人机交互作业

SY2303526杨和鹭

指利用专业知识和经验，通过一系列启发式规则和指南来评估软件界面设计、交互流程、用户体验等方面的质量和效能。这种评估方法旨在快速发现潜在问题和改进机会，从而改善软件的可用性、易用性和用户体验。

1. 定义评估的具体目标，明确评估的范围和重点
2. 根据软件类型和特点，选择合适的启发式评估方法
3. 记录发现的问题和改进建议，并根据严重程度和优先级进行分类。根据选定的启发式规则，对软件进行全面的评估和分析。
4. 基于评估结果，提出具体的、可操作的改进建议，指出问题所在，并提供改进措施。
5. 报告应包括简介、背景信息、评估方法、评估结果、改进建议和结论等部分。使用清晰简洁的语言，并提供足够的支持信息和数据来支持评估结论。

快速评估小任务：

打开一个新的幻灯片，选择一个文本框或形状。尝试添加一个简单的动画效果，如淡入或滑动，尝试调整动画的持续时间和顺序，并调整它们之间的时间间隔。

问题记录：

1动画效果的选择和添加过程是否直观？是否可以清楚地预览动画效果的外观？

2调整动画的持续时间是否简单明了？是否可以精确地控制每个动画的速度和持续时间？

3动画顺序的调整是否灵活？是否可以轻松地重新排列动画顺序而无需重复设置动画效果？

4在添加多个动画效果时，是否存在管理和调整的难点？是否能够清晰地呈现每个动画的时间间隔和顺序？

评估报告提纲

|  |
| --- |
| 标识符：  Sunline-1问题 |
| 问题描述：  PPT动画演示确实交互性，理想情况下，应该设计成点击哪里，哪里会出现应该展示的动画，这样会增加一些美观性。 |
| H2-7  使用的灵活性与效率 |
| 问题说明：  在一些需要在PPT展示过程中，PPT展示者与听众需要互动的活动中，PPT动画展示过程应该提供一种动画-交互的共功能选项，不然还需要切出PPT打开其他互动选项，不然就是得嵌入链接，对于PPT制作者与听众的交互体验来说很费力。 |
| 解决方案：  开发一些互动的嵌入应用程序，以解决该问题 |
| 与其他可用性方面的关系：  无 |

改进内容：Word的自动生成目录

1明确焦点问题：

生成目录的过程中，由于序号数字的字体，文本字体不同导致目录的字体不同

2规范的可操作性：

将规则贴在墙上

 1求数量

 2鼓励异想天开

 3形象化

 4做出不同判断

 5一次讨论一个话题

3对创意进行计数：

十分钟内想出三个创意

4不断创建与激发新创意：

考虑集成人工智能技术来自动识别和修复目录中的错误。

审视用户对软件的使用方式，挑战原有的假设并提出更便捷的操作方式。例如，设置一个功能对字体进行统一。

分别识别数字、文字、字母、公式，并可以分别编辑。

5充分利用工作空间部署各种提醒：

将创意描述列在Word上

6头脑的预热活动 ：

思维沉浸到相关领域中去，考虑各种方案实现的措施与可行性。

7建立实物：

对目录中的各种不同类别元素分别进行手动编辑，解决了问题。