



如何评估交互原型

目录



1

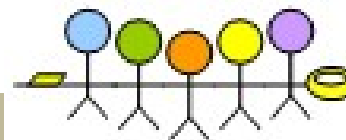
交互原型分类和评估方法

2

如何执行专家评估

3

Workshop



常见的交互原型分类

- 低保真交互原型
纸质原型、线框图、html原型



- 高保真交互原型
前端页面原型、flash原型
- 常用的原型设计工具
手绘、axure、Visio、Uldesigner

常用的原型评估方法

- 可用性测试

可用性测试是指，让一群有代表性的用户尝试对产品进行典型操作，同时观察员和开发人员在一旁观察，聆听，做记录。该产品可能是一个网站，软件，或者其他任何产品，它可能尚未成型。测试可以是早期的纸上原型测试，也可以是后期成品的测试。

- 焦点小组

焦点小组 (Focus Group) 是由一个经过训练的主持人以一种无结构的自然的形式与一个小组的被调查者交谈。主持人负责组织讨论。焦点小组的主要目的，是通过倾听一组被调查者之间的互相讨论，从而获取对一些有关问题的深入了解。这种方法的价值在于常常可以从自由进行的小组讨论中得到一些意想不到的发现。

焦点小组是一个很成熟的研究方法，在市场研究、管理学等领域都已经应用得非常广了。该方法同样可以用于用户体验工作的交互原型评价。

- 专家评估

通过用户体验专业人员对产品或原型进行走查，发现可用性问题，提出优化改进建议并评价可用性水平的一种方法。该方法用于快速有效发现产品或者原型中存在的大部分可用性问题。

- 认知走查

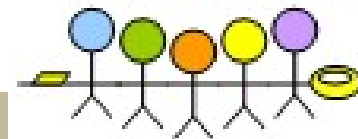
参照可用性原则，交互设计师设定一些任务场景，走查评估原型



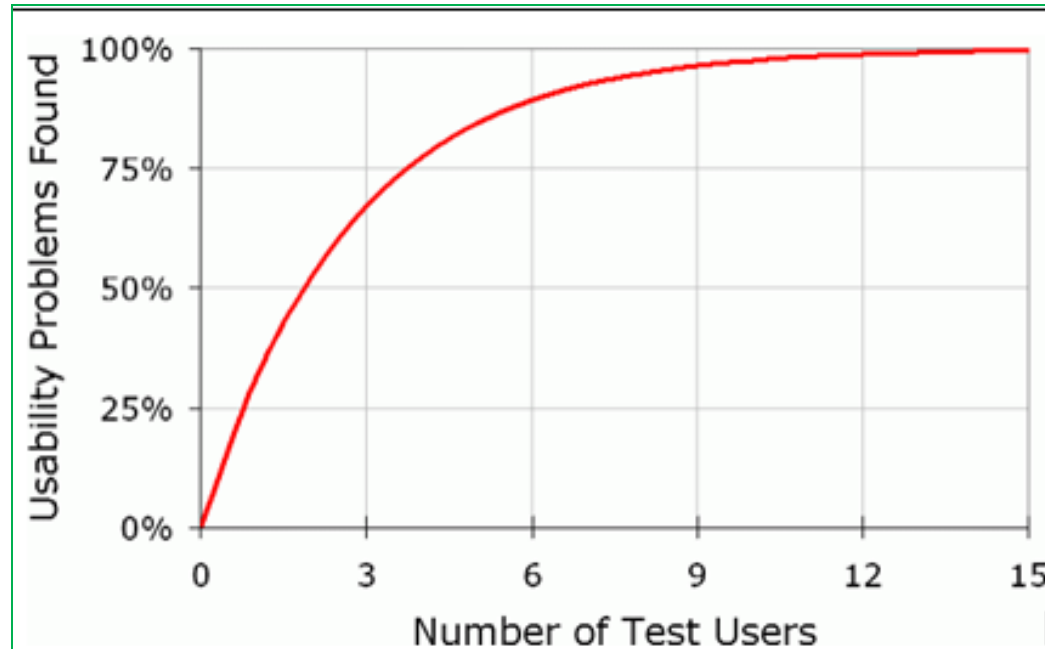
如何选择评估方法

➤ 按照产品开发项目资源和时间进度

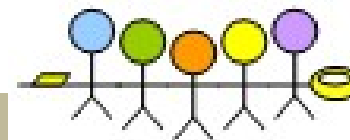
- ◆ 如资源不足、时间紧，则用经济实惠、简单的方法：例如专家评估、认知走查
- ◆ 如资源充足、时间宽松，则用专业研究方法，邀请用户来做评估：可用性测试、焦点小组
- ◆ 由于交互原型与真实产品差距还很大，另外考虑到项目时间和效率，一般情况下采用专家评估、认知走查来做原型评估。
- ◆ 专家评估发现问题比认知走查、深入，但需要更多的人和时间的。
- ◆ 交互设计师完成原型设计后，可以采用认知走查法快速地检查发现各个界面的问题



邀请多少名用户

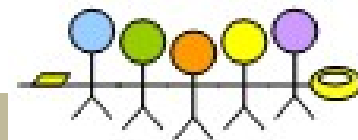


小样本：6-8人



专家评估邀请哪些人？

- 虽然专家评估不用花费时间、费用去招募外部用户，但是比较好地开展一个专家评估项目需要招募一定的专家人员。
- 交互原型专家评估，需要邀请到用户研究员、交互设计师、产品经理、技术开发人员等。
- 用户体验团队如果比较难地找到找到技术人员，可以请产品经理来寻找。



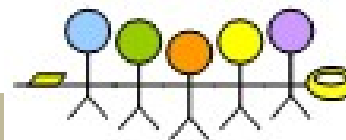
目录

1 交互原型分类和评估方法



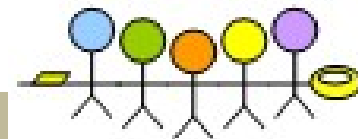
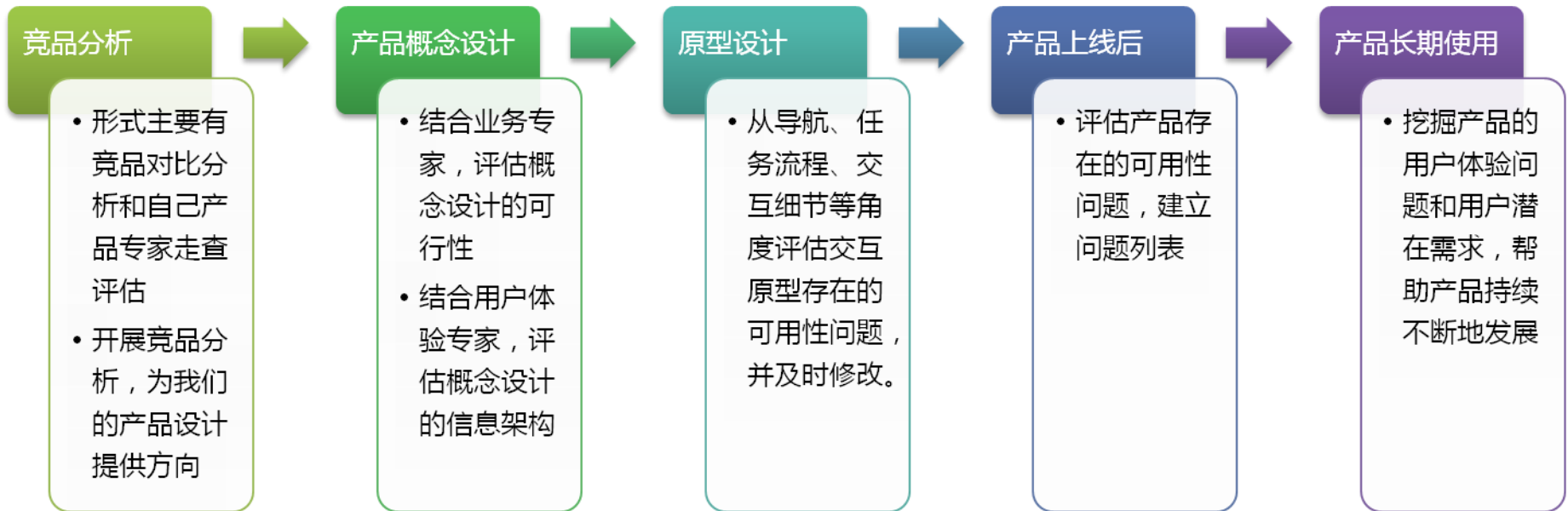
2 如何执行专家评估

3 Workshop

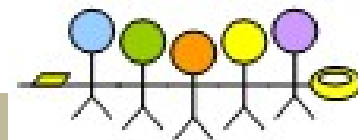
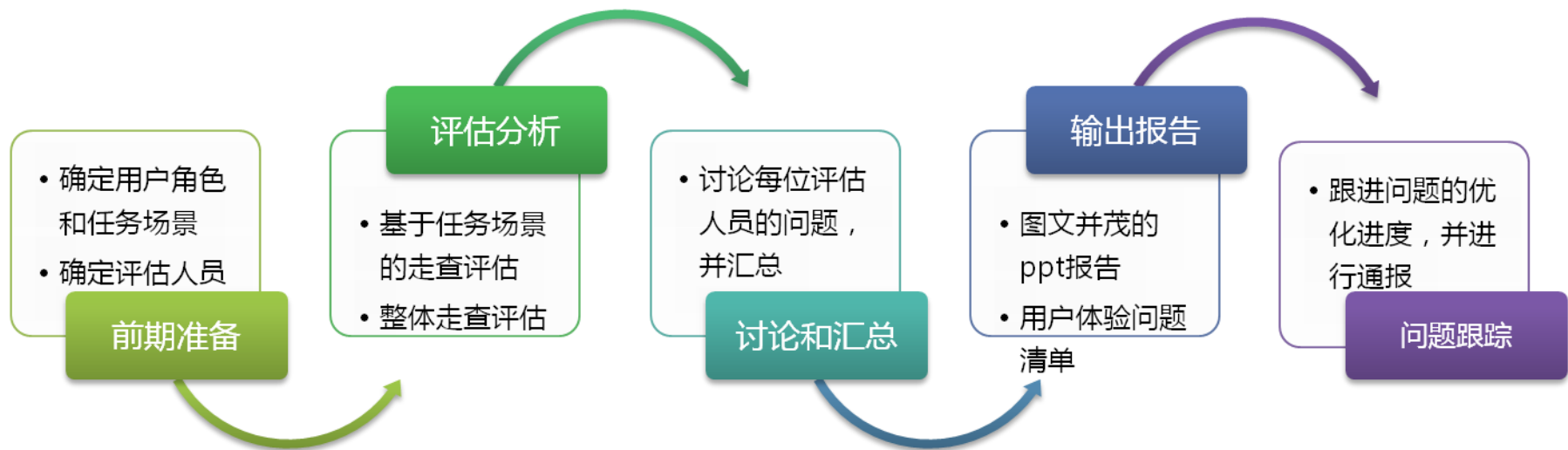


专家评估方法适用的范围

- 专家评估方法适用于竞品分析、产品概念设计、原型设计、产品上线后、产品长期使用等产品生命周期管理的环节中。结合实际工作需要，选择其中一阶段开展专家评估工作。

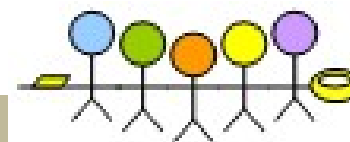


专家评估的基本流程



专家评估的维度

一级维度	二级纬度
架构与导航	合适的主信息架构
	清晰可理解的导航结构
	主要任务明显突出
内容	提供任务操作所需要的内容
	内容分组尽量不存在交叉
呈现	有效、简洁的界面布局
	清晰易懂的标签和文字
交互	较短的反馈时间
	防止犯错
	良好的出错信息反馈

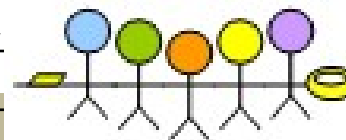


专家评估原则

专家评估人员在走查过程中对照可用性原则发现产品存在的可用性问题



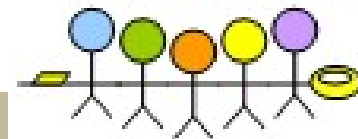
序号	基本原则	详解
1	可视性原则	系统需要在合理的反应时间内，通过恰当的反馈，让用户知道现在的状态；
2	不要脱离现实	系统应该以用户熟悉的语言来“说话”。以自然和符合逻辑的常规方式呈现信息；
3	用户有自由控制权	出错时，用户不需要做多余的动作而直接有紧急出口；允许撤销和重复（动作）；
4	一致性原则	减少在不同环境中因词语、结构、形式等的不同而导致用户不必要思考和错误，坚持沿用系统管理；
5	有预防用户出错的措施	尽量通过设计避免用户误操作；
6	再认而不是再现	尽量让用户选择而不是回忆；
7	灵活且高效	帮助用户提高使用效率，这些方式可能不会被新手使用，但对老手却非常有用；
8	美观简洁	尽量减少页面中无关信息，或者尽可能降低无关信息的视觉层级，以使用户集中精力于重要的信息；
9	明确的错误信息	给用户明确的错误信息，
10	帮助与说明	必要的帮助提示与说明



专家评估原则—我的实战总结



Microsoft Office
Word 文档

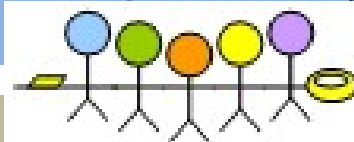


火龙果·整理
uml.org.cn

确定场景和任务

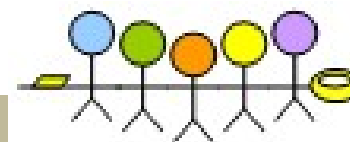


任务是在场景下完成的；尽量模拟用户的真实使用情况



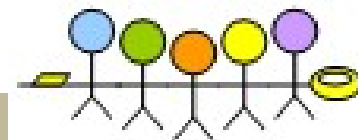
火龙果·整理
uml.org.cn

如何设计任务场景



设计任务场景的注意事项

- ◆ 明确任务的目标
- ◆ 让任务听起来是真实的应用场景
- ◆ 避免似是而非的任务
- ◆ 交代场景时，言简意赅，不要用大篇幅文字来介绍场景
- ◆ 场景中不要涉及过多的用户情绪、动机等，因为专家评估很难模拟这些因素
- ◆ 使用用户语言来描述任务场景，尽量避免专业术语
- ◆ 任务场景拿出来讨论、修改
- ◆ 最好提前走查一下任务场景，发现问题及早地修改



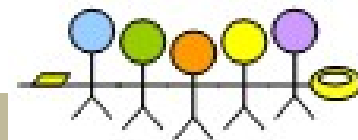
设计任务场景—举例

The screenshot displays the 139.com email client interface. At the top, the user's email address is <13908495209@139.com>. The interface includes a navigation menu on the left with options like '收信', '写信', '通讯录', and '好友动态'. The main area is for composing an email, with fields for '发件人' (Sender: 付生廷 <13908495209@139.com>), '收件人' (Recipient), and '主题' (Subject). A rich text editor is visible with a toolbar containing options for bold, italic, underline, text color, background color, screenshot, image, emoticon, and signature. The email body contains contact information for 付生廷 (fisher) at 中国移动电子商务基地, including address, phone, email, and website. The date is 2011年04月22日 星期五. On the right, there is a '通讯录' (Address Book) sidebar showing a list of contacts categorized by relationship, such as '最近联系人(50)', '紧密联系人(20)', and '所有联系人(113)'.

➤ 将评估任务转化为任务场景

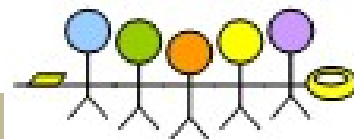
例子：将评估任务“写邮件、发邮件、上传附件、添加到通讯录”四个评估任务用一个故事情境串联起来，转化为一个任务场景。

小李在一个公司的业务部门，经常需要与客户打交道。他现在要给一个新客户发邮件介绍公司的产品，并附上相关的文档资料。由于今后会常与这个客户进行沟通，小李将该客户的邮箱添加到通讯录了。

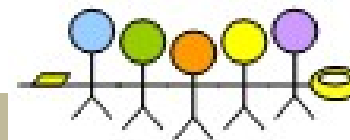
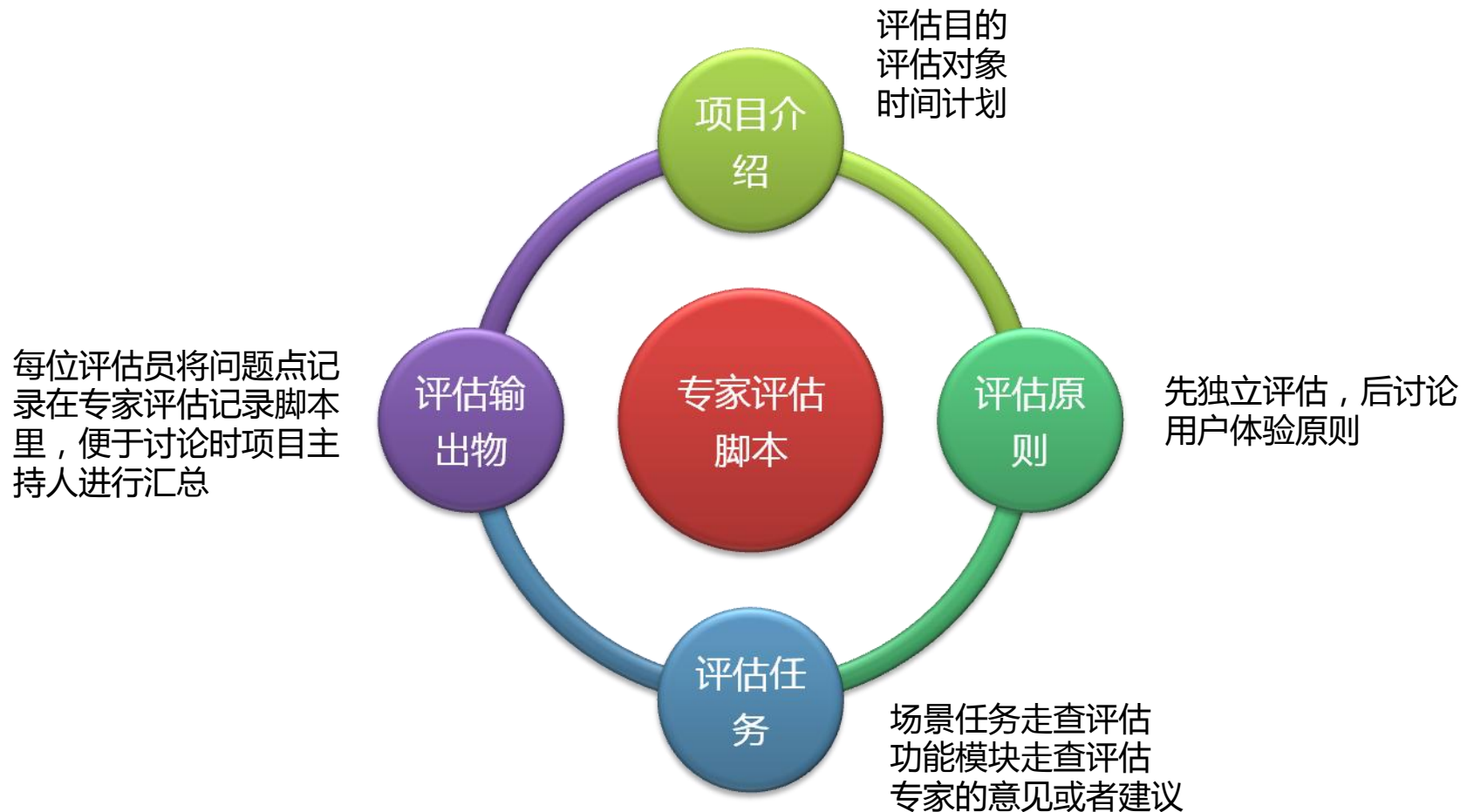


设计任务场景—练习

- 以QQ为例
- 新加了一位同行朋友，深入地聊专业话题，然后相互分享了相关的文档资料
- 设计评估任务
- 转化为任务场景

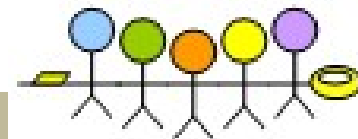


撰写专家评估脚本



撰写专家评估脚本的技巧

- 如果是开展任务场景专家评估，在脚本里需要描述场景，一个场景下最好包括多个任务和任务的交叉使用。
- 如果是开展整体性专家评估，在写脚本之前可以先针对产品的功能做一个思维导图，按照任务先易后难的顺序写在脚本里。
- 评估的内容涵盖产品的**信息架构**（例如导航）、**操作流程**（例如注册）、**交互细节**（例如出错信息提示）、**视觉设计**。
- 评估脚本里还可以问专家对产品的信息架构、操作流程、交互细节、视觉设计的看法或者建议
- 如果专家评估用于自己的产品与标杆产品进行对比分析，我们还可以从产品的**功能设计**、**产品运营**、**商业模式**等大的角度进行评估，针对每一个对比点，让专家选择1个或者几个偏向的产品，并说出具体理由

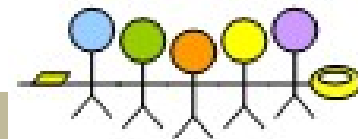


专家评估脚本范本

自己产品的专家走查评估：MM百万青年创业计划网站专家评估脚本

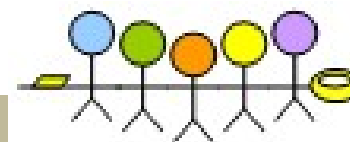


Microsoft Office
Word 文档



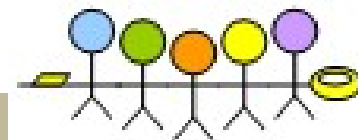
火龙果·整理
uml.org.cn

如何执行评估分析



独立评估时的经验总结

- ◆ 深入理解可用性评估原则
- ◆ 尽量把自己当作一个用户来使用产品
- ◆ 每次做一个评估任务，检测任务过程中的界面，并把它们与一系列已经认可的可用性原则进行比较，并及时地记录下问题，最好能够截图说明
- ◆ 在评估一个功能任务时不仅可以参考可用性原则，还可以参考一下该功能的竞品是怎么做的，平时用户的使用习惯是怎样的
- ◆ 尽量地模拟真实场景来评估任务，考虑任务之间的交叉组合使用
- ◆ 基于任务场景的评估做完后，从整个产品或者系统出发来走查一遍产品，以发现更多的问题

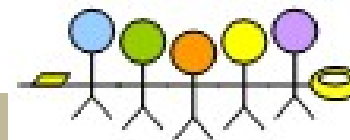


专家评估记录脚本范本

自己产品的专家走查评估：MM百万青年创业计划网站专家评估记录脚本

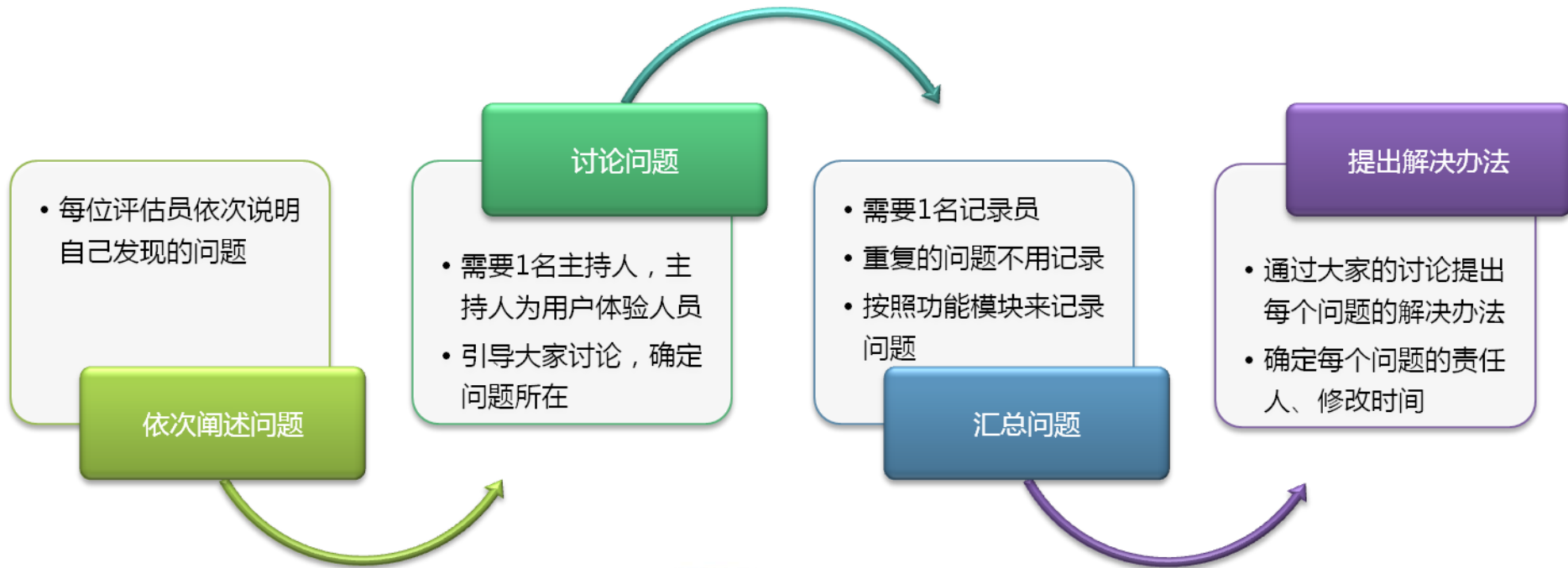


microsoft Office
cel 97-2003 工作

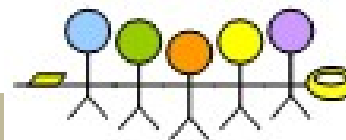


火龙果·整理
uml.org.cn

讨论和汇总评估结果



1名主持人负责引导专家进行讨论，1名记录员负责记录、汇总问题



用户体验问题总结

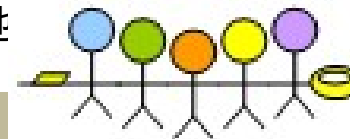
问题分类

- 问题属于信息架构还是操作流程，还是交互细节、视觉设计等方面的问题
- 用户潜在需求

问题严重性

- 用户体验专业人员根据专家评估结果汇总时提出的问题次数来定义问题严重性
- 根据可用性等级评定问题的严重性

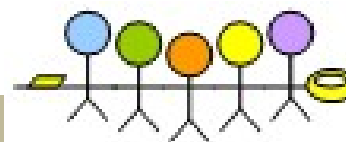
- 1 辅助的，不会影响系统的可用性，可能的话修正它
- 2 次要的，用户能轻易处理问题，较低的优先级
- 3 中等，用户在这问题上遇到阻碍，不过能迅速适应，中等优先级
- 4 重要，用户遇到困难，不过能够找到解决方法，可强制在系统发布前修正。如果问题无法在发布前修正，确保帮助中清楚向用户表明了解决方法
- 5 灾难性的，用户无法进行他



用户体验问题跟踪

- UCD团队安排一个人定期对这些问题进行梳理，更新每个问题点的最新状态，例如已完成、延缓。

B	C	D	E	F
问题	优化建议	具体优化方案	负责人	时间计划
1. 注册信息过多，且提示信息不够明显，填写容易出错； 2. 昵称、密保问题，直接影响用户注册效率；	1. 优化注册流程逻辑，可分三个阶段进行填写注册信息，第一阶段验证用户手机号，第二阶段填写登录密码信息，完成注册，第三阶段，跳过登录进入后台界面，要求填写支付密码等信息； 2. 对昵称、密保问题等应属于用户主动填写项且容易影响用户效率的信息填写项目，改为非必填项，并归类到第三阶段； 3. 考虑是否可以将昵称优化为绑定邮箱，一方面可以用来后续增加邮箱方式找回支付密码，另一方面有助于用户认可昵称的必须输入。	1) 优化精简注册信息，将昵称去除； 2) 登录密码、支付密码信息架构及页面提示进行优化。	申志敏	4月份
1. 纯文字信息展现形式不够人性化，安全感不够； 2. 对当前账户安全情况无法判断，无法获取有效的安全信息；	1. 改变安全中心整体信息架构，增加判断用户安全系数功能，并采用视图化功能展现用户账户安全信息情况，增加用户安全感； 2. 页面增加如放钓鱼、如何设置密码这样的安全知识链接，方便用户能清楚了解和补充这方面的知识，增加用户的安全意识； 3. 由交互设计组给出具体Demo方案，基础线将结合网站方优化； 4. 建议网站方搭建整体框架，各产品线整理FAQ，形成FAQ库。		吴文	4月份，待田大伟
1. 修改密码界面布局设计太靠左，空白区域太多。 2. 部分错误提示不能直接在当前页面操作，需跳转页面显示，影响用户修改效率； 3. 密码修改规则应直接显示在修改界面，不需要在输入过后出现。	1. 调整界面架构，优化控件样式，制定统一控件样式规范，由交互设计组给出具体优化方案。 2. 调整统一错误信息显示方式，改成在当前页面显示。 3. 优化界面信息布局，调整使用方法，将密码规则等显示在输入控件下方。	调整统一错误信息显示方式，改成在当前页面显示。	1. 付生廷 2. 申志敏	用户体验组已经给出了网站重置密码的设计方案，申志敏这边给出的开发排期是4月中旬投产上线
1. 问题太简单，且容易被他人获悉，如‘我的出生地’。 2. 无任何信息提示，告知用户其作用和如何使用。	1. 分析用户情况，以用户熟知，他人无法容易套取获知的信息作为问题，可效仿支付宝密保问题的设置方法。 2. 操作界面增加帮助信息提示。	操作界面增加帮助信息提示。	1. 付生廷 2. 申志敏(信息)	4月份(安排用户研究组进行竞品分析，提炼出合适的密保问题)

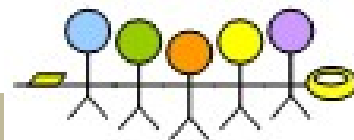


目录

1 交互原型分类和评估方法

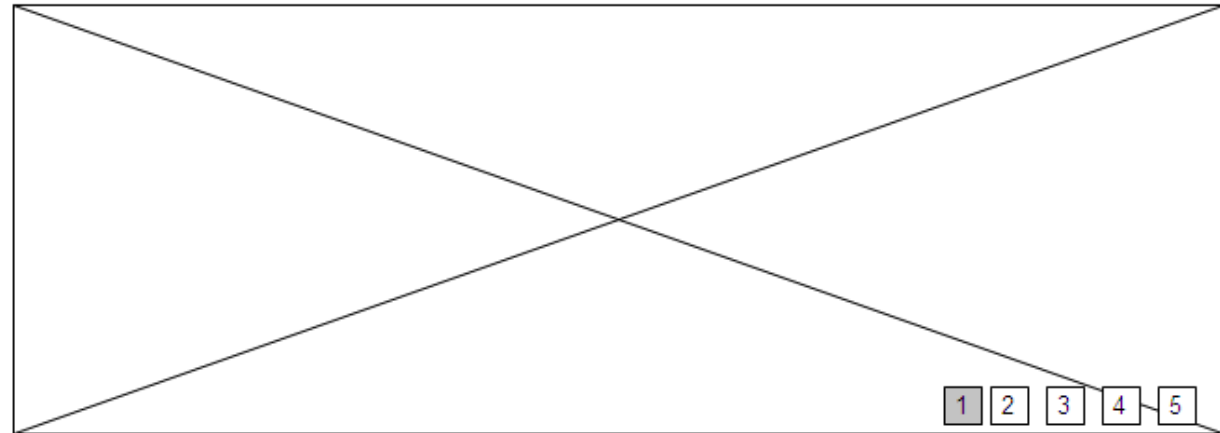
2 专家评估、认知走查

➔ 3 Workshop



任务悬赏平台交互原型评估

- Close Frames
- [-] 首页样式
 - [-] 登录后样式(普通用户)
 - [-] 登录后样式 (任务发布)
 - [-] 浏览任务(改)
 - [-] 幸运大奖(无资格)
 - [-] 幸运大奖 (已登录)
 - [-] 幸运大奖 (未登录)
 - [-] 发布任务(改)
 - [-] 填写赏金信息
 - [-] 上传电子券公函
 - [-] 活动提交成功
 - [-] 修改活动
 - [-] FAQ
 - [-] 我的任务
 - [-] 任务最终页
 - [-] 任务操作界面



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

所有任务

活动范围:



我是掌上达人玩的很有礼
活动时间: 2012年3月8日-2012年7月1日
悬赏总金额: **145万**
个人最高赏金: 12元
当前参与人数: 1728人

今日累计奖池: 120

资金英雄榜

会员	级别
1 139*4526	V3
2 139*4526	V3
3 139*4526	V3
4 139*4526	V3
5 139*4526	V3

刚刚获得资金的人

[139****0749 \[VIP会员\]](#)
我是掌上达人, 玩的

[139****0749 \[VIP会员\]](#)
我是掌上达人, 玩的



THANKS !