

DEMO2 REPORT

TEAM 7 Wallistic

組員：

110000213 林亞葶

110000224 張舜涵

110000229 余佳軒

110062110 周芷瑄

110062118 賴姿妘

概要：

此次 DEMO2，我們根據 DEMO1 中改良後的 low-fidelity，製作 high-fidelity。除了在介面設計有大量更新外，在製作 prototype 的過程中，承襲 DEMO1 的經驗，使用更有效率的開發過程，如使用 design system 等，使最終的 prototype 品質比起 demo1 有大幅提升，但製作時間相對減少許多。

在 high-fidelity 階段，整組統一了對風格、配色、功能的認知後，分成了兩個小組進行製作，並在過程中融入 design principle、AARR 等設計要點，簡要設計 landing page 等頁面。接著透過 design critic 統合出最終版本。

將 hi-fi Prototype 進行 Usability test，並根據受測者的反饋進行改良成 Final prototype。

Final prototype：

<https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2013-13057&scaling=scale-down&page-id=1011%3A3346&starting-point-node-id=2013%3A12994&show-proto-sidebar=1>

Wallistic 介紹：

Wallistic 幫助那些對桌布有嚴格要求的人們。在傳統的換桌布流程中，使用者需要搜尋照片、下載、編輯、套用桌布，不停重複以下步驟直到選到對的桌布。這過程中不但耗費大量時間，桌布選完後更浪費大量記憶空間，若要刪除也十分費時。

Wallistic 讓使用者在平常瀏覽時就可以將圖片網址分類紀錄，並在 app 中大量預覽不同照片設置為桌布的效果，並提供簡單調整工具。幫助使用者快速篩選照片，只下載那些有用的照片。若使用者認為該圖片經過簡單調整仍可成為合適的桌布，則使用者也可以透過 Wallistic 的編輯功能調整圖片，進行下載。

大綱

- A. Mockups & design systems
 - (a) Mockup
 - (b) Design system
- B. Interactions (happy path)
 - (a) Main flow 說明
 - ✧ Pin
 - ✧ Home
 - ✧ Folders
 - ✧ Preview
 - ✧ Edit
 - (b) 詳細互動流程
- C. Design critic
 - ✧ A 組
 - ✧ B 組
- D. Usability test
 - (a) 進行方式
 - (b) Result
 - (c) 改進
- E. Design for Execution
 - ✧ Acquisition
 - (a) LOGO
 - (b) Website and Landing Page
 - (c) App store Page
 - (d) App design
 - ✧ Activation
 - (a) Unique Value Proposition
 - ✧ Retention
 - (a) Make it a habit
 - (b) Trigger
 - ✧ Referral
 - (a) Share
 - (b) Practical Value
 - (c) Story

F. 總結

附錄

工作分配表

A. Mockups & design systems

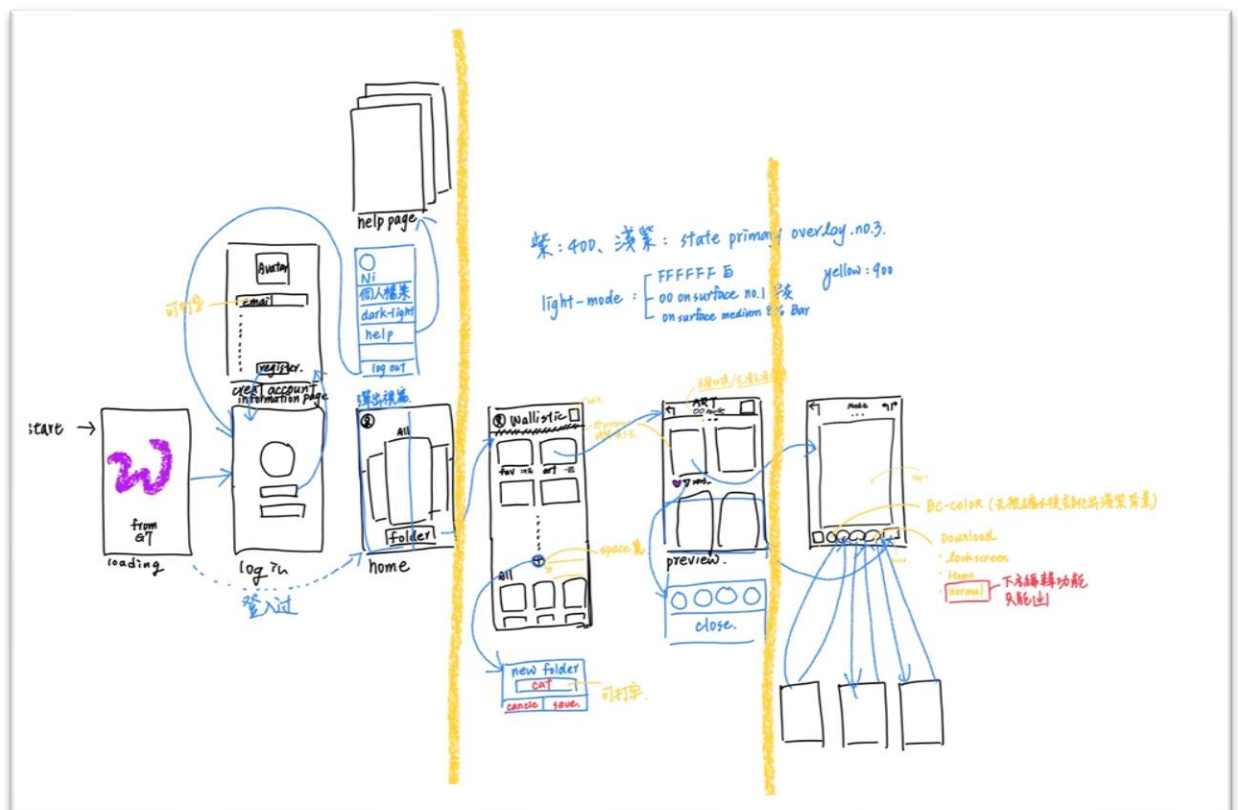
(a) Mockup

I. 版本更新

在進行 high fidelity 製作前，本組針對 demo1 的回饋，討論是否需要新增或刪減功能。

- ✧ 圖片縮小後面會有底色
- ✧ 主頁面有可以瀏覽大圖的捲軸。DEMO1 的情況下，進入 app 第一個畫面是 folder，有使用者表示很突兀。此外也可以更強調 app 預覽的功能。
- ✧ App 中要有 help 功能。DEMO1 僅有前導教學。
- ✧ 點 profile 會彈出側欄，有 home, profile, settings 等欄目。
- ✧ login/create account 頁面。DEMO1 的規劃是將資訊儲存到本地端，但考量到這樣的設計會降低 portability，後來改成和帳戶綁定。
- ✧ 打開 app 時會有 loading 頁面，該頁面會有 Wallistic 的 Logo。
- ✧ 在 preview 頁面能夠 share link、favorite(按愛心)。
- ✧ 編輯頁面圖片可以更大。

II. Mockup



(b) Design system

✧ Design system

為增加開發效率，我們並非完全從頭開始設計，而是參考現有的 Design system 作為基礎，再新增其他所需設計。我們從眾多的 Design system 中挑選出符合我們的風格：俐落、簡約。最終 light mode 和 dark mode 皆以 Google's Material Design 的 design system 為基礎進行修改，主要使用元素為其背景顏色及部分 local style，但多數設計還是由我們自行完成。

✧ 配色

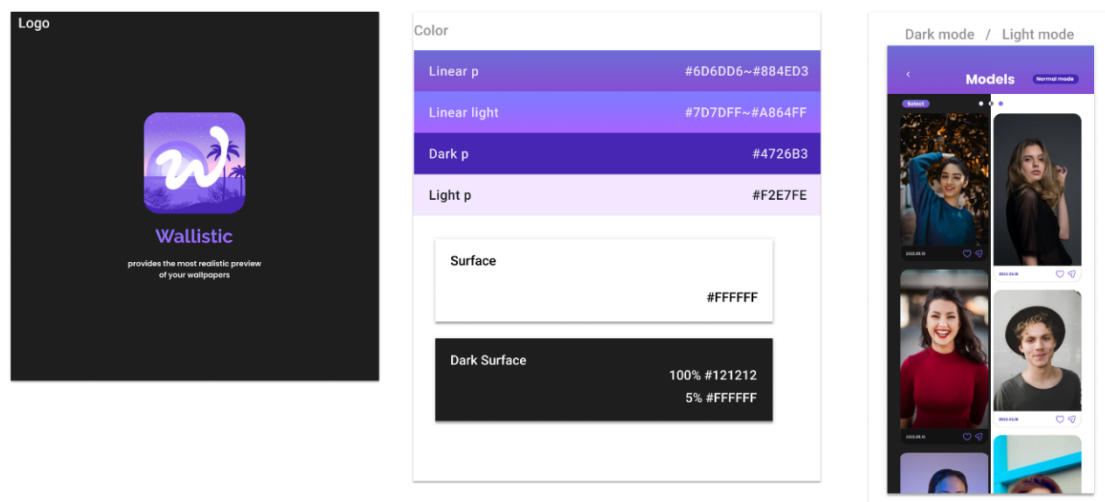
由於畫面本身會因為照片有多種顏色，為使畫面整潔，App 介面背景以無色相的純白或黑灰色為主，並輔以重點色。

參考市面上的桌布、圖片相關軟體的主色調，多以紅色、紫色為主，因此我們以紫色為主色調，紫色也能給人較藝術、設計的感覺。經過大量的討論後，最終決定以漸層紫色作為主顏色，增添視覺上的層次美感。

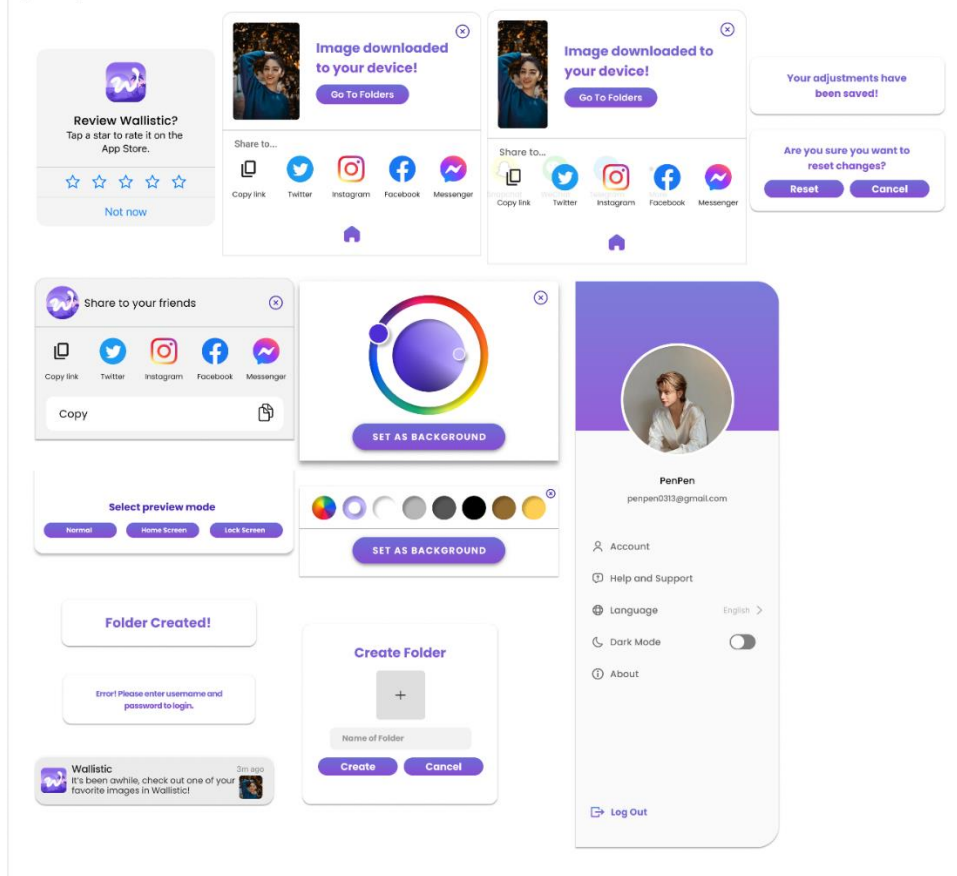
✧ 字體

在字體方面，內文我們選擇了簡潔美觀的 Poppins 字體。而在 Wallistic 這個 Title 上則使用 Raleway 字體：Wallistic。

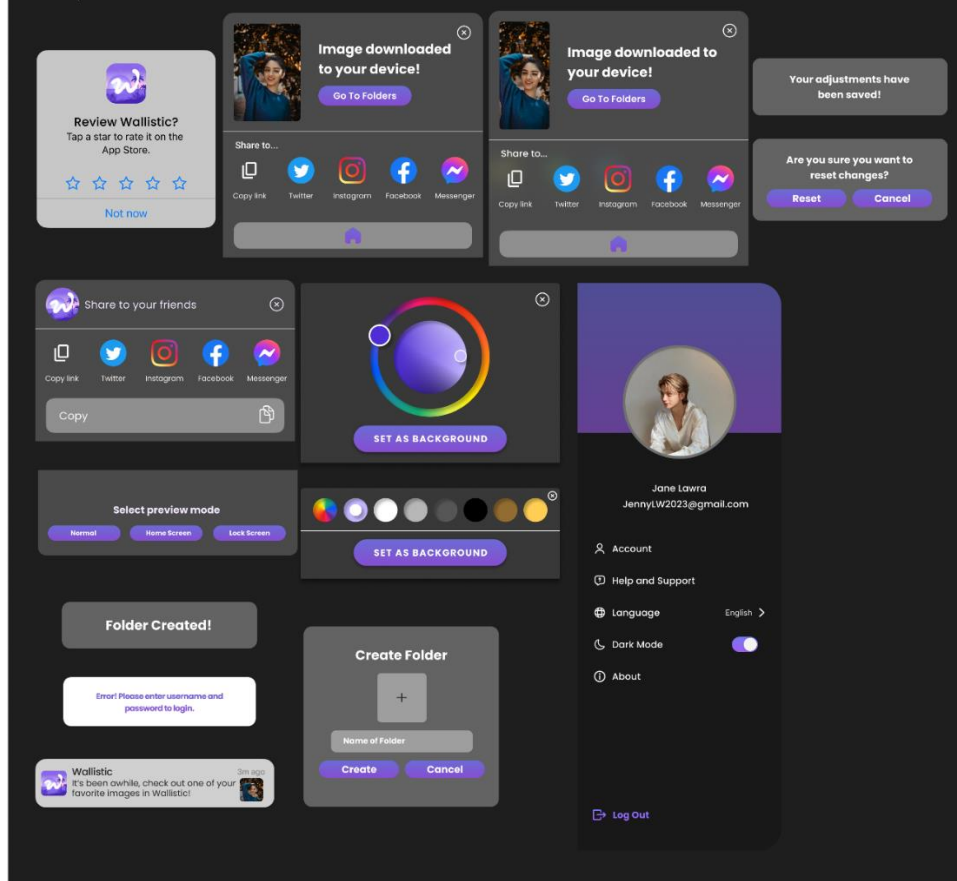
✧ 最終的 design system



Light component



Dark component



B. Interactions (happy path)

Prototype 連結(after critic) :

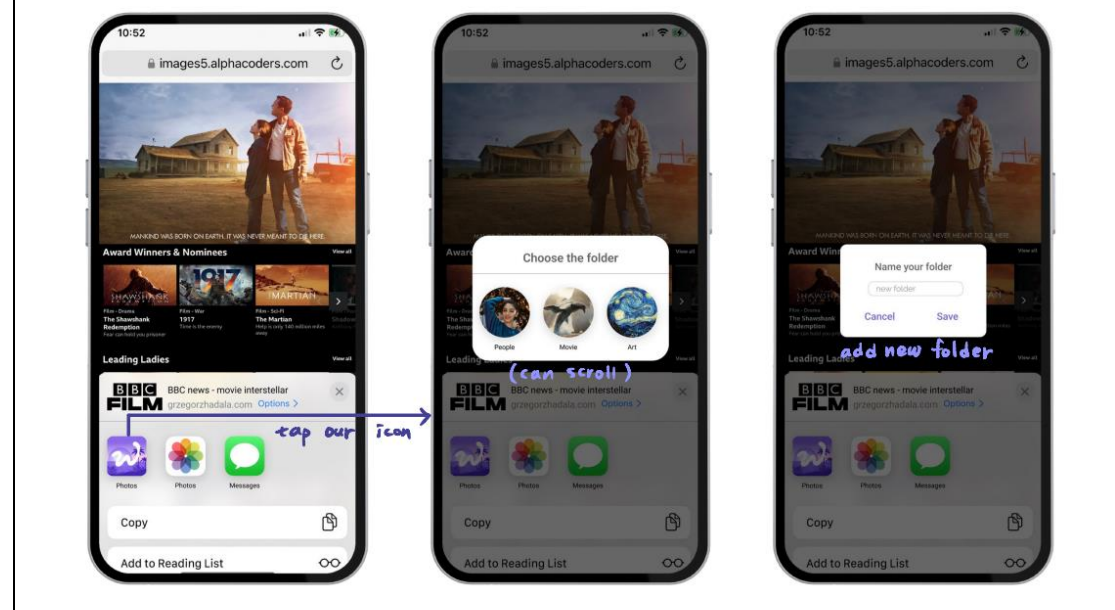
<https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2017-15363&scaling=scale-down&page-id=2017%3A14634&starting-point-node-id=2017%3A15333&show-proto-sidebar=1>

最終版本詳見 improvement 段落

1. Main flow 說明

✧ Pin

使用者在其他網站瀏覽圖片時，若看到喜歡的圖片，可以透過分享功能，將圖片位置紀錄在選定 folder 中。



✧ Home

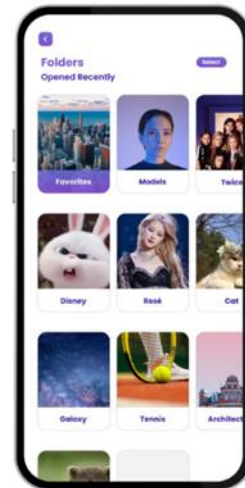
以大圖桌布預覽的模式，使使用者可以快速找到近期存取的圖片。使用者若在 Home 看到喜歡的圖片可直接點選圖片進入編輯頁面進行編輯或下載。若使用者想從分類好的資料夾中尋找圖片亦可點選 "Folders" 進入資料夾頁面 Folders)。



✧ Folders

Folder 頁面包含所有資料夾，按照上次修改時間排序。有一個預設的 Favorite Folder 存放使用者按愛心的照片。每一列有六個資料夾，可水平滾動，增加搜尋資料夾的效率。

點選資料夾進入該資料夾的桌布預覽頁面 (Preview)。



✧ Preview

Wallistic 提供三種模式的圖片預覽

1. Lock screen mode :

抓取使用者手機的鎖屏外觀，模擬圖片設為桌布，鎖屏的樣子。

2. Home screen mode :

抓取使用者手機的主畫面外觀，模擬圖片設為桌布，主畫面的樣子。

3. Normal mode :

原始圖片。

除了預覽功能外，用戶亦可點擊愛心將圖片加入 favorite folder 或點擊分享圖示分享圖片給友人。

點擊圖片可以進入編輯頁面。



✧ Edit

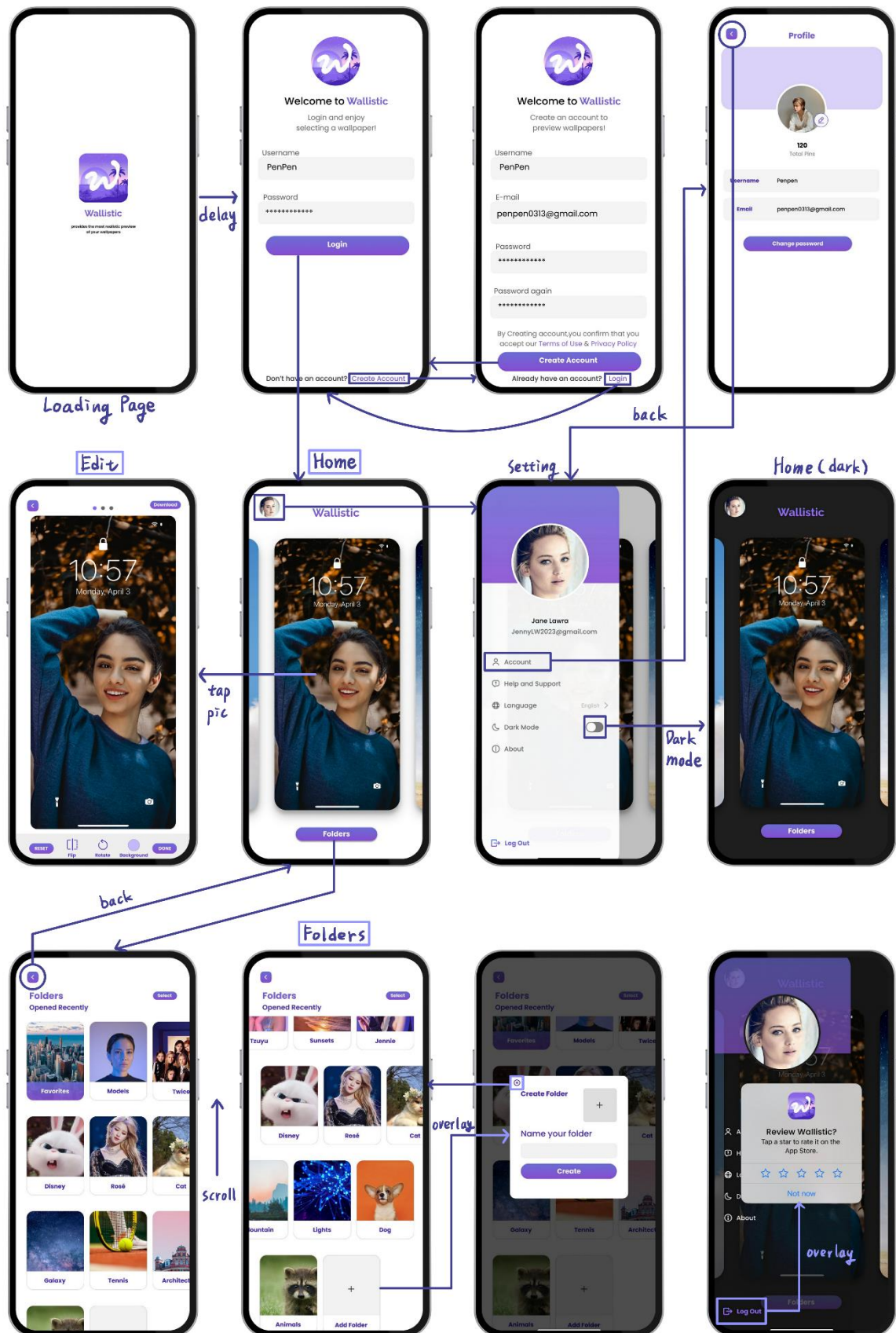
同樣提供三種桌布預覽模式，其中 Normal mode 只能瀏覽圖片或進行下載，無法對圖片進行編輯。

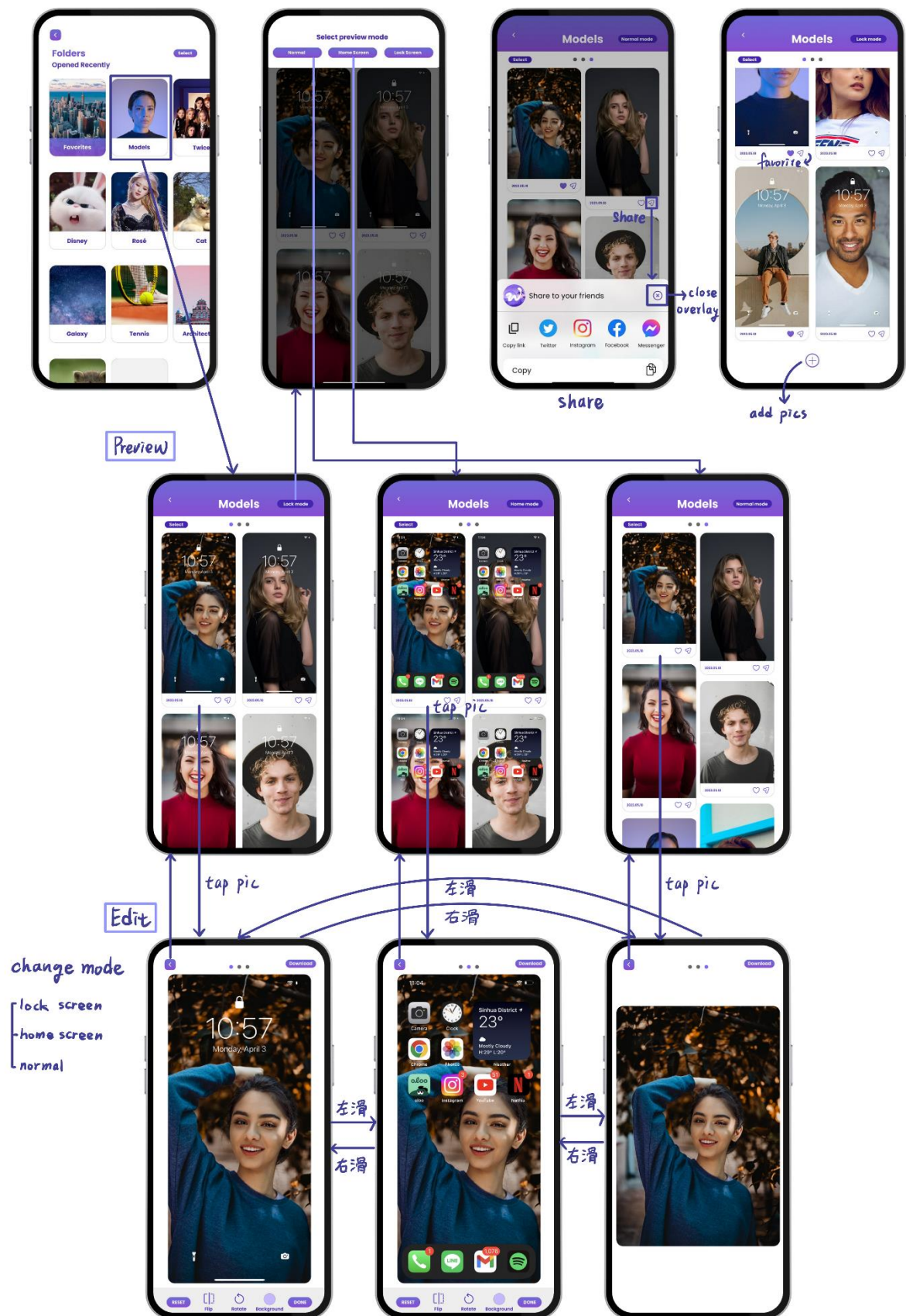
Wallistic 提供的編輯功能有：

1. 翻轉
2. 縮放
3. 旋轉
4. 裁切
5. 變更背景顏色

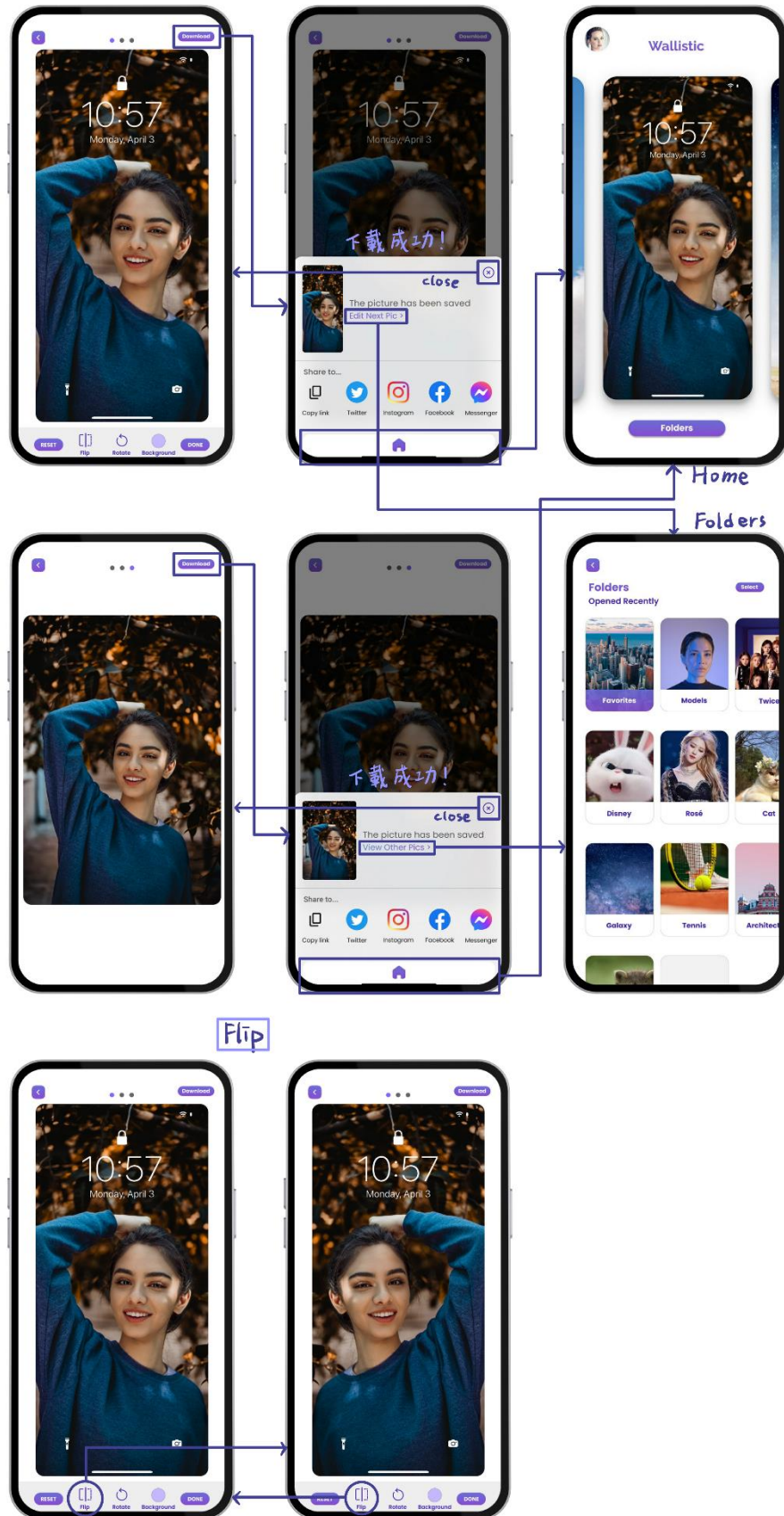


2. 詳細互動流程









C. Design critic

在 Design critic 中，我們根據

<https://drive.google.com/file/d/12nyaiWURuZYcrhRihjlu1nPg3Yin3Whf/view> 所示範

的方法進行 Design critic。共有 AB 兩組，成員分別為：

A 組：林亞葶、周芷瑄

B 組：張舜涵、余佳軒、賴姿妘

詳細 Figma 內容以及討論紀錄影片，礙於篇幅將以附件提供參考。

A 組 Prototype 連結：

<https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=1586-8660&scaling=scale-down&page-id=1586%3A8157&starting-point-node-id=1586%3A8660>

B 組 Prototype 連結：

<https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=1584-5580&scaling=scale-down&page-id=1584%3A5503&starting-point-node-id=1584%3A5544&show-proto-sidebar=1>

紀錄影片連結：

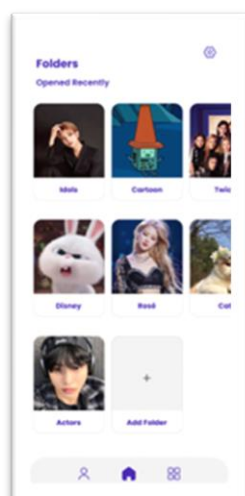
https://drive.google.com/file/d/11tUs-cWhUbACJoEYh6ui6aLtQ4_xkw9s/view?usp=share_link

✧ A 組

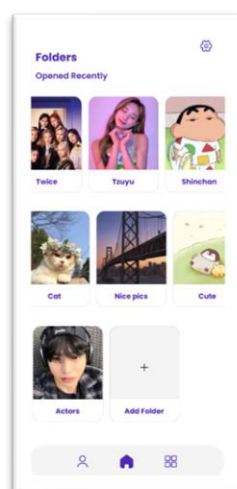
(a) 優點

I. Folder 可以左右滑動。

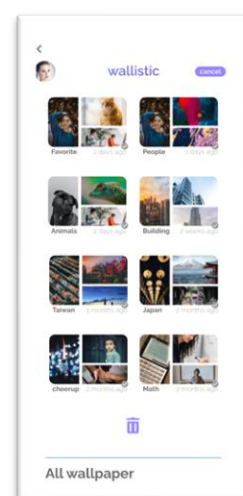
和 B 組相比，B 組的 folder 介面是類似 pinteret 的圖片擺放方式，而此介面導致的問題是某些資料夾要花很久才能找到。A 組採用 1 個 row 6 個 folder 的設計，增加了層次感，也讓尋找 folder 更加快速。



A 組



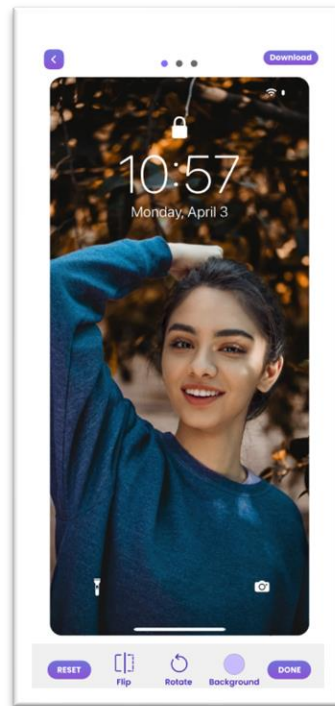
B 組



II. 編輯處有小字提示可切換預覽模式，指引更加清楚

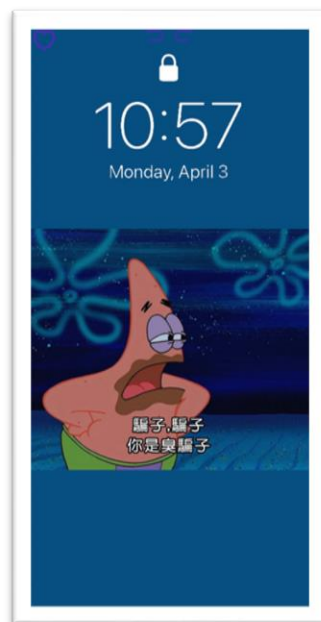
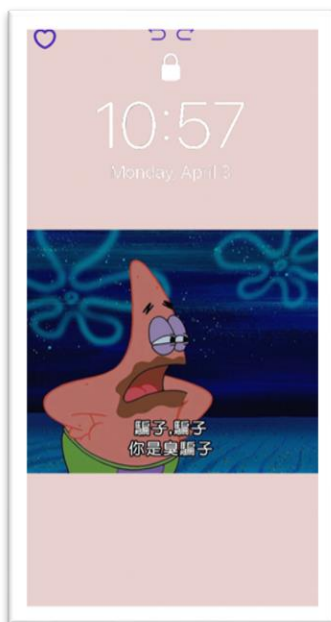


A 組



B 組

III. 真實做出更換底圖(Padding)顏色的效果



IV. 在 home 頁面就有按愛心收藏的功能



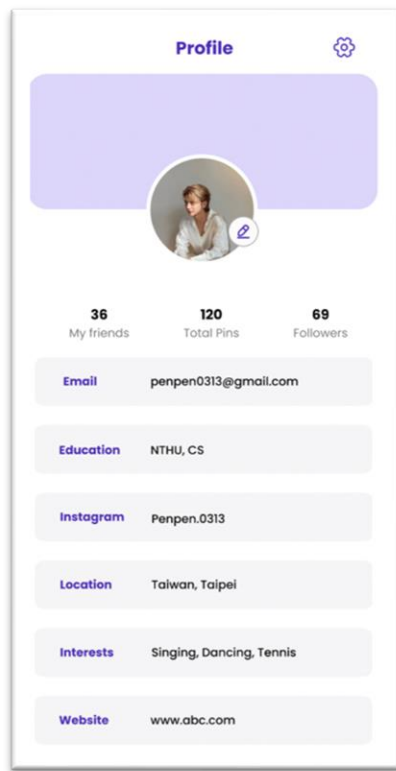
A 組



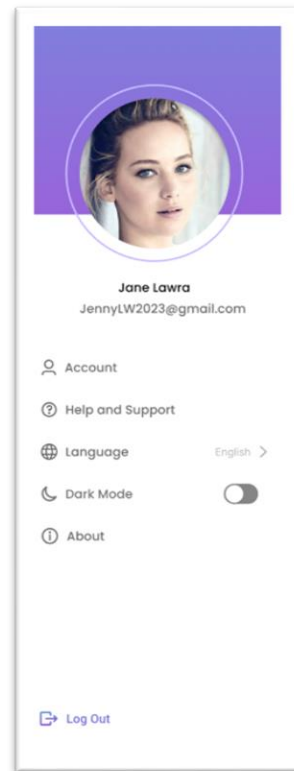
B 組

(b) 可改進的點

I. 個人檔案頁面過多冗餘資訊，如 follower 功能



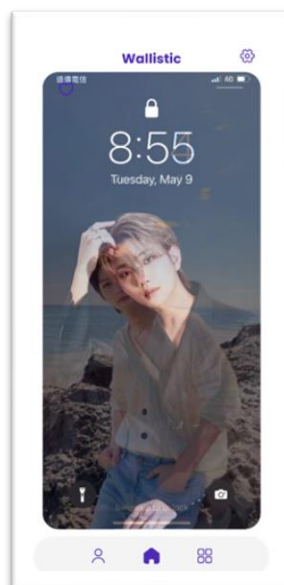
A 組



B 組

II. Home page 左右滑動換照片的效果不佳

A 組切換照片是以淡出淡入做為銜接，B 組以卷軸方式切換。



A 組



B 組

III. 切換至 folder 頁面的指引不夠直覺

A 組若要前往 folder 頁面要點擊 bar 最右邊的 icon，但 icon 有點意義不明；B 組則是直接寫 go to folder。



A 組



B 組

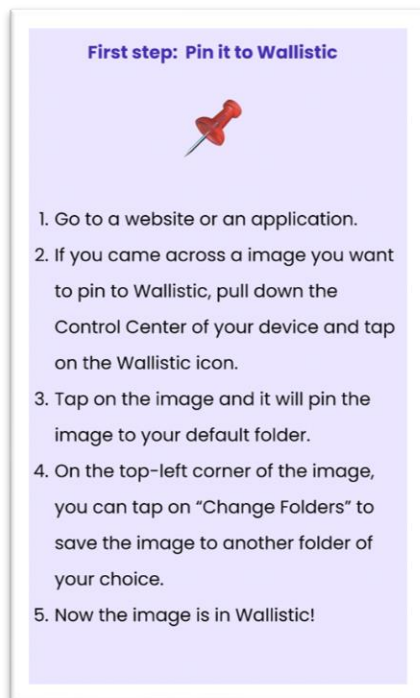
IV. Flip icon 像暫停



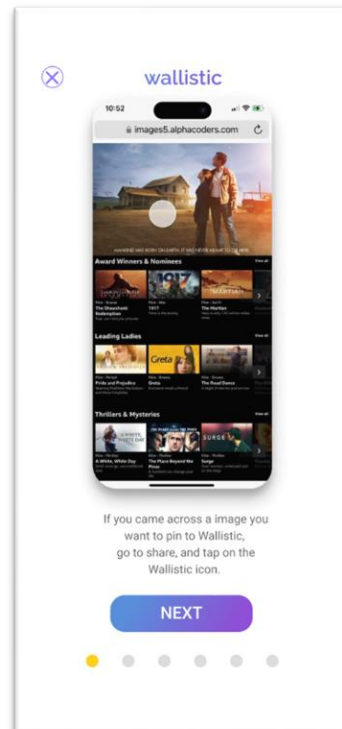
V. 沒有預覽原尺寸圖片的模式

VI. Help 頁面文字過多，不夠直觀

A 組以文字說明使用方式；B 組則是有圖示並搭配影片。



A 組



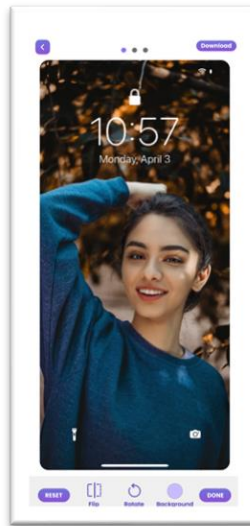
B 組

VII. 部分字體過小

✧ B 組

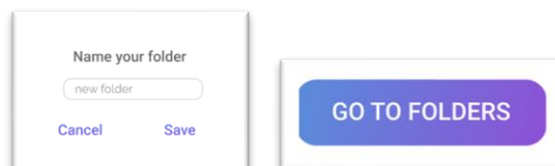
(a) 優點

- I. Tutorial 用影片方式呈現（已於先前段落討論）
- II. 主頁精選桌布用 scroll 的方式呈現（已於先前段落討論）
- III. Folder 有預設一個 favorite 資料夾
- IV. 有可檢視原圖的模式（已於先前段落討論）
- V. Preview Mode 切換支持左右滑動之外，也可以點選切換。
手指左右滑動以及點擊頁面上方的三個點點可以進行切換。

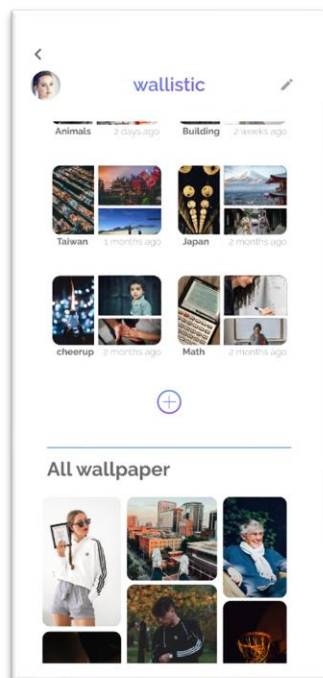


(b) 可改進的點

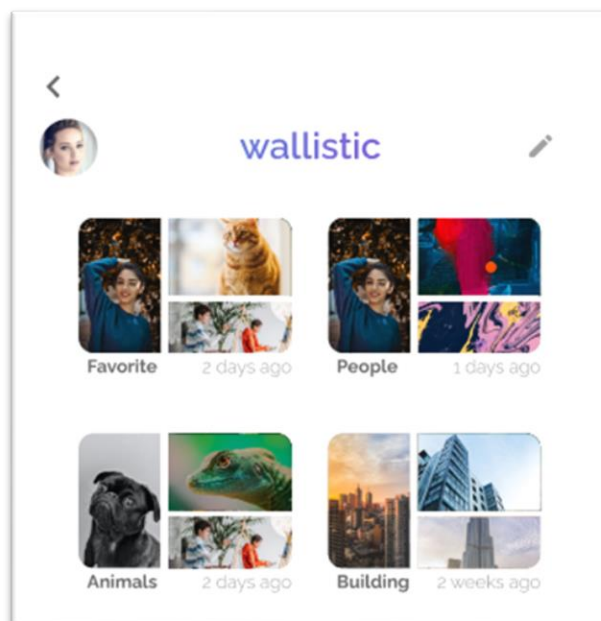
- I. 字體大小寫、字體大小、字體顏色不統一



II. 在 folder 頁面有 all wallpaper 的欄位，但可能會佔用太多 loading 資源



III. 在 folder 頁面選取 folder 時，比起使用鉛筆 icon，應該使用 select 按鈕



IV. Edit Original 頁面，與其淡化，不如可以直接不用顯示

在編輯頁面有一個是可以看原圖，此頁面不具編輯功能。B 組一開始為了維持介面的統一性選擇將下方工具淡化，但討論後決定不如直接不要放。

V. Third color 過於突兀

原本在編輯頁面的 RESET 按鈕是黃色的(Third Color)，但最後變成所有頁面只有一個黃色的按鈕，因此將其更改回紫色。

VI. 有些設計會被 iphone 的瀏海擋到

D. Usability test

製作完 prototype 後，要調查目前設計是否符合使用者要求，因此向 5 位受測者進行 interview。

統計結果連結：

https://docs.google.com/forms/d/1tmJreovrStoWf8vPiRvB7SXebVvRqAgq1AmfuV6M690/edit?fbclid=IwAR02LJSOWJe7dzMMSBdGrwCs_rFd6r0IyvudQaJP3AyuPpV3CHRBKu8F2IY#responses

問卷連結：

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSejmFZpo0zJHgNz9T4csxkXjhwc9o3PYFdJH8fsrVc_VT4_mw/viewform

Prompt 時間統計：

(<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LzZDRDyOncUKMcX7rdieC49ZyfFMhagCn8OBkQRBBgg/edit#gid=0>)

(a) 進行方式

| | |
|-------------------|--|
| GOAL | 了解使用者對 app 操作流程、介面設計和配色的看法 |
| Introduction | ✧ Research goal 了解使用者在使用 prototype 是否有操作上的困難，並了解此設計是否符合使用者的需求。 |
| Research question | ✧ 使用者花了多久時間完成圖片的下載 ✧ 在哪個操作環節使用者特別容易感到疑惑 ✧ 使用者在使用的流程為何 ✧ 使用者是否需要更多的 feature ✧ 使用者對此 app 的操作性有何評價 ✧ 這款 app 是否真的可以解決使用者的困擾 |
| KPI | Time on task System Usability Scale (SUS) User error rates |
| methodology | Unmoderated |

| | | |
|-------------|---|--|
| | 使用者根據表單進行 prompt 操作，並錄影。執行完 prompt 後回答相關問題。透過影片更直觀了解使用者操作流程。 | |
| participant | Students | |
| survey | https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSejmFZpo0zJHgNz9T4csxkXjhwc9o3PYFdJH8fsrVc_VT4_mw/formResponse | |
| Prompt | Prompt 的操作步驟以「完成桌布設定」這個 happy path 依序進行。為防止使用者在不同頁面上反覆切換以執行 prompt，因此當使用者進行到某頁面時，會順便進行該頁面相關的測試。 | |
| Prompt | Prompt 1 | 由 Light Start 或 Dark Start 進入 Flow，創建帳號並登入，在應用中打開 help 頁面，詳細閱讀前兩頁即可 |
| | Prompt 2 | 根據 help 得到的資訊，由 website 進入 flow。將照片 pin 入。(此流程在模仿您在網路上找到一張喜歡的圖片，想要 pin 到 Wallistic。) |
| | Prompt 3 | 我們提供了 light mode 與 dark mode 兩種模式，您可以選擇由 Light Start 或 Dark Start 進入 Flow，並在 setting 頁面進行切換。 |
| | Prompt 4 | 進入 folder 頁面，預覽各項資料夾，並嘗試新增資料夾。 |
| | Prompt 5 | 點擊進入 Model folder，並切換預覽模式。 |
| | Prompt 6 | 把喜歡的圖片添加愛心，再取消愛心，並嘗試分享。 |
| | Prompt 7 | 點擊預覽模式的照片進入編輯頁面，並在編輯頁面切換 mode。 |
| | Prompt 8 | 在 lock mode 進行編輯，將圖片縮放拖曳, tap 圖片放大縮小圖片(這邊只是示意，到時候會支援兩指縮放，並且不限於大中小三種 size)。 |
| | Prompt 9 | 嘗試改變背景底圖的顏色(無法真的改變顏色)。 |
| | Prompt 10 | 嘗試旋轉與翻轉。 |
| | Prompt 11 | 嘗試保存編輯過後的圖片設定。 |
| | Prompt 12 | 嘗試下載編輯過後的圖片,並在成功下載頁面一鍵回到主頁。 |
| | Prompt 13 | 從主頁面利用快捷方式進入圖片編輯頁面 切換到原始圖片定嘗試下載，完成後一鑑回到 folder(和主頁不同按鍵)。 |
| | Prompt 14 | 登出。 |
| | Prompt 15 | 請自行隨意探索 |
| Question | [我清楚這款 app 的功能和目標] | |
| | [我認為這款 app 的功能能夠解決它宣稱的目標問題] | |

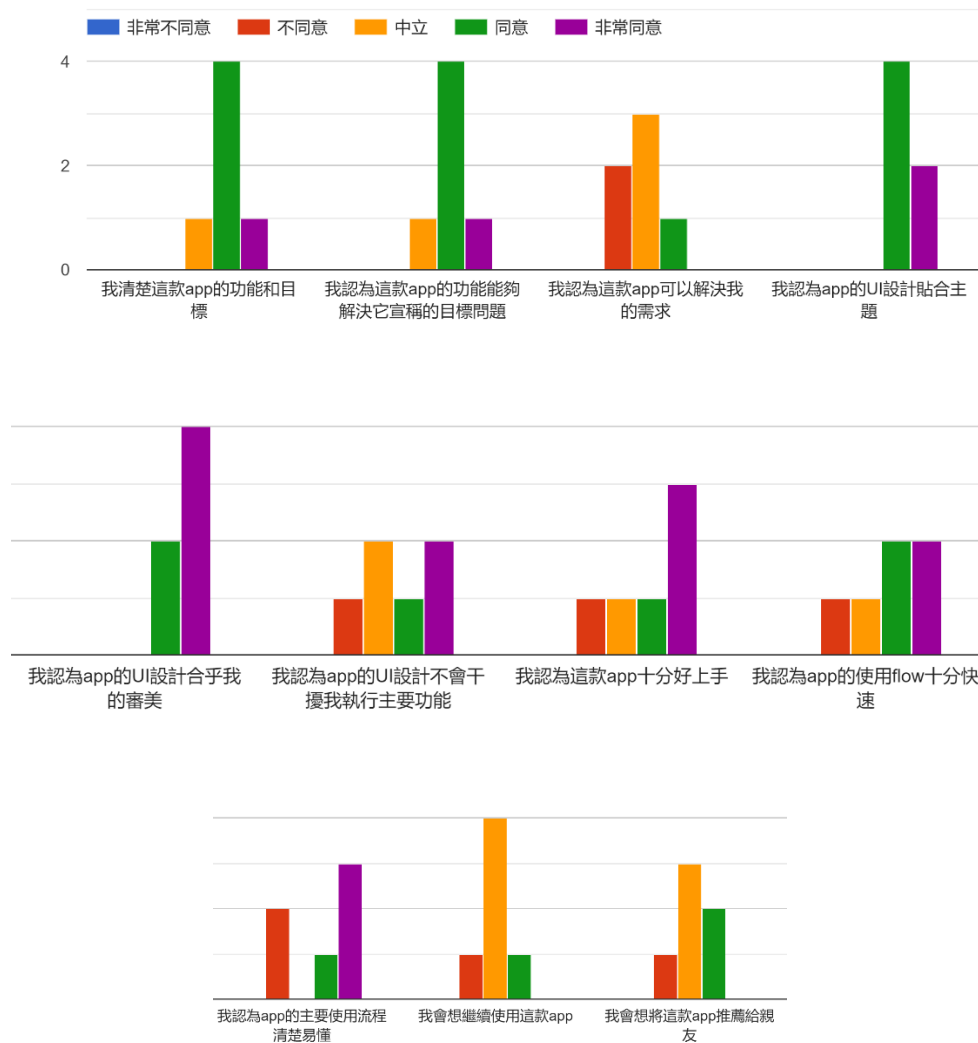
| | | | | | |
|--------|------------------------------|-----|----|----|------|
| | [我認為這款 app 可以解決我的需求] | | | | |
| | [我認為 app 的 UI 設計貼合主題] | | | | |
| | [我認為 app 的 UI 設計合乎我的審美] | | | | |
| | [我認為 app 的 UI 設計不會干擾我執行主要功能] | | | | |
| | [我認為這款 app 十分好上手] | | | | |
| | [我認為 app 的使用 flow 十分快速] | | | | |
| | [我認為 app 的主要使用流程清楚易懂] | | | | |
| | [我會想繼續使用這款 app] | | | | |
| | [我會想將這款 app 推薦給親友] | | | | |
| option | 非常不同意 | 不同意 | 中立 | 同意 | 非常同意 |

(b) Result

I. 量化數據

數據顯示在畫面設計上，使用者多數給我們肯定。但在操作流程上意見卻相對分歧。使用需求上，受測者對 app 並沒有強烈的需求。

進行完測驗後我認為...



KPI Evaluate :

Time on task : 使用者平均花了 10.24 分鐘完成所有 prompts，平均一個 prompts 0.68 分鐘

II. 質化數據

➤ 回饋感

4/6 的受測者認為 app 缺乏回饋資訊，例如在 pin 的時候應該要讓使用者知道圖片有儲存成功或是下載圖片要讓使用者知道下載成功。

➤ 流程

3/6 的受測者認為在進行的途中容易迷失，不知自己在哪一個階段。其餘造成流程不清的原因還有包括：使用者對 figma 的操作不熟悉、Prototype 設置有誤、表現效果限制(如 Figma 無法實現兩指放大)、名詞認知歧異。

➤ 教學

2/6 使用者認為 Help 的內容應該成為剛進 app 的新手教學。有一名受測者點出 help 只能 next 不能 back。

➤ 許多受測者易混淆 Download 和 Done 的功能。

➤ 用頭貼當作開啟 setting 頁面的前一頁不太直覺

➤ 通用性

1 名 android 使用者從 DEMO1 就指出本組的設計對 android 系統使用者不友善、不習慣 icon 種類。

➤ 感動的回饋

1 名參與 DEMO1 和 2 的受測者表示：

*我覺得 UI 很不錯，使用也算直觀，影片中也有說我覺得比 demo1 來得更
有下載價值，方向感覺也更明確了（著重在 pin 這個行為上的確是蠻大的
特色也方便）*

(c) 改進

I. Usability test

由於時間不夠充裕，在 Prompt 的文句上審核的不夠仔細。由於 app 的介面是英文，但 prompt 有些名詞是中文詢問，使用者在接受到 prompt 後需要經過翻譯，可能會搞不清楚我們的問題內容。另外，也要避免使用專有名詞，如 flow 等...。

II. Prototype

Improve 後版本連結(final Prototype)：

<https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2013-13057&scaling=scale-down&page-id=1011%3A3346&starting-point-node-id=2013%3A12994&show-prototype-side-bar=1>

- 在原本的設計中，點選主頁圖片可進入編輯頁面。更改後的版本，改成點擊 edit pic 按鈕進入編輯，避免使用者誤按後返回到 preview 頁面不知所措。
- preview 頁面左滑右滑切換 preview mode 的功能
- 保存完圖片後的 edit next pic 文字改成 back to folders 的按鈕
- Help 頁面能夠 go next and back
- 創建帳號後，會出現是否觀看 tutorial 的選擇畫面
- 點選 Reset 後，會跳出「您要重製圖片設定嗎」的確認畫面
- 登入、註冊、Pin 成功操作、save、下載完會跳出成功的畫面
- 原來的版本在 pin 圖片時，會直接在瀏覽介面直接進行選擇資料夾的階段。更新後的版本，會開啟 Wallistic，讓使用者進入 app 選擇資料夾
- 可實際更改背景顏色至灰色
- 在原本的設計中，點選頭像會跳出 setting 頁面。在更改後的版本中，將頭像改成 setting 按鈕
- 實作登陸頁面的錯誤訊息，和完成登錄後的 loading page(Welcome back)
- 實作 add folder

E. Design for Execution

✧ Acquisition

(a) LOGO



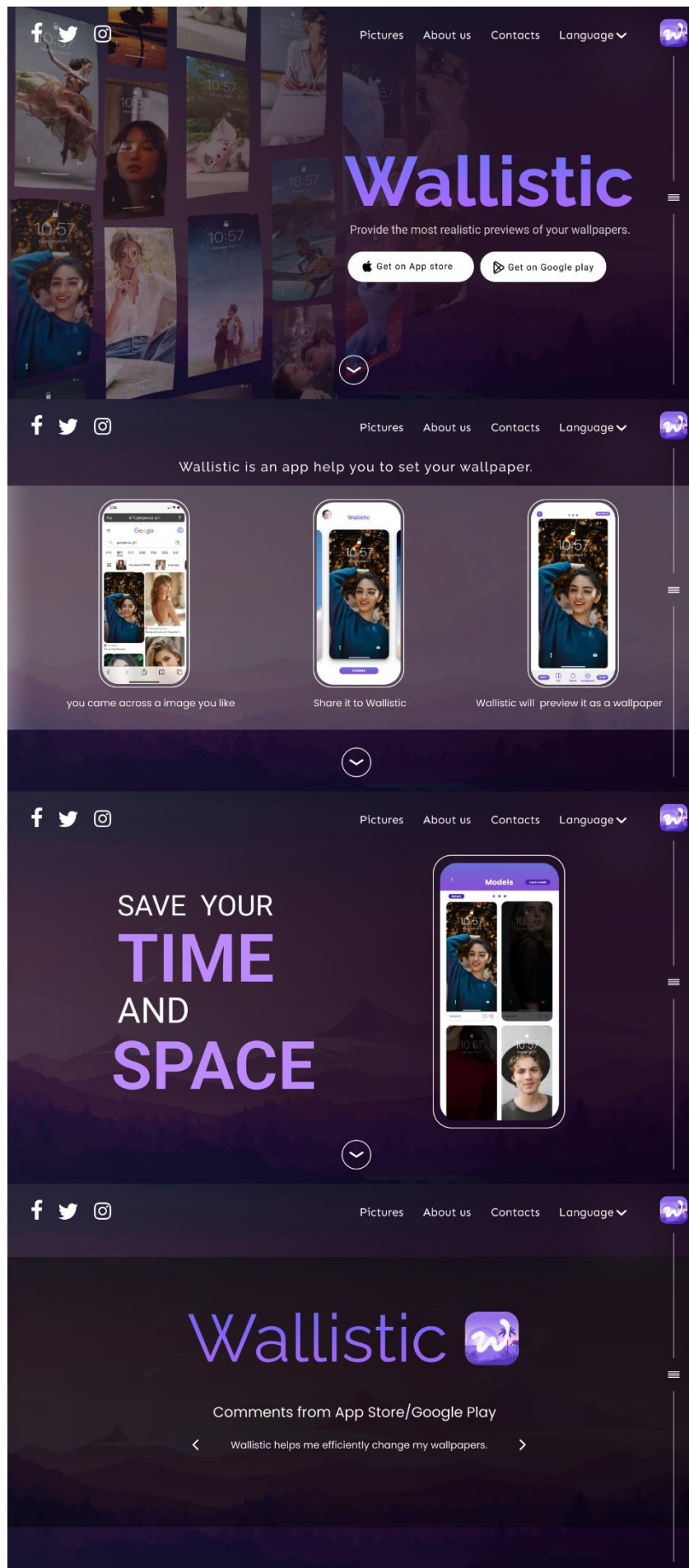
LOGO 以手寫 w 為主，w 代表 Wallistic；手寫字直觀上會聯想到圖像、藝術。背後以主色調紫色為主，風景照暗示此 app 和桌面、背景處理相關。

(b) Website and Landing Page

Website 頁面連結：

<https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2017-14445&scaling=scale-down&page-id=2017%3A14273&starting-point-node-id=2017%3A14445&show-prot-sidebar=1>

考慮到潛在使用者可能想在網路上搜尋相關工具，我們設計了產品介紹網展，引導潛在使用者進行下載。Website 第一頁為 landing page，使用大量桌布圖片，強調 app 快速預覽的功能。第二頁簡單介紹 app 和操作，第三頁向潛在使用者強調我們的服務可以節省他們的時間和儲存空間。最後引導其下載並向潛在使用者展示其他用戶的好評。



(c) App store & Google play Page

App store 頁面連結：

<https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2017-14375&scaling=scale-down&page-id=2017%3A14273&starting-point-node-id=2017%3A14445&show-proto-sidebar=1>

Google play 頁面連結：

<https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2017-14274&scaling=scale-down&page-id=2017%3A14273&starting-point-node-id=2017%3A14445>

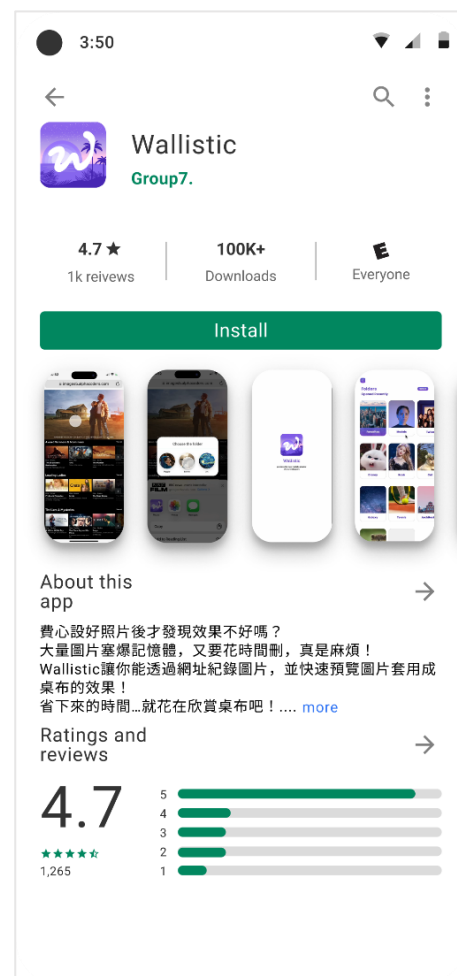
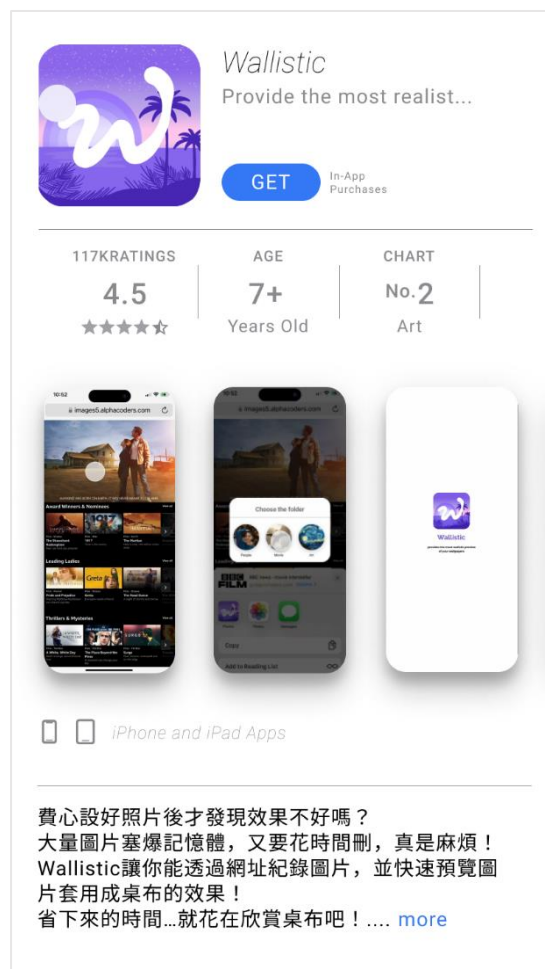
文案：

費心設好照片後才發現效果不好嗎？

大量圖片塞爆記憶體，又要花時間刪，真是麻煩！

Wallistic 讓你能透過網址紀錄圖片，並快速預覽圖片套用成桌布的效果！

省下來的時間...就花在欣賞桌布吧！



(d) App design

在使用者登出 app 後，會請使用者進行評論。另外，app 中使用者可以分享圖片給他人，透過 Encourage Sharing 增加曝光度。

✧ Activation

(a) Unique Value Proposition

- 大量圖片的預覽功能，讓使用者可以快速篩選。
- 儲存圖片連結，節省記憶空間。
- 便捷的操作
- 內建底圖(Padding)調色功能
- 富有設計感的介面
- 簡單明瞭的 tutorial

✧ Retention

(a) Make it a habit

Wallistic 使用瀏覽器或其他 app 的分享功能，因此，當平常使用者單純在使用分享功能時，會不停看到 Wallistic 的 logo，達到重複曝光的效果。

(b) Trigger

若使用者過久沒有使用本 app，app 會傳送通知，告訴使用者他還有 favorite 照片可以設置。

| Trigger | action |
|---------------------------------------|--------------------------------------|
| 獲得通知告知還有未檢視的 favorite 照片。 | 點開 app Cost: a little bit of time |
| investments | Variable Reward |
| 系統會請使用者離開前再 favorite 其他照片，並設定下次通知的時間。 | 使用者無法預期到底是哪一張 favorite 照片。 |

✧ Referral

(a) Share

App 有分享調整完圖片的功能，讓使用者可以將照片跟有共同喜好的人分享，並藉機讓更多人知道 Wallistic。

(b) Practical Value

被分享者和分享者可以從訊息交換的過程中獲得被同理的快樂。

(c) Story

暫時還未實做，但 DEMO3 應該會搭配簡短影片，以詼諧方式講述 Wallistic 省時間這個重要的 benefit。

F. 總結

在 DEMO2 中，我們根據 DEMO1 的反饋並結合在課堂中學到的 AARR 和設計相關知識，對原本簡陋的 low fidelity 進行了升級。我們在畫面設計方面得到了使用者的肯定。雖然操作流程仍有些令人困惑的地方，但相比 DEMO1，我們已經取得了很大的改善。在 DEMO3 中，我們將根據 high fidelity prototype 製作出一個真實的產品。

✧ 附錄

| | |
|----------------------------------|---|
| 會議記錄 | 5/3 : https://docs.google.com/document/d/1zZH-P77d3XxF6F4B7JdJGin-0X4WdfQaMcFY_HYPwR0/edit?usp=share_link 5/18 : https://docs.google.com/document/d/1B6o-9NWpGoi928DkFtQUckryv9BcV--s/edit?usp=share_link&ouid=101576418204970379338&rtpoftrue&sd=true |
| Interactions (happy path) | |
| Prototype 連結(after critic) | https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2017-15363&scaling=scale-down&page-id=2017%3A14634&starting-point-node-id=2017%3A15333&show-prot-sidebar=1 |
| Design critic | |
| A 組 prototype | https://www.figma.com/proto/GxVd4VbLpmJOAotA9i3Gfw/lyvy%26Penpen?type=design&node-id=5-1449&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=5%3A1449&show-prot-sidebar=1 |
| B 組 prototype | https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=1584-5503&scaling=min-zoom&page-id=1584%3A5503&starting-point-node-id=1584%3A5544&show-prot-sidebar=1 |
| Critic 影片 | https://drive.google.com/file/d/11tUs-cWhUbACJoEYh6ui6aLtQ4_xkw9s/view?usp=share_link |
| Usability test | |
| 問卷結果 | https://docs.google.com/forms/d/1tmJreovrStoWf8vPiRvB7SXebVvRqAgq1AmfuV6M690/edit?fbclid=IwAR02LJSoWJe7dzMMSBdGrwCs_rFd6r0lyvuDqaJP3AyuPpV3CHRBKu8F2IY#responses |

| | |
|------------------------------|---|
| 問卷 | https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSejmFZpo0zJHgNz9T4csxkXjhwc9o3PYFdJH8fsrVc VT4 mw/viewform |
| Improve 後版本(final Prototype) | https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2013-13057&scaling=scale-down&page-id=1011%3A3346&starting-point-node-id=2013%3A12994&show-proto-sidebar=1 |
| Design for Execution | |
| Website | https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2017-14445&scaling=scale-down&page-id=2017%3A14273&starting-point-node-id=2017%3A14445&show-proto-sidebar=1 |
| App store page | https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2017-14375&scaling=scale-down&page-id=2017%3A14273&starting-point-node-id=2017%3A14445&show-proto-sidebar=1 |
| Google play page | https://www.figma.com/proto/v0NciO6hnoA7JuotXtXol1/DEMO2?type=design&node-id=2017-14274&scaling=scale-down&page-id=2017%3A14273&starting-point-node-id=2017%3A14445 |
| Design System | |
| 最終版 | https://www.figma.com/file/h20r38SnSugllsH4DMSkND/Design-System?type=design&t=rp4RbaZEd6Hae96T-6 |

◇ 工作分配表

| 組員 | 工作內容 |
|-----|--|
| 周芷瑄 | Mockup 討論、Prototype 第一階段設計討論、A 組 prototype 製作、design critic、統整 Usability Test、AARR 討論、報告連結整理、最終資料夾整理 |
| 林亞葶 | Mockup 討論(紀錄)、Prototype 第一階段設計討論(紀錄)、A 組 prototype 製作、統整 Usability Test 修改結論、Improve prototype(design critic 後)、AARR 討論、Improve prototype (Usability Test 後) |
| 余佳軒 | Demo2 時程規劃、Mockup 討論(主持)、Prototype 第一階段設計討論(主持)、B 組 figma 草稿討論、B 組 prototype 製作、design critic、Improve prototype (design critic 後)、AARR 討論、報告 interaction 撰寫、Improve prototype (Usability Test 後)、修改後的 design system 整理 |

| | |
|-----|---|
| 張舜涵 | Mockup 討論、B 組 figma 草稿討論、B 組 prototype 製作、 design critic 、design critic 整理、AARR 整理、AARR 討論(主持)、landing page 與 App Store 設計、報告影片錄音錄影剪輯 |
| 賴姿妘 | Mockup 討論、B 組 figma 草稿討論、B 組 folder 頁面 prototype 、報告製作、負責 Usability test 、AARR 討論 |