Usability test

GOAL:

Fundamental – Why we built the product?

For those who need to choose wallpaper from a plenty of online resources.

Design – How to build the product?

Post-launch – Whether the product works as expected?

| Introduction | * Project background   本組設計了一款新的app，客群是對手機桌布有嚴格審美標準的人們。為了節省篩選適合圖片帶來大量的記憶空間與時間浪費。   * 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   A: 沒有足夠的說明使用者會完全不知道自己在幹嘛，即便他已經把圖片仔好了。全程大概1分半。   * 在哪個操作環節使用者特別容易感到疑惑   A: **那個旋轉，看起來像返回，但真正的返回(同李文婷)**。  不知道pin在幹嘛。   * 使用者在使用的流程為何   A: 前半部分如何pin圖有點卡，點擊步驟繁雜。目前單一照片的測試不太能凸顯其優勢。   * 使用者是否需要更多的feature   A: 如果可以跟別人share編輯好的桌布會很棒   * 使用者對此app的操作性有何評價   A: 無特別回饋   * 這款app是否真的可以解決使用者的困擾   A:應該有幫助，但是使用者不知道釘選可以有什麼樣的幫助(節省空間等) |
| KPI | Time on task：3 mins  System Usability Scale (SUS)：60%  User error rates：60% |
| methodology | Moderated:賴姿妘  Location: 實體,台達館  Date: 4/11  Length: 10 mins |
| participant | Students：唐翊雯  清華大學資工系大二學生，來自台灣台中，平時興趣為打排球睡覺。 |
| script | Intro:   1. 是否可以錄音錄影 2. App功能說明 3. 流程說明： 4. 基本問題：  * 平常怎麼決定自己的桌布(主題   A: 發生特別事情的時候(ex 交往周年、第一次出去)  A:看到好看的圖片，之前追星的時候也是。   * 都從哪裡找到桌布   A: 追星的時候會在twitter,ig,fb找圖片   * 平均換桌布的頻率   A: 兩個禮拜一次   * 每次換桌布都花多少時間   A: 15-20min   * 每次換桌布需要挑選多少圖片   A: 沒有特別敘述   * ……….  1. 有問題都可以詢問 2. 感謝詞….你的答案會幫助我們….   (這個過程要特別注意操作上的缺點、使用者如何操作要追問)  Taking notes：詳情見07\_Usability-study.pdf 頁24  最後問題：  整體評價…  (參見上方Research question) |
|  |  |
|  |  |

| task | Clicks path: | observation: | quotes | Task completion |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Prompt 1:  將網路上有興趣的圖片進行釘選 | 直接把頁面滑掉 | -如果為實際app要如何讓使用者上手是一個挑戰 | 我不知道要在哪裡看圖片  我不知道我在幹嘛 | 25sec |  |
| Prompt 2:  打開app  Prompt 3:  打開欲篩選的資料夾 | App->idol folder | -打開app很直觀  -打開資料夾很直觀 |  | 10sec |  |
| Prompt 4:  切換不同預覽模式 | 選單->lock screen ->其他選項 | 找了一下才發現 |  | 22sec |  |
| Prompt 5:  進行編輯 |  | (放大縮小會被忽略)  (預覽功能被忽略) | 旋轉看起來像返回 | 30sec |  |
| Prompt 6:  下載圖片 |  | 使用者不知道自己載了什麼  (edited 和 origin 的差別) | 我對他進行編輯了我為什麼還要選哪一個 | 5sec |  |