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   超快，5分鐘以內  使用者表示：直接下載圖片不會比較有什麼負擔吧，畢竟都是自己喜歡的照片。   * 在哪個操作環節使用者特別容易感到疑惑\   Pin 照片怪怪的，使用者很困惑的點是，他會不會在瀏覽的時候，不小心點到照片然後就把照片存進wallistic裡面。會不會pin到不想pin的照片或者根本沒有要pin東西的意思但不小心開到。他沒有很理解是要拉下工具，點開icon才代表啟動wallistic。   * 使用者在使用的流程為何   他用的很順，我都沒有給他提示   * 使用者是否需要更多的feature   一開始Pin進folder要有確認button，不然不知道到底pin到哪裡。  Folder那邊應該要有個加folder的icon吧，不然他不知道要在哪裡新增folder。  如果要跟pinterest一樣可以分享自己的board才需要set profile或者user setting，不然其實沒有必要。   * 使用者對此app的操作性有何評價   簡單，還行   * 這款app是否真的可以解決使用者的困擾   他覺得有點矛盾。如果我們是希望使用者可以設桌布省時間，但使用這個app卻要那麼多steps，是不是其實更麻煩。 |
| KPI | Time on task  System Usability Scale (SUS)  User error rates |
| methodology | Moderated  Location: remote online  Date:  Length:10-20min |
| participant | Students  (大概的背景) |
| script | Intro:   1. 是否可以錄音錄影 2. App功能說明 3. 流程說明：   會先詢問基本問題  講一個prompt(任務)，受訪者要嘗試去完成那個任務，在過程中把自己的心聲大聲講出來。例：我現在看到什麼，我覺得怎樣怎樣。  卡關太久再給予適當的提示   1. 基本問題：  * 平常怎麼決定自己的桌布(主題   截圖課表  以前國中的時候會找桌布照片，但現在不會了。   * 都從哪裡找到桌布   一般google圖片   * 平均換桌布的頻率   每學期換一次   * 每次換桌布都花多少時間   蠻花時間的，瀏覽校務系統，找到課表，截圖課表，調整大小，試試看放桌布如何，等等   * 每次換桌布需要挑選多少圖片   以前有要求的時候會截圖很多個，現在比較隨便就還好   * ……….  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  Prompt 1:  將網路上有興趣的圖片進行釘選  Prompt 2:  打開app  Prompt 3:  打開欲篩選的資料夾  Prompt 4:  切換不同預覽模式  Prompt 5:  進行編輯  Prompt 6:  下載圖片  以上都很上手，自己figure out了。  最後問題：  整體評價…  (參見上方Research question) |
|  |  |
|  |  |