（字号最小12pt）

# Team Members

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name | Student ID | Phone Number | Email |
| Meng Wu(Team Leader) | 3150102426 | 18867135470 | mengmengzjxs@163.com |
| Yuan Xiao |  |  |  |
| Qianru Fang |  |  |  |
| Yulu Chen |  |  |  |

# Project Drivers（动机和限制加起来大约2页）

**The Purpose of the Project**

1.Background

（时代背景、项目发挥作用的场景、用户能用它完成什么工作）

2.Goals of the Project

（为什么我们会想要这款产品，开发产品的真正原因（虽然明明就是为了完成作业））

**Stakeholders**

1.The Client

2.The Customer

3.Other Stakeholders

**Users of the Product**

1.Hands-On Users

（描述潜在客户群，下面表格为举例，可增删，详见模板8、9页）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| User Category | Role | Experience | Age Group | Gender | Job | …… |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

2. Priorities Assigned to Users

①Key users

②Secondary users

③Unimportant users

3. User Participation

（我们期望哪些用户能提供什么，比如business knowledge, interface prototyping, or usability requirements，分析这些用户必须花费在产品的最少时间）

4. Maintenance Users and Service Technicians

（分析一下会维护这款产品的人员比如肖鸢的需求）

# Project Constraints（看晕了暂时懒得写要求）

**Mandated Constraints**

1.Solution Constraints

2. Implementation Environment of the Current System

3. Partner or Collaborative Applications

（就是写photoshop本身对我们的产品的约束）

4. Off-the-Shelf Software

5. Anticipated Workplace Environment

6. Schedule Constraints

7. Budget Constraints

**Naming Conventions and Definitions**

1.Definitions of All Terms, Including Acronyms, Used in the Project

2.Data Dictionary for Any Included Models

**Relevant Facts and Assumptions**

1.Facts

2.Assumptions

# User Servey

**User Analysis**

1.General characteristics:

（半页，这里是写我们采访过的用户。如果有不同类别的用户群就要分类总结）

2.Personal characteristics: （我们采访的用户，一个个写，最多半页）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User ID | Gender | Age | Description |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| …… |  |  |  |

**Questionnaire Design**

（列出问题样例，最多1页）

**Result**

（文档里没有要求但是感觉要写一下，把上面问题的调查结果用各种条形图啊饼图啊啥的做一下）

**Discuss**

1.Potential Tasks

（大概地解释一下我们的产品可能需要有那些功能，最多半页）

2.Selected Tasks

（我们打算实现哪些功能以及原因）

①Tasks

（大约半页）

②Reason

（大约半页）

# Prototype design

（最多6页）

**Overall Idea**

（整体界面图）

**Scenarios**

1.

①

②

2.

①

②

（使用者视角的两个案例叙述，各半页，再加图片演示）

**Cognitive Walkthrough**

（大意是，假设你现在已经制作好了产品，在上述的两个情景中，你觉得你的产品可能会出现哪些问题，对于这些可能出现的问题，你要怎么改进，写1页)

# Final Product

（虽然报告里面没有要求但还是写一下吧）

**Result**

（截图以及一些叙述）

[**Documentation**](https://docs.unity3d.com/Manual/index.html)

（这个写好以后附一份在程序文件夹里面吧，是个采分点，至少不能做三无产品，就是license、日期、保质期、最终解释权啥啊也都写上吧哈哈哈哈哈哈）

（评分标准大致翻译：

系统状态对用户可见：用户知道他使用产品的时候发生了什么。

考虑真实的用户：加入用户是傻白甜零基础也要能使用。

用户操作自由：允许用户出错，支持undo、redo。

具有一致标准：用词不要有歧义。

防止错误：用户乱点的话也不会用坏这个东西。

交互是可见的：按钮清晰显示，不要通过用户去回忆各种按键。

使用方便灵活：不卡顿。

美丽而且轻量：不要有不必要的设计。

帮助用户查错：报错信息要通俗易懂

有文档：有文档有文档让用户参考。

）