

竞品分析

一 前言

1.1 竞品分析描述

分析魔方计时器使用群体，确定用户需求及关注点。

了解市面上主流魔方计时器，即直接竞品的功能、特点以及优劣势。

1.2 测试环境

iPhone 11 Pro Max。

直接竞品：

网页：csTimer、

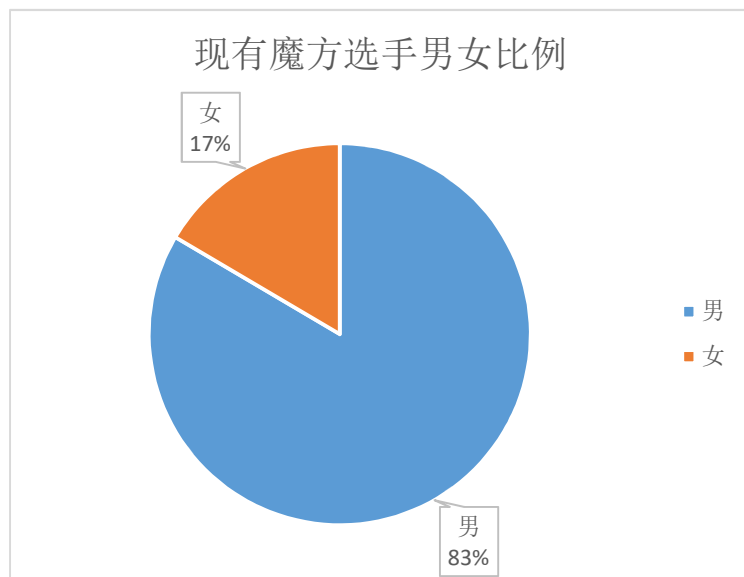
APP： DCTimer²、ChaoTimer、Cutimer

小程序：冬瓜魔方计时器、魔方空间计时器

二 市场分析

2.1 市场规模

从粗饼网上看到注册的中国大陆地区的魔方选手共 22362 人，其中男性 18579 人，女性 3675 人。男性选手占比 83%，女性选手占比 17%。

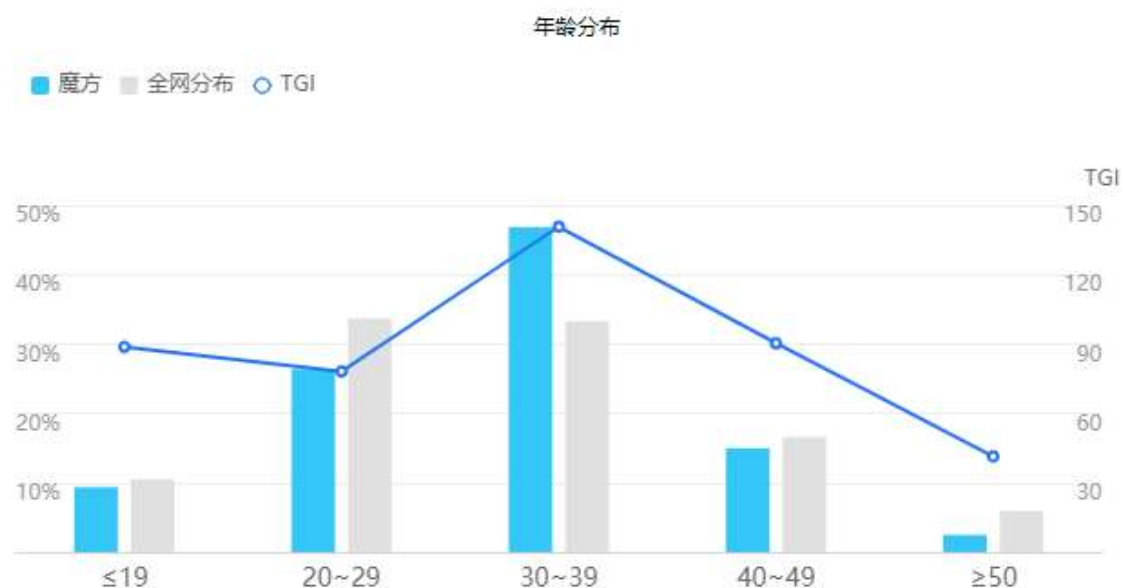


主流网站较少，基本上相关网站只专注于一方面，相对而言是一个小众的市场。

2.2 用户分析

根据百度指数，可以看出搜索“魔方”关键词的男女比例接近 1:1，且各职业分布比较均匀。各年龄阶

层的用户分布如下图所示。



20~39 岁用户占 72%左右，其中 30~39 岁用户 TGI 超过 100，也即是说该年龄段用户群体对“魔方”的关注度比整体水平高，同时该年龄段的用户也是搜索关键词最多的。

根据地域分布可以看出搜索较多的用户主要集中在华东区域以及国内的一二线城市。

搜索内容主要集中在魔方解法方面，针对的主要是三阶魔方。对于大众而言，市面上也多见三阶魔方，除专业和业余选手外，普通用户接触到其他魔方类型的机会不多。

搜索指数基本不随年份有较大变化，而资讯指数和媒体指数则根据时间呈现较大波动，其原因可能在于一些竞赛节目的宣传及播出，从而吸引部分媒体和用户金星搜索和发布。

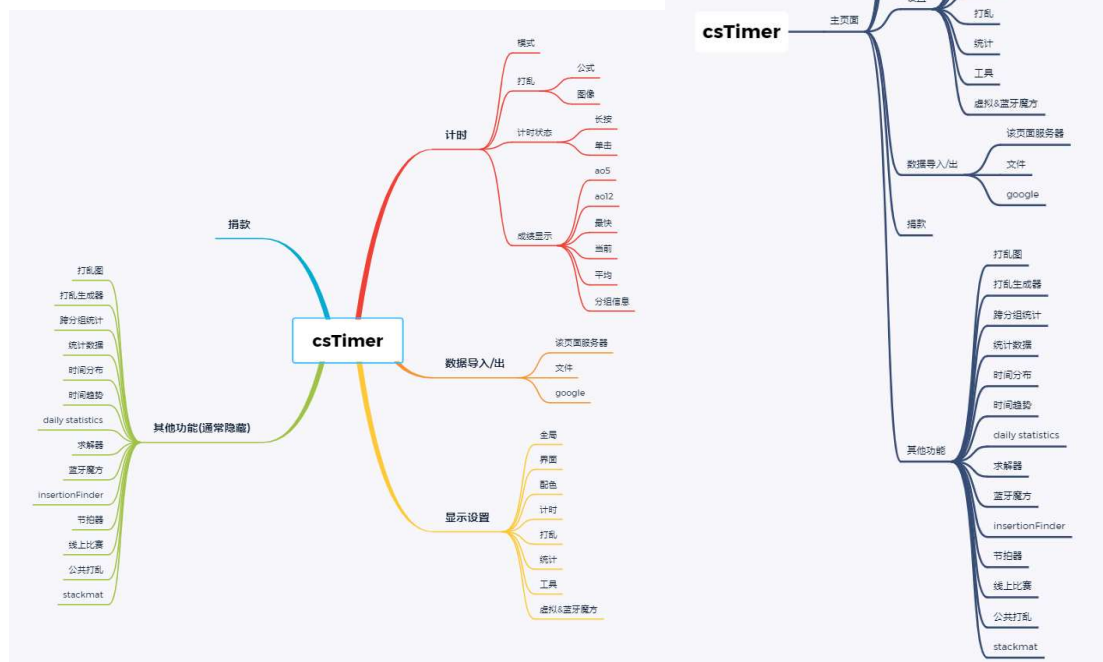
根据以上情况，除比赛选手外，普通用户对魔方的兴趣日益增加，且集中在 20~39 岁人群中，该部分人群对兴趣的专注度更强，更难出现朝三暮四的情况，坚持程度会更持久。

三 竞品分析

3.1 网页类

3.1.1 csTimer

csTimer 的结构图和信息架构图分别如下：



功能齐全，基本能涵盖所有需求。主功能计时包括了分组、成绩处理/显示、模式选择、打乱显示等基本功能，在主功能基础上另外有很多针对魔方选手的功能可供选择，适应性很强，涵盖面很广。

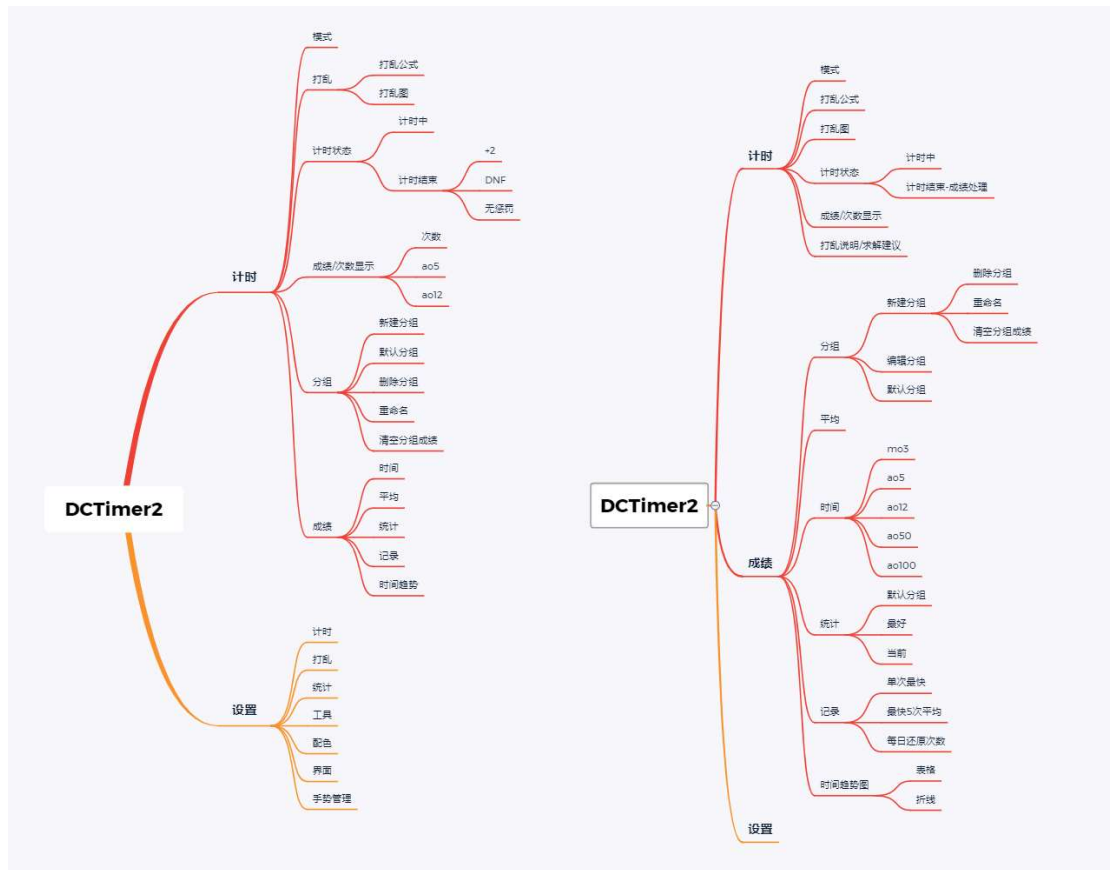
但是功能层级较多，种类较多。但基本全部集中在一个页面去表达，虽然通过按钮进行了分类，但是各功能以浮窗的形式堆积在同一个页面上，十分杂乱。且由于该计时器是网页，适用于电脑屏幕。和电脑屏幕相比，手机界面太小，因此在电脑上比较充实的页面在手机上会显得杂乱无章。功能过多，也由于没有合理分配导致功能的不可见性，以至于需要用户深度探索才能看清逻辑及信息全貌。

视觉上配色较为陈旧，与现在多彩及扁平化的设计潮流相差甚远。

3.2 APP 类

3.2.1 DCTimer²

DCTimer² 的结构图和信息架构图分别如下：

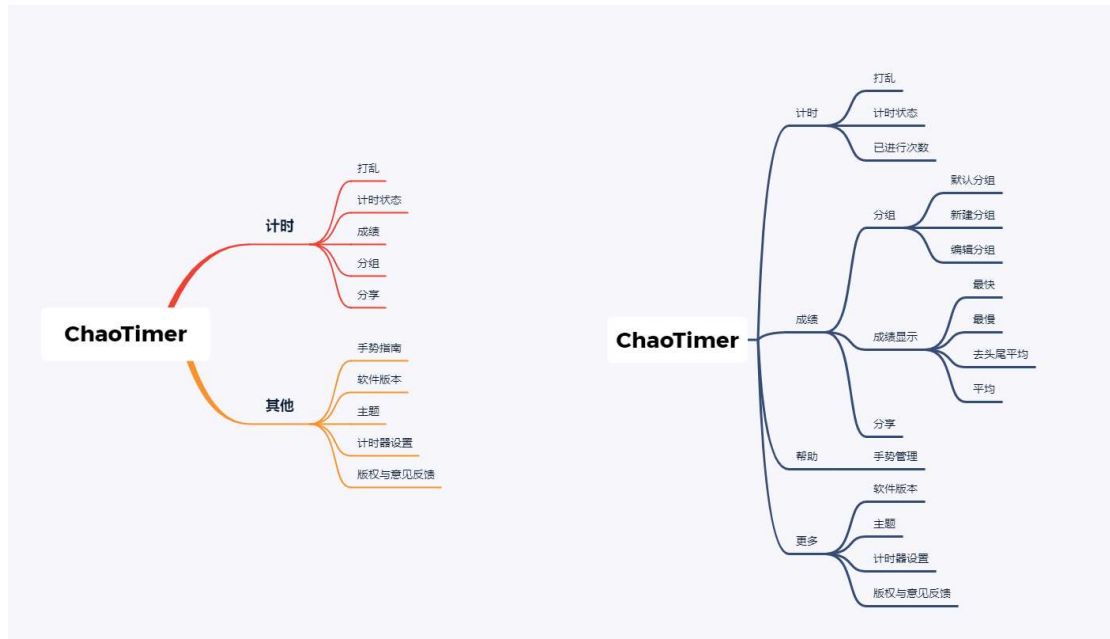


主要功能计时，围绕计时深度探索计时所需要的功能特性，主要在于计时状态和计时结束后的成绩显示。功能较明确，页面也因此划分为三页，即计时、成绩和设置，分别对应两大核心功能。计时所包含的功能和其他魔方计时器相当，成绩显示层级更明确清晰，提供多类成绩显示。设置方面可根据个人兴趣进行私人定制，增加 app 的个性化，同时使 app 更贴近用户习惯。

配色为蓝色+白色。视觉上较为干净清爽，同时色彩不多。主界面用全蓝色全屏，其余界面白色全屏，蓝色仅用作图标，较能准确反应页面主次，也较能体现整体统一性。

3.2.2 ChaoTimer

ChaoTimer 的结构图和信息架构图分别如下：

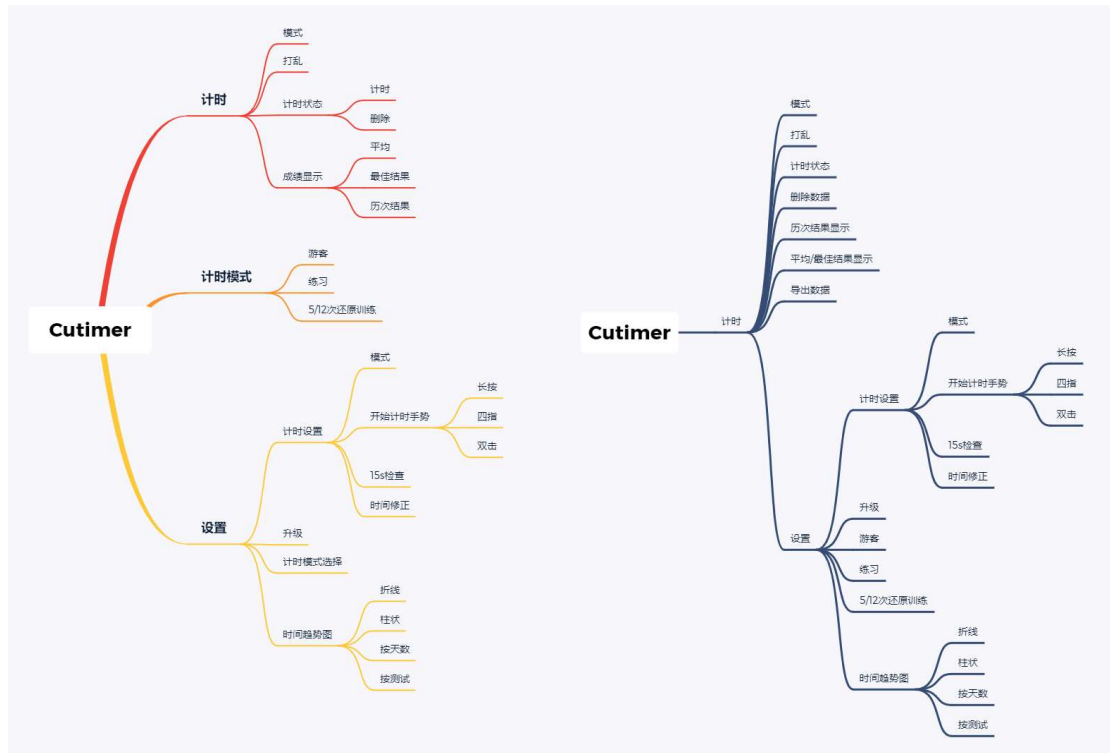


该 app 的功能和上述两个相比更加简单，模式方面仅有一种默认模式，即 3 阶魔方打乱，不可进行修改。计时其他功能和上述两个大致一致，同样包含计时中和计时结束后的成绩查看。不同的使计时中提供了圆点计数提醒用户已进行过的还原次数，实时反馈便于用户及时且清晰的认知。成绩方面提供最关注的最快、最慢、去头尾平均和平均成绩。提供成绩分享功能增加用户间的互动性以及 app 的推广。通过帮助协助用户学习 app，减少用户认知负担和记忆负担。可设置的选项较少，私人定制几乎没有，功能相对较单一，仅适合三阶魔方用户。

视觉上主要采用黑色+蓝色+白色，配色较为简单。主界面用黑色全屏，其余页面导航栏采用蓝色，菜单栏采用黑色，其余部分采用白色，统一性较弱，蓝色的应用意义也不大，因为色彩过少且没有鲜明对比，和黑白两色的构成产生了严重的脱节。比较好的是红点的应用，清晰明了且直观的展现了还原次数，及时且明显的提供了反馈。

3.2.3 Cutimer

Cutimer 的结构图和信息架构图分别如下：



该 app 主要功能还是计时，但不同的是提供了多种模式以供选择。用户可有针对性的进行训练或比赛。成绩显示较直观，但是在主页面上略有重复。右上角的每次成绩显示有认知负担，不够清晰直观。提供时间趋势图表示历训练情况。仅有一个主页面，但是由于功能较为简单，且着重于单次训练，因此成绩显示不在重头。设置安排较清晰。但是设置里功能层级较多，增加了用户的记忆负担。

颜色为黑色+蓝色，黑色全屏和蓝色 icon。对比度不大，因此不能有很强烈的刺激感，界面排布较整洁，和前述三个不同的是这是一款横屏 app，与真实比赛时的视觉效果更为接近。

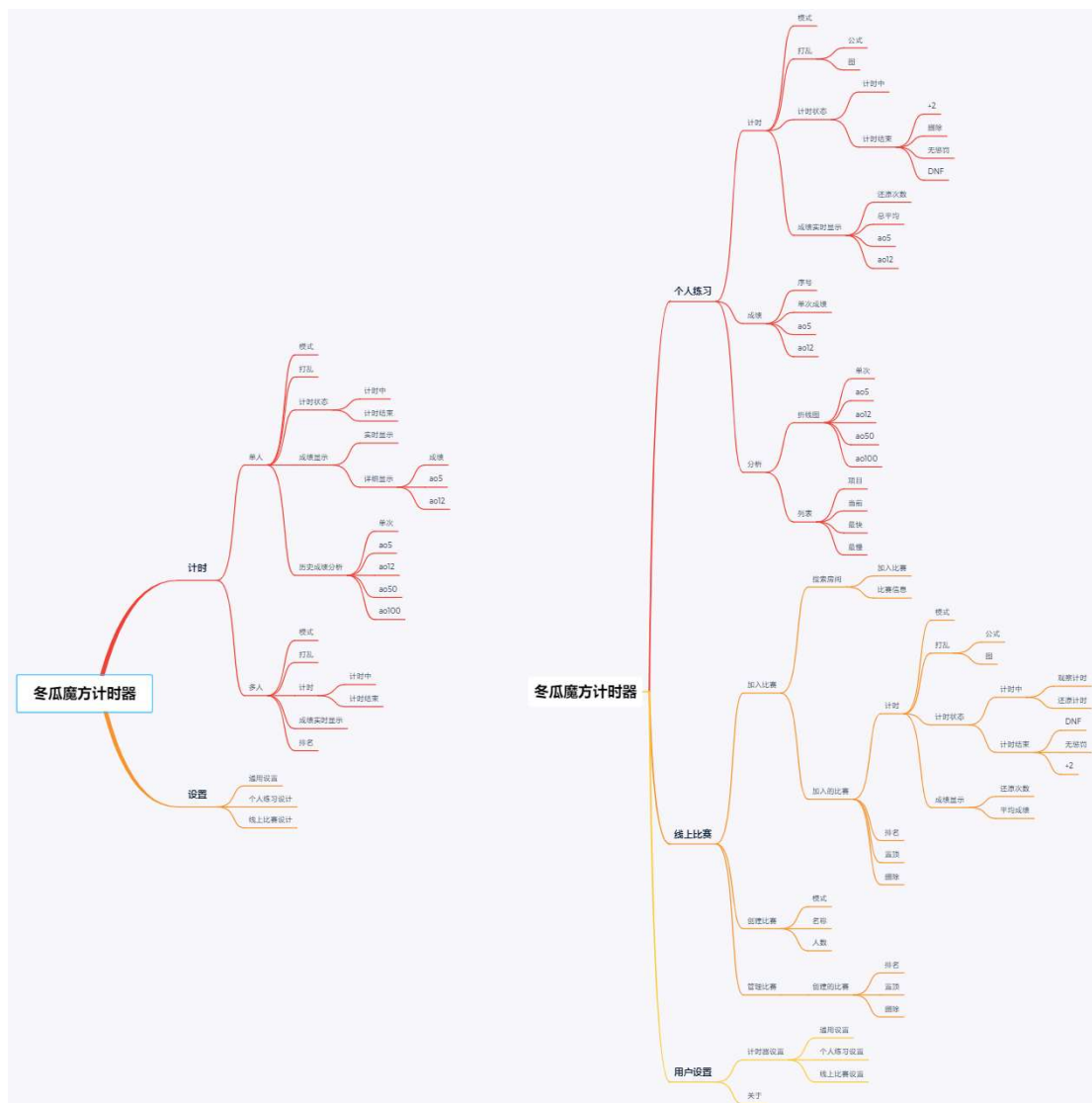
3.2.4 网页和 app 的对比

	目标客户群	核心需求	关键任务流程	共有功能	独有功能	视觉	其他
csTimer	官方网站用户	计时、模式选择、结果及处理结果展示	选择模式（弹窗）➡打乱公式（直接页面显示）➡ 长按计时➡平均/最好结果显示（直接显示，细节另弹窗显示）	打乱公式 计时 平均/最后/ 各次结果显示 数据导出	比赛模式；分组；切换打乱公式；打乱图；时间趋势；求解器；打乱生成器；跨分组统计数据；节拍器；线上比赛；公共打乱等	配色冲突	信息框架杂乱
DCTimer ²	一般计时用户		选择模式（弹窗）➡打乱公式（直接页面显示）➡ 长按计时➡平均/最好结果显示（直接显示，细节另详其余菜单栏）		比赛模式；分组；切换打乱公式；时间趋势；求解推荐；计时结果处理；打乱图；功能/视觉/手势设置	配色简洁	功能冗杂
Chaotimer	一般计时用户		打乱公式（直接页面显示）➡ 长按计时➡平均/最好/各次结果显示（另详其余菜单栏）		分组；手势指南；红点计时次数	配色及图标过时	功能简陋且不完善
Cutimer	一般计时用户		选择模式（新页面）➡打乱公式（直接页面显示）➡ 长按计时➡平均/最好/各次结果显示（右上角及右下角显示）		比赛模式；训练/比赛/游客模式；时间趋势；不同状态下对数据有不同操作处理	与内核冲突	数据处理依状态而定，不全面

3.3 小程序类

3.3.1 冬瓜魔方计时器

冬瓜魔方计时器的结构图和信息架构图分别如下：

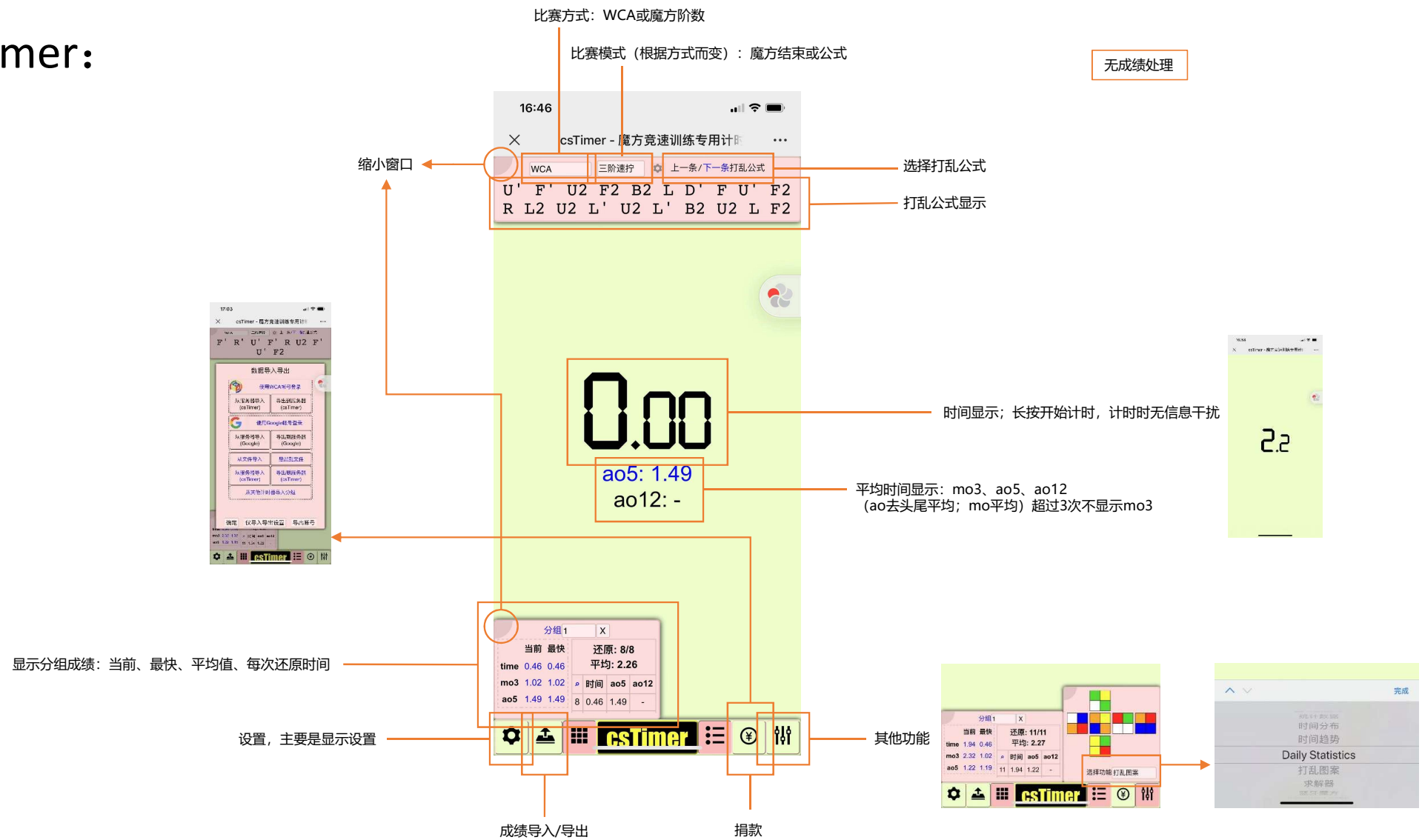


给出了个人练习和比赛的入口，能明确区分两种功能入口，同时针对这两种功能分别进行了针对性设计。但是存在一些入口能到达相同的页面，导致入口界限不明确，如房间里的排名查看。一些功能较为简单不足以占据整个页面，可以和其他页面相结合，如比赛里的加入比赛和管理比赛，二者区分开并没有太大的意义，造成页面的冗杂。新建分组入口未找到，容易让用户疑惑。个别图标对用户造成干扰。局部可以更加完善，以符合用户行为规则。

但功能清晰完整度较前述网页和 app 更好，同时界面也较为整洁。颜色配置比较清爽，符合计时器定位。同时 logo 设计和小程序能较好融合，界面列表运用小圆点来表达小程序的统一性。

网页

csTimer:



APP

DCTimer²:



比赛类型选择

随app变色

3阶 - 随机状态

打乱详情
求解建议



打乱公式

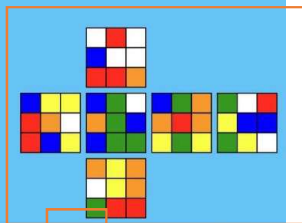
L' D2 R' D2 R2 B2 D2 F2 R2 U F' R' B'
R U L2 F' L U' L2

0.000

默认分组不能删除



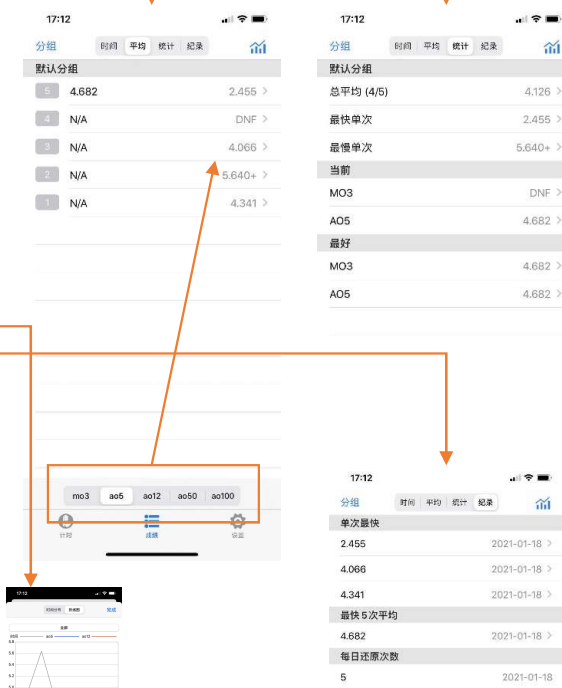
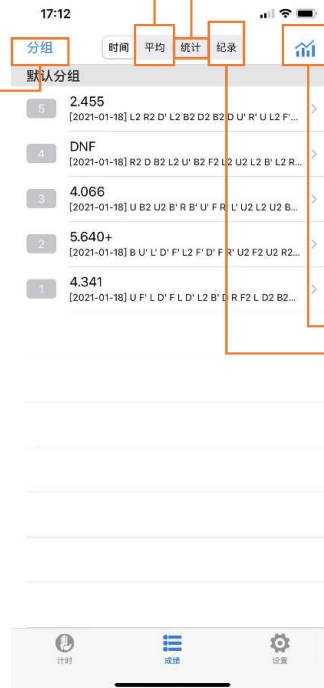
打乱公式图



次数及平均数显示

0/0
ao5: -
ao12: -

进入app主页面

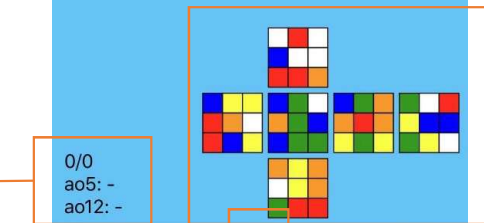


时间分布 (表格+折线)

时间显示; 长按开始计时, 计时时无信息干扰

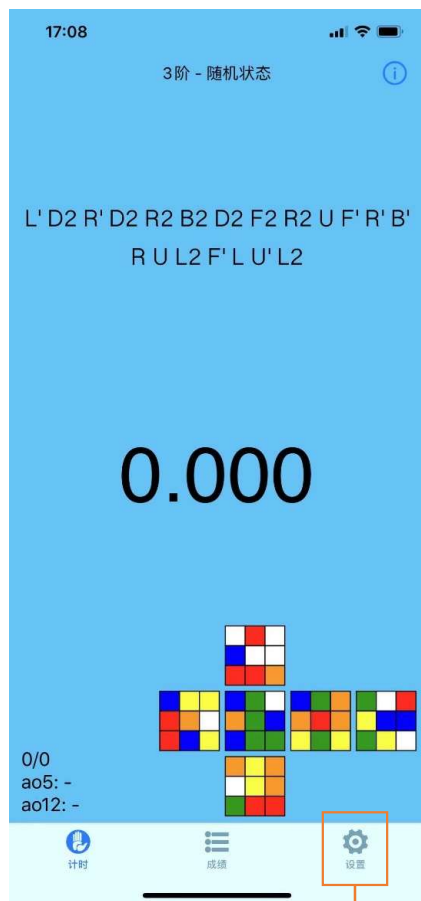


一旦停止
出现成绩操作框
无惩罚
+2
DNF
取消

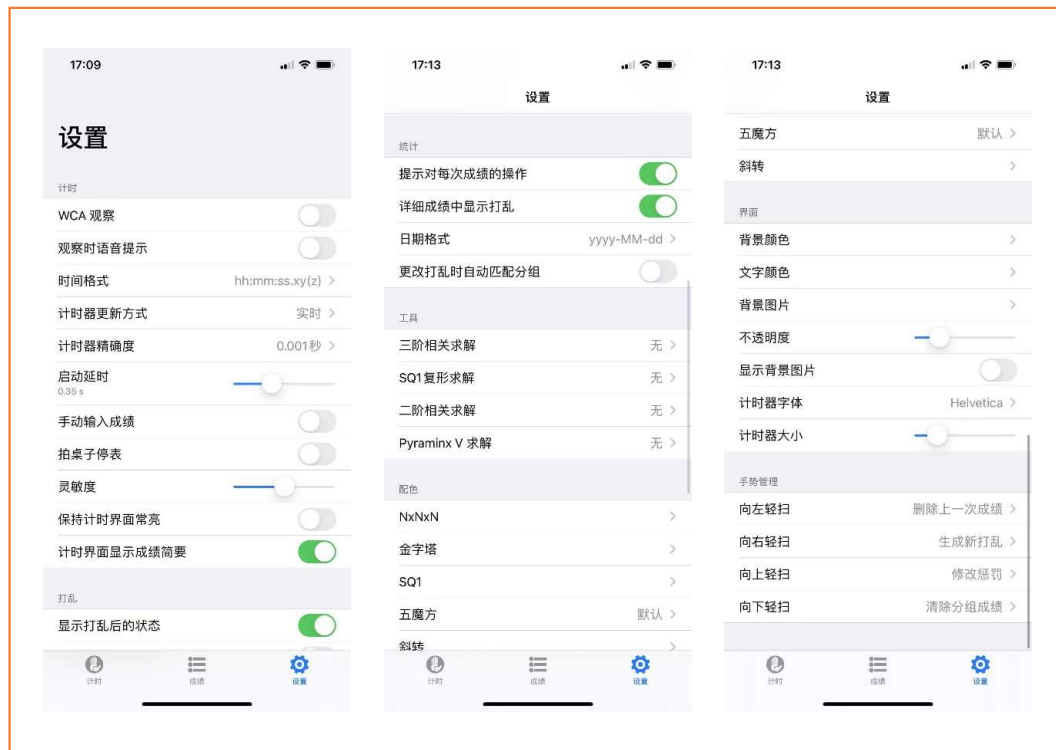


APP

DCTimer²:



进入app主页面



功能:
计时相关设置、打乱相关设计、统计结果想过设置、其他工具

视觉:
配色、界面

其他:
手势管理

APP

ChaoTimer:

打乱公式

R2 U2 B' D2 L2 B U2 F' U2 L2 R' B' F L R2
D2 L U L2 B

时间显示; 长按开始计时

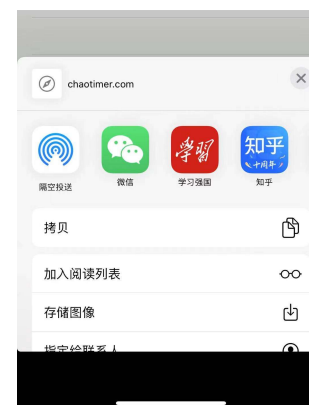
Ready

计时时依旧
会显示打乱

R2 U2 B' D2 L2 B U2 F' U2 L2 R' B' F L R2
D2 L U L2 B

2.870

红点表示该分组内已进行计时次数

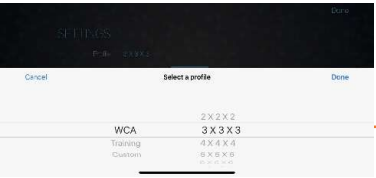


分享有问题



APP

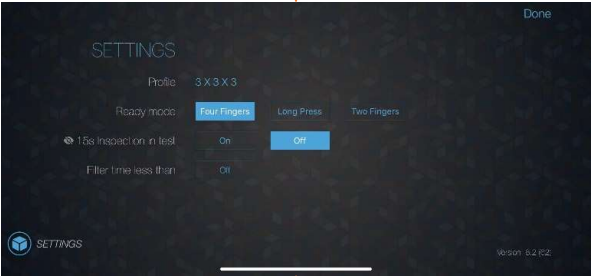
Cutimer:



模式

打乱公式

状态条: 绿色为计时状态; 红色为一般状态



设置: 模式、计时手势、15s检查、时间修正



游客模式



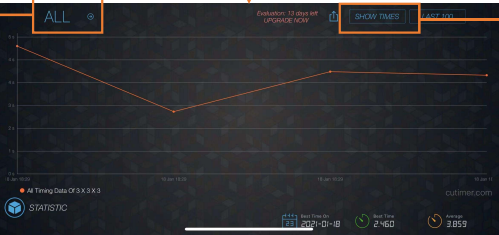
导出数据

历次结果 (并标注最佳结果)

计时 (可长按、双击、四指; 根据设置选择)

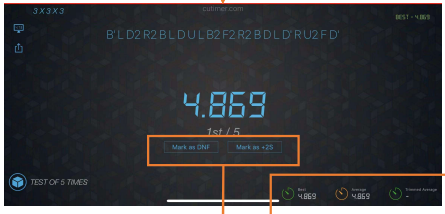
平均+最佳结果显示

普通计时只能操作删除



可显示数字

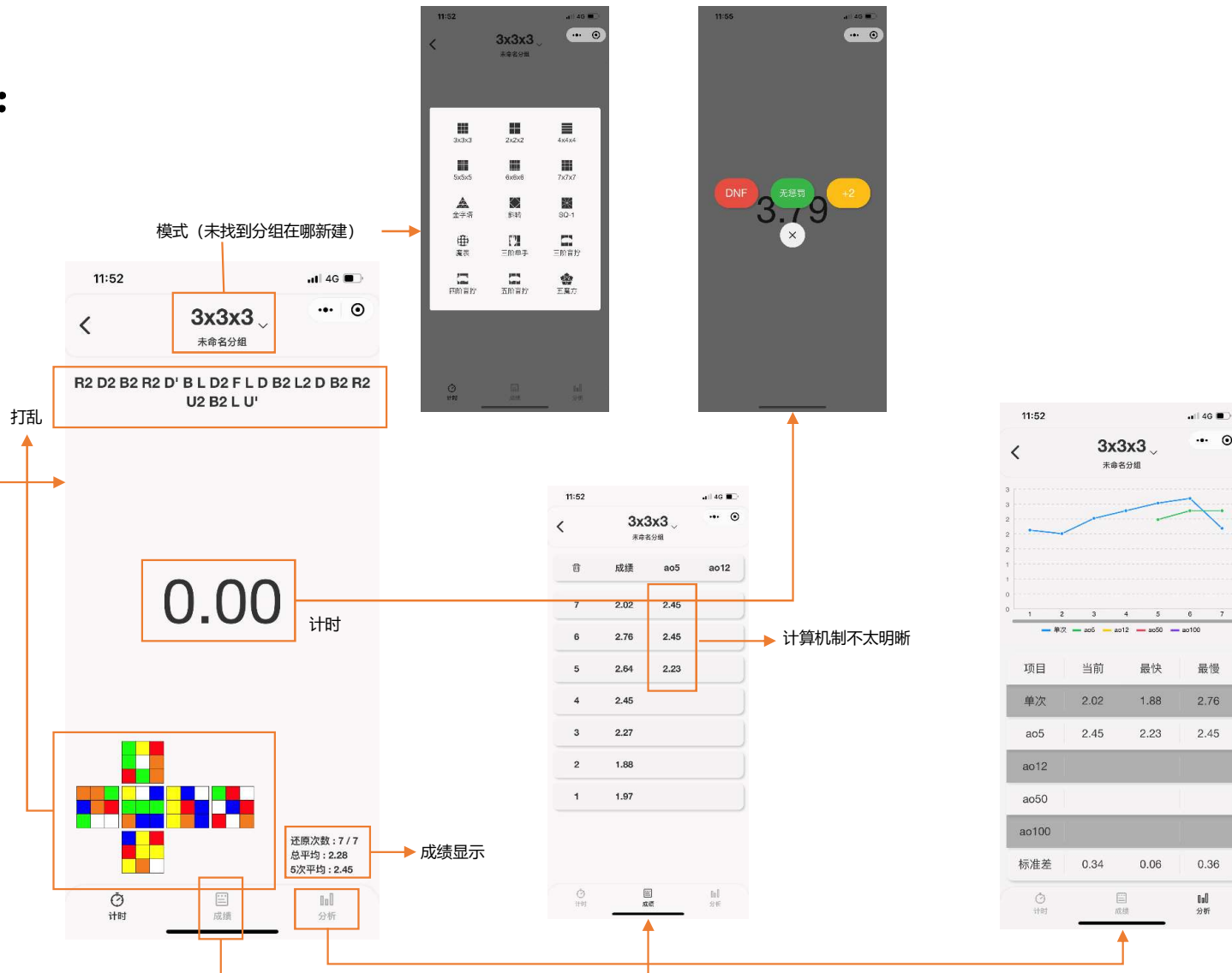
结果折线展示 (趋势图)



减少一个平均数

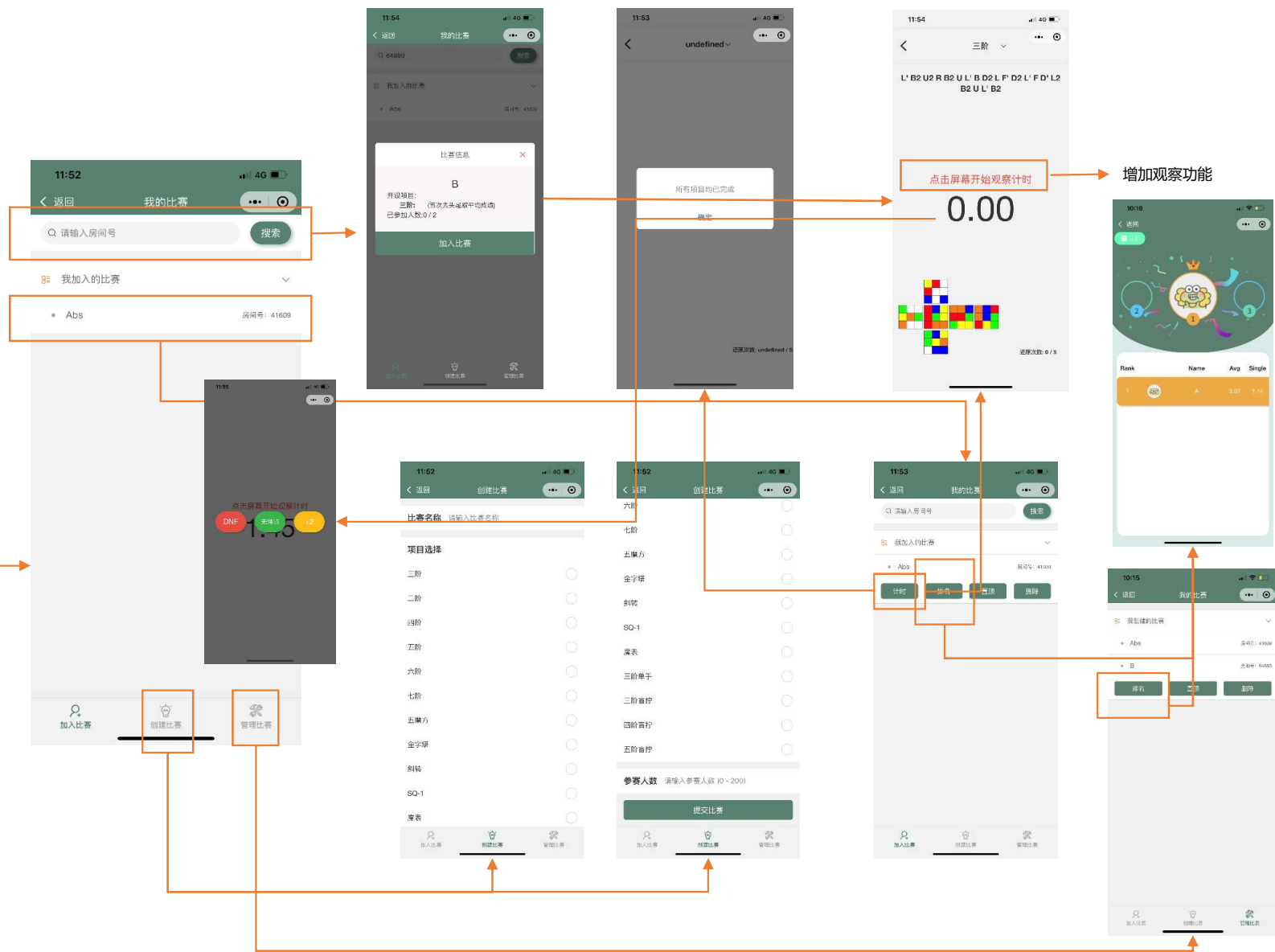
5/12次计时可操作数据DNF和+2s

冬瓜魔方计时器：



小程序

冬瓜魔方计时器:



小程序

冬瓜魔方计时器:

