编号：

2019 -2020 学年第 二 学期



**实 验 报 告**

实验课程名称 人机交互与用户体验

专 业 班 级 软工1703

学 生 姓 号 31701418

学 生 姓 名 罗一焱

实验指导教师 侯宏仑

## 1.项目介绍

### 1.1背景

1. 开发软件系统的名称：AS3（ArtShowShopShare）
2. 本项目的任务提出者：侯宏伦
3. 开发者：浙江大学城市学院UXD-202005小组
4. 面向用户：对艺术有一定了解的人士，或者专业从事艺术工作的人士。

### 1.2产品概述

名称：Art&Show&Share&Shop（AS3）

中文名称：艺泋（hui）

实现形式：手机APP

设计理念：一个集展示作品、分享艺术、购买艺术品一体的原创艺术社区。

主要功能：

1. 社区（Share）以类似微博的形式，包括但不仅限于：动态的发赞评转，聊天群组，好友，实名身份认证，等级徽章。
2. 艺术品展示（Show）类似大部分艺术展示APP，包括但不仅限于：AR，高清，图片，文字，视频展示。
3. 艺术品交易（Shop）类似于淘宝的形式，购买方式包括但不仅限于：预购、直购等。

### 1.3目标

实现艺术爱好者可以在我们的app上欣赏分享艺术品并可以进行线上艺术品交易以及艺术同好之间的方便交流

对于原创艺术作者群体而言，目标是通过AR技术以及文字图片视频等方式更加全面细致的展现自己的作品，并可以进行艺术品金钱交易自身获得利益

对于艺术爱好者而言，目标是可以方便细致的欣赏新颖鲜活的艺术作品并可以在社区当中分享自己的观点以及爱好展示找到与自己志同道合的艺术同好，在欣赏艺术品的同时遇到心仪的可以直接购买。

我们的具体功能重点需要实现的总结如下

1.社区 动态传赞评转，群组，好友，认证，等级徽章。

2.艺术品展示（AR，高清，图片，文字，视频）。

3.艺术品交易（赞助、拍卖、一口价）。

### 1.4运行环境

移动端APP

需要IOS或Android系统支持

## 我在团队中的工作

我们的项目分为四个阶段，分别是：

1. 项目启动阶段
2. 项目计划阶段
3. 项目实施阶段
4. 项目测试阶段

在项目启动阶：

1. 我与组员们共同讨论选题，收集项目来寻求灵感。

在项目计划阶段

1. 我和其他组员合作编写了概要设计

在项目实施阶段

1. 我编写了项目访谈记录
2. 进行了案例收集与整理。
3. 移情模块当中，和组长一起组织讨论我们的项目选择并编写了移情模板。
4. 在video模块当中，我设计了我们小组故事板的输入输出以及参与视频拍摄。
5. 我和其他组员合作将低保真手绘原型绘制成线框模型

在项目测试阶段

1. 我初步编写了总结文档。

## 我的收获与感想

经过这一学期UXD课程的学习，让我尝试了一个软件项目从启动阶段到设计阶段再到测试收尾阶段的开发过程。从一开始的小组讨论挑选主题，小组会议通过头脑风暴的形式收集大家的意见，最后得到了大家都想做的项目。之后经历了访谈、移情分析阶段，学到了通过与用户对话和从中观察用户的言行举止来获取用户的真实需求。在ideate阶段的讨论，更加体现了头脑风暴的重要性，大家都为项目提供了细节部分的完善，让我体会到了小组合作的重要性。之后的故事板和视屏拍摄内容也都让我们这个项目之间的完整了起来。通过这一学期的学习，让我了解了人机交互的过程与方法，也参与了实际项目的设计，虽然结果比较粗糙，但也让我积累了更多的经验。