

# 商業界面設計修改報告

## 遊戲化互動用於發票兌獎 ：以發票怪獸為例



報告人：陳嘉晉



# 專案介紹



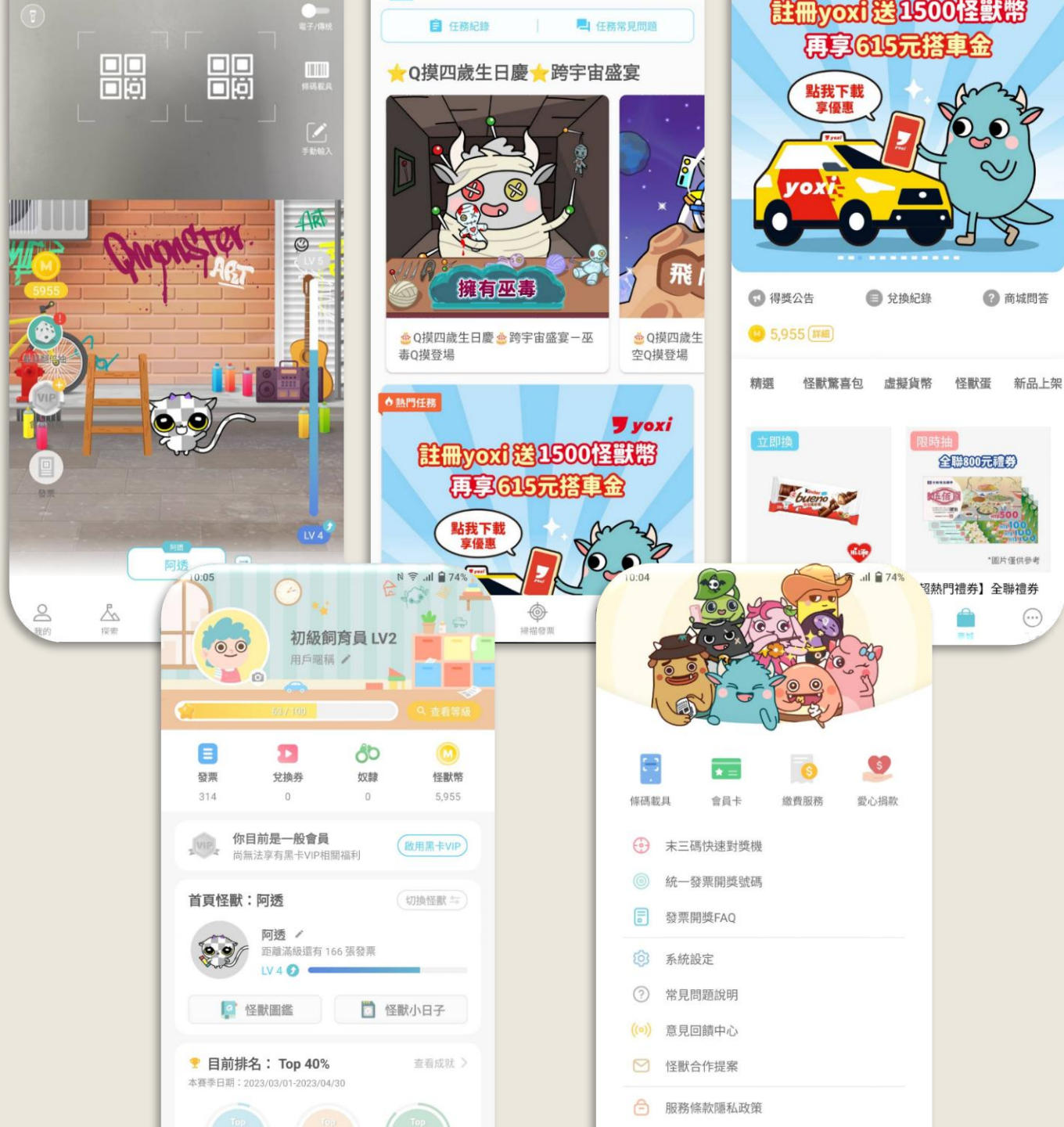
- 本專案是商業界面修改的課程作業，從分析修改對象到分析競爭對手以及Persona，最後分析User story 將修改需求更進一步的提出，針對問題建立修改方案，如：新的互動流程圖，新的互動模型等，建立粗模原型後於課堂上給同學試用，並蒐集修改意見，根據蒐集的結果分析完後討論分析的結果。
- 這次的商業專案修改沒有顯著的正面回應，但在這次的實作中能看到，發票怪獸相較於其他競爭對手而言，蒐集怪獸與怪獸互動是吸引人的遊戲體驗，因此在本次的修改中加強與怪獸互動的部份，以及透過與怪獸互動的方式切換頁面來解決畫面按鈕繁雜的問題，讓怪獸互動更吸引人，而不是一直透過增加怪獸來增加使用者。
- 修正時常見的問題還是長按與點按的互動模式不夠直覺，在互動上需要調整與更改，較正面的部份是與怪獸互動獲取怪獸幣，增加互動確實是正面的，但如何互動也是要認真思考的課題。

# 介紹與動機



# 產品功能

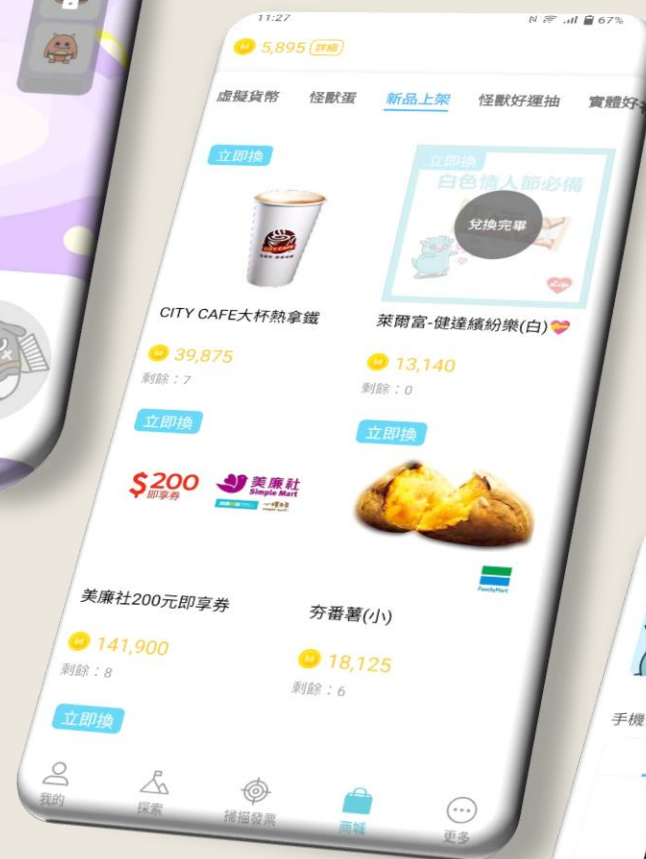
- 掃描發票
- 任務牆
- 點數商城
- 個人資訊
- 個人設定



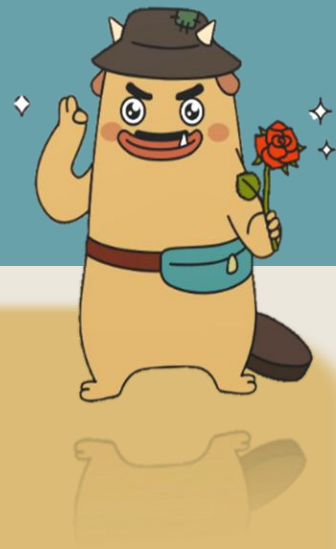


# 產品特色

- 吉祥物養成-發票怪獸
- 合作店商優惠
- 電子發票(載具)



# 網路評價-問題點

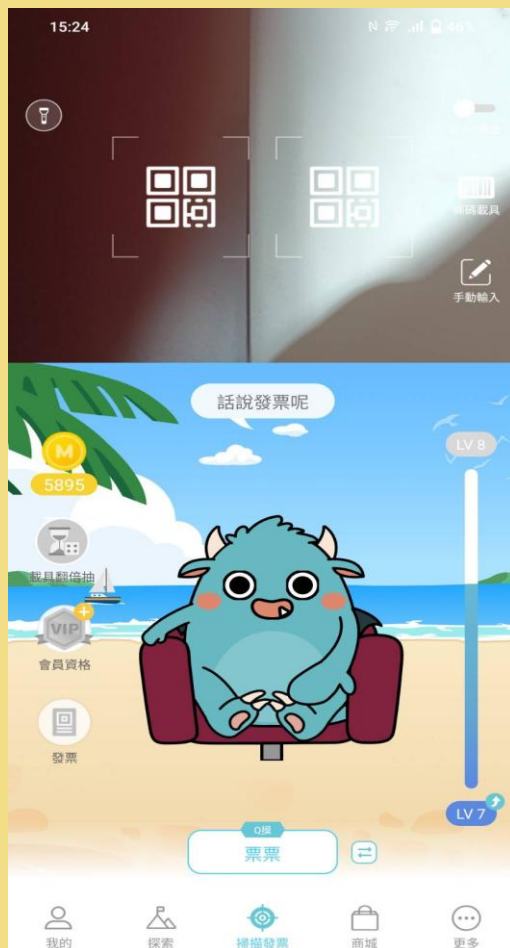


- 評價：4.4 / 5
- 掃描速度慢，需要花時間對焦
- 介面複雜容易找不到功能
- 遊戲幣獲取難
- 沒有每日簽到
- 強制性的提醒使人煩躁

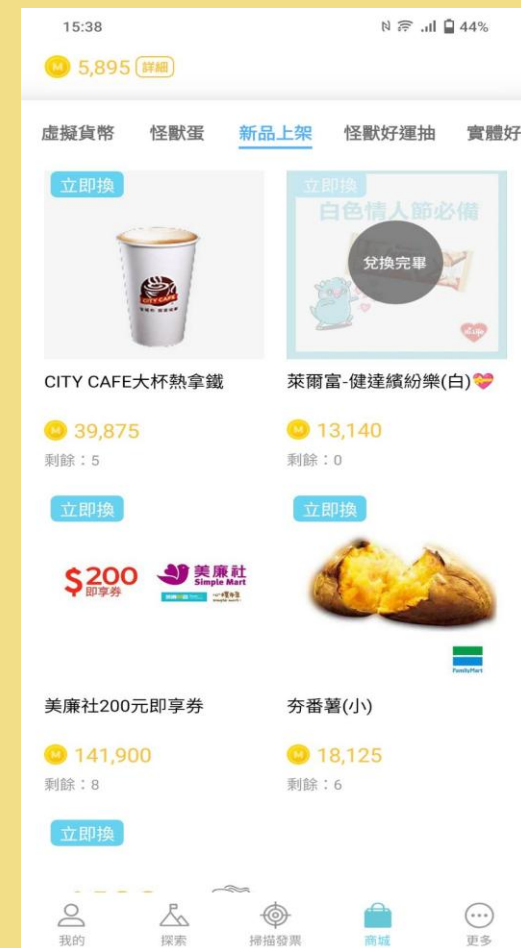
# 使用觀察



- 主打利用它記錄發票與自動兌獎的方式，讓怪獸成長。
- 基本上怪獸的成長就是補圖鑑，成長出來的怪獸沒有特定的功用。



- 商城中有能換的優惠，但所需的點數過多。
- 缺少每日任務去吸引玩家，讓玩家覺得有機會換到。



# 使用觀察



當前的資訊  
與功能簡單，  
不須用到這  
麼多功能按  
鈕去顯示相  
同的資訊





# 修改目的



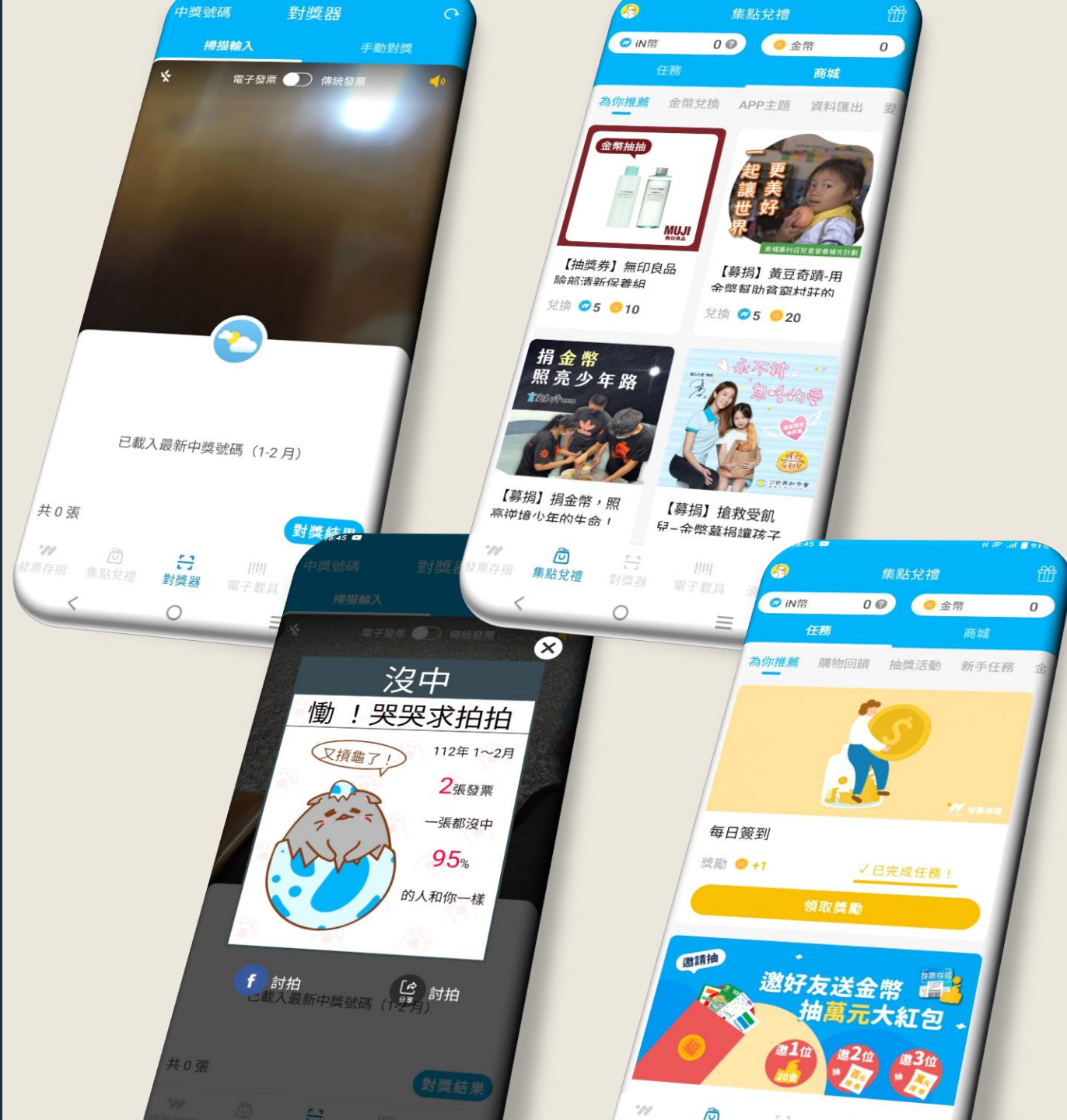
- 發票怪獸以可愛怪獸吸引使用者，但與怪獸的互動少
- 怪獸的互動少和怪獸幣不好拿，增加互動問題，遊戲化學習

# 競品分析



# 競品介紹- 發票存摺

- 多張掃描
- 會員卡綁定
- 捐贈與捐款
- 商城優惠



# 競品介紹-



## 統一發票兌獎

- 需要申請行動載具
- 線上領獎
- 多張掃描
- 愛心捐款





# 競品介紹- 發票載具

- 需要申請行動載具
- 會員卡綁定
- 發票種樹
- 獎金自動匯款
- 發票任務



# 競品比較



發票怪獸



發票存摺



統一發票兌獎



發票載具

多張發票掃描

V

V

吉祥物養成

V

V

兌換商城

V

V

V

會員卡綁定

V

V

V

線上領獎

V

V

需要行動載具

V

V

發票任務

商城幣獲取

商城幣獲取

無

購買某件商品的發票

# 流程圖



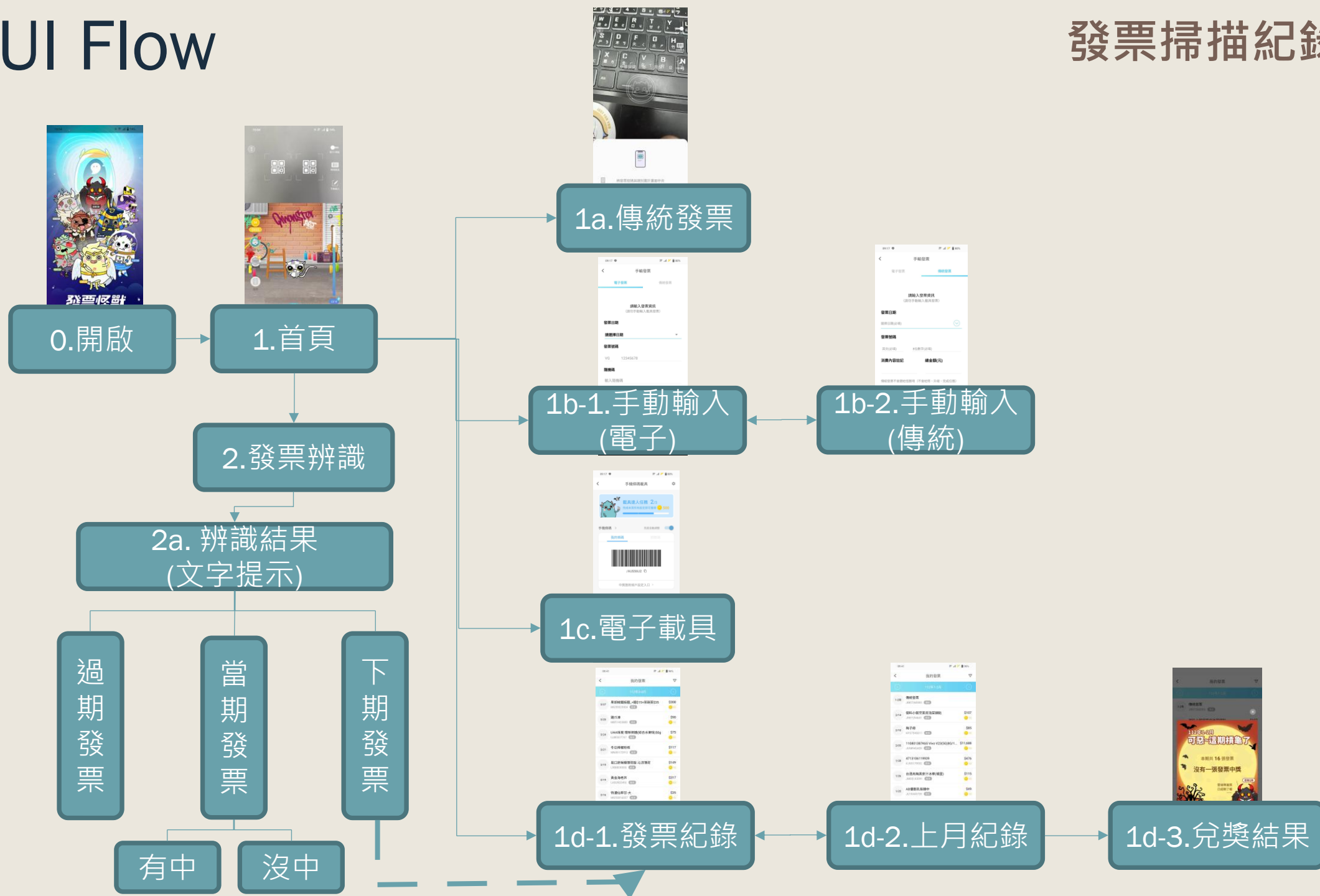
# Functional Map



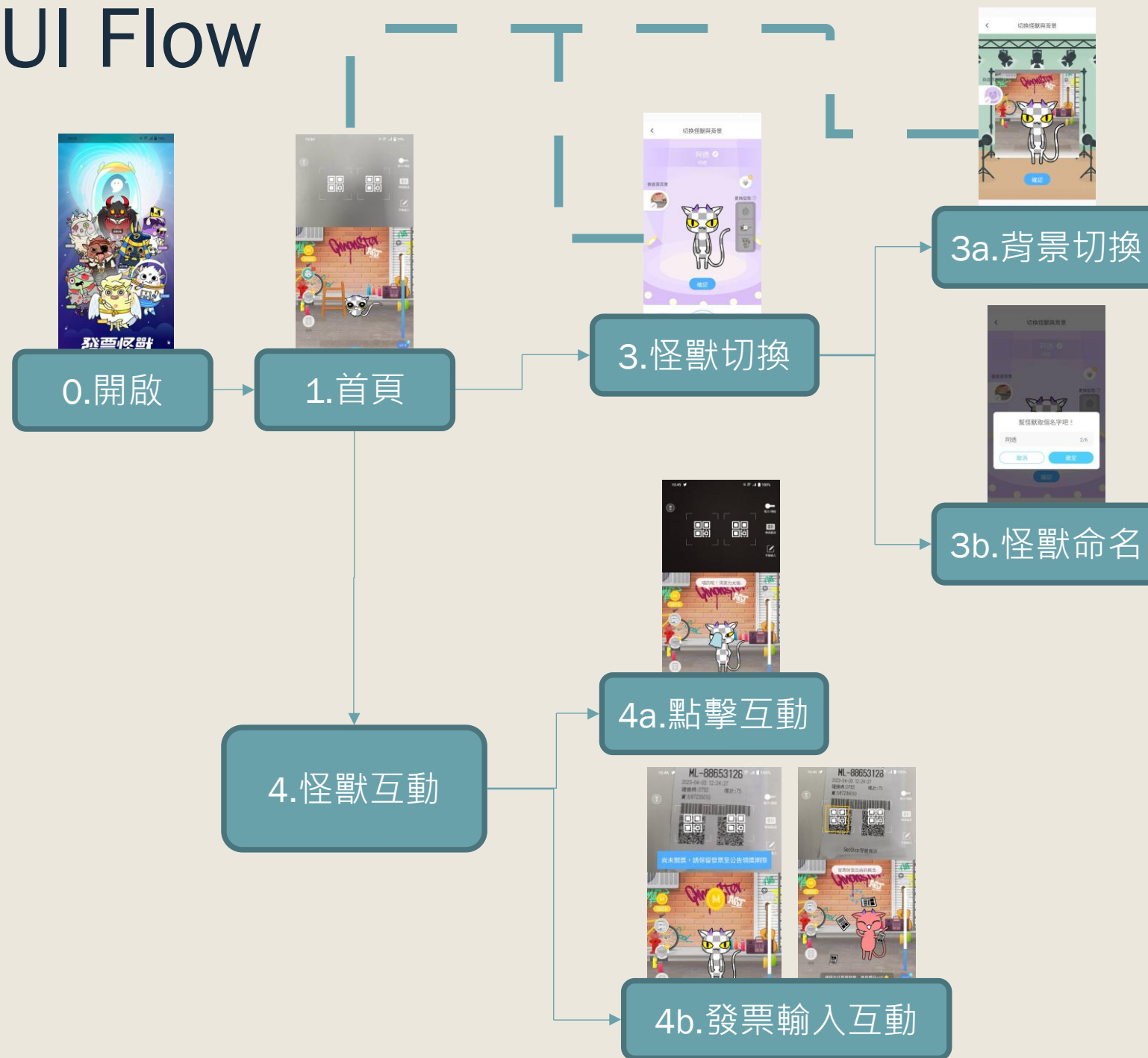


# UI Flow

## 發票掃描紀錄流程



## UI Flow





# PERSONA

# Persona – 1



- 姓名: 蔡瑜蓁
- 年齡: 27 歲
- 性別: 女
- 職業: 旅遊工作者
- 煩惱: 希望能夠通過發票兌獎app贏得額外的旅遊費用

## ■ 背景:

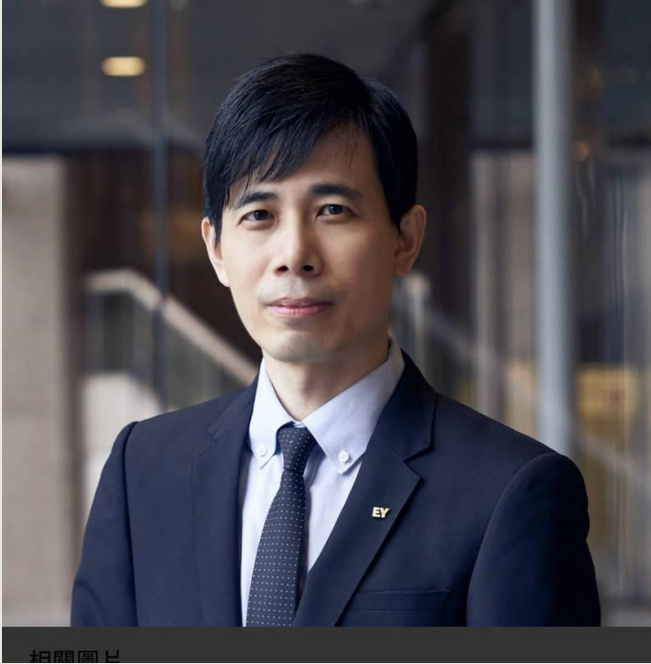
- 蔡瑜蓁是一位旅遊工作者，她經常需要旅行，希望能夠通過兌換發票中的獎金，賺取額外的旅遊費用。她通常會關注最新的獎金活動和網站排行榜，並定期使用發票兌獎app。在旅遊時也為了避免過多的紙本發票塞滿錢包也熱衷於使用電子發票。
- 本身喜愛一些公仔蒐集，會去收藏一些可愛的公仔作為收藏。

## ■ 使用的app





# Persona - 2



- 姓名: 陳毅恆
- 年齡: 35 歲
- 性別: 男
- 職業: 會計師
- 煩惱: 希望能夠方便管理儲值卡和電子發票，以減少忘記使用和過期的問題

## ■ 背景:

- 陳毅恆是一個忙碌的工薪族，他通常會使用發票兌獎app來管理自己的發票，並參加獎金抽獎活動。他希望能夠在抽獎中得到更多的獎金，以改善生活品質。平時沒有整理紙本發票的習慣，多數是利用電子票券紀錄，所以會遺漏一些忙碌時沒收好的紙本發票，以及一些會員卡的發票也沒有對到，希望能有個app來儲存以及兌獎。

## ■ 使用的app



# USER STORY



# User story – 以蔡瑜蓁為例

- 作為一個使用發票對獎app的使用者，我希望能夠方便地管理我的發票獎金。我希望app能夠記錄我所有的中獎發票和獎金金額，並提供統計和報表功能，讓我可以清楚地了解我的兌獎狀況。同時，我也希望app能夠發送提醒通知，提醒我兌換獎金的期限，以免錯過兌換機會。在個人感受上也希望app能有吸引人的外觀或是討喜的吉祥物去提醒自己，而不是單純的以鈴聲訊息通知。

# 修改建議





# 修改建議 – 問題發現

- 發票怪獸主打的是怪獸吉祥物與發票建立關聯
- 在實際操作中發現，怪獸吉祥物只是附加上去的，與一般的發票兌獎app無異，甚至在掃描上也較為緩慢。
- 在網友評論中全屏的中獎動畫或是怪獸升級動畫不受使用者喜愛
- 過多的互動按鍵讓使用者無所適從

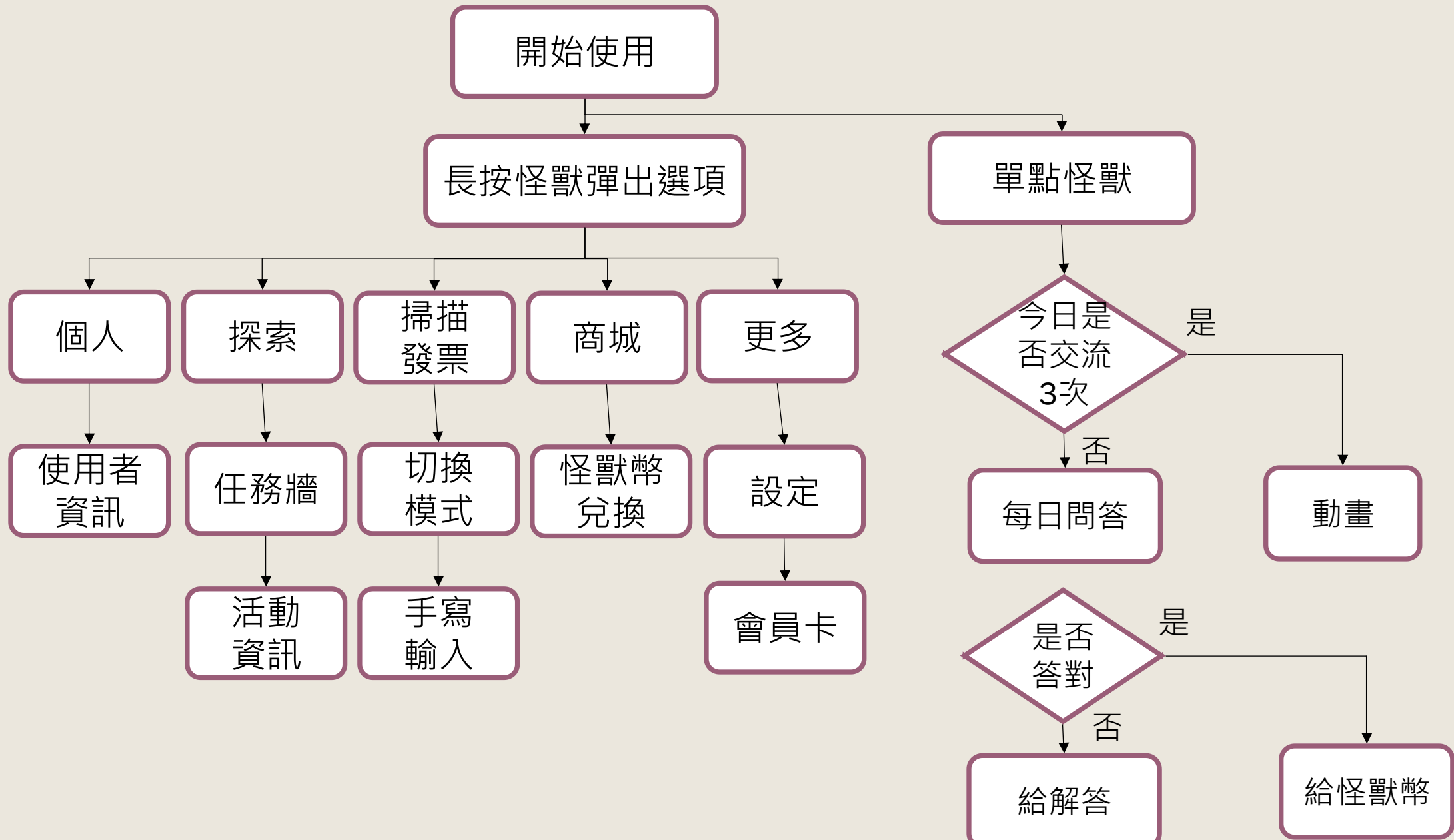
# 修改建議 – 解決方案

- 增加與怪獸互動的機會
- 讓玩家操作怪獸去取得各項資訊
- 利用每日與怪獸互動的方式增加使用者去開啟app
- 簡化UI種類

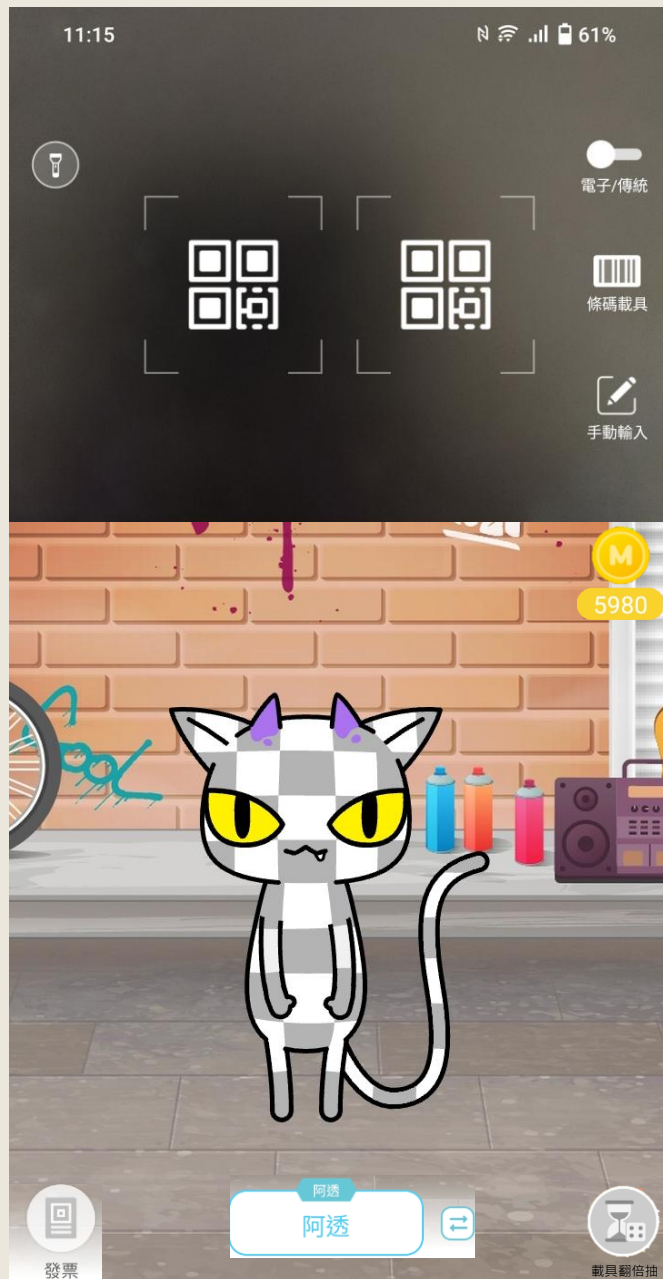
修改



# 修改-流程圖



# 修改一畫面





# 修改一畫面



# 新介面易用性測試



# 畫面新介面易用性測試—實驗

1. 建立原型
2. 設立實驗任務
3. 填寫問卷



問卷網址：

<https://forms.gle/pep9YVMKSqRgAaps5>



# 畫面新介面易用性測試—結果



- |         |         |
|---------|---------|
| 1. 4.5  | 6. 5.83 |
| 2. 4.5  | 7. 5.5  |
| 3. 4.83 | 8. 5.5  |
| 4. 4.66 | 9. 5.83 |
|         | 10.5    |

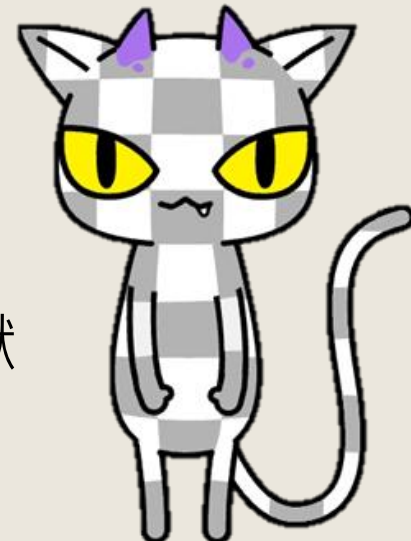
總分：**65.92**

實驗人數：**6**

年齡：21~30

性別：男：50%  
女：50%

有**5**人有使用過發票怪獸



# 討論





# 討論—建議

- 本次修改在感受上屬於“無顯著改善”
- 原型完成度還須提高
- 增加與怪獸互動能吸引使用者



# 討論—未來修正

- 修改UI動畫
- 修正怪獸動畫
- 佈告欄系統修改



謝謝聆聽

中獎啦



損龜

