

Show Case ZenBook/Flip

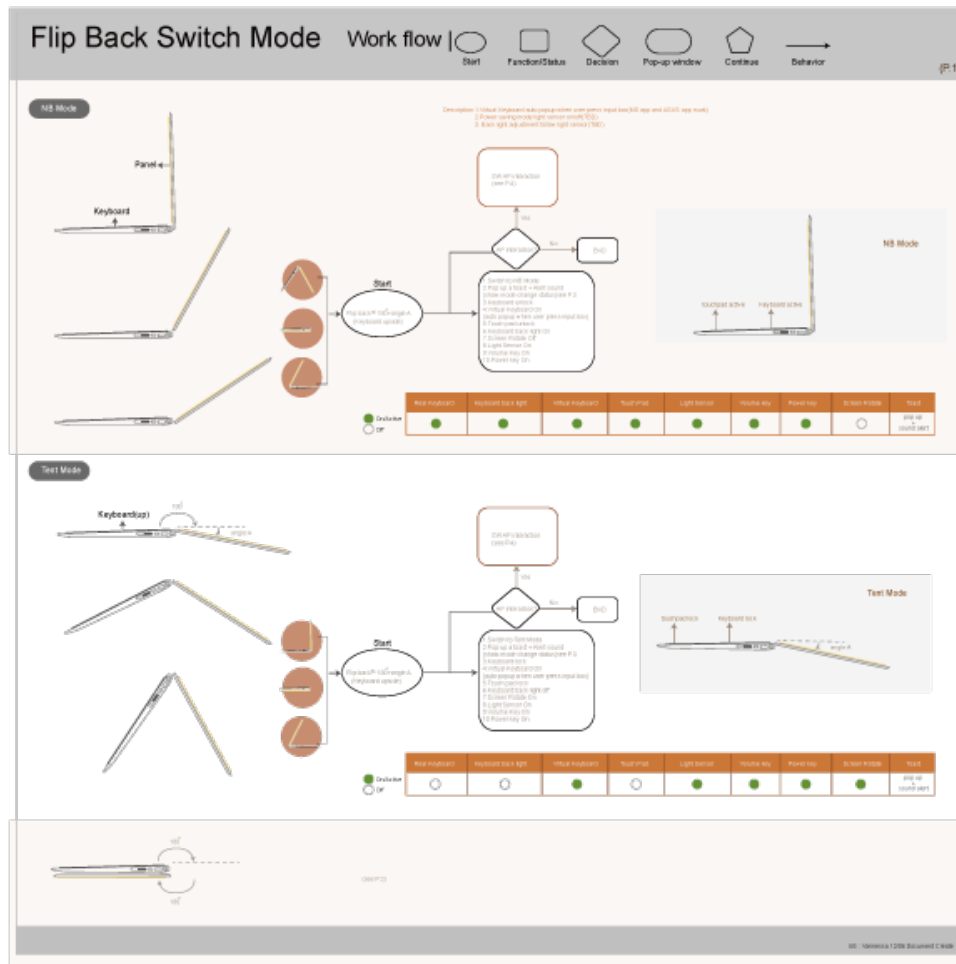


NB (Monitor)
Using Scenario

- productivity
- watch video
- play games
- video chat
- presentation



Show Case ZenBook/Flip



Monitor Shows:

Resent App



Word



Power point



Photoshop

Resent App



VLC



Media player



TV Guide

Resent App



Game



Angry Bird



Cut the rope

Resent App



Power point



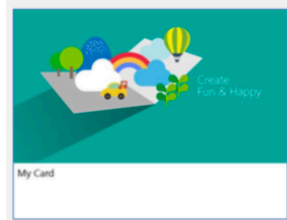
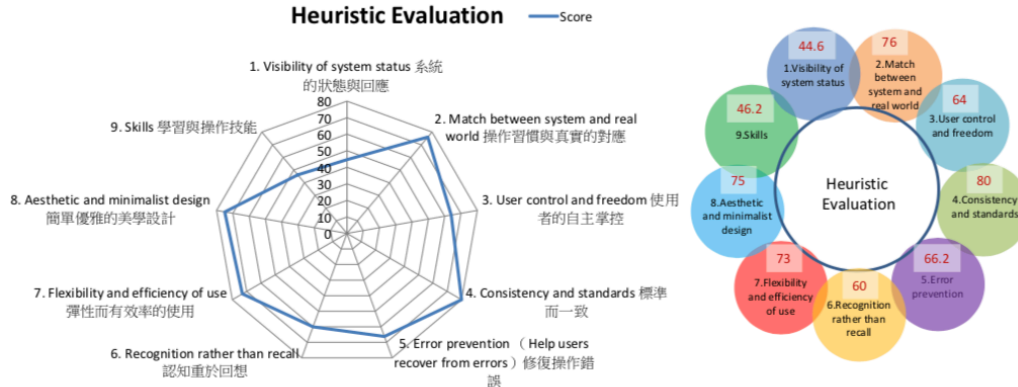
TV Guide



VLC

Usability Testing

Heuristic Evaluation



- 部分的受測者對於製作卡片或明信片有需求 (EX:A001.A003) · 看到Create Fun & Happy 會有所期待有甚麼好東西 · 但使用的過程遭遇到挫折 · 反而讓這一類使用者的期待下降。
- 大部分的受測者對於Facebook分享的流程已經內化 · 所以這個軟體設計與其認知產生顯著的差異 · 介面提供的線索也略少 · 導致使用者操作製作卡片與分享時會不知道下一步該怎麼做。
- 受測者A002陳述:介面設計中太多的理所當然 · 但user常會不知道下一步怎麼做。
- 大部分的受測者使用完軟體會覺得對此功能設計有所期待 · 但是由於設計模式與使用者的認知模式有差異而勾選不推薦(有點可惜)。

滿意度
Score: 72.4

Audience:

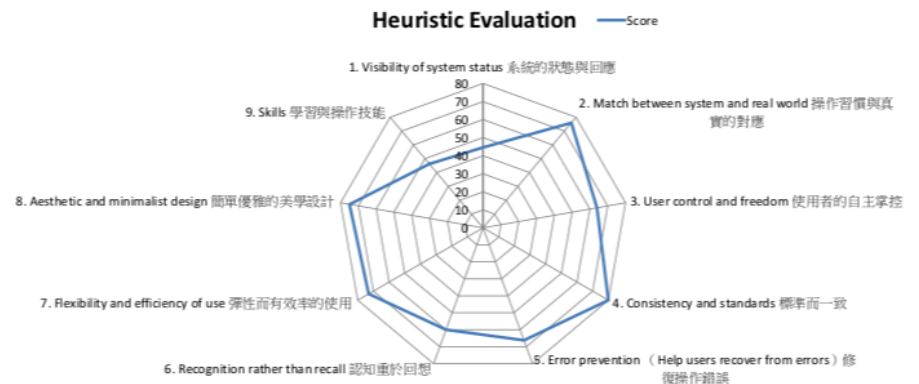


User Satisfaction

Satisfaction Survey(Average):



Heuristic Evaluation Results



Heuristic Evaluation Items	Score
1. Visibility of system status 系統的狀態與回應	44.6
2. Match between system and real world 操作習慣與真實的對應	76
3. User control and freedom 使用者的自主掌控	64
4. Consistency and standards 標準而一致	80
5. Error prevention (Help users recover from errors) 修復操作錯誤	66.2
6. Recognition rather than recall 認知重於回想	60
7. Flexibility and efficiency of use 彈性而有效率的使用	73
8. Aesthetic and minimalist design 簡單優雅的美學設計	75
9. Skills 學習與操作技能	46.2