

ROG AniMe Matrix™

|||||||



“隨心所欲，展現自我”

ROG AniMe Matrix™ 是一款專為具備LED 點陣顯示器系列產品所設計的燈效控制與編輯軟體，可支援包括ROG Zephyrus G14電競筆電、ROG Delta S Animate 電競耳機、ROG Strix Flare II Animate 電競鍵盤、ROG Z690 Extreme 主機板... 等裝置。讓玩家客製化燈效樣式，展現個人風格於裝置顯示器中。

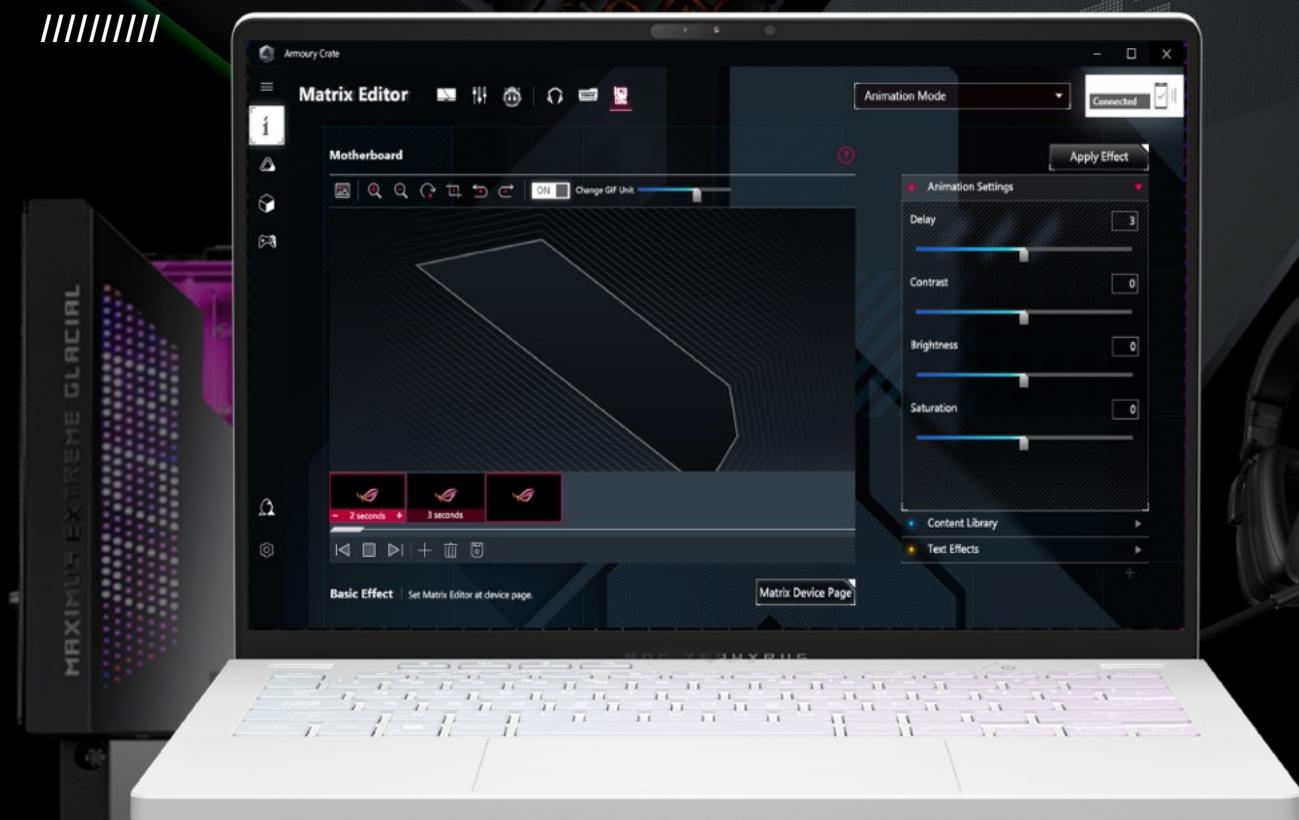
|||||

操作流程設計 · 介面設計 · 功能規劃 · 軟硬體整合

2021.07 - Now

共同設計：
華碩設計中心UE Team

ROG AniMe Matrix™



專案背景 | Background

華碩於2020年推出ROG Zephyrus G14筆電，一款具備LED點陣顯示器，提供玩家可自定義想要顯示的動畫，於裝置外觀上。而本專案主要是協助設計此燈效控制軟體的新功能，並依循既有設計規範為更多此類型產品設計控制軟體。



專案任務 | Mission

本專案主要任務是延續前期的用戶定位與ROG Zephyrus G14裝置的軟體設計思路，針對新的產品進行燈效編成軟體的設計，產品包括：ROG 系列的電競耳機、鍵盤、主機板、電競筆電...等，多款具備LED點陣顯示器的產品，重新彙整各項產品硬體規格，與產品使用定位與情境，進行使用者流程與介面設計，確保該系列產品在軟體使用都遵循一致的操作定義。並與GUI、RD合作完成軟體開發與產品上線。

Project Research

//////

目標族群 / Target Users

22-35 歲 - Z世代遊戲玩家

1 擁抱創意，自我表達

個性化 | 個人化

2 重視真實，追求獨特

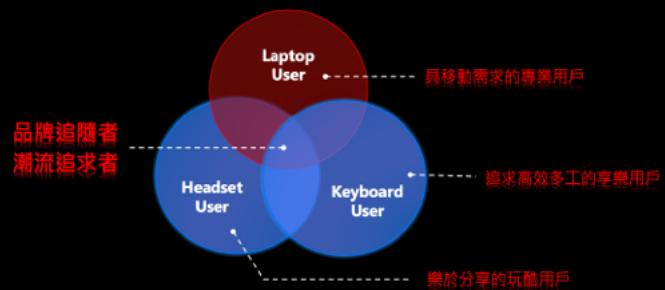
簡約內斂 | 現代中性 | 潮流獨特



Z世代玩家受社群影響，炫耀風氣越來越發達，玩家除了會追求產品CP值與獨特性，更勇於表達自身想發，追求與眾不同的感覺。

用戶類型 / Product User Type

深入了解Z世代玩家後，我們從新產品價值中，設定目標用戶與購買需求。用以深入了解每個產品在具備AniMe Matrix 後潛在的用戶行為。



用戶行為 / User Behavior

從各產品所定義的目標用戶、使用者數據報告與用戶回饋，探索各產品的使用情境，並根據使用行為與動機歸納潛在的需求，以及可延伸的功能。

AniMe Matrix Product User

品牌追隨者、潮流追求者

受眾	動機	需求
展示 自我風格	朋友、朋友	配備上的動素可以體現出自己喜愛的事物、風格
待機	自己	快速掌握系統訊息、啟動有趣的待機動畫、喜歡的標誌
提醒 注意事項	自己、家人	搭配具時效性的行程、任務、倒數計時器、提醒待辦或注意事項
展示作品	自己、觀眾、創作者/設計師/導演作品	嵌入串聯圖、短影片、Gif、展現自己的創作/作品

Laptop User

具移動需求的專業用戶

受眾	動機	需求
社交	觀眾	吸引目光、營造氛圍
工作模式	上司、同事、客戶	進入工作模式時顯得專業、認真不冗長
分享	觀眾	分享美好事物、貼文、心晴
傳達訊息	家人、朋友	工作/遊戲時避免被打擾、表達需求狀態

Headset User

樂於分享的玩酷用戶

受眾	動機	需求
提升 使用氛圍	觀眾、朋友	他人可以從動畫、特效中感受到觀影/電影中的氛圍
傳達訊息	家人、朋友	工作/遊戲時，避免被打擾、表達需求狀態
分享	觀眾、自己	雙手拍擊後可上傳分享、讓動畫社群轉載的貼文或動畫

Keyboard User

追求高效多工的享樂用戶

受眾	動機	需求
提升 使用效率	自己	加強使用感受、加強反應速度
提升 使用效能	自己	隨著不同應用情境，客製頁面運作的模式實用
傳達訊息	家人、朋友	工作或其他情境時，可切換程式可以讓專注度變高，如掛牌時間、短暫休息、升等獎勵等
		不想要出聲的話可以看有其他資訊或訊息
		某些工作（影片、軟體等）或是養成計劃（練習、執行任務）需長時間/特定時間放置背景操作，可設置文字的背景或播放音效

Headset User

樂於分享的玩酷用戶

受眾	動機	需求
提升 使用氛圍	觀眾、朋友	他人可以從動畫、特效中感受到觀影/電影中的氛圍
傳達訊息	家人、朋友	工作/遊戲時，避免被打擾、表達需求狀態
分享	觀眾、自己	雙手拍擊後可上傳分享、讓動畫社群轉載的貼文或動畫

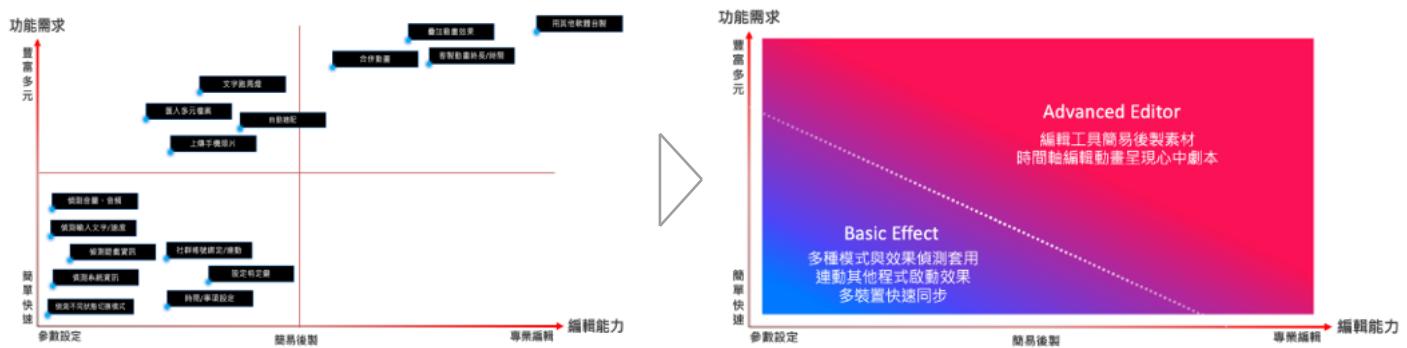
Keyboard User

追求高效多工的享樂用戶

受眾	動機	需求
提升 使用效能	自己	加強反應速度
提升 使用效率	自己	隨著不同應用情境，客製頁面運作的模式實用
傳達訊息	家人、朋友	工作或其他情境時，可切換程式可以讓專注度變高，如掛牌時間、短暫休息、升等獎勵等
		不想要出聲的話可以看有其他資訊或訊息
		某些工作（影片、軟體等）或是養成計劃（練習、執行任務）需長時間/特定時間放置背景操作，可設置文字的背景或播放音效

用戶需求 / User Needs

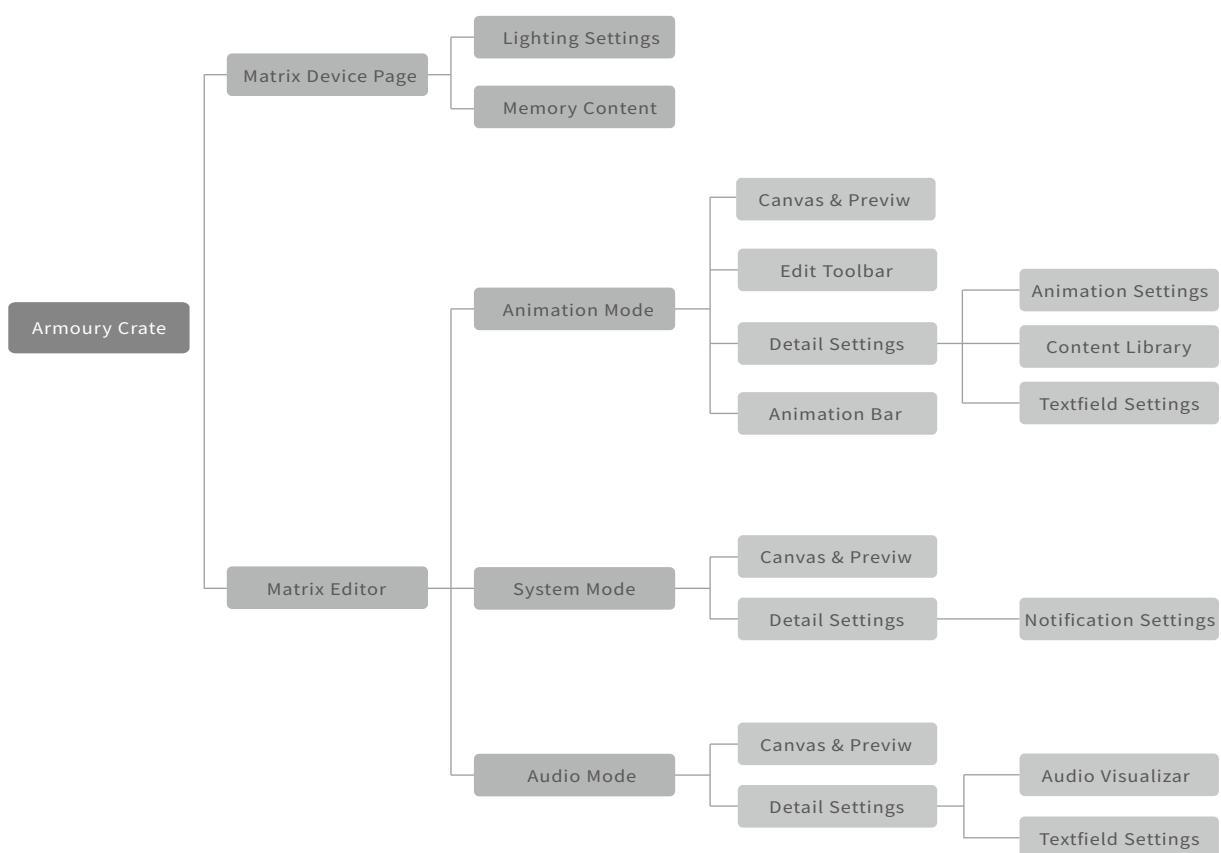
從各產品中的AniMe Matrix用戶會有的需求去分析歸納後，可以從功能需求及編輯能力兩個方向來做整合，最終區分出給想要快速套用官方燈效的一般玩家，與追求高客製化的進階玩家，規劃Basic與Advanced兩個方向，滿足不同用戶在燈效設定的需求。



Strategy & Solution

11

功能圖 / Functional map

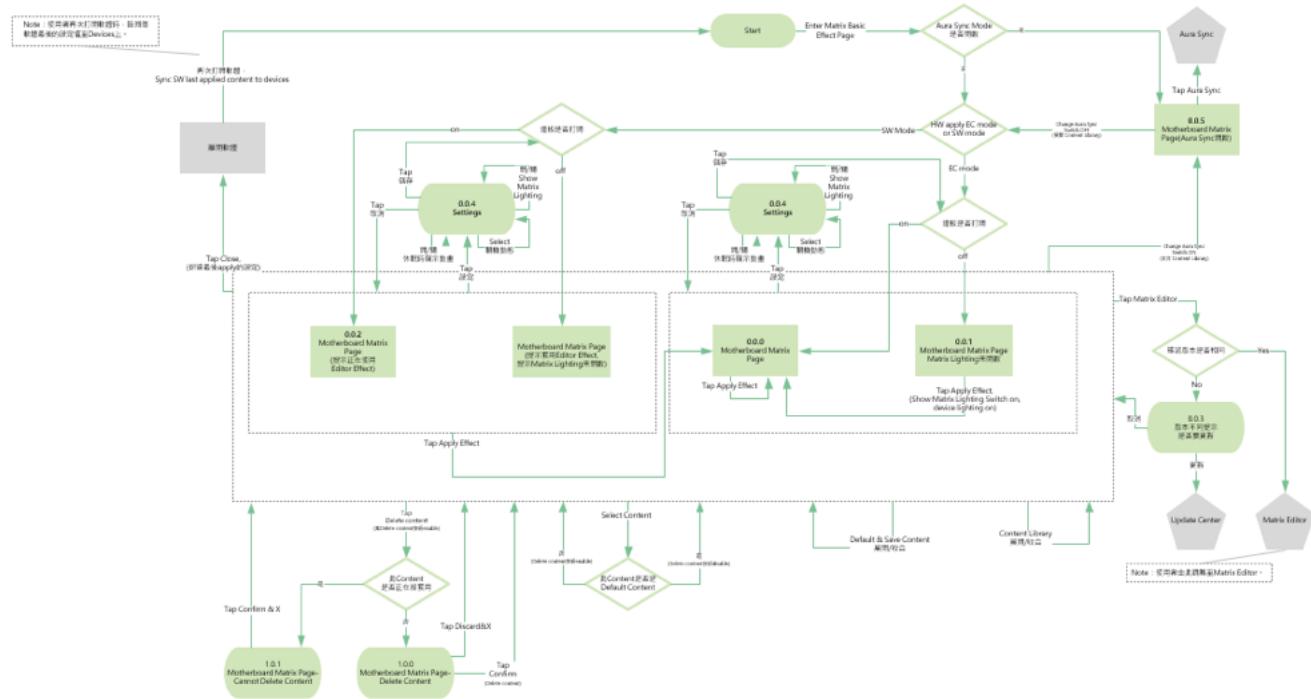


Design Execute

111111

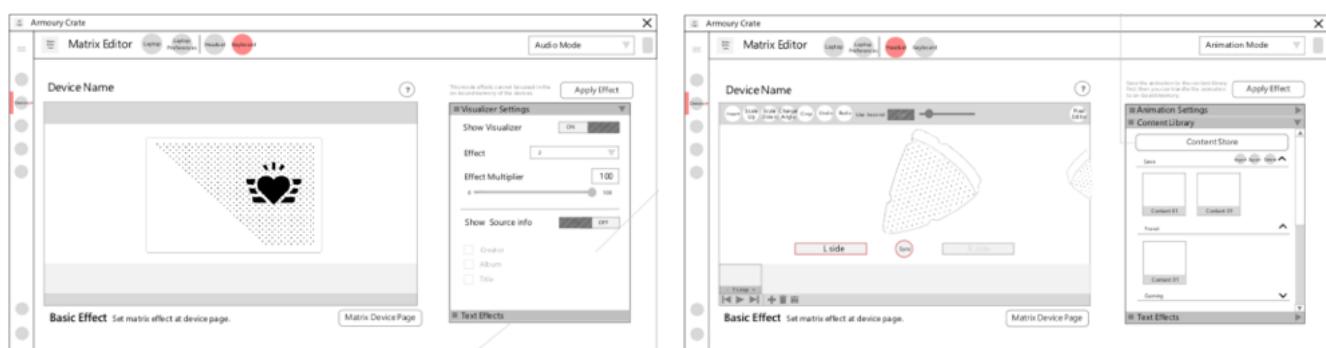
頁面流程 / UI Flow

State Machine for ROG Maximus Z690 Motherboard Matrix Device Page

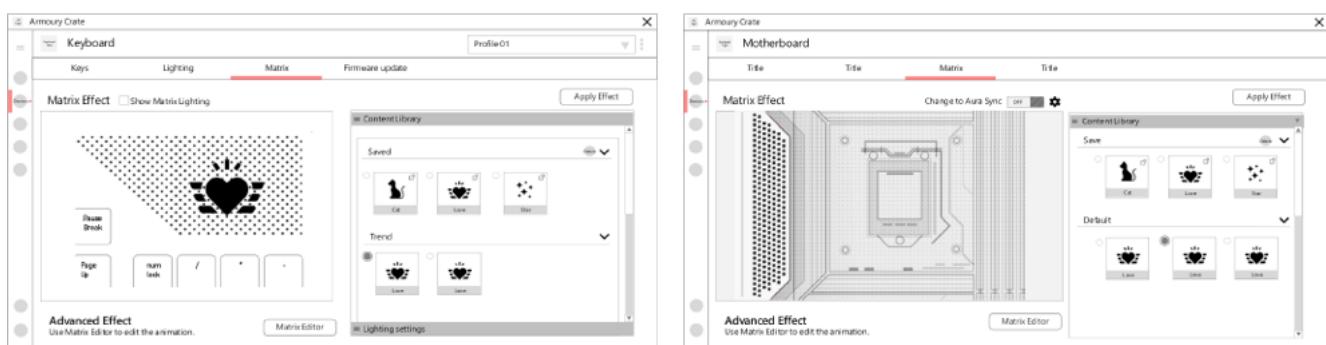


線匡圖 / Wireframe

Matrix Editor For ROG Zephyrus G14 & Delta S Animate

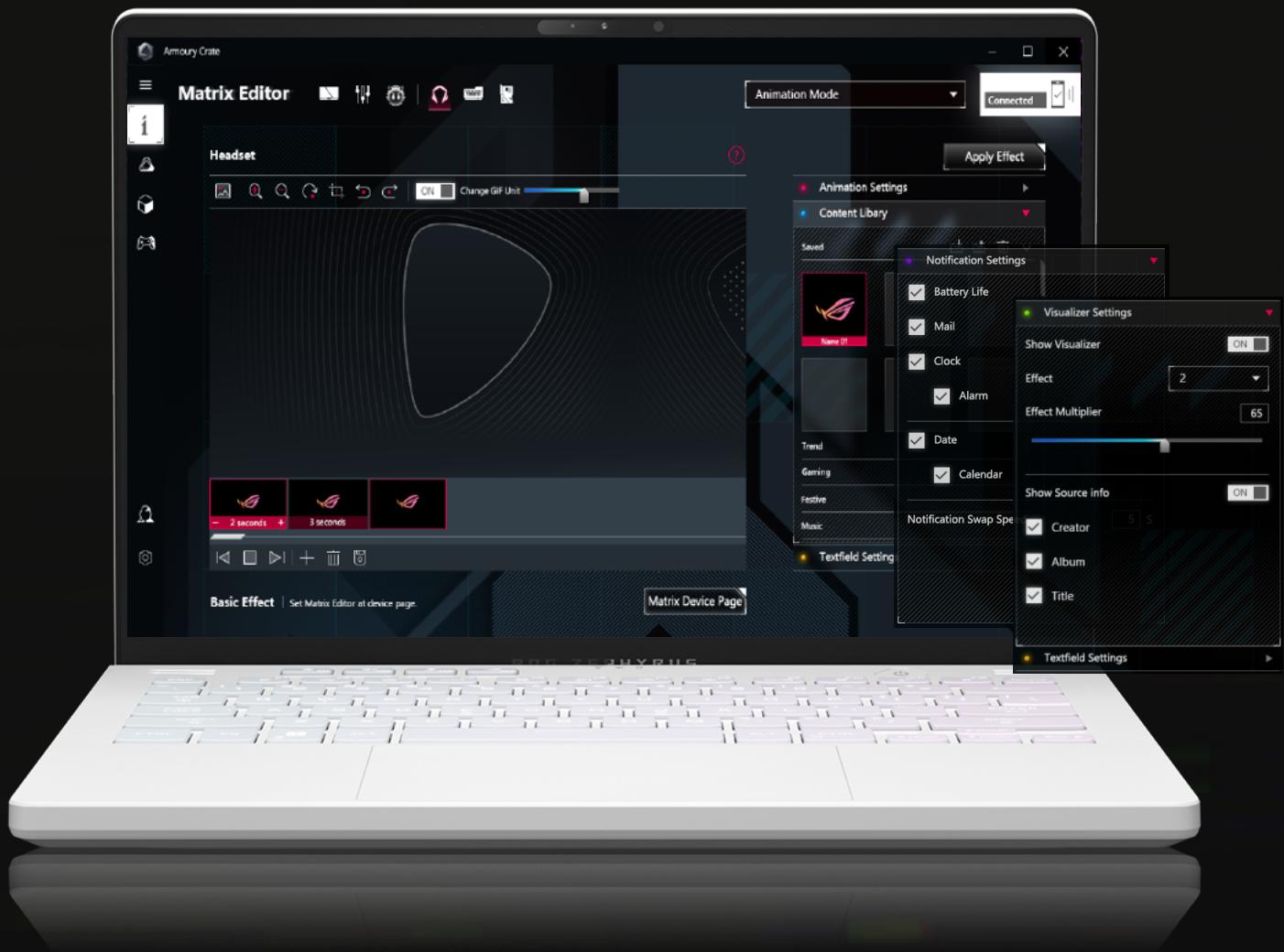


Matrix Device Page For ROG StrixFlare II Animate & Maximus Z690 Extreme



介面設計視覺稿 / Mockup

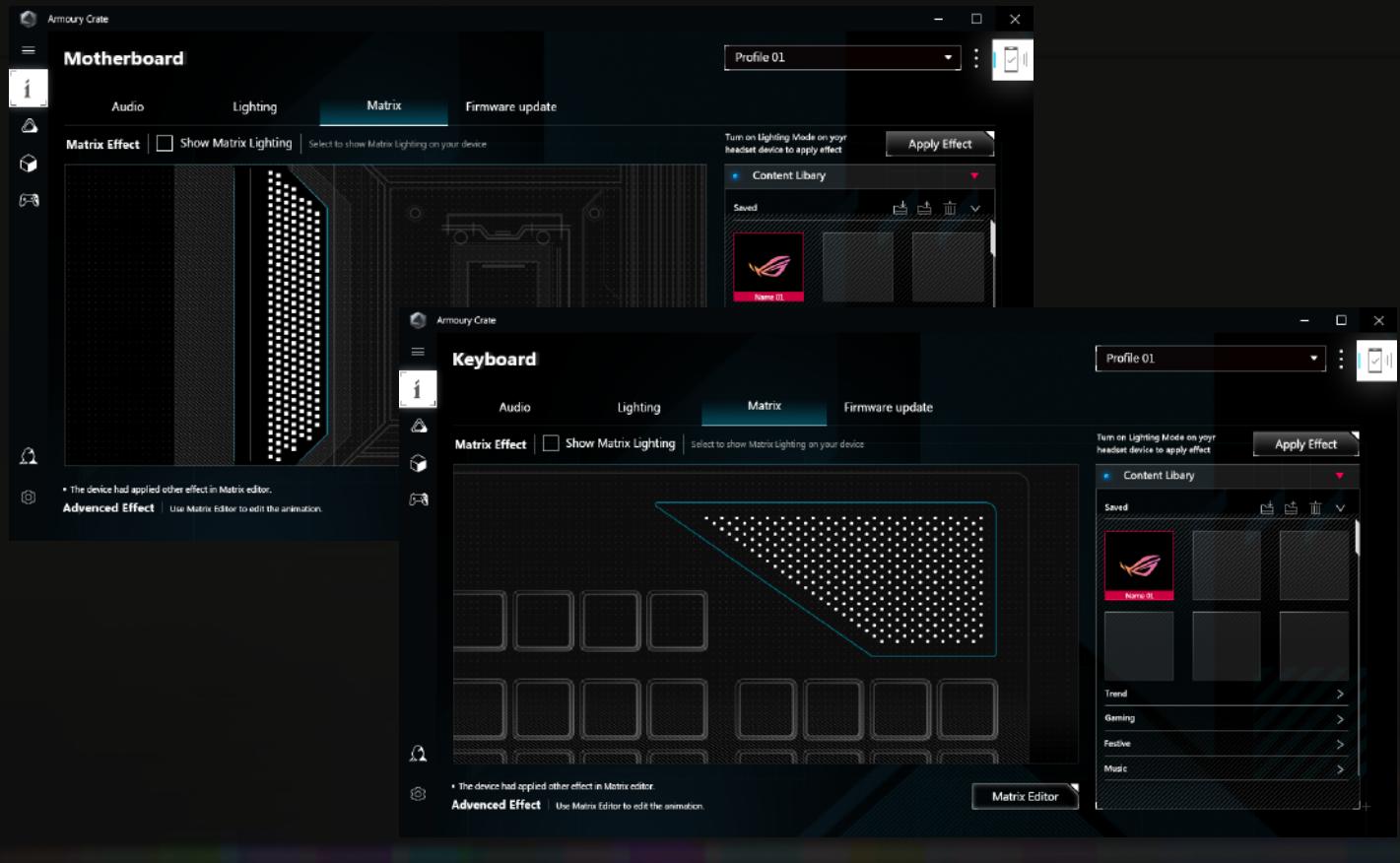
Matrix Editor for ROG Delta S Animate Headset



採用模組化與群組化的設計思路，區分出工具區、動畫列、設定區等三項操作區域，並搭配即時的預覽視窗。讓玩家能針對每個裝置獨立設定動畫與文字等效果。除了讓玩家能快速熟悉各項功能的位置外，也能減少未來新裝置加入時的開發與設計成本。

Matrix Device Page

for ROG Maximus Z690 Motherboard and Strix Flare II Animate Keyboard



Content Platform

for All Matrix Product Family

