

Assignment 4 :

Low-fi Prototyping & Pilot Usability Testing

解正安 羅芃 彭鈺荃

Introduction

Mission Statement

- 製作規則書
- 推薦和篩選系統
- 及時互動討論版or 掴人系統

Value Proposition

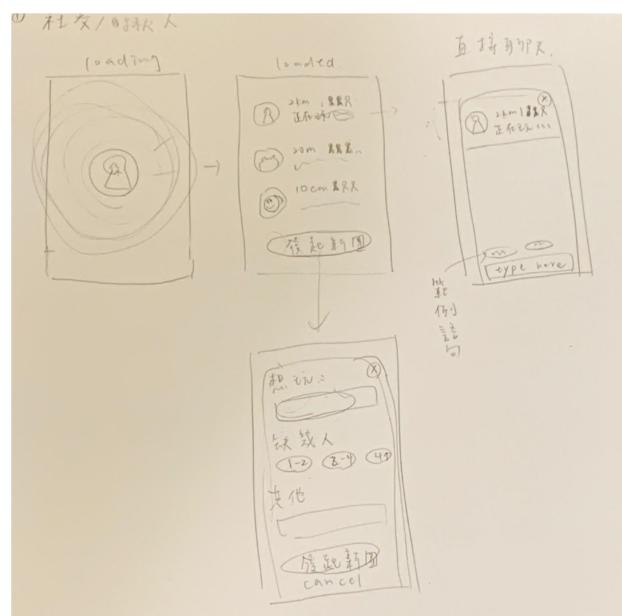
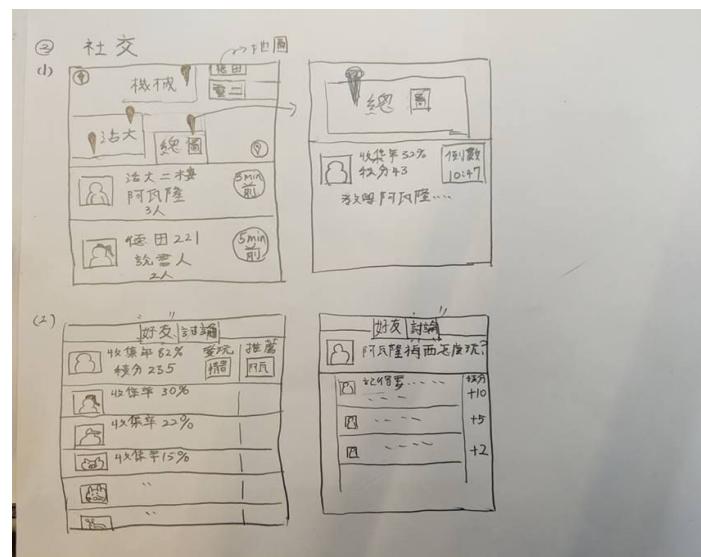
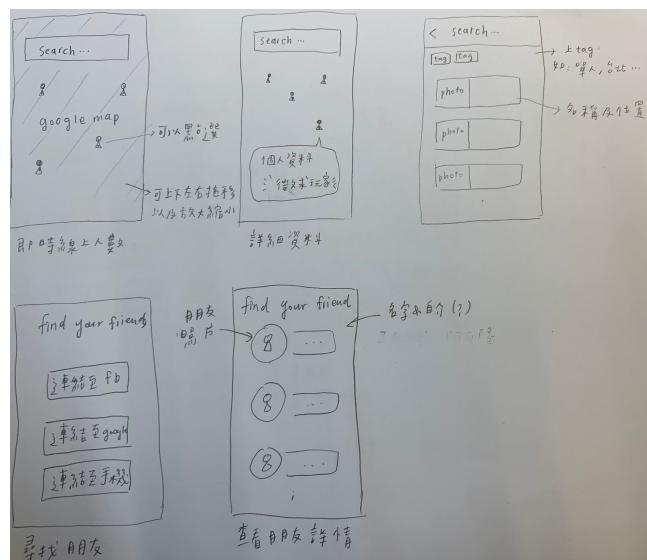
解決玩桌遊時遇到的困擾

Problem/Solution Overview

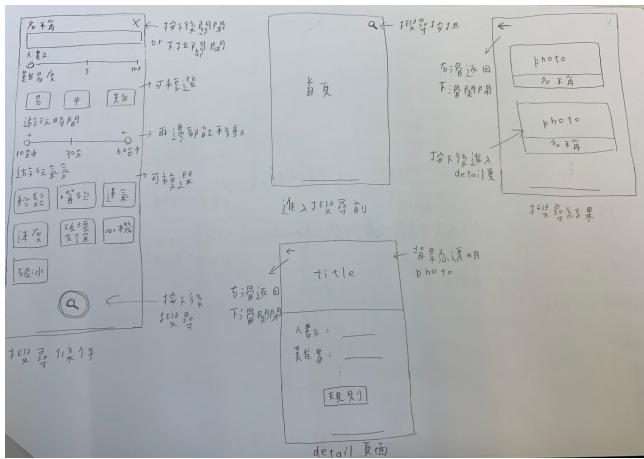
玩桌遊時，常常因為不熟悉規則，也沒有良好篩選系統，而最好熟悉桌遊的辦法是討論或是現場教學。因此我們希望製作一個桌遊的交流平台，除了基本的推薦和篩選機制，也希望讓朋友或是熱心的人能有一個可以討論桌遊的天地，或是約出去一起打桌遊，讓桌遊常遇到的困擾能藉由這個app獲得解決。

Sketches

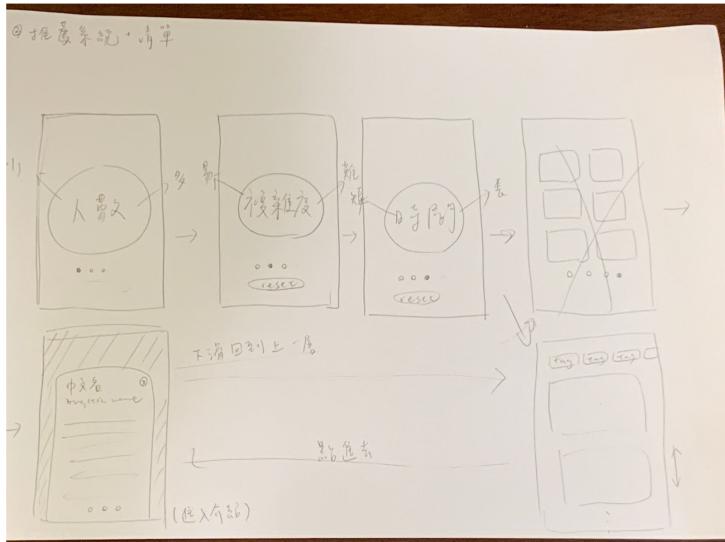
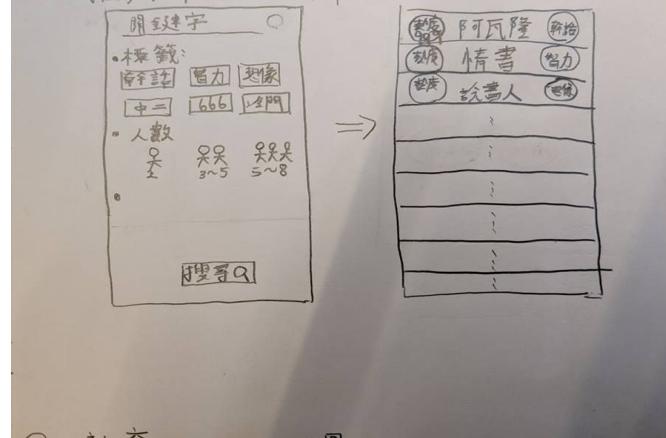
社交



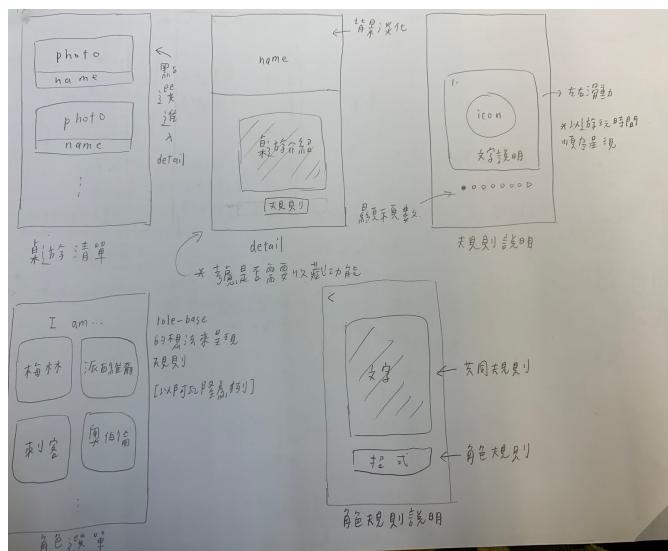
推薦系統+清單



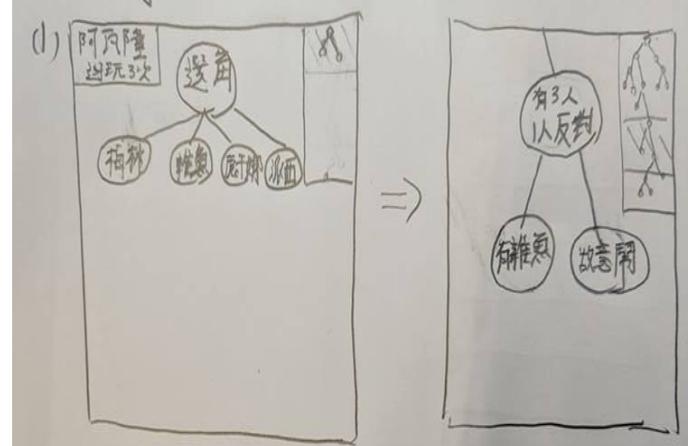
① 推薦系統 + 清單

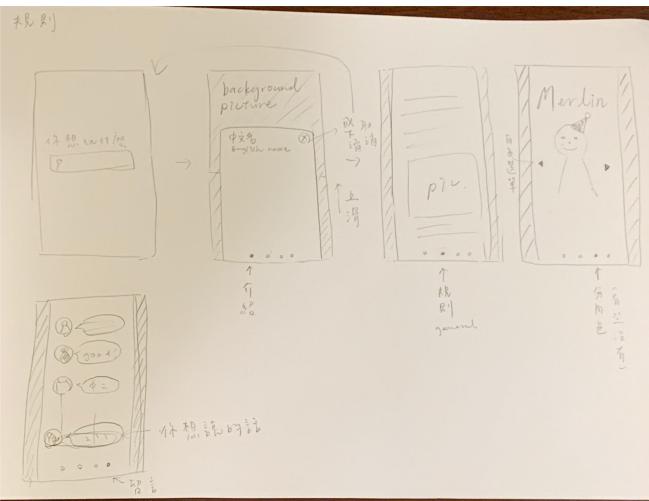


規則



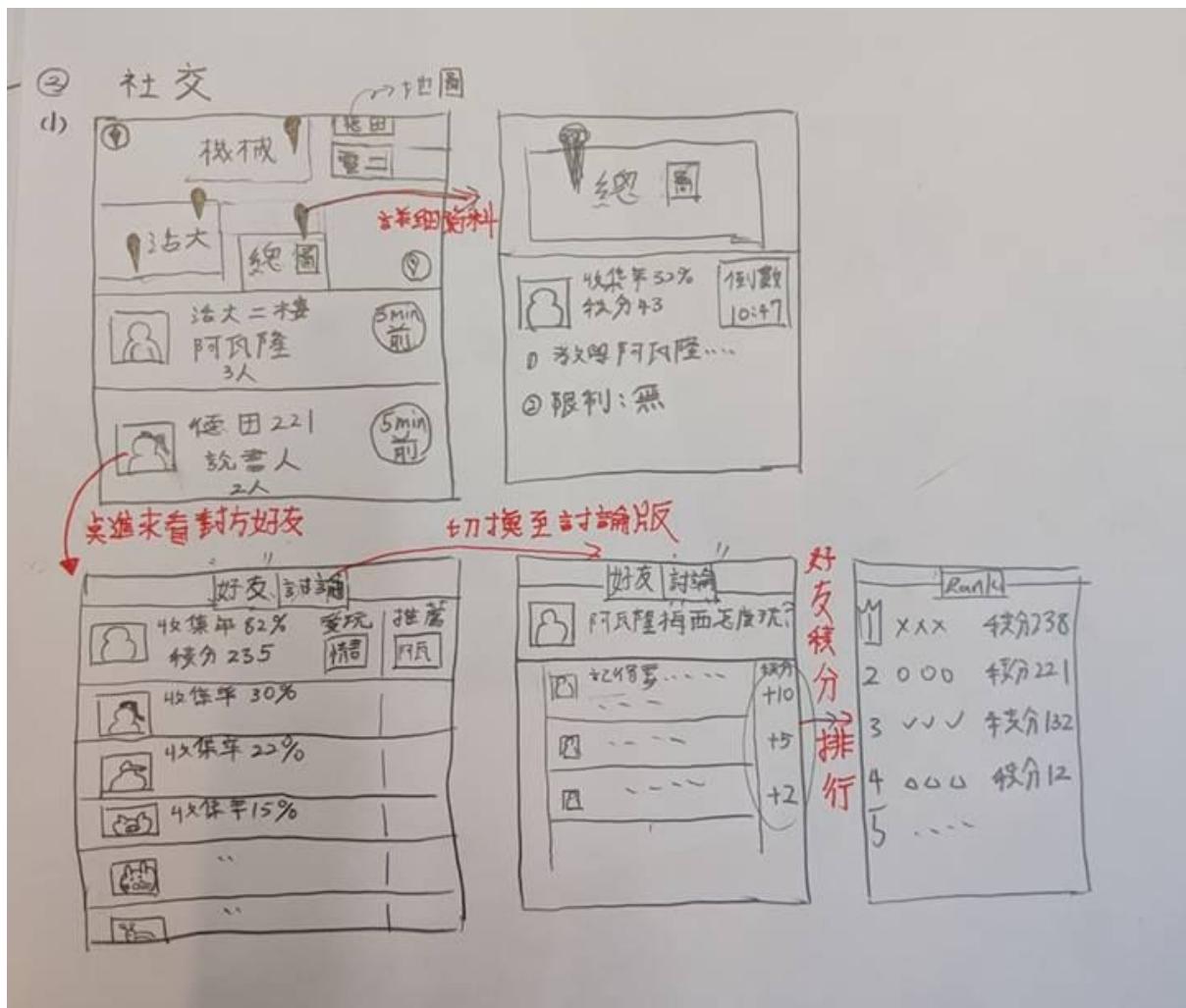
② 規則



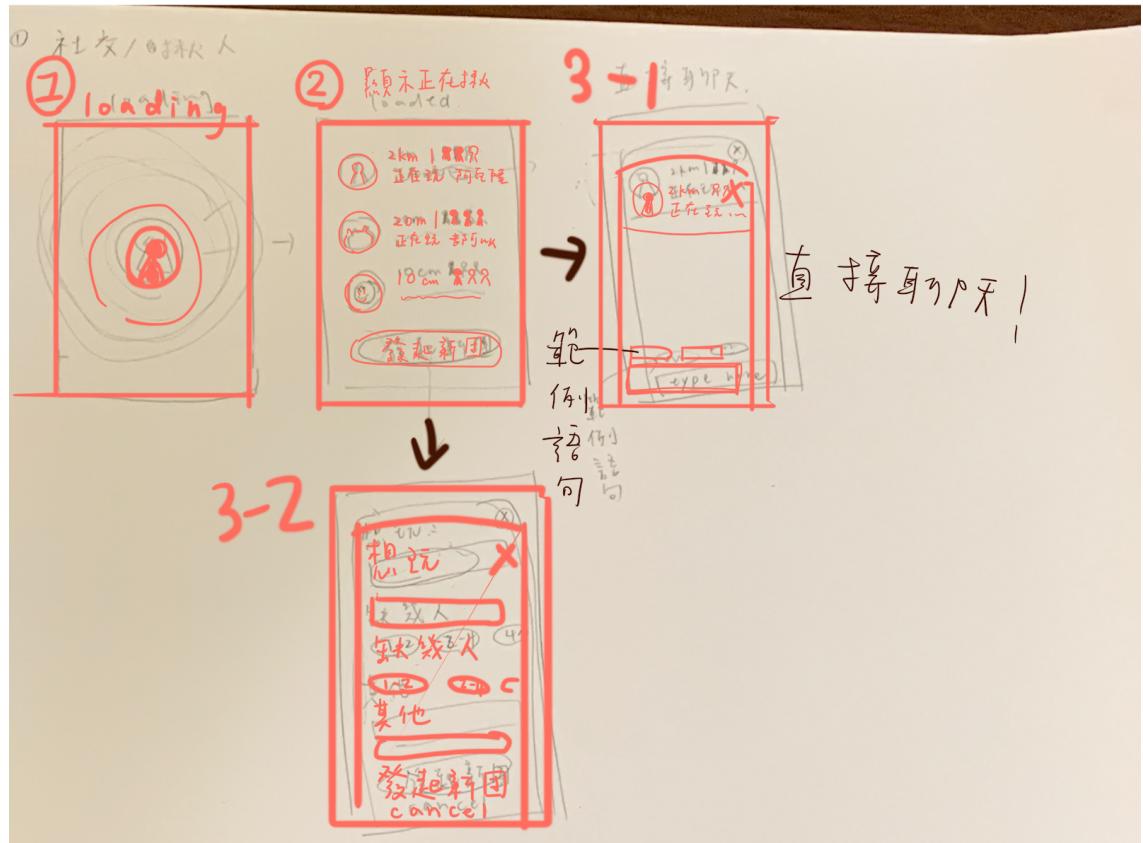


Top two designs storyboarded in more detail

社交

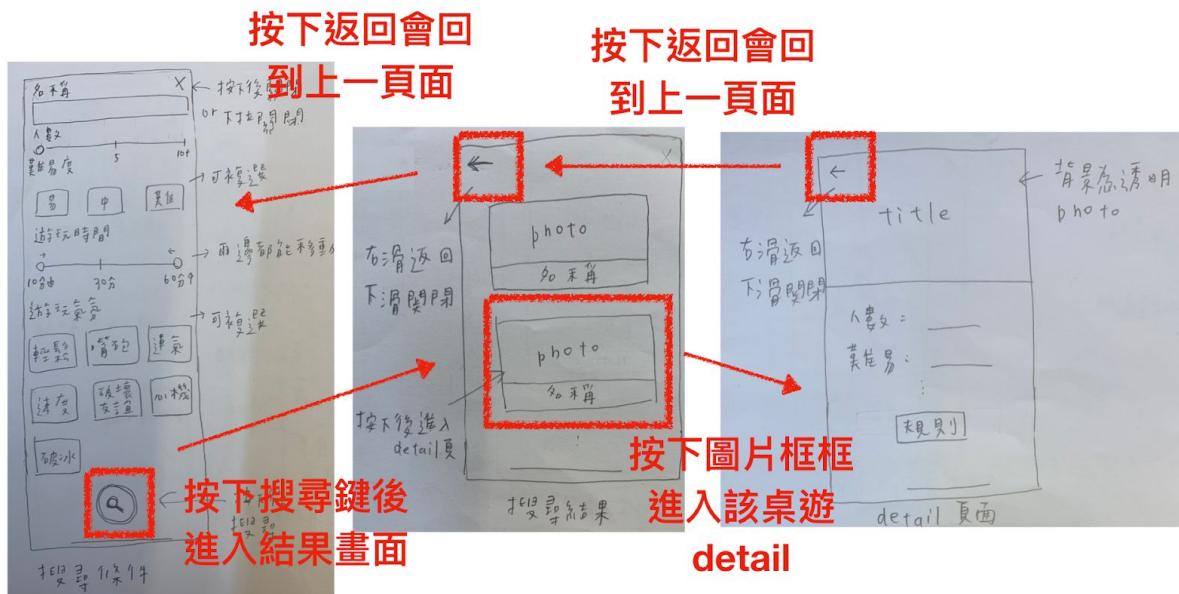


地圖顯示即時的邀請狀況，底下欄位為邀請資訊，點進去可以查看更詳細內容。而點人物頭像可以查看該使用者愛玩和推薦的桌遊，可切換討論版看該人物詢問或是回答過的問題。點積分能看到回答問題的積分排行。

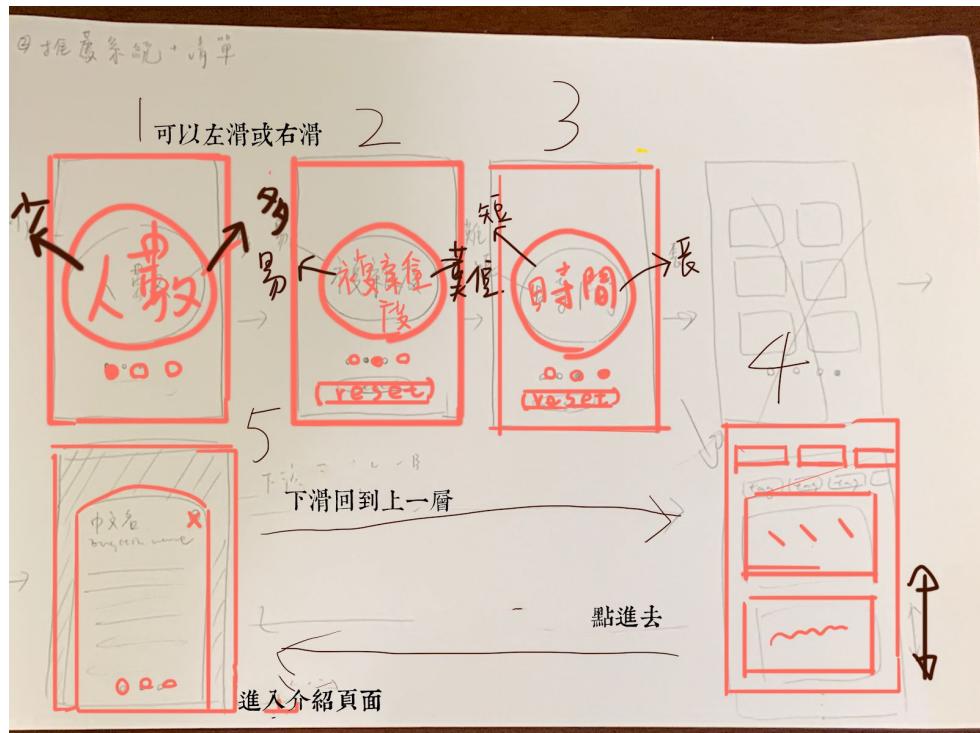


1. 讀取地理位置
2. 顯示附近正在發起的團
3. 點選有興趣的團，直接溝通
4. 或是自己發起新團，簡單設定想玩什麼遊戲、大約缺幾人、其他，即可發起

推薦系統與桌遊清單

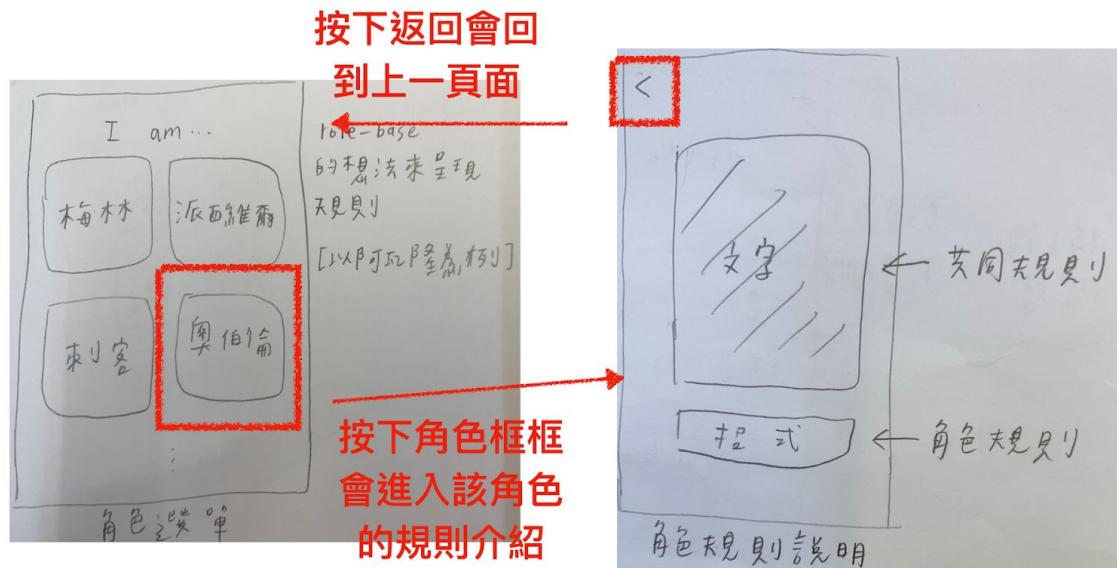


1. 搜尋過濾，可以依照不同的分類做搜尋
2. 搜尋結果頁面以圖片框呈現，每個桌遊都是一個圖片框
3. 進入桌遊的細節頁面，可以查詢此桌遊的詳細資訊

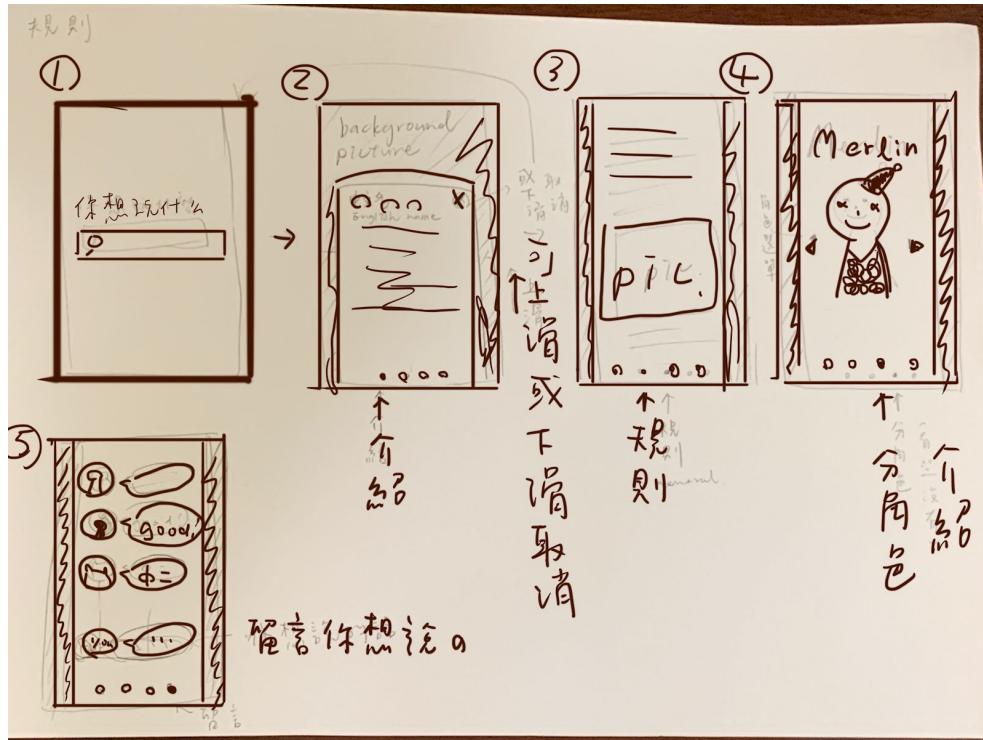


1. 選擇人數，人少左滑，人多右滑（類似交友軟體的左滑右滑）
2. 選擇難易，簡單左滑，困難右滑
3. 選擇時長，快速遊戲左滑，長時間遊戲右滑
4. 進入篩選推薦清單，最上方的小框框可以再篩遊戲主題（冒險、刺激、比速度...）
5. 點進遊戲後，顯示介紹頁面。

規則書



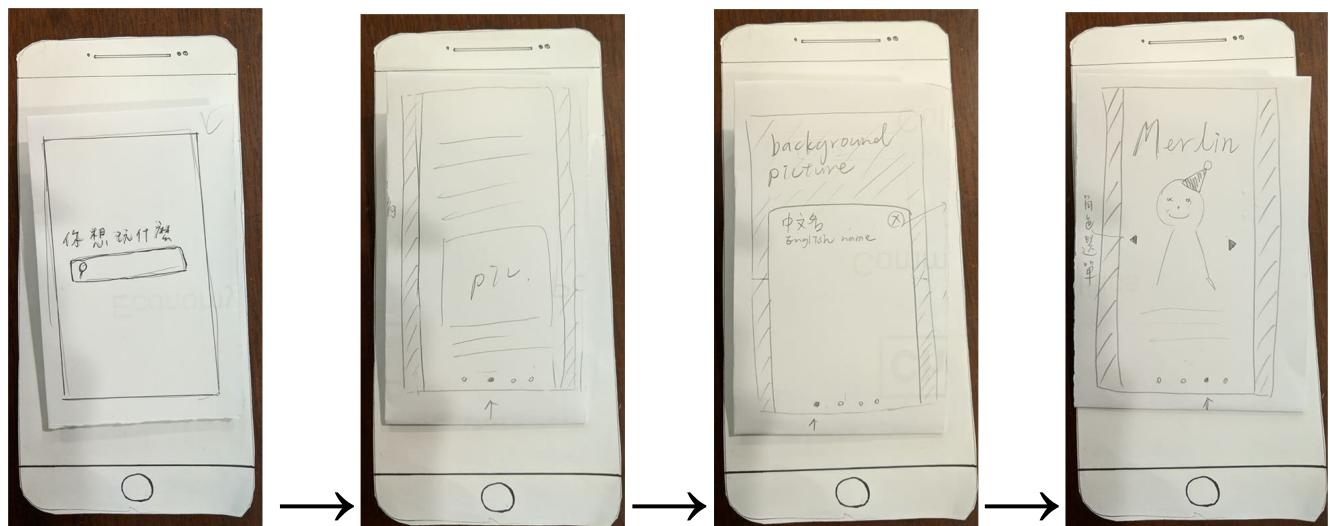
1. 以角色為主，讓玩家在查詢時可以透過選擇自己的角色來看相關的規則
2. 該角色的詳細規則，分為兩個部分。上方是整個桌遊的共同規則，下方是這個角色特殊的規則（如：招式、禁忌等等）

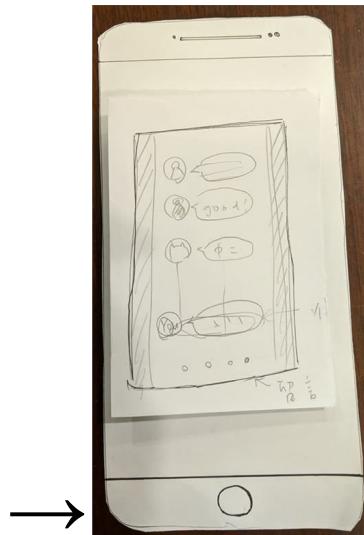


1. 搜尋列
2. 出現該桌遊，可左右滑動，第一頁是簡單介紹
3. 第二頁顯示規則說明
4. 第三頁顯示分角色介紹，左右有小三角形選取角色
5. 留言板，可以發表中二言論

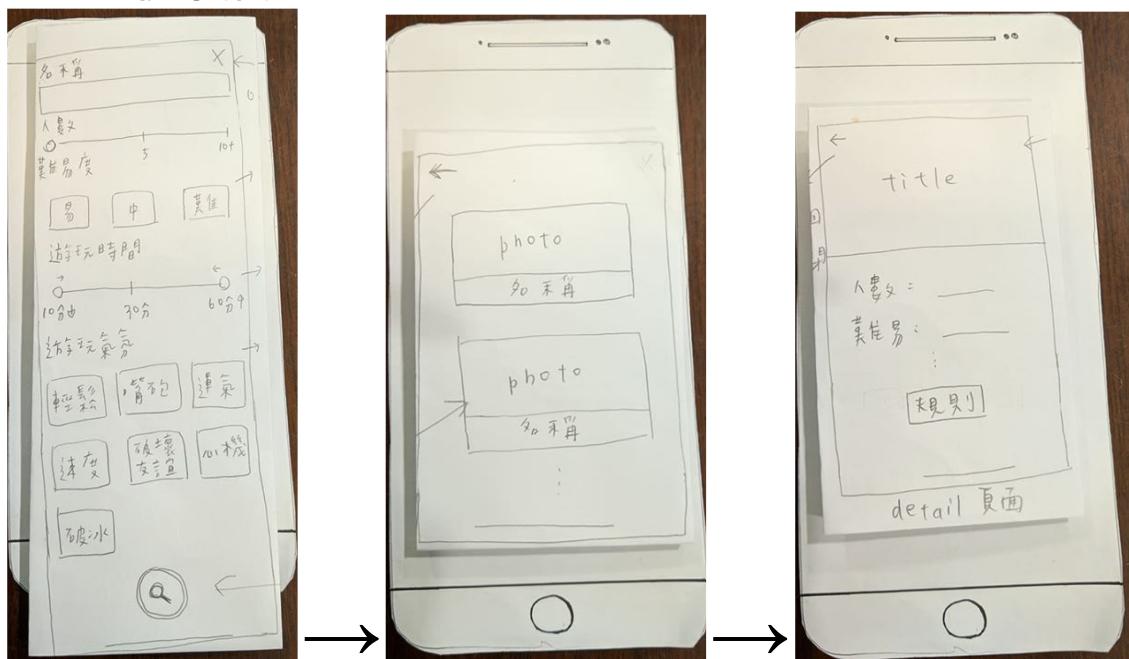
Selected Interface Design

Task 1: 規則查詢

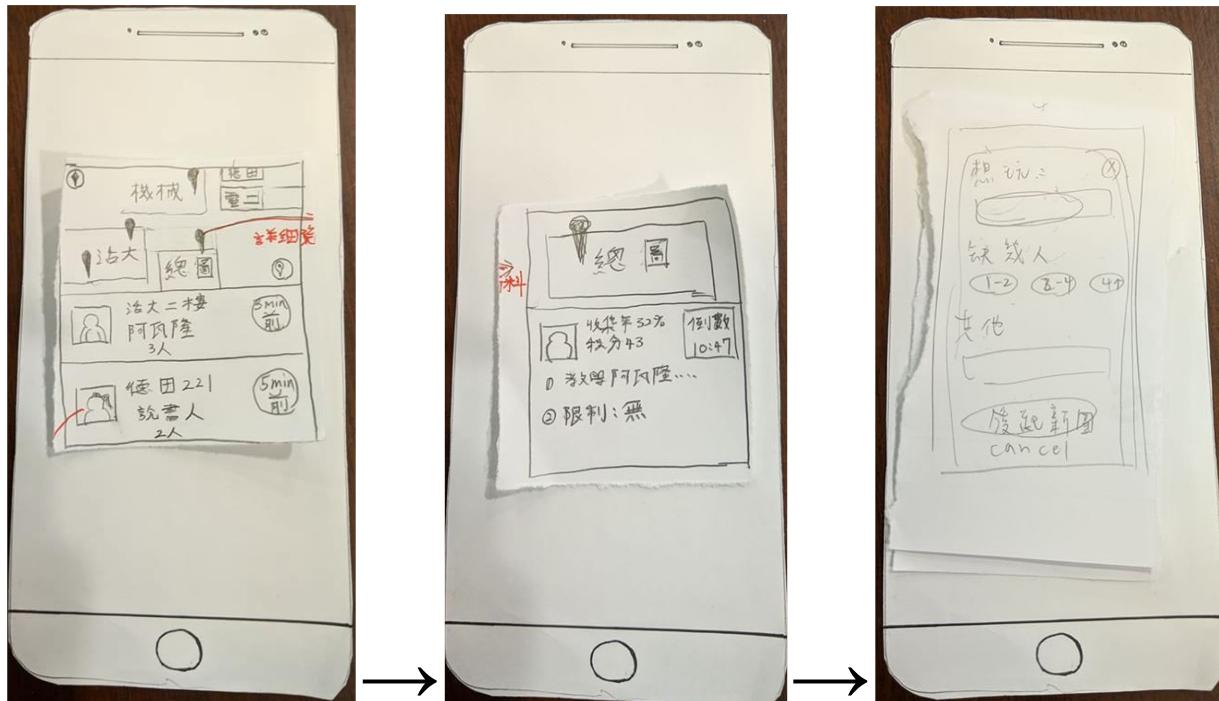




Task 2: 搜尋清單



Task 3: 社交



選擇原因

- Task1: 規則查詢

Pros	Cons
介面簡單	不熟悉可能有點難理解

- Task 2: 搜尋清單

Pros	Cons
簡潔且直覺	沒有新穎的地方
一次看到所有選項	-

- Task 3: 社交

Pros	Cons
具創意力	難實作
可以知道邀請時間和人數	地圖按鈕小難控制

Prototype description & images of all screens used in tasks and a picture of the entire system



Method

Participants:



- 執行方式: 拍影片時順便做 testing
- 環境: 總圖討論室 & 餐廳
- Tasks : 不給予指示, 看受試者如何操作 UI
- 過程:
 1. 拿出 UI 圖片給使用者
 2. 看他怎麼操作
 3. 跟他講正確的操作 flow
 4. 結果回饋
- 測試方法 :
 1. 紿使用者評分 UI
 2. 測試達到目的時間
 3. 提出缺少/多餘的功能

Result

- 受試者 1: 倪先生

分數 : 6/10

意見 :

1. 把桌遊會需要的功能都囊括進來了
2. 介面很簡潔
3. 功能太多會導致一時之間不知道這是做什麼的
4. 規則書的部分在 low-fi 的呈現下有點難以操作/想像使用過程

- 受試者 2: 李先生

分數 : 8/10

意見 :

1. 對「社交功能」很興奮，邊緣人的福音
 2. 期待可以有留言/交流的功能，不然按下去好友詳情後不知道能幹嘛
 3. 大部分的 UI 設計都很直覺，看到頁面時可以反應夠快
 4. role-based 的規則書在查詢不同角色之間切換很麻煩
- 受試者 3: 陳小姐

分數: 7/10

意見:

1. 覺得規則對金魚腦的她很有幫助
2. 看到好友玩甚麼桌遊能讓自己也想去玩
3. 有些按鈕太小，手殘很難點
4. 如果沒有這個桌遊不知怎麼取得

Discussion

綜合上述使用者的測試結果，我們app在實用性和功能上符合他們的期待，但在操作上仍有進步空間，經過進一步討論，我們想出幾個解決辦法整理如下：

1. 功能太多不知道要點什麼
 - a. 可以將 UI 畫面簡化，不要用太多的按鈕來指引使用者，盡量減少到 3 個按鈕以下
 - b. 讓使用者可以一進到畫面就看出這個頁面的主題
2. 難以操作及想像規則書的使用過程
 - a. 可以畫出完整的示範流程圖，帶入一個真實並且廣為人知的桌遊去解說
 - b. 盡量在 UI 畫面上給予更多明確的指示
 - c. 製作 tutorial 來指引使用者使用我們的 APP
3. 按鈕太小手殘很難點
 - a. 盡量不要製作過小的按鈕，放大 UI 上面的各種 element
 - b. 減少按鈕的數量，以滑動取代
4. 在 role-based 規則查詢時切換角色麻煩
 - a. 在自己的角色頁面上面加上跟你有關聯的角色
 - b. 有一個類似Overview的小bar能切換到其他角色

Appendix

讓使用者想2個優點2個缺點，並給予該優缺點影響你使用app的程度
(1~5分，5分影響最大)

Participant1	Score(1~5)
解決桌遊常遇見的問題	5
介面不會很醜	3
功能太多感覺要專注某個重點	3
規則書不做出來不知怎麼用	2

Participant2	Score(1~5)
幫助記憶力不好的我	5
知道好友玩些甚麼桌遊	4
按鈕太小很難按	3
找不到推薦的桌遊怎麼辦	3

Participant3	Score(1~5)
社交功能讚讚	4
介面直覺	5
希望能發文可以看到更多桌遊	4
規則書難快速知道其他角色規則	5