

team01_02_POV_experience_prototype_report

Introduction

We are BoardGame team!



解正安



羅芃



彭鈺荃

Problem domain

我們希望解決玩桌遊時會遇到的困擾。本次問題分成3部份：

- 玩桌遊原因
- 玩桌遊遇到的困擾
- 期望桌遊app的功能

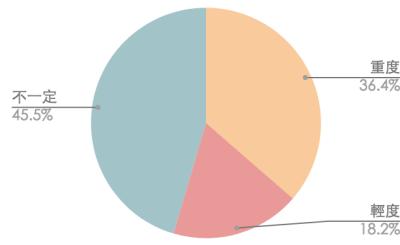
Initial POV

我們了解使用者在面對尷尬時，期望以輕鬆和互動方式去化解，因此選擇做桌遊的app，POV如下：

- 想解決尷尬的 User needs to 被給予打破尷尬的契機，because 他們想延續話題但需要協助。
- 害羞的 User needs to 在尷尬瞬間給予幽默，because 尊嚴對他很重要。
- 無助的 User needs to 與人交流，because 真實的人與人接觸是最好的尷尬解方。

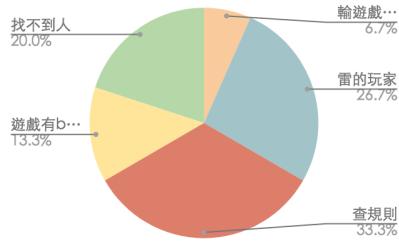
Additional needfinding results

以下是本次的受訪者，我們依據桌遊設計大約15個問題，並將重要內容製成圖表：



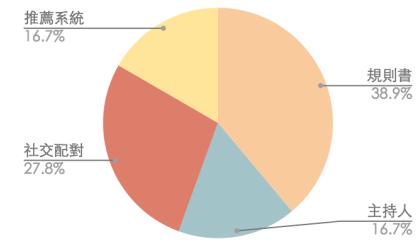
頻率 (人數)

輕度使用者因為跟朋友有固定聚會，重度使用者則因為興趣以及社團，不一定通常是有邀約才玩。



困擾 (人數)

多數人提到玩桌遊會遇到看不懂規則或是爭論規則的問題，或是玩家個性不好影響遊戲體驗。



期望App功能

多數人認為規則書的幫助最大，能在忘記規則時提供資訊。而社交配對在找不到人玩時，能找人同樂。

Revised POVs, HMW statements

POV1

We met

耿誌，開朗又 free 的輕度桌遊玩家

We were amazed to realize

可能會想多揪人

It would be game changing to

讓他可以成功揪到人

How Might We

讓他找到適合這個人數玩的遊戲？



How Might We...

1. 讓他找到適合這個人數玩的遊戲
2. 不要找不到人
3. 找到適合的人
4. 讓他不孤單
5. 不要找到不適合的人
6. 找到足夠的人數
7. 讓別人知道他在找人
8. 找到別的在揪團的人
9. 訓練他揪人的過程不感到尷尬
10. 訓練他不想揪人
11. 訓練他認識新朋友
12. 訓練他吸引人們注意
13. 訓練別人自己來找他
14. 訓練他要找的人出現在附近
15. 訓練他輕鬆揪人

POV2

We met

柏民，22歲常玩桌遊的會計系學生

We were amazed to realize

他想在桌遊中盡情揮灑他的中二

It would be game changing to

幫他找到好平台

How Might We

營造一個分享中二的空間？

POV₂



How Might We...

1. 定義好平台
2. 讓他揮灑他的中二
3. 讓大家都欣賞他的中二
4. 讓大家參與他的中二
5. 找到適合揮灑中二的桌遊
6. 不要限制他的中二
7. 避免他的中二讓人尷尬
8. 讓他收斂他的中二
9. 讓他更有創意
10. 讓他表現自己
11. 讓他結識中二友人
12. 許中二不影響遊戲體驗
13. 滿足他的表現欲
14. 營造一個分享中二的空間
15. 鼓勵大家分享

POV3

We met

煥凱，22歲超愛遊戲王的思考型玩家

We were amazed to realize

解決金魚腦

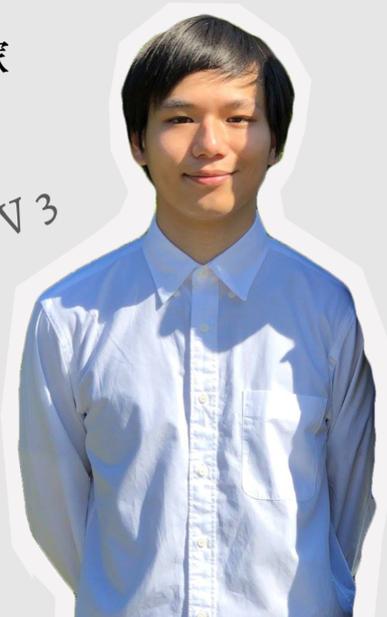
It would be game changing to

增加記憶力

How Might We

找到記憶力好的隊友

P O V 3



How Might We...

1. 增加記憶力
2. 讓事情忘不掉
3. 讓事情更好記
4. 讓他不覺得金魚腦
5. 讓健忘不影響遊戲體驗
6. 讓他回想起事情
7. 在重要時刻提醒他
8. 找到該記的重點
9. 訂下時間表
10. 訓練記憶力
11. 找到記憶力好的隊友
12. 訓練記憶力
13. 訓練記憶力
14. 減少需要記憶的事情
15. 訓練記憶力

Prototypes



- 實驗設計：實際去桌遊店從頭到尾體驗流程，要開始找桌遊時分成兩種狀況：
 - a. 不提供桌遊分類清單
 - b. 提供桌遊分類清單
 從挑選遊戲、遊玩、休息至結束分別觀察受試者的情緒及行為，並在玩一陣子後開始訪問受試者的感想。
- 參與人員：
網媒所 羅芃
Taiwan AI Labs 工程師 耿誌
機械所 呂豪
全職考生 敬森

桌遊名稱	適合人數	桌遊難易度	遊玩時間	遊戲性質	氣氛
情書	2-4	易	20 分	輕度策略	輕鬆、算計
說書人	3-6	易	30 分	輕鬆庸俗	破冰、輕鬆
阿瓦隆	5-10	中等	30 分	身份猜測	破壞友誼
推倒提基	2-4	易	20 分	輕度策略	輕鬆、算計
終極密碼	2-4	易	15 分	輕度策略	輕鬆、算計
盜夢都市	4-8	中等偏難，複雜	30 分	重度策略、角色扮演	破壞友誼(?)
山中小屋	3-6	中等，複雜	60-90 分	中度策略	輕鬆、算計
詩情畫意	4-8	易	20 分	輕鬆畫圖	輕鬆
富饒之城	3-7	中等，複雜	60 分	中度算計	心機
風聲	3-7	中等，複雜	30 分	中度算計、角色扮演	心機
魔城馬車	3-10	中等	30 分	角色扮演	算計、合作

桌遊分類清單



桌遊擺設區域

- 實驗結果：

- 無清單：

花費時間：10分鐘

需要閱讀每個桌遊的說明書才會知道是否適合當時的氣氛和四人遊玩。

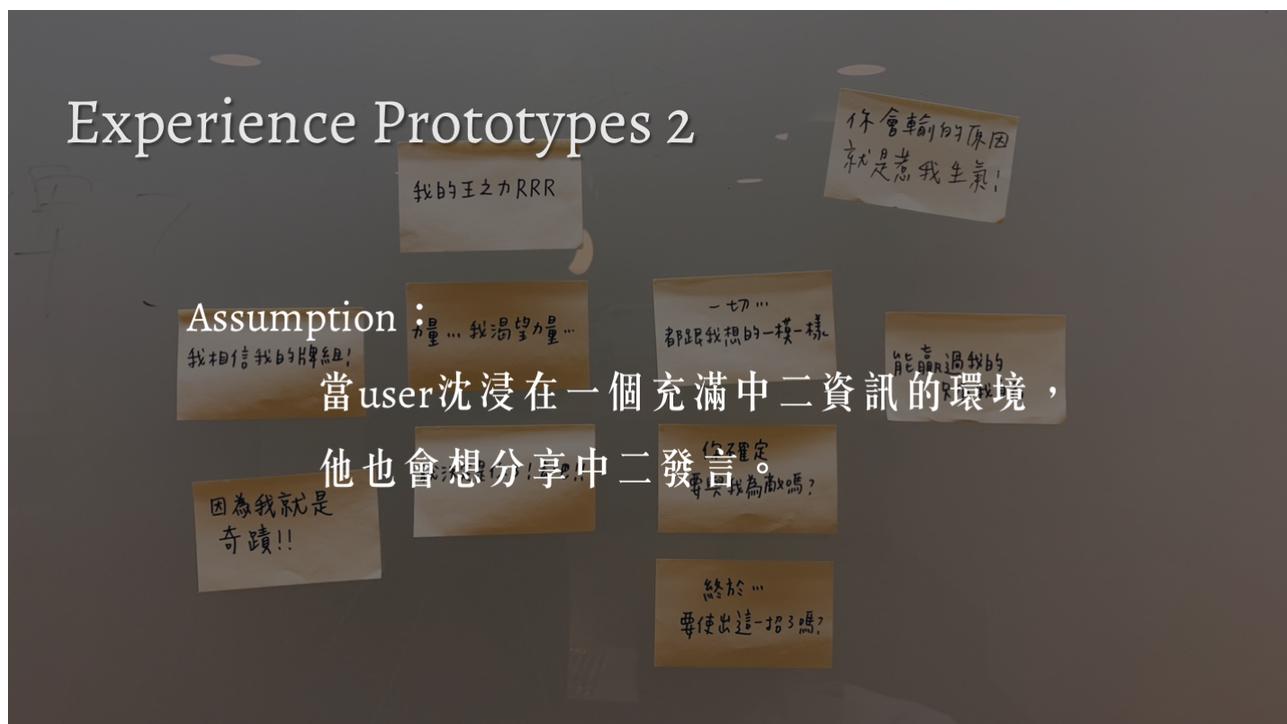
閱讀說明書的問題有：

- i. 說明書只有一份，其他人沒辦法一起看
- ii. 內容並不好理解，需要花費很多時間
- iii. 玩到一半可能會忘記規則，必須重玩或是閱讀說明書，影響到遊玩體驗也讓其他人無聊滑手機

- 有清單：

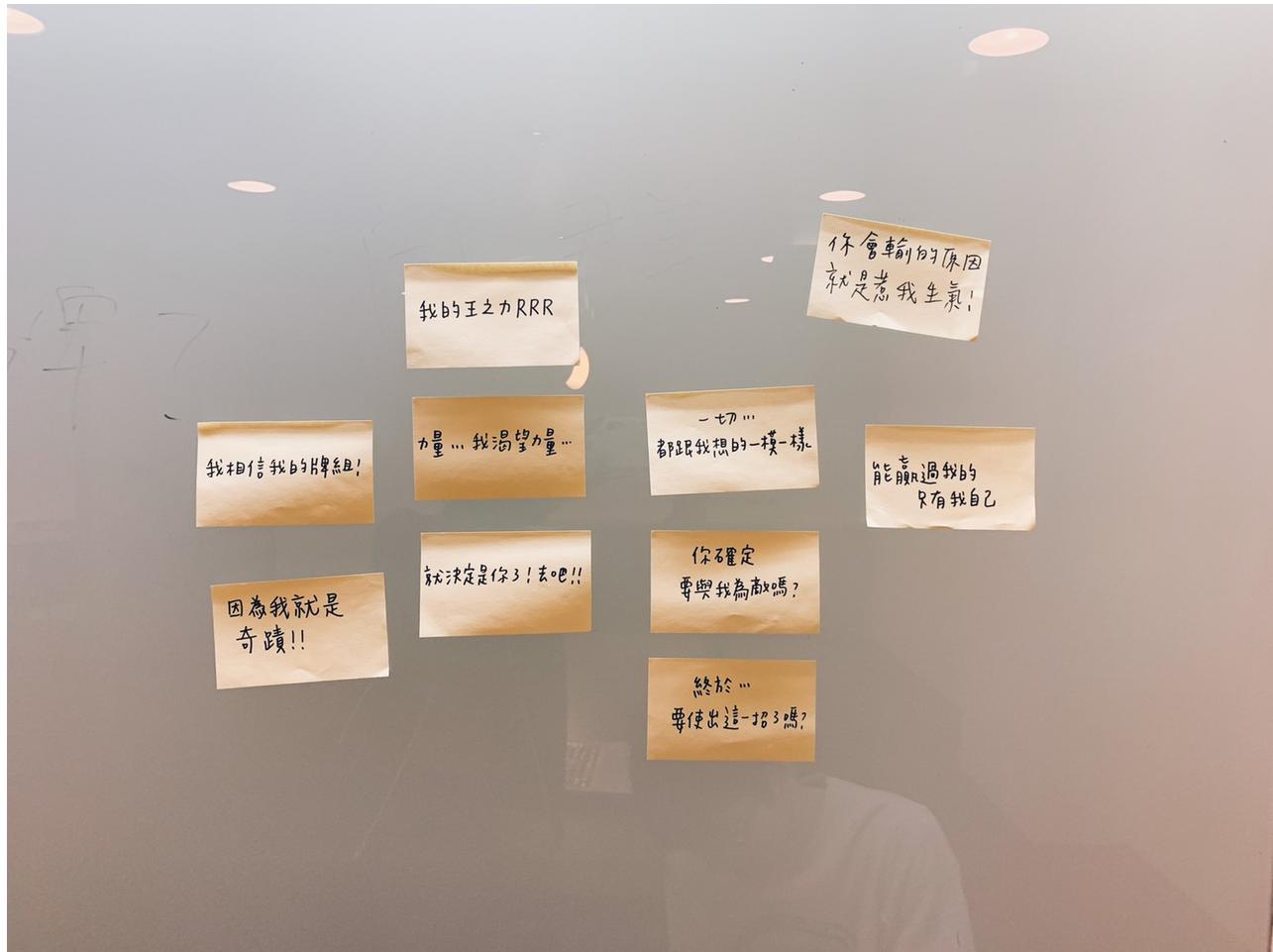
花費時間：1分鐘

假設成立，根據實驗結果，若是沒有提供清單，會讓找桌遊的速度更久，還有可能找到不適當的遊戲，影響遊戲體驗。但也同時發現了更多的問題，如：說明書相關的問題及不同氣氛適用的桌遊問題。



- 實驗設計：在白板牆上黏上便利貼，上面寫著一些柏旻提供的中二語錄，prototype網路/app留言板。
- 參與人員：
 - 心理系 鈺荃
 - 電機系 祕仁
 - 工管系 俊嘉

全職考生 筠甯
營養師 劉小姐
國中生 賀琳



柏旻提供的中二語錄

- 實驗過程：

帶受試者來到白板牆前，並給予指示：「當你在搜尋桌遊資訊時，找到了一個app，並看見這個匿名留言板，因為是不是實名，所以也不用覺得尷尬，你可以隨意寫下想寫的或回應別人的留言。」



受試者來到白板牆前



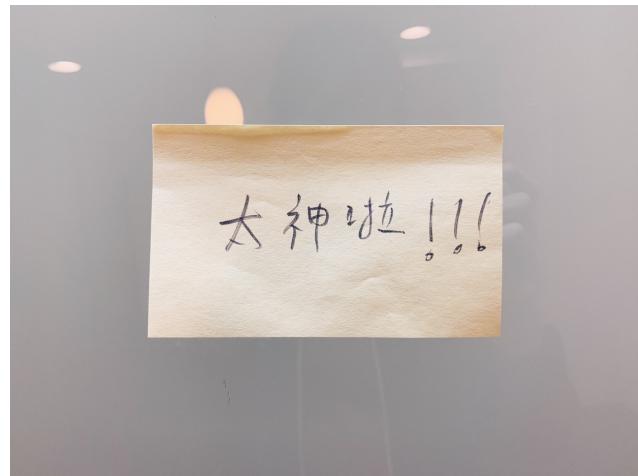
看見了留言



開始思考回應



受試者貼上留言



太神啦！！！

- 實驗結果：

- a. 受試者在看見便利貼時，都表示：「好中二哦！」，並開始思索中二發言，除了少數受試者表示：「我也想寫一個中二發言，但我想不到，所以只好寫下『太神啦！！！』」，或許在實際app中營造氣氛時，為了避免使用者遇到此類窘境，可以提示使用者、給予其發言靈感。
- b. 假設成立，受試者在prototype時也表示：「我看到這些留言，也會想一個中二的話」、「我正在想很厲害的動漫語錄」，受試者年齡廣泛，對於其年齡從國中生至中年人都是可行的，甚至有受試者興致勃勃地寫下不只一句話。



- 實驗設計：

撲克牌記憶遊戲，取5X5的撲克牌，玩家有10秒記憶成對位置。10秒後蓋牌，看能成功拿到幾對，如果取錯需選擇放棄哪一對。隊友參與時，不可討論誰記甚麼牌，只有在翻錯時可以討論放棄哪一對。

- 參與人員：

工海三 陳同學 | 工海三 柯同學

心理二 吳同學 | 農藝三 彭同學

電機碩二 林同學 | 電信碩一 劉同學

醫學二 蘇同學 | 校友 宋女士

- 實驗過程

- i. 訪問朋友，確定流程和遊戲可玩性
- ii. 隨機在博雅圓桌找兩人測試，詢問對自己記憶力的信心
- iii. 結束後詢問隊友和自己記憶力的重要性



- 實驗結果：

- a. 單人/雙人(成功對數)：(1)3/5 (2) 3/4 (3) 4/4 (4)6/4

- b. 在隊友幫助下表現較好的有1,2兩組，且主受試者都自認為記憶力差，有幫助下表現較好。1,3兩組認為合作對遊戲幫助較大，一個記憶力好的隊友對遊戲有很大幫助；然而，第4組主受試者認為自己記憶力不好，卻在單人表現最佳，反而有隊友合作表現較差；2,4組皆有人認為個人的記憶力比較重要。
 - c. 記憶力差的人，有幫助的結果會較佳；記憶力好的人會受到他人干擾導致結果較差。此外，記憶力好壞與否很難評斷，有些人自認記憶力差實際很好。
 - d. 假設不成立，一個人記憶力好壞很難判別，此外縱使有記憶力好的隊友，也可能拖累隊友，使結果較差。因此，如果要短時間提升自己的記憶力，可能是使用工具幫助記憶。
-

Most Successful Prototype

Prototype 1 的桌遊清單能讓玩家在短時間找到適合的桌遊。在沒有清單幫助下，必須攤開桌遊說明書仔細閱讀，花費甚久；而藉由 prototype 的設計，玩家可以迅速挑選出符合標準的桌遊。