[2019S HCI+D] Assignment #9: Hi-fi Prototype

第二組 展場體驗改善 組員:程陽、龔柏年、鄭禕仁

Introduction

「My Expo,一個為展覽而生的內容探索工具」

參觀展覽在這幾年在台灣蔚為風潮。

參觀展覽是一種很棒的休閒活動,透過有趣或線下體驗的方式去了解新的知識 但在這樣活動下,我們發現展覽的體驗無法延續,大部分的觀展者對於展覽內容沒有 深刻的印象

或是對於展覽中的內容,無法有效的運用 對於這樣的問題,我們設計了三件事情 1. 紀念品 2. 書籤系統 3. 問券回顧

Mission Statement:

"Just watch, we will memorize for you"

Problem

觀展者看完展覽後,無法藉由紀念品來延續展覽的體驗與回顧。現在的紀念品 也無法與展覽進行連結,幫助加深展覽者對展覽的印象

針對受訪者提出「缺乏整合的展覽資訊」及「展覽結束後紀念價值不足」的問題,提出訂票、書籤以及論壇三項功能作為此app的特色。

Solution

結合社群平台,透過贈送虛擬獎勵來增加紀念品的互動性與紀念價值。且通過 書籤系統、展後回顧與投票來加深展覽者對展覽的印象與回憶。

Tasks & Final Interface Scenarios

Simple Task



http://en.m.wikipedia.org

新增展品

結束展覽



http://en.m.wikipedia.org

新增展品

結束展覽

展品已加入!

Question No:1 請問您對此次活動的整體滿意度? 滿意 普通 待加強

Question No: 3

承上題,請問您對交通方式有什麼建議 嗎?

Write your answer

SUBMIT



「透過虛擬禮物來獎勵看展者,提升展覽的紀念價值」 Simple task主要滿足我們觀察出「展覽紀念價值不足」的問題。我們發現,現 有展覽中皆有許多形色的紀念品供消費者購買,但其紀念價值皆無法滿足消費 者。其中原因我們認為是紀念品與消費者的連結不足(使用性低落+取代性高) ,於是我們針對原因提出了使用虛擬紀念品的想法。虛擬紀念品的贈送在一般 商業中已經有許多先例,譬如說聯名Line貼圖等。

虚擬紀念品的優勢有下列三點:

- 1. 與消費者的連結較佳:消費者在日常生活中使用頻率上會比起一般紀念品 (文具、布偶、袋子等)來的更多
- 2. 生產成本較低:虛擬紀念品在生產成本上具較高的優勢
- 3. 具備社群擴散能力:由於虛擬紀念品使用環境通常在社交軟體或社群軟體中 ,能夠具備一定的擴散力與廣告效用

當然,我們並不會直接贈送禮物給消費者。透過我們experience prototype的測試結果發現:在觀展者觀展結束後,透過簡單的展覽回顧可以幫助觀展者對展覽產生更深刻的印象。基於這樣的結果,我們在simple task的流程中加入了問卷環節,並透過回答問券來獲得紀念品。

Medium Task

「透過書籤系統回顧自己看過的展 ,對內容進行管理」

TRAIL 4:21





近期展覽





玩具解剖展

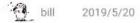
Elmo、派大星、老皮、蝙蝠俠全都;

所有文章



\$180 07/13-09/01 松菸多功能原 TORRE CARRENES MOTER OF TAPE THAT ONLY BEING 聚焦行動 全球首展

不用懷疑, 貼膠帶也有專門戶! 街 頭新潮「膠帶藝術...









玩具解剖展

Elmo、派大星、老皮、蝙蝠俠全都 剖開看! 「玩...



Brian 2019/5/27











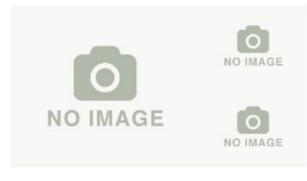






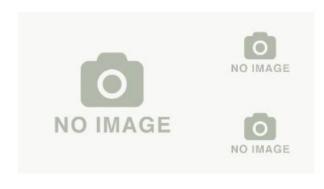


最新搜集的書籤



查看書籤

書籤列表



查看書籤







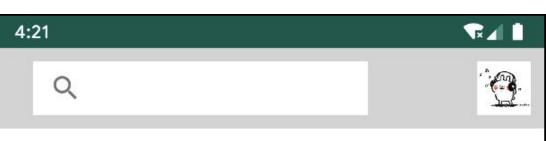
查看書籤











展覽書籤 TEST_NAME













展覽書籤 > TEST_NAME



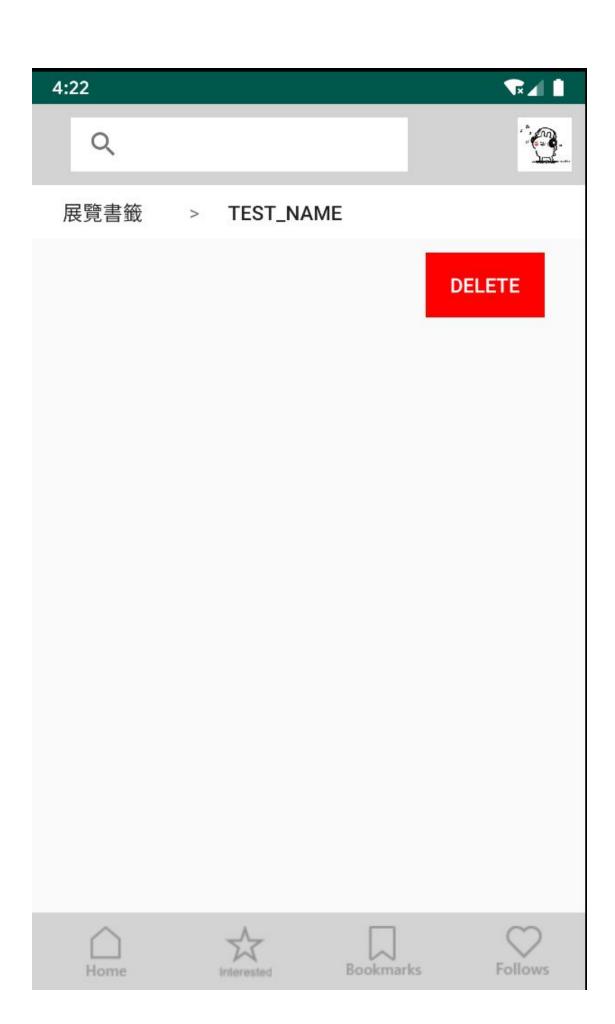
DONE











參觀展覽的目的大多數的目的除了休閒外,多半是為了獲取靈感或者是了解有興趣的議題。書籤系統主要是幫助展覽延續生命與增加價值,同時也是我們APP的主要功能。「Just watch, we will memorize for you」,書籤功能協助使用者把展覽內容記錄下來,並提供編輯功能將任何想法或靈感填入其中。

Complex Task

「整個活動可以讓社群產生更多的互動」

TRAIL 4:21





近期展覽





玩具解剖展

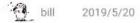
Elmo、派大星、老皮、蝙蝠俠全都;

所有文章



\$180 07/13-09/01 松菸多功能原 TORRE CARRENES MOTER OF TAPE THAT ONLY BEING 聚焦行動 全球首展

不用懷疑, 貼膠帶也有專門戶! 街 頭新潮「膠帶藝術...









玩具解剖展

Elmo、派大星、老皮、蝙蝠俠全都 剖開看! 「玩...



Brian 2019/5/27











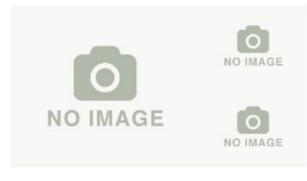






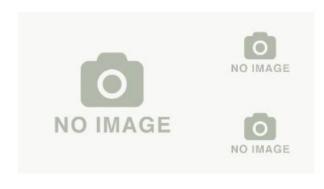


最新搜集的書籤



查看書籤

書籤列表



查看書籤







查看書籤















展覽書籤 > TEST_NAME



















展覽書籤 > TEST_NAME > TEST_ITEM



test_item

this is a test description

你的註解



尚無注解

其它註解



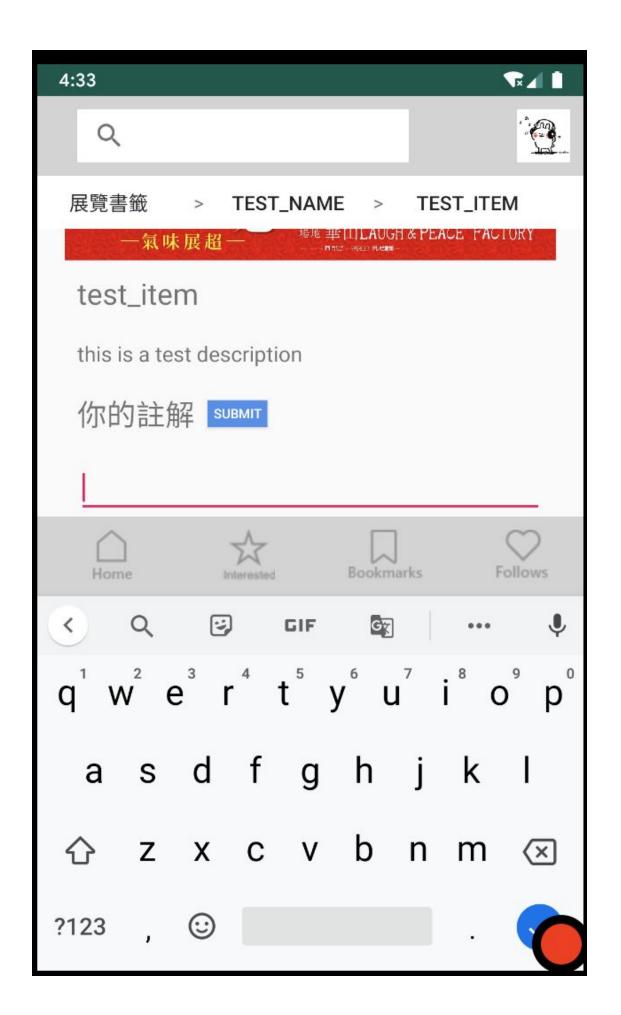
我的稱號 我的名稱















展覽書籤 > TEST_NAME > TEST_ITEM



test_item

this is a test description

你的註解



dddd



其它註解



我的稱號 我的名稱









由前兩項task累積的平台流量,引導使用者分享想法與內容。Complex Task主要目的是想維持平台的熱度與黏著度,透過原生內容來增加平台價值。當然這部分不只是文章的發布,甚至是對於特定展覽中展品的討論也是社群互動的一環。

Major Usability Problems Addressed

a.

Problem → H2: Match b/w System & World [Severity3]

一般的 app使用者看到那個收藏的符號會覺得是收藏的文章或是展覽, 但是點進去是展品的書籤感覺有點怪。這會混淆使用者對於「書籤」功能的定 義,裡面存的展品是否和首頁的文章一樣,因為 UI長得很像(如:有文章內容 和註解)但卻有不同的地方 如書籤中是註解,但是首頁的卻是留言、首頁還有 展覽賣票的方塊及相關的tag。

Solve:

更改navbar內容,把本來ticket的部分改成星號(intreseted),另外去顯示有興趣的文章,和bookmark 收集展品的部分做出區分。

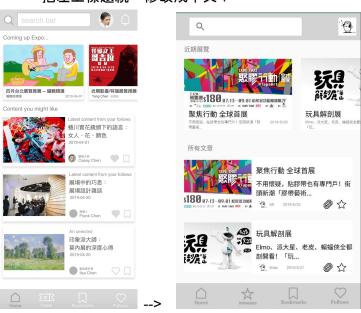


Problem → H4. Consistency and standards [Severity 3]

中間兩個 icon 點進去的小標是中文的,外側兩個點進去則是英文,而且字體不太明顯,長得很不像標題。

Solve:

把左上標題統一修改成中文:



Problem → H8. Aesthetic and minimalist design [Severity 4]

首頁同時顯示推薦的展覽+心得文章感覺有點不直觀,因為右滑對一一般人而言可能是較不順手的。這樣排列會覺得這個 app 裡面,展覽資訊的重要程度小於那些文章,但你們也有幫忙賣票的功能,代表展覽資訊應該還是挺重要的。

有些頁面的 search bar 出現的意義不明,像是連個人頁面也有search bar。 Unsolve:

經過討論後,仍然覺得首頁原本的排版最合適呈現資料,且searchbar保留,在每頁都有搜尋頁面資訊的功能。

Problem \rightarrow H9. Help users recognize, diagnose, and recover from errors [Serverity 3]

假設展覽本身或是展覽內如出現問題,需要準備一套應對系統 Solve:

加上出錯頁面,並自動導向



b. List all other changes

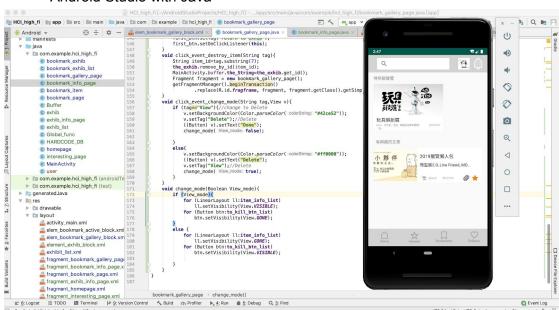
- 1.移除navbar bell按鈕:無法想到用處
- 2.增加刪除bookmark 功能



Prototype Implementation

a.Tools:

Android Studio with Java

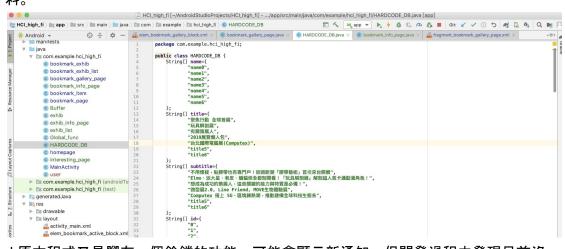


Q

3.

- i. 我們用Android studio來建構整個APP,由於Android studio 有良好的自動填寫功能,而且還提供模擬器,使用起來很方便。加上前端使用的xml類似html+css,後台用java也蠻直接的,且API非常完整,需要的功能基本都有,在開發high_fi_prototype上幫助非常大。
- ii 在使用Android Studio 時,我覺得debug功能不是很直觀,由於是第一次使用Android Studio,起初出bug了都找不到問題在哪,花了好一段時間才搞懂。然後功能多雖然是優點,但也由於太複雜讓我在使用上有時會不知道該用什麼東西,比如Activity和Fragment之間的關係就需要花時間特別去搞懂。
- b. 展覽資料和文章還有使用者都是我們加的靜態資料,讓APP更能模擬真實有人使用的情境,使用者也更能融入。
- c. 基本上我們大部分功能都是實際寫好的,可以運作,Hard-coded的部分主要是我們沒有設真的資料庫(mysql那類的),而是在程式中開一個DB的class初始化後模擬後台database。另一些Hard-coded的部分是購買展覽票的部分,我們直接讓程式顯示一個toast說明導向到購票網站,這裡我們並沒有實作購票功能,而是打算將購票的功能

交給其它程式或網站做。最後展覽和文章的資料也是我們靜態寫死在模擬DB中的資料。



d.原本程式又是腳有一個鈴鐺的功能,可能會顯示新通知,但開發過程中發現目前沒有什麼好放的資料,所以被移除了,而底下的navbar原本有一項是ticket,後來被改成interested,顯示有興趣或有告票的展覽和文章。目前缺乏的是使用者Po文的介面,目前只能看官方放的文章,使用者無法自己Po文,之後應該會把這個功能加上。

Summery

My Expo協助了觀展者獲得更好的觀展體驗,同時也幫助展覽延續其價值。書籤管理系統除了應用於一般民眾的使用,其應用對於相關專業人士、媒體人士來說也有相當高的價值。在硬體設備展、技術展、趨勢展等大型展示會中,這樣的書籤內容管理工具發揮的效用十分良好。而對於一般使用者而言,My Expo不只是展覽內容工具,其平台帶來互動價值也可幫助使用者看到不同的觀點與知識,這是一般展覽中很難達成的。