

[2019S HCI+D] Assignment #2: POVs, HMWs, and Experience Prototypes

第二組 展場體驗改善

組員：程陽、龔柏年、鄭禕仁

希望能透過科技與展覽的結合帶給參展者更好的觀展體驗

Problem domain

良好的展覽體驗為展覽奠定了良好的基礎，而現在展場中還有許多地方可以藉由科技設計的幫助使得整體體驗變得更加完整。我們透過我們的訪談發現到，許多人認為展覽的體驗並未滿足他們的需求，無法讓他們沉浸在其中。

Initial POV

透過上次的訪談 (Week 2 POV and Need-finding)，我們透過專業策展者與兩位資深觀展者的訪談得知，好的體驗可以滿足觀者娛樂或休閒的需求，同時更有效率的傳達展覽中的知識。如何能夠透過科技的幫助將展覽體驗落實得更加完善，這樣展覽就不會是一個走馬看花的行程，而是充分發揮他寓教於樂的功能。

Additional needfinding results

為了測試我們的 POV，我們再度找來六到七位觀展者接受我們的訪談，這次的訪談將會聚焦在展覽體驗上面，進行開放式的問答。(因字數限制只呈現較為重要的三位)



第一位受訪人為師大中文系二年級，王玥甯(女)。喜歡展覽安靜的氛圍，時常會去展覽放鬆身心尋找靈感。他喜歡安靜地看展，並且帶著好奇心去感受展覽中的新事物。他有提到，如果展覽體驗後能夠有機制（可能是明信片、紀念品等）能夠記錄展覽的回憶，對她來說非常重要。



第二位受訪人為台大心理系、彭玉泉，喜歡設計與可愛腳色的女孩。對她而言，他很重視看展的沉浸式體驗，能夠融入展覽的故事中是一件享受的事情。能否利用聲光效果或科技互動來協助觀展者快速進入狀態呢？



第三位受訪者為林弘辭(男)，喜歡看各種不同的展覽。對她來說，每個展覽都是一個全新的體驗，他喜歡去感受每個展覽想說的故事。他希望能夠在展覽中去找出自己的體悟或詮釋自己的體驗。

Revised POVs

POV 1

We met...

彭小姐，喜歡設計與可愛小東西的心理系女生

We were amazed to realize ...

她認為逛鬼漫畫的展時，沒有陰森的音乐很無趣 / 監獄有陰森的音乐很身歷其境

It will be game-changing to...

讓觀展者更能夠融入到展覽的故事當中

POV 2

We met ...

王玥甯，喜歡去看展覽尋找創作靈感的人

We were amazed to realize ...

她喜歡在展覽後能有東西讓她回憶展覽當下的感覺

It will be game-changing to...

讓觀展者能在展覽中留下一些東西，值得她做紀念及回憶

POV 3

We met ...

林弘辭，沒事時喜歡逛各類展覽的人

We were amazed to realize ...

他喜歡在展覽中，能獲得專屬於自己的體驗

It will be game-changing to...

讓展覽能有更多客製化或獨特的元素

Solution and Protoyping

POV 1

HMW...讓觀展者有身歷其境的感覺

Solution...給予觀者不同的任務、或是讓他們扮演不同的角色

我們認為賦予參展者一些角色的設定可以幫助觀展者更快速的融入氛圍當中。角色扮演的方法也運用在許多不同的活動當中，譬如說生存遊戲等，透過有趣的角色設定、腳本、或給予任務可以加深觀展者的體驗。

Experience Prototype

我們想測試給予任務與腳色時觀展者的看法與感想。

| | | |
|--|---|---|
| 無臉男原本是個沒有說話的能力，思考單純的鬼怪。渴望與她成為朋友。後來在酒屋中受到對於金錢與世俗觀的影響，在被千尋拒絕後感到氣憤，吞下青蛙並獲得了聲音。最終在千尋的幫助下改過自新，與千尋一同前往錢婆婆的家，成為了錢婆婆的助手。 目標：無臉男與千尋在列車並肩而坐（手稿） | 在那空中的城堡，一群在礦工罷工後抵達威爾斯。宮崎駿欽佩於他們對工作與社群的聯合抵抗方式，並將這種社會的力量反映在我的電影中 目標：空中的城堡（手稿） | 故事描述一位原本驕寵的女孩突然闖入到未知世界，之後為了生存而不得已和各種形形色色的人物互動，提升自己待人處事能力。 目標：無限的迴廊（場景） |
|--|---|---|



首先，我們設計了一項尋找任務。我們會給受測者觀看一部展覽相關的影片(測試影片：宮崎駿工作室紀錄片)，並給他們一張學習單去完成。受試者可以透過我們準備的展覽照片(宮崎駿手稿展的現場照片)去模擬觀展的情境，並逐步完成學習單上面的任務。

測試過後，受測者的反應並沒有特別好。對於受測者來說如果任務不有趣的，反而沒太大的填寫意願，會變得國小會寫的學習單一樣。而且任務對於本身就很喜歡展覽主

題的人來說，並沒有太大的幫助，而是針對那些對展覽沒有太大興趣的人身上，才會有效果。如果任務遊戲無法引起普遍觀展者的興趣或遊玩動機的話，會顯累贅。

POV 2

HMW...讓觀者可以得到值得他做紀念即回憶的東西

Solution...看展覽能夠解鎖成就，透過參與活動可以獲得虛擬獎勵

由於現代人的社交主要媒介為手機，分享、紀錄生活等活動也都透過社群平台完成 (IG、FB 等)。我們希望能夠透過展覽提供的特殊虛擬獎勵(如：IG sticker 等)來增加逛展的趣味性，並且也能夠創造回憶。

Experience Prototype

測試觀者對於特殊虛擬獎勵與收集系統的想法與回饋



我們利用「鄭問故宮展」購買的展覽圖冊來模擬看展情境，並且提供便條紙來模擬紀錄系統。在測試者結束觀展後，我們會提供觀展的 **summary** 幫助測試者整理他紀錄的展品，並在後面附上一張問券抽獎券。問券會請測試者選出他們最有印象或最喜歡的展品進行投票，展覽結束後統計的勝出者(大家最喜歡的展品)會發放虛擬獎勵。

測試後我們發現，測試者對於紀錄系統與 **Summary** 的呈現表示非常滿意，但是需要注意的是真實情況下的媒介。真實情況下 **Summary** 會在觀者結束展覽後以電子報的

形式推撥給觀者，要怎麼確定觀者會願意點開電子票並進行投票需要在設計。測試者對於虛擬獎勵的概念很是喜歡，認為這樣的虛擬獎勵的收集並且可以實際運用在主流社群媒體上會增加獲得的慾望。

*額外測試：想測試這樣的活動是否會加深測試者對展品的印象，我們會在一個禮拜後再次檢測測試者是否記得問卷上填寫的作品為何。

POV 3

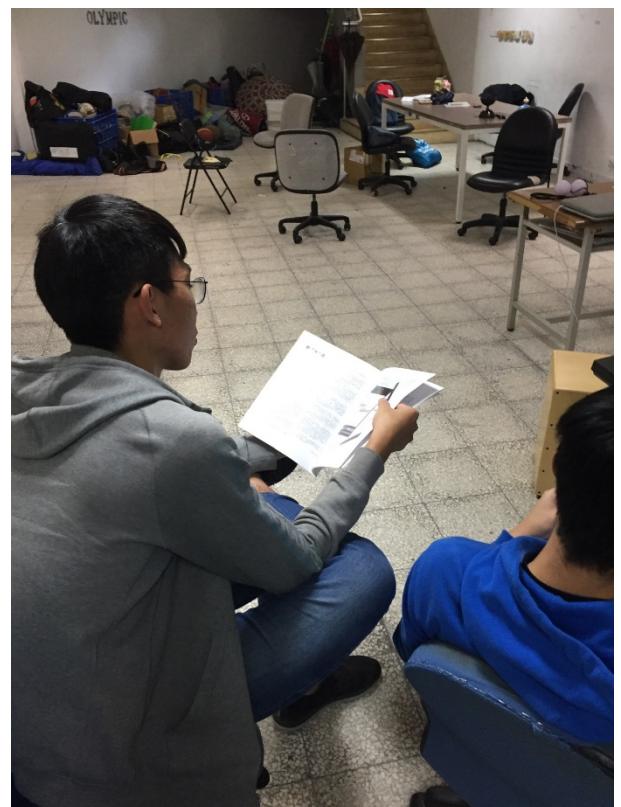
HMW...讓觀者覺得他在展覽中是獨特的

Solution...讓觀者共同創作或完成某個展品

在展覽中，如果能夠讓觀展者自行操作或與展品互動會加深他們的體驗與印象。透過動手操作，可以刺激觀者進行思考或重新整理自己的想法；同時如果可以讓大家共同完成某項展品，可以刺激大家更認真的去理解或體驗展覽中的內容。

Experience Prototype

測試參與製作展品的流程與成效，收集測試者的回饋



利用戲劇作品「我與我的貓奴」的創作理念手冊模擬創作展覽。測試前提醒測試者結束會有展品的共同製作要求，並讓測試者去開始觀看展覽。觀看展覽後提供測試者剪刀與紙去創作作品。

測試後我們發現，測試者對於這樣的 **DIY** 參與並不排斥，可以利用輕鬆地參與方式來發揮自己的創意或想法很有趣。運用手做來創作比起純粹的文字心得來說更有參與感，且因為事先得知會有這樣的環節，在看展時會特別注意展覽內容，希望能夠獲得啟發。

Summary

我們認為最成功的測試是第二個，主要是因為活動設計完整，且在設計時有考慮到其他兩項 **POV** 的概念，可以幫助我們將其他測試中的優點或 **insight** 更好的附加上去。並且考量到之後專案的應用層面，在設計上越簡單才能使其廣泛運用於其他展覽上面，達到解決問題的效果。其他兩項測試也收集到許多不同的回饋跟意見，但是在應用層面可能還需要經過討論與調整。

目前透過測試可以得知如果展覽活動設計得宜，是可以得到非常好的結果，但要如何將活動流程更輕鬆有趣，且賦予觀展者參與的動機是我們下一步要去解決的問題。