

期末專題報告書

資工二 107590002 江瑋哲

資工二 107590011 蘇昱安

資工二 107590026 賴璟霆

資工二 107590029 王祺勳

目錄

一、目標對象

- 1) 追求電競夢的學生
- 2) 熱愛電玩的上班族

二、使用情境

三、未來規劃

- 1) 系統狀態辨識度
- 2) 一致性與標準性
- 3) 辨識而非記憶
- 4) 彈性與使用效率
- 5) 協助使用者辨識、偵錯並從錯誤中恢復
- 6) 幫助與說明文件

目標對象

追求電競夢的學生



名字:黃彥翔

職業:學生

年齡:18歲

個人特質:暴躁、自閉、沉迷電玩

名言:人生如戲垃圾遊戲

目標:

- 希望可以花爸媽的錢儲值買新造型
- 脾氣來的時候就要客訴
- 可以隨時關注網站得到心靈滋潤

目標對象

熱愛電玩的上班族



名字:老蓋倫

職業:職業軍人退役

年齡:54歲

個人特質:正向、正直、幽默

名言:你不是最強的

目標:

- 紓解壓力
- 尋找休閒興趣
- 了解遊戲趨勢

使用情境

A: ㄟㄟ，你最近有沒有聽說一款遊戲叫做LOL。

B: 那是什麼種類的遊戲，我該去哪裡找到它？

A: LOL是一款MOBA遊戲，現在去Carena的官網就能下載了。

B: 好，我現在去Carena看看。

A: ㄟ幹為什麼這個垃圾遊戲又在維修？

B: 阿就只顧著營利不好好維護系統，導致系統又掛掉了啊。

A: 阿你怎麼知道？

B: 我去Carena的網站看的

未來規劃 — 系統狀態能見度

問題：有時候點選按鈕時並不是特別的明顯，碰到圖片/按鈕時沒有觸擊感。

解決方法：當滑鼠觸碰到按鈕或圖片時，能夠產生 按下去的感覺。

客服中心

儲值中心

下載註冊

未來規劃 — 一致性與標準性

問題:不同分頁中背景顏色、圖示按鈕大小及位置、文字大小及字體皆有差異,導致使用者觀感不佳,容易在使用上有誤觸或誤會。

解決方法:使用統一規格header及固定顏色及字體

未來規劃 — 辨識而非記憶

問題: 使用者容易搞混自己當前在哪一個分頁頁面

解決方法: 在最上方標示加入分頁圖示或文字以方便使用者辨識
而非記憶

未來規劃 — 彈性與使用效率

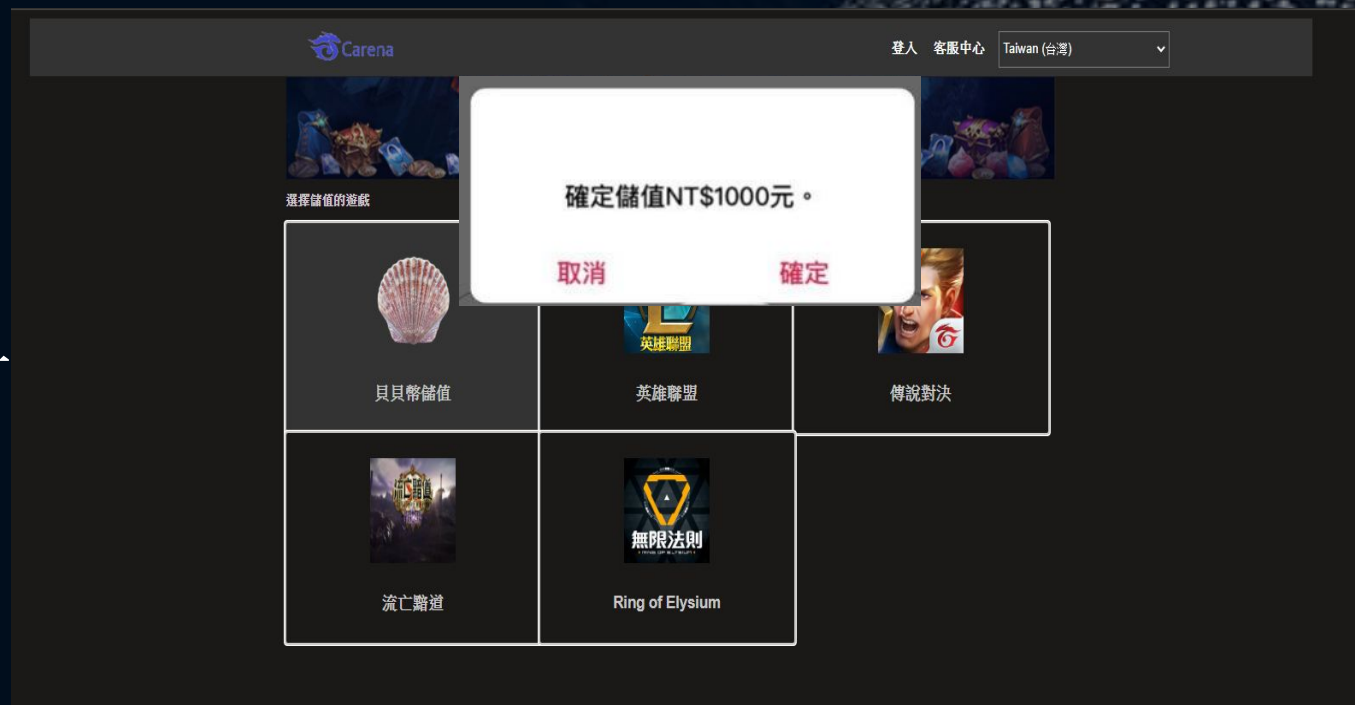
問題: 瀏覽頁面時, 有時想快速回到最頂端, 而不是透過滑鼠或手指一直往上。

解決方法: 新增「回最頂端」的快捷鍵或向下滑動時導覽列依然保持在上方。



未來規劃 — 協助使用者辨識、偵錯並從錯誤中恢復

在儲值階段，文件都打好，按下按鈕已經要儲值的時候，會popup一個小視窗顯示儲值的數量以及是否確定要儲值，讓某些衝動性消費的玩家可以有機會重新檢視自己是否真的想儲值



未來規劃 — 幫助與說明文件

問題：使用者在第一次使用時會因為沒有說明而不清楚分頁功能。

例如：想知道遊戲公告卻找不到遊戲公告按鈕。

解決方法：加入幫助與說明文件按鈕提醒使用者該如何操作，並顯示各分頁功能敘述方便使用者找到自己想使用的功能

