

# [2019S HCI+D] Assignment #4: Low-fi Prototyping & Pilot Usability Testing

第二組 展場體驗改善

組員：程陽、龔柏年、鄭禕仁

## Introduction

### Mission Statement :

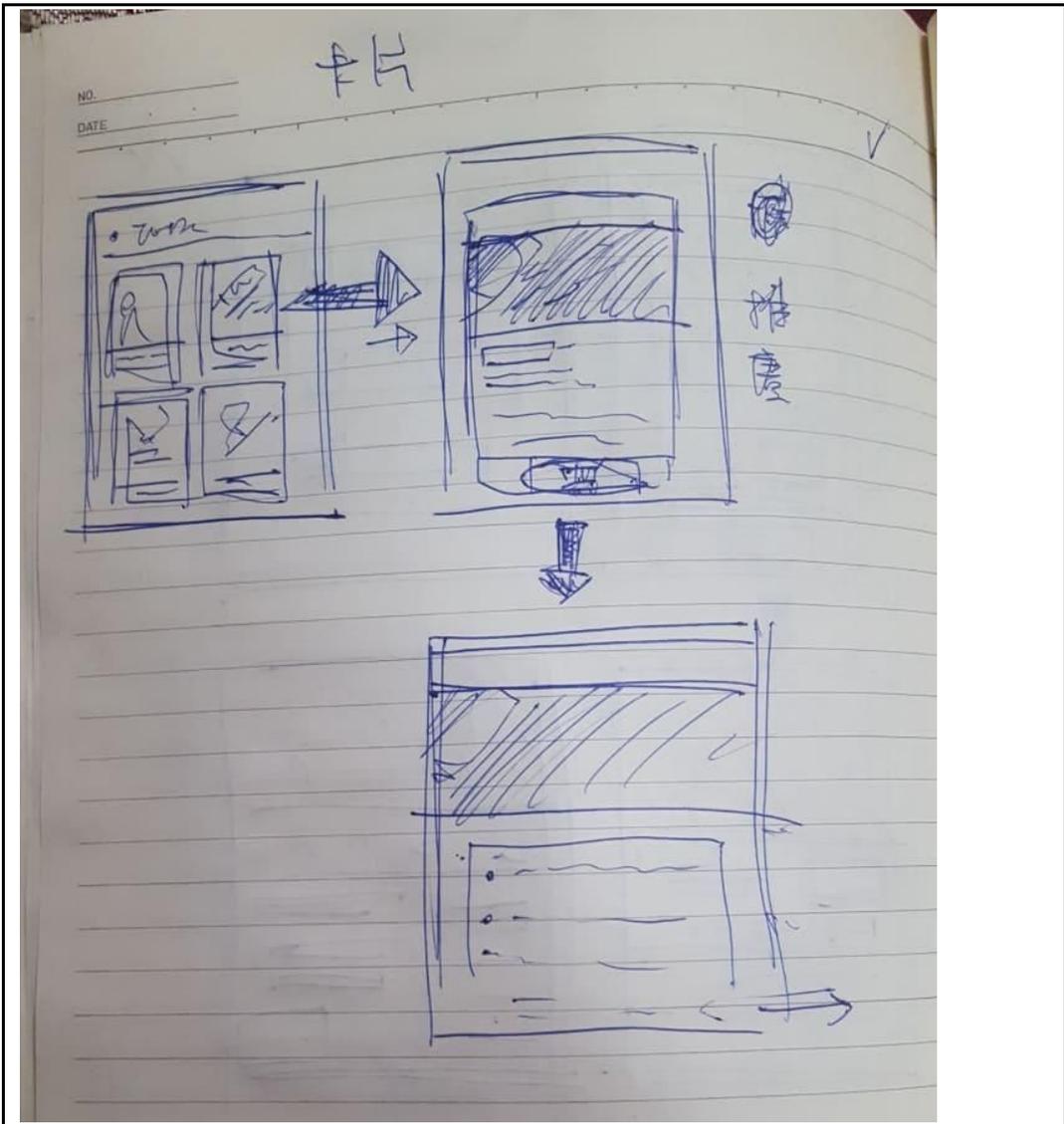
*“Just watch, we will memorize for you”*

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。

## Sketches



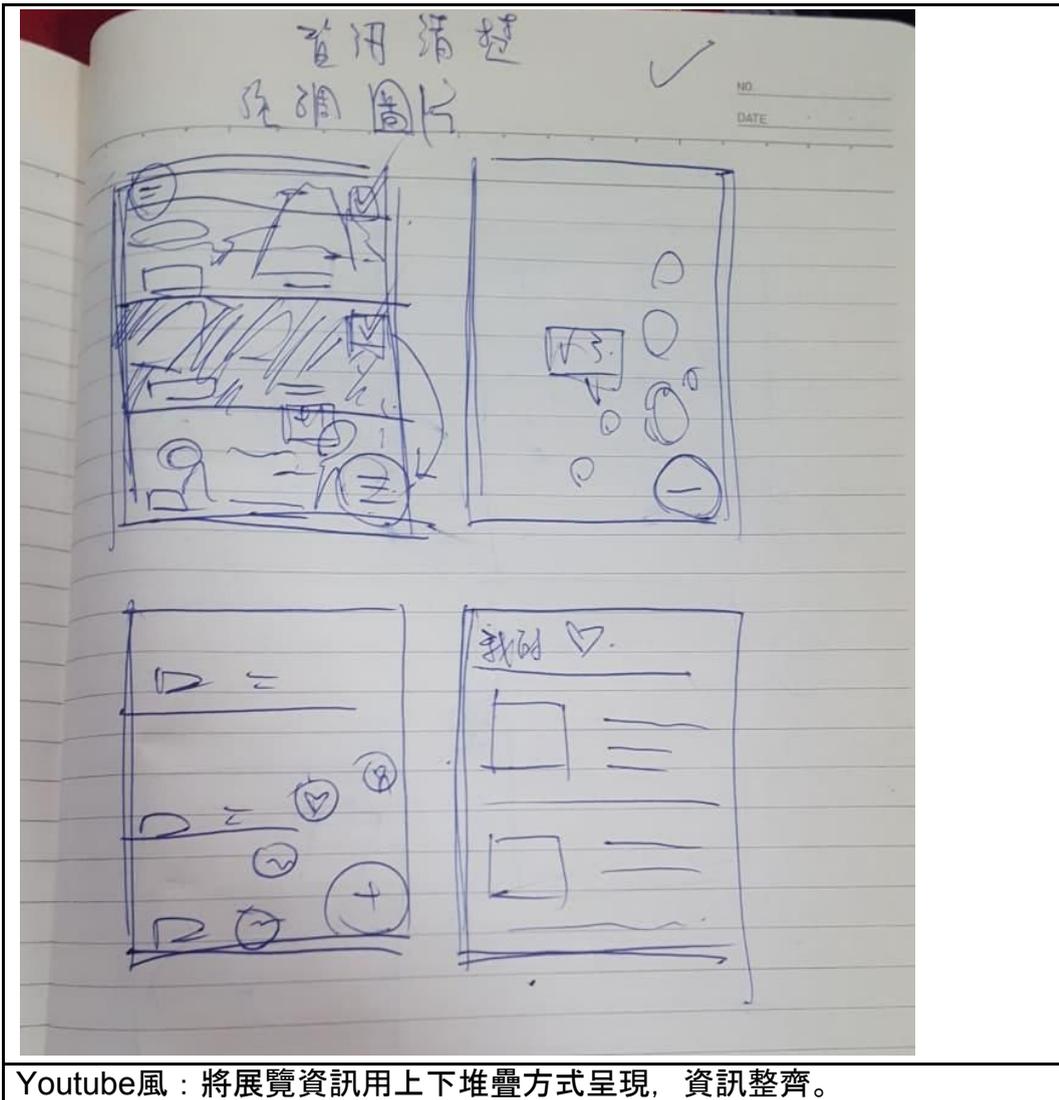
文字風：模仿美術館風格，大片留白搭配少許文字

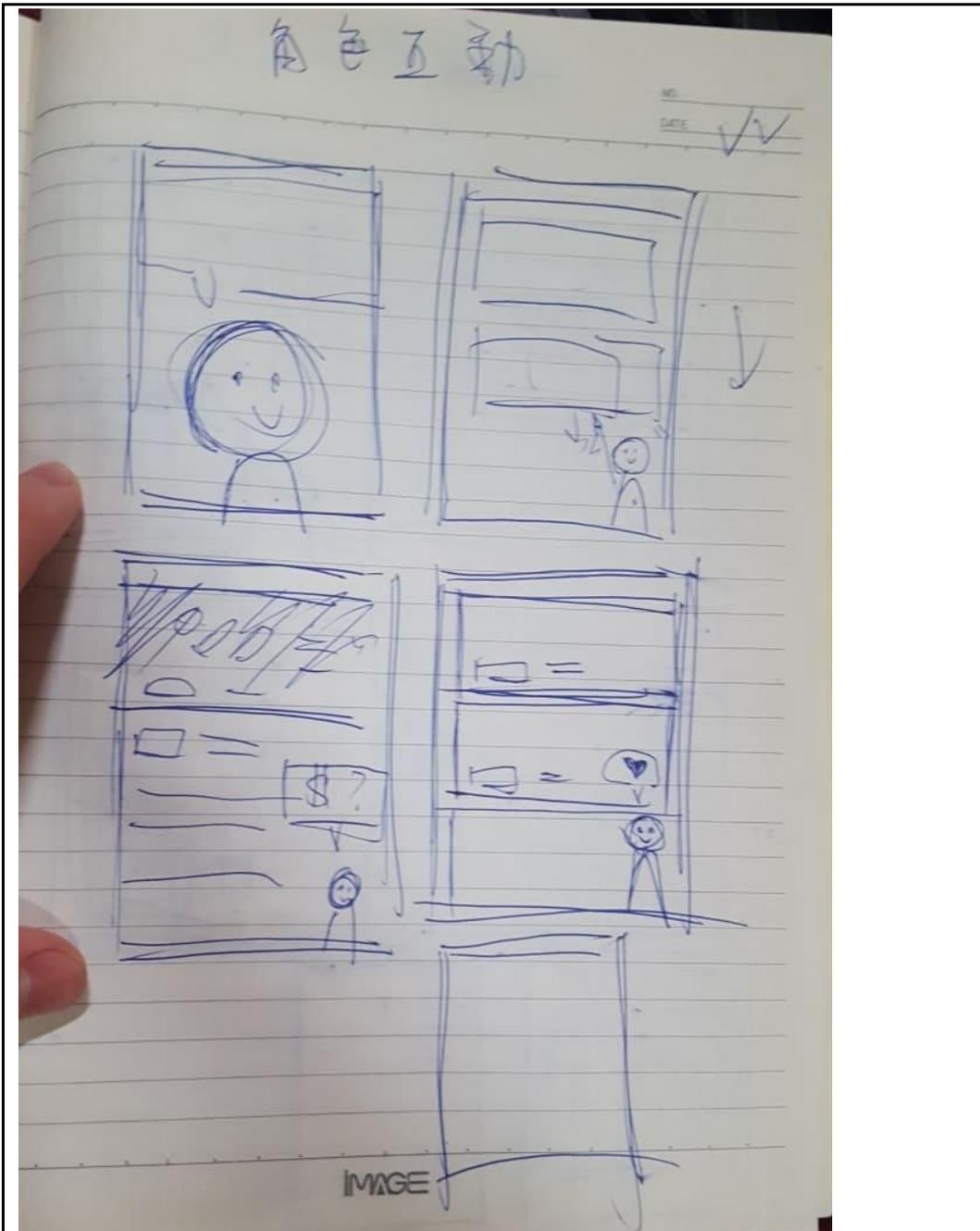


卡片風：將展覽以格狀排列，資訊排列整齊。



Tinder風：一次顯示一個展覽，凸顯單一展覽特色，同時強調篩選/搜尋功能。

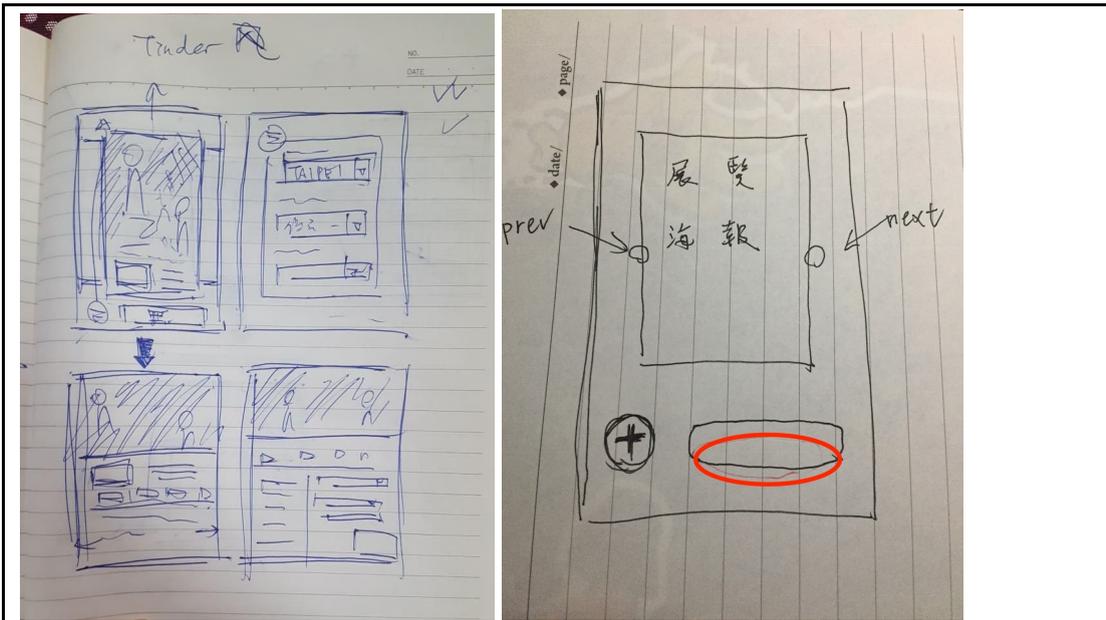




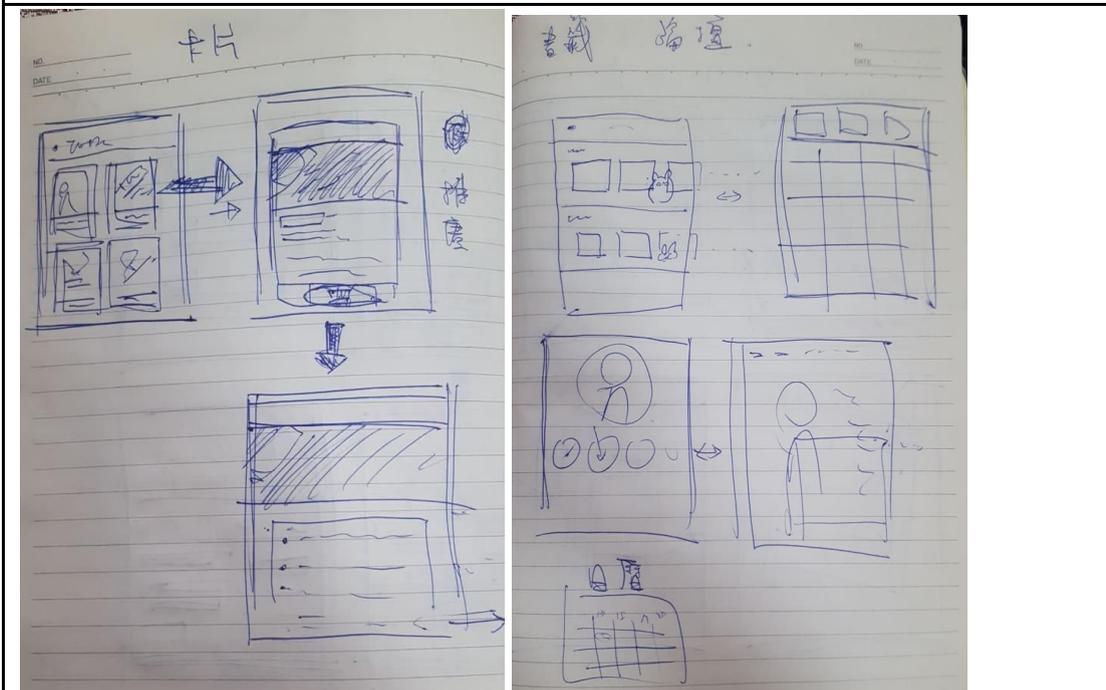
角色互動式：以一個虛擬人物貫串整個APP，透過發送通知、點擊等方式與使用者互動。

## Top 2 Designs with Further Storyboarding

透過評估優缺點及投票的方式，我們選出最高的兩種：Tinder風及卡片風



## Tinder風



## 卡片風

## Tinder風

Pros	Cons
1) 主頁呈現單一圖片的方式，能夠清楚凸顯資訊，增強該展覽的吸引力	1) 單一圖片呈現的展覽種類過少，無法確定是使用者有興趣的展覽

	2)如果將沒興趣的展滑掉，之後要再找到會比較困難
--	--------------------------

### 卡片風

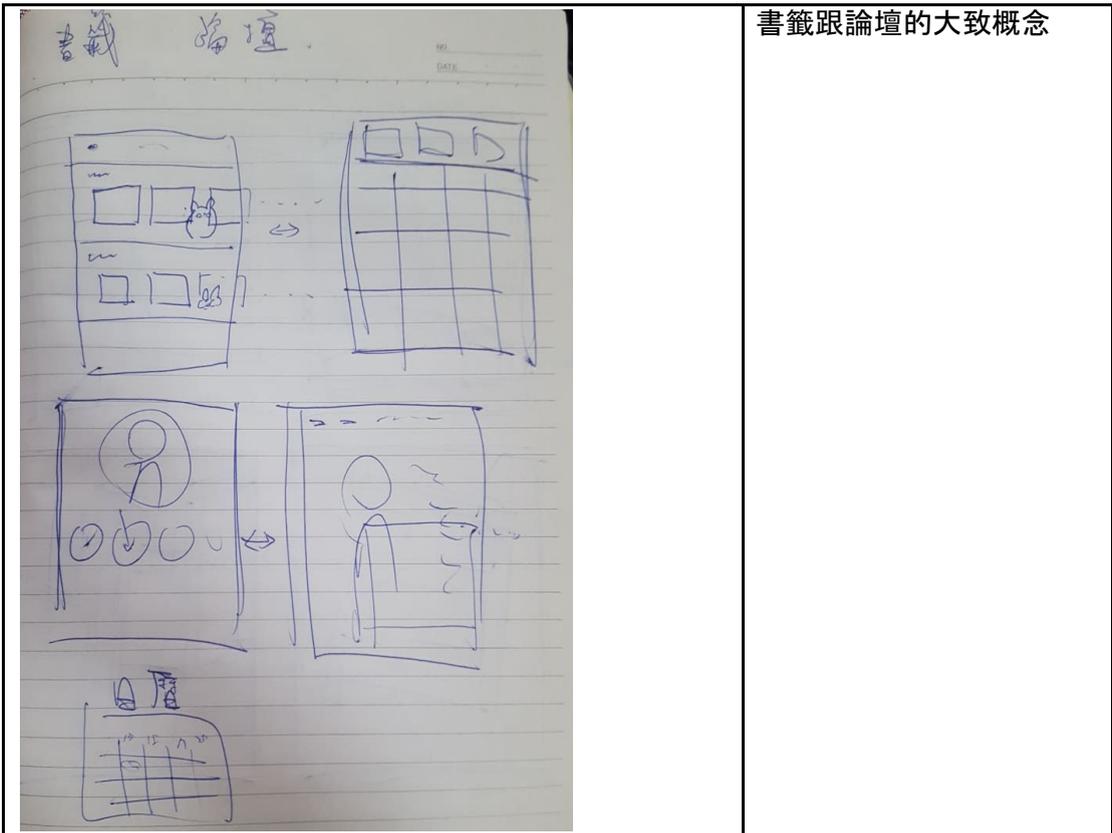
Pros	Cons
1)能夠呈現的資訊豐富	1)卡片風格資訊呈現太多，沒有重點

我們最後結合兩者做設計。主頁面採用Tinder風，使用者就能馬上看見很有吸引力的展覽資訊。至於展覽資訊及書籤頁面，由於需要呈現較多資訊，所以利用Navbar、以及左右滑動的卡牌式呈現。

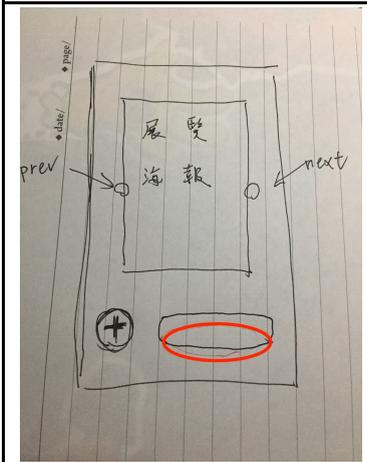
### Selected Interface Design

The flowchart for 'MyAPP' starts with '購票' (Ticket Purchase) leading to '進場' (Entry), which then leads to '書籤 & 閃卷' (Bookmarks & Flashcards), and finally to '社群互動' (Social Interaction). Below these main steps are several hand-drawn screen sketches. The '購票' section shows a screen with 'QR 取票' (QR Ticket) and '現有行程' (Current Itinerary). The '進場' section shows a 'Summary' screen. The '書籤 & 閃卷' section shows a screen with '社群論壇' (Social Forum) and '管理清單' (Management List). The '社群互動' section shows a screen with '社群論壇' (Social Forum) and '管理清單' (Management List). There are also notes like '卡片式 新增分類' (Card-style Add Category) and '管理清單 新增圖' (Management List Add Image).

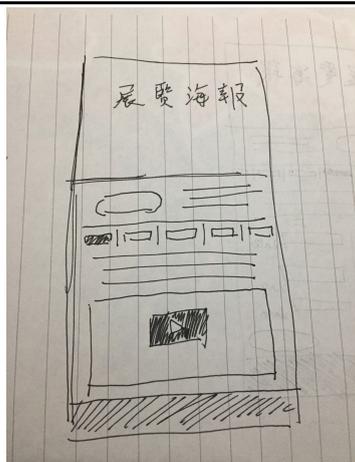
整個flow包含三個主要功能：購票、書籤、以及社群論壇。



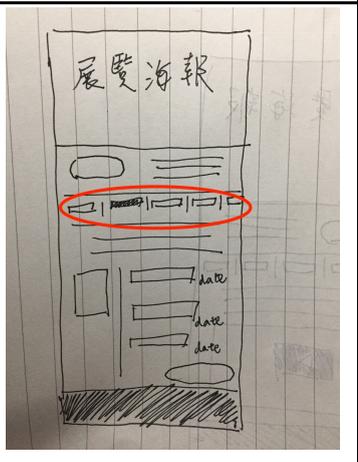
書籤跟論壇的大致概念



- 主頁面會呈現特色展覽的大圖。  
- 如果有興趣，點擊紅框處按鈕即可購買



- 用一個navbar，能夠看各種展覽資訊



其中一個bar包含購票資訊

Pros	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 主頁呈現單一圖片的方式，能夠清楚凸顯資訊，增強該展覽的吸引力</li> <li>2) 如果有興趣，點選按鈕能立即進入購票頁面完成購買，非常快速直接</li> </ol>
Cons	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) 有些人可能不是一進來就想購買，還是要進入資訊頁面，則購買的按鈕稍顯突兀</li> <li>2) 單一圖片的呈現方式過於單一，無法精確推薦使用者有興趣的展覽</li> </ol>

## 討論與調整：

### 評估標準

#### 需求評估標準

##### 1. 購票前-APP主要頁面

主要需求：清楚了解最新展覽消息

能夠被觸及到自己喜歡的展覽 (Tags, 篩選)

能夠連結快速到其他頁面 (個人頁面, 書籤頁面)

##### 2. 購票中

主要需求：清楚的展覽頁面 (行銷圖、影片、文案排版頁面)

清楚的購票須知

清楚的展覽資訊

好的購票流程與頁面

##### 3. 購票後-個人頁面

主要需求：提醒功能

頁面更新通知 (已購買展覽頁面資訊更新通知)

付款資訊與票卷資訊

##### 4. 逛展前

主要需求：快速通關 (連結手機提醒系統, 不需要在進場時再開啟APP)

##### 5. 逛展中

主要需求：

##### 6. 逛展後-個人頁面

主要需求 (回顧)：能夠整理獲得資訊-好的整理系統 (收藏實體知識)

評論/留言功能

方便查找過去書籤 (固有tags)

主要需求 (分享)：好的轉換機制

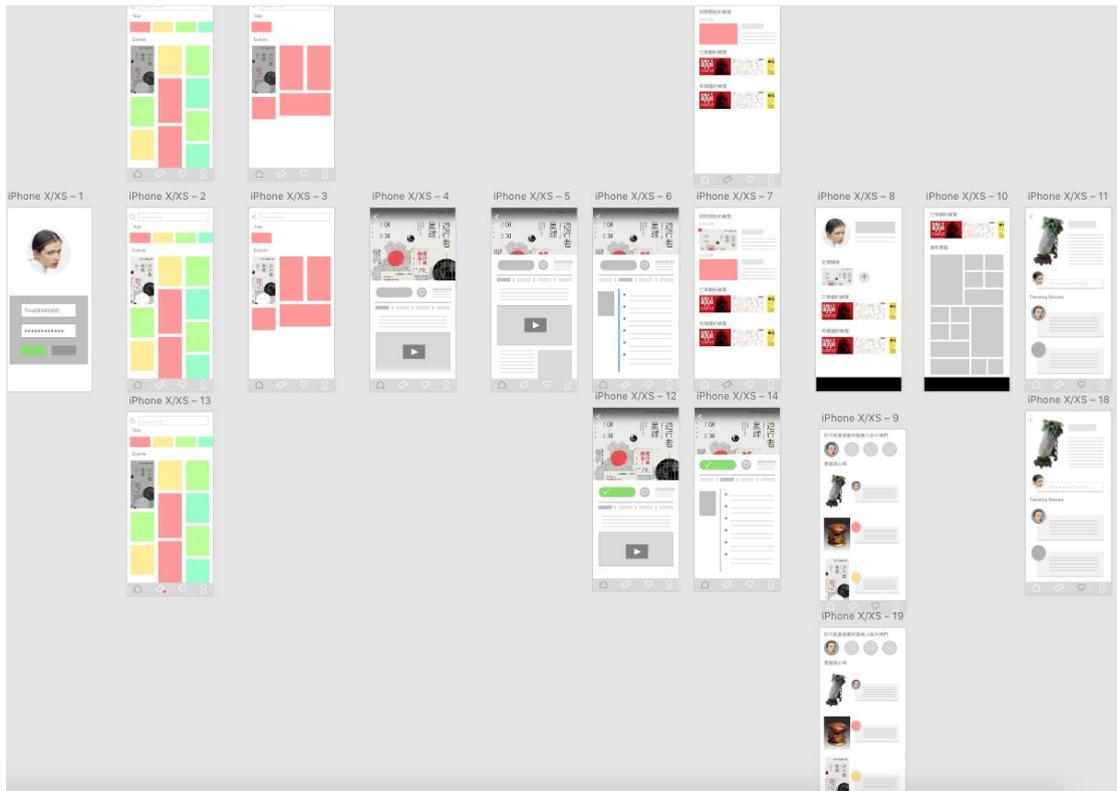
分享trigger (刺激分享：虛擬獎勵等)

- 主頁改用卡片風格 (為避免資訊呈現太凌亂, 引入Tag系統)
- 不用把購票鈕放在主頁 (不是直接進來就已經要購買, 而是透過『介紹』之後再讓他們買)
- 把漢堡欄, 改採用 ACCUPASS多頁面呈現的形式(左右滑動)
  
- 購票頁面不要放在同一個頁面當中
- 按下去後會跳轉到其他的購買頁面當中

## Prototype

作法：利用Adobe XD製作

## 總覽



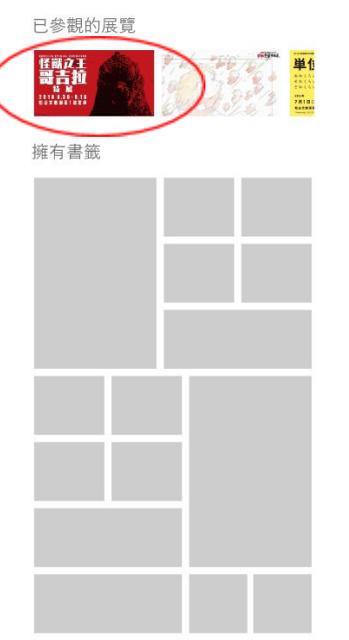
### Task1 : 訂票功能

Reasons	<p>在先前的訪談，受訪者提到目前缺乏一個「專門針對展覽的資訊整合平台」，買票時須透過FB連結到各自展覽的購票頁面，造成步驟過於複雜。因此，我們認為必須將訂票系統整合在此APP中。</p>
Pros	<p>1)一進入app，即可看見系統推薦的展覽 2)利用Tag分類，能快速篩選自己有興趣的展</p>
Cons	<p>1)展覽頁面中包含很多資訊，可能會缺乏重點。</p>

<p>- 點選展覽圖片，進入展覽頁 - 點選上方的Tag，篩選想要呈現的展覽種類 - 上方搜尋欄可輸入展覽名稱</p>	<p>點選紅框處，可以瀏覽各種展覽資訊（日期、評論、票價）</p>	<p>-點選“Buy ticket”即可購買</p>

## Task2：書籤功能

Reasons	<p>過去訪談時，我們發現受訪者很注重展覽的「紀念性」，因此加入書籤功能。</p> <p>書籤分為三類：有興趣、過去參觀過、以及即將開始。在展覽時，使用者能夠透過裝置與展品互動並將展品加入書籤。展覽結束後，使用者也能隨時回頭複習，藉此提升展覽結束後的紀念價值。</p>
Pros	<p>1)透過清楚的分類（三列），使用者可對於不同種類書籤一目瞭然。</p>
Cons	<p>1)當書籤數量增加，可能會難以查找過去的書籤</p>

		
<p>點擊有興趣/完成購票之後，展覽即會自動加入書籤</p>	<p>在個人頁面裡，可以回顧展覽、追蹤自己有興趣的展覽</p>	<p>點擊圖片，即會跳往對應的展覽頁面</p>

### Task3 : 論壇功能

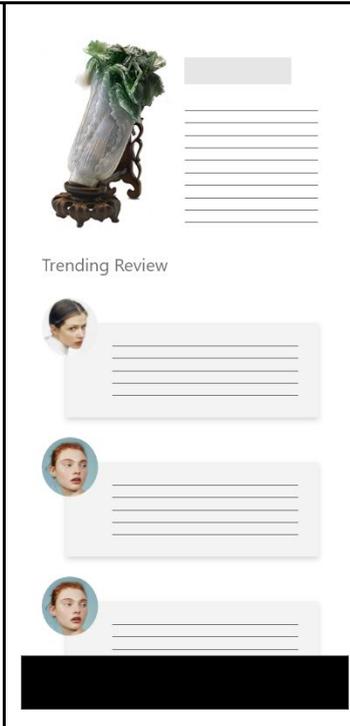
<p>Reasons</p>	<p>長遠來看，我們希望打造一個資訊流通，進而讓更多人參與好的展覽。為了達成這個目的，我們納入論壇功能，使得參觀人能夠針對展覽、以及產品本身進行評論與交流。</p>
<p>Pros</p>	<p>1)此方法類似資料夾，查找展品容易 2)在展品下面開放討論，能夠讓一些『有解釋空間』的展品激發更多想像</p>
<p>Cons</p>	<p>1)展覽app跟一般社群軟體不同，不會一直打開查看訊息，因此可能會有留言意願低的問題</p>



點擊紅色框框處，可以進入針對展覽的討論版



在個人頁面中，點擊過去參觀過的展覽，即可瀏覽自己收藏的展物



點擊進入該展物，可以留言回覆或是查看別人的心得

# Method

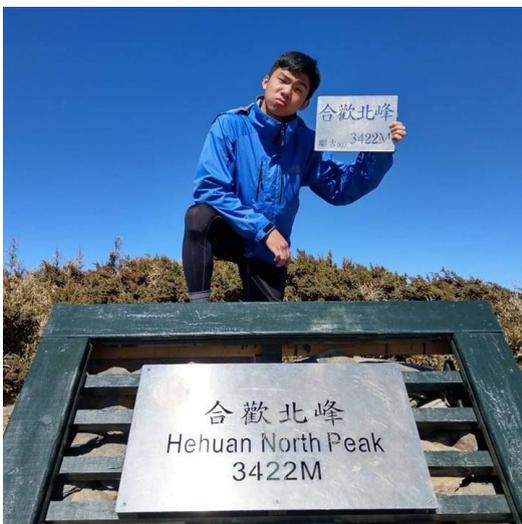
## Participants and Environment:

由於我們的app有成就系統及論壇功能，目標族群主要是年輕人，而因為是展覽app，我們預設使用的人都會是常看展的人，可能更會對app本身的美觀或感覺有要求，因此我們選擇這幾位測試者是想測試年輕族群，同時也是習慣於使用各類app及社群軟體的人在使用我們設計的UI時會遇到的問題以及使用上的觀感。

受試者A      資工系大二 裴梧鈞 -- 資工系館B1

受試者B      電機系大三 潘彥銘 -- 博理地下室

受試者C      師大畢業學生 吳京哲 -- 師大商圈出租套房



## Tasks:

1. 用app購買展覽票
2. 進入展品評論區，看他人的評論
3. 看展完填寫問卷並獲得獎勵

## Procedure:

測試前：

我們首先和測試者介紹整個app的主要欲達成目標，就是一個統合展覽前中後的展覽管理系統，同時也包含論壇以及紀錄展品、購票等功能。並傳達我們設計的UI想表達出的資訊清楚的感覺，然後向使用者介紹三個tasks，並請他們在過程中想做每件事時把目標講出來，以及把使用當下感受講出來。

測試中：

由於我們用xd設計出了較完整的介面，因此測試過程我們只在旁邊錄影即觀察測試者，而不參與。

測試後：

確認使用者tasks的完成度，並請測試者分享自己使用完的感覺，以及覺得能改進的地方。

## Test measures:

Success:

確認使用者能否順利有效率的完成任務，以及對整體使用感受及介面美觀感到滿意。

Errors:

確認使用者完成任務時覺得困惑的部分，以及觀感不佳的部分。

Team member's roles:

由於我們有較完整的UI，因此我們三人分別找人測試，並各自擔任解釋app及測試任務和觀察測試者的人。

# Results

所有受試者三個任務都順利完成，但完成問卷並拿到獎勵的任務都花了特別久的時間。

受試者A對首頁感到困惑。

受試者A認為展覽購票應該要有確認alert，而不是直接一點下去就購買。

受試者A認為白色背景看起來有點單調。

受試者A認為底下主icon沒有字功能不是很清楚。

受試者A在找展品評論時點了很其他的地方，找不太到。

受試者B在完成task的過程中點了很多其他地方。

受試者B覺得主頁有點混亂。

受試者B對展覽介紹頁的update按鍵感到困惑，不知道在幹嘛。

受試者B覺得論壇頁關注的用戶那裡看起來太像ig的限動。

受試者C認為首頁部分無法直接看到展覽資訊與名稱不太直觀

受試者C認為展品頁面的視覺與前面有落差，點進去很唐突

受試者C認為展品頁面不太會有點進去看內容的習慣，需要引導

都找不太到進入展覽的地方，導致填問卷的部分都花特別久。

都覺得使用完的感受和我們一開始敘述的功能不太一樣，比較像個單純的購票系統。

# Discussion

討論發現的問題：

測試完後，我們發現目前設計的UI在找展覽及購票時其實都蠻直覺得，使用者可以很快速的完成買票的動作，但找展品討論的地方花了比較久的時間，且使用者會找不太到，論壇和展品的功能在我們設計時也有點被混在一起了，本來應該是分開的功能。

而主要填問卷及獲得虛擬獎勵，使用者稱號等則是花了更久，非常難找。上述這些讓我們發現了我們UI設計上最大的問題就是我們把展覽統合系統過於強調找展覽及購票的部分，而把我們一開始想的收集展品、獲得虛擬獎勵、稱號等系統變得像是購票系統非常小的附加功能，焦點混淆了。

比較小的問題還有底下icon功能太不明確等。

總體來說我們app UI架構的設計可能需要重新思考。

解決方法：

我們把app原本首頁一進入就是找展覽的部分改成一個比較導向性及顯示重要資訊的首頁，主要的考量是我們思考後發現我們app並沒有單一特別強調的功能，而是找展覽、收集展品、成就系統等都差不多重要的app，而使用者點進app時想做的事的種類也比較多樣，不像fb大多點進去既是要看po文等，因此首頁用類似ig或fb那種直接強調單一功能（po文）的app的形式不適合，所以我們改用一個比較導向性的首頁，讓使用者一點進去就能得到最新消息及通知等，看到每個功能方面的重要通知。

而主要的四個icon變成 Home(主頁), Discover(找展覽), Discuss(論壇), Personal(個人頁面)

新的主頁概念圖：

