

Assignment 4

Low-fi Prototyping & Pilot Usability Testing

Team Can

呂冠廷，陳昱鈞，張頌平



Introduction

Value Proposition

More than clothing.

Mission Statement

我們希望讓能夠讓人們更方便地找到他們喜歡的穿搭

Problem/Solution Overview

挑選出門要穿的衣服是我們每個人每一天都必須要經歷的事情。但現在人們大多生活步調緊湊，我們身邊有太多朋友想要在出門穿得好看且符合當天的氣溫，卻因著自身習慣或是時間忙碌而無法達成他們的願望。因此，我們設計了一個平台：Smart Outfit。它的畫面簡潔易懂，能快速推薦使用者專屬於他們喜歡的風格和類型，也能提

供拍照功能分享他們覺得好看的穿搭，此外，藉由天氣通知提醒，我們希望能讓使用者在穿搭中，不僅在外型上好看，更能注意到保暖與健康。

Sketches

Overview images for our 5 Design Ideas



Figure 1: 綜合系統介面



Figure 2: 列表按鈕式介面

What kind of outfit do you like?

	
街頭	運動
	
休閒	其他

Welcome,
Jeffrey!

Let's start
choosing your
outfit!

Start>



運動 ✓	確認
	
	
	

推薦給您

Figure 3: 圖像式介面



Figure 4: 側邊欄介面

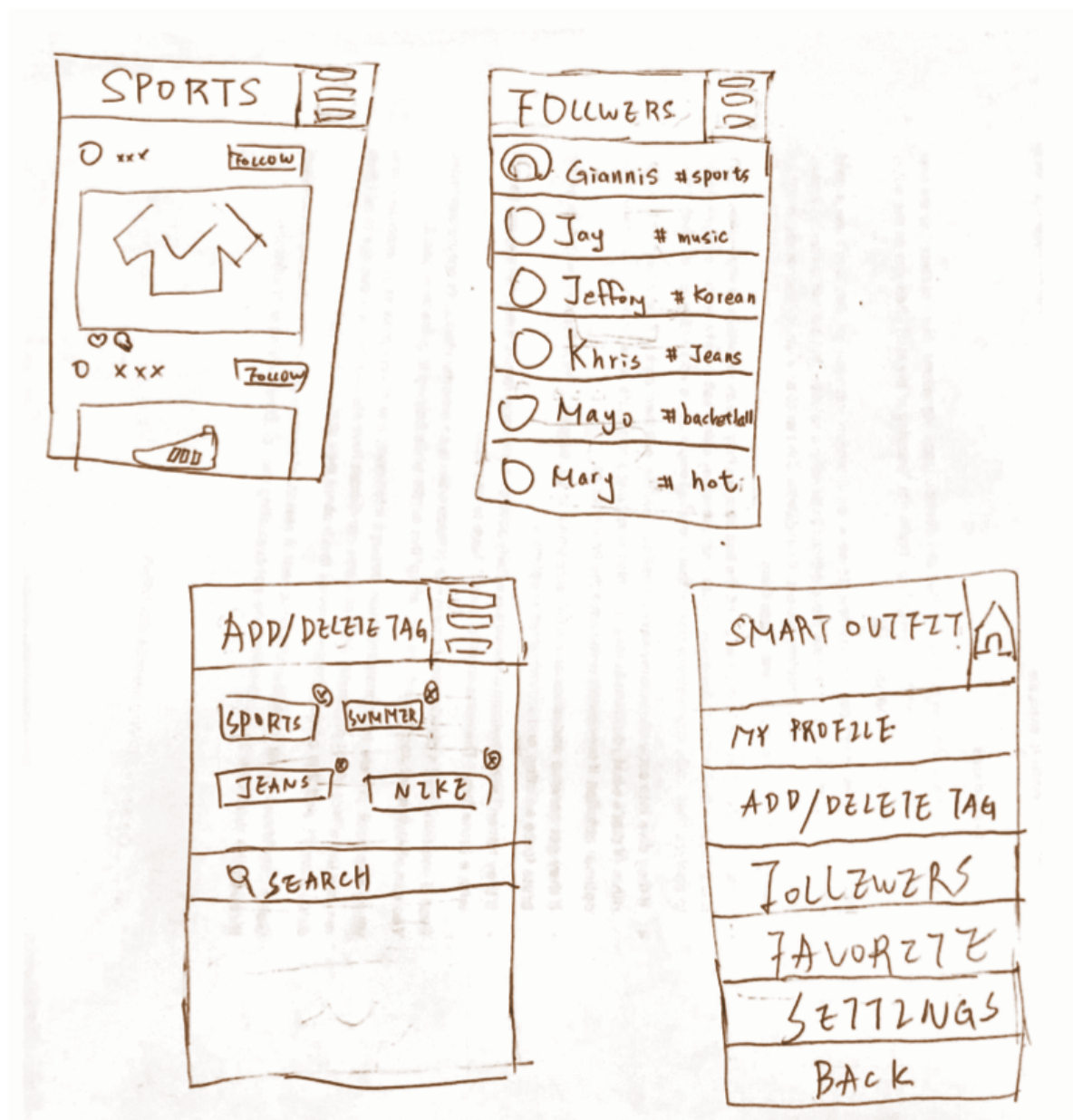


Figure 5: 滿版列表介面

Top two designs storyboarded in more detail

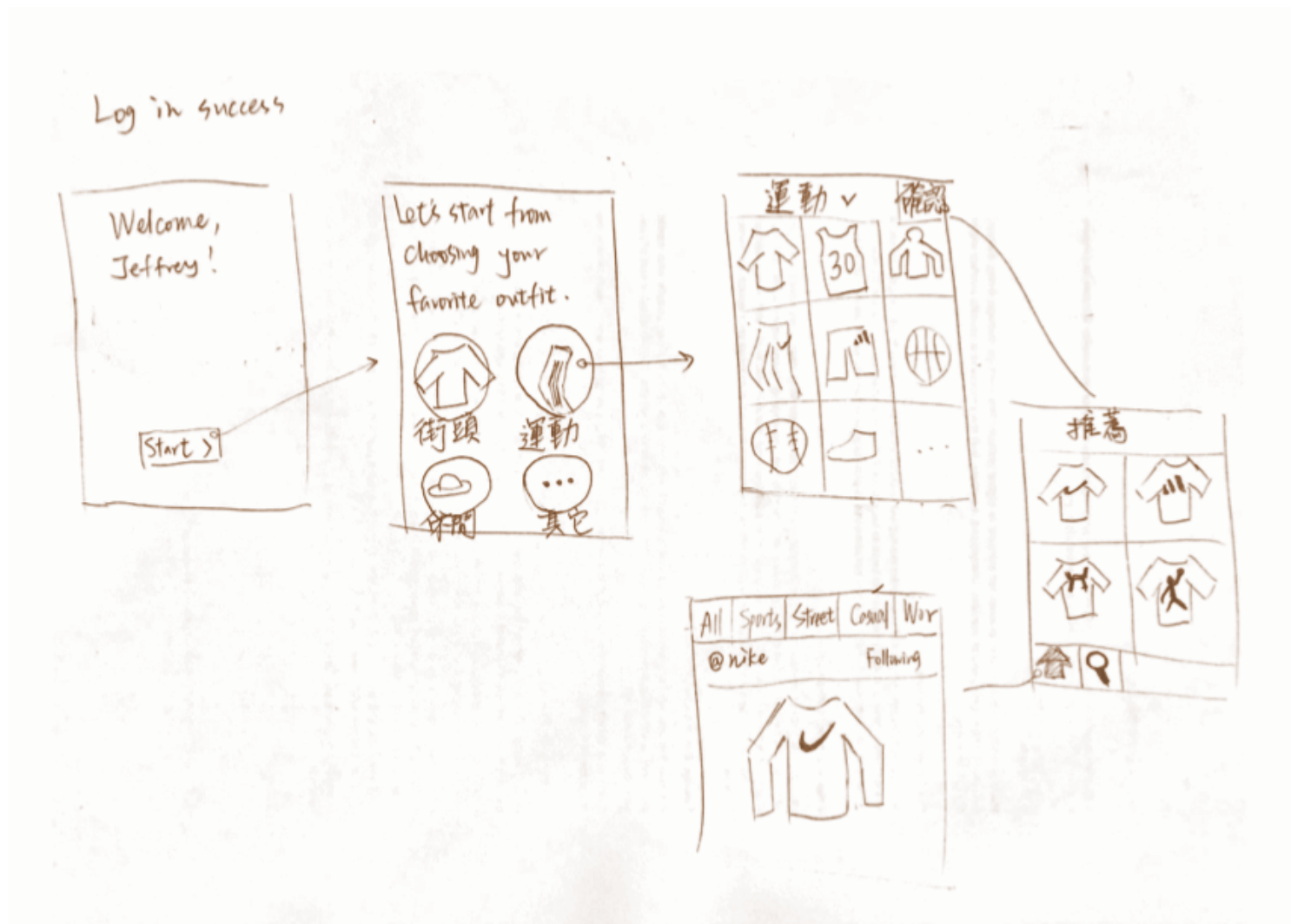


Figure 6: 圖像式 + 下方圖示 介面(storyboard)

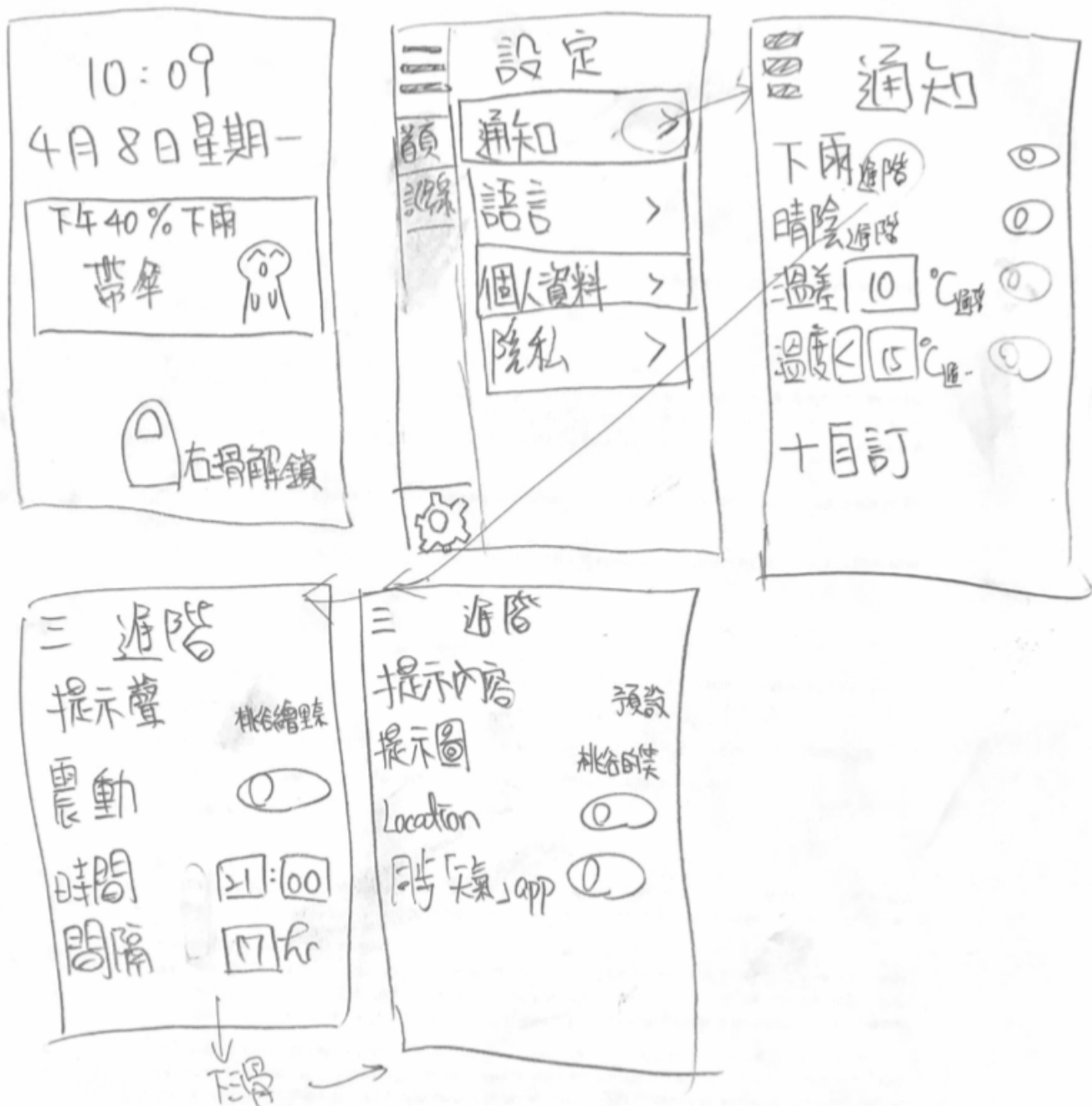


Figure 7: 側邊欄 + 條列式通知介面(storyboard)

Pros and cons for two selected designs

側邊欄 + 條列式通知介面

Pros	Cons
● 條列式方法讓人覺得清楚	● 功能分太細，需要花時間理解

圖像式 + 下方圖示 介面

Pros	Cons
● 圖像化介面很直覺 ● 功能擴增性大 ● 介面簡單好上手	● 滑動、瀏覽方式不明確 ● 圖示內容不明確

Selected Interface Design

Storyboard for 3 tasks

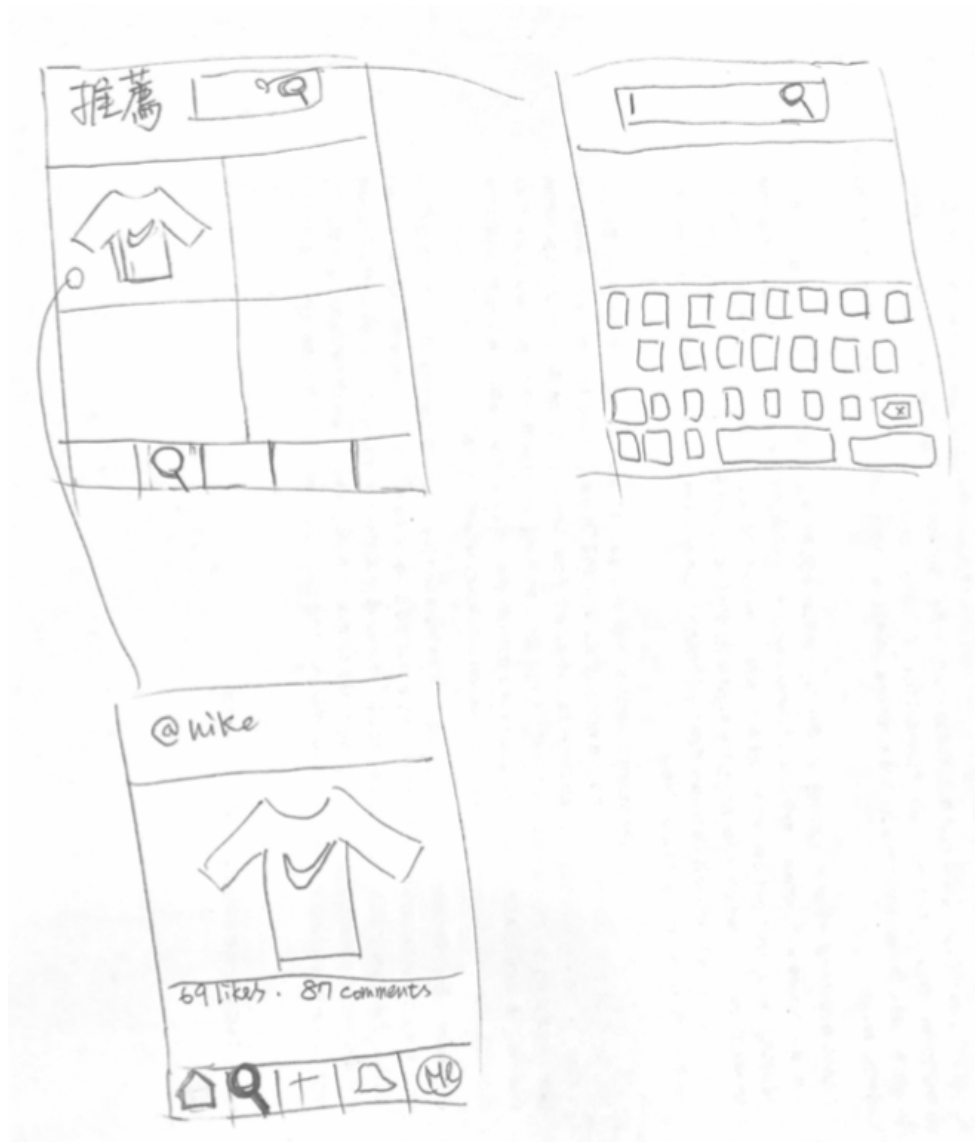


Figure 8: Task1 穿搭推薦



Figure 9: Task2 天氣通知提醒

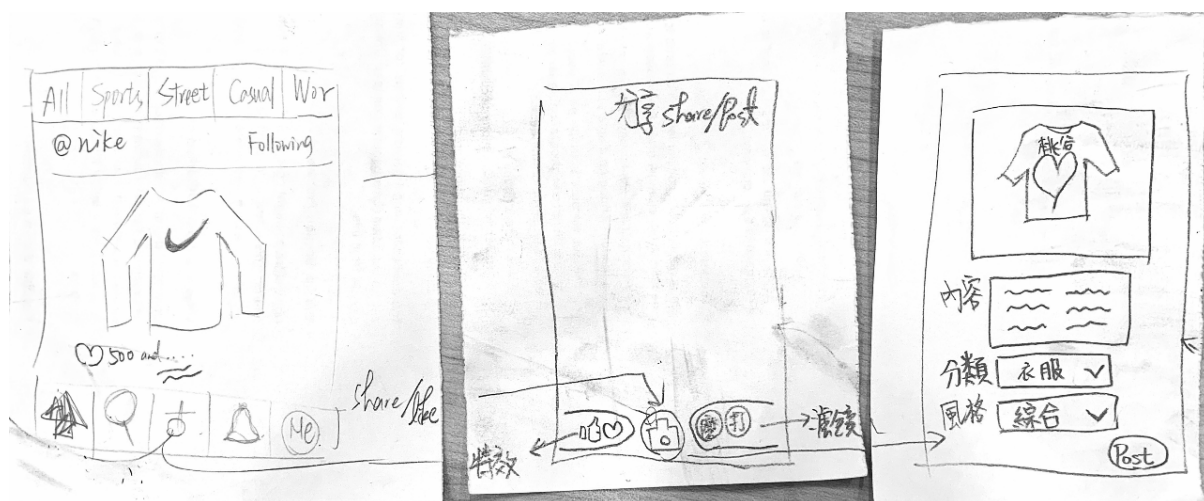


Figure 9: Task3 社群穿搭分享

Reasoning

我們決定將兩種設計介面的優點結合，當涉及跟衣服相關的功能時(包括推薦系統)，皆使用圖像式介面，讓畫面更直覺且吸引人；而當涉及跟設定有關的功能時，則使用條列式介面，讓畫面夠清楚詳細。

Prototype description

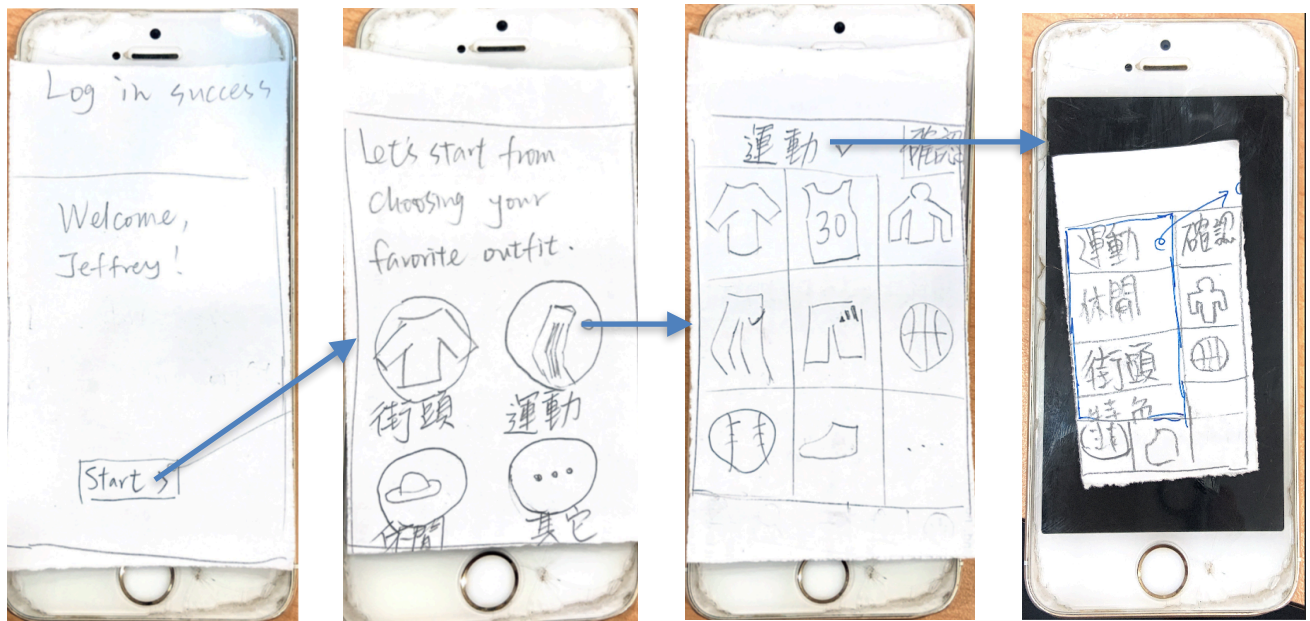


Figure 10: 第一次進入app的畫面

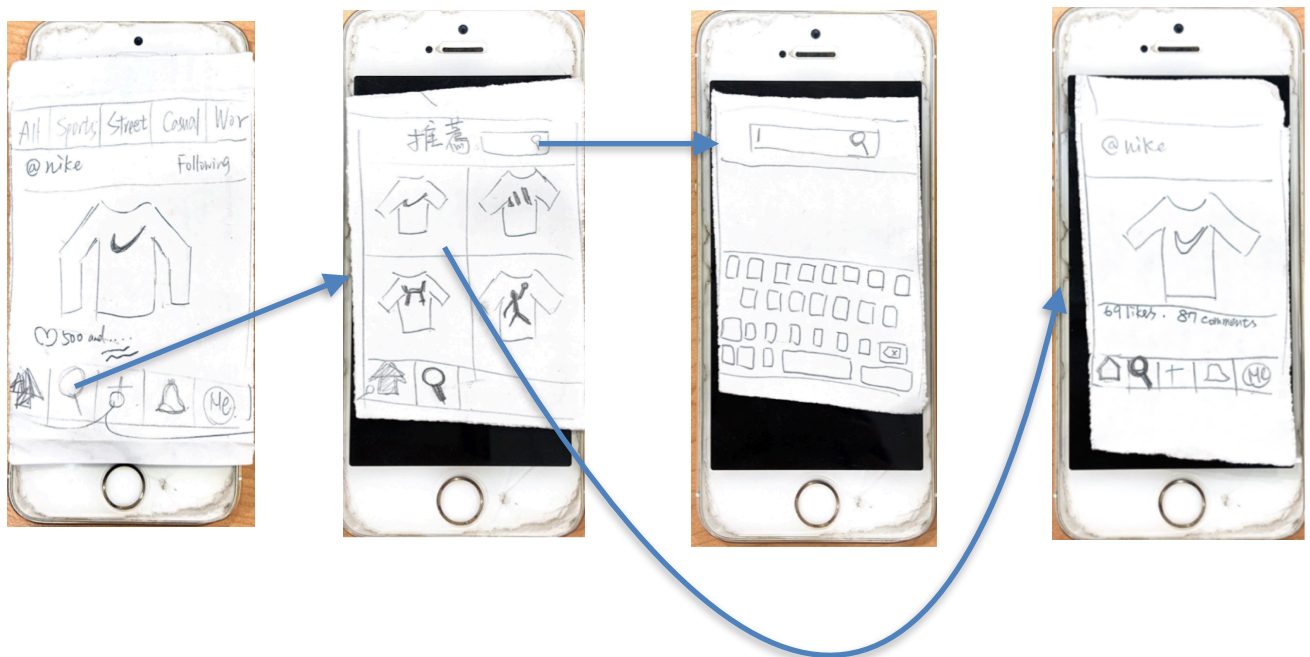


Figure 11: 推薦使用者喜歡的穿搭衣物



Figure 12: 拍攝穿搭、美圖功能、上傳分享

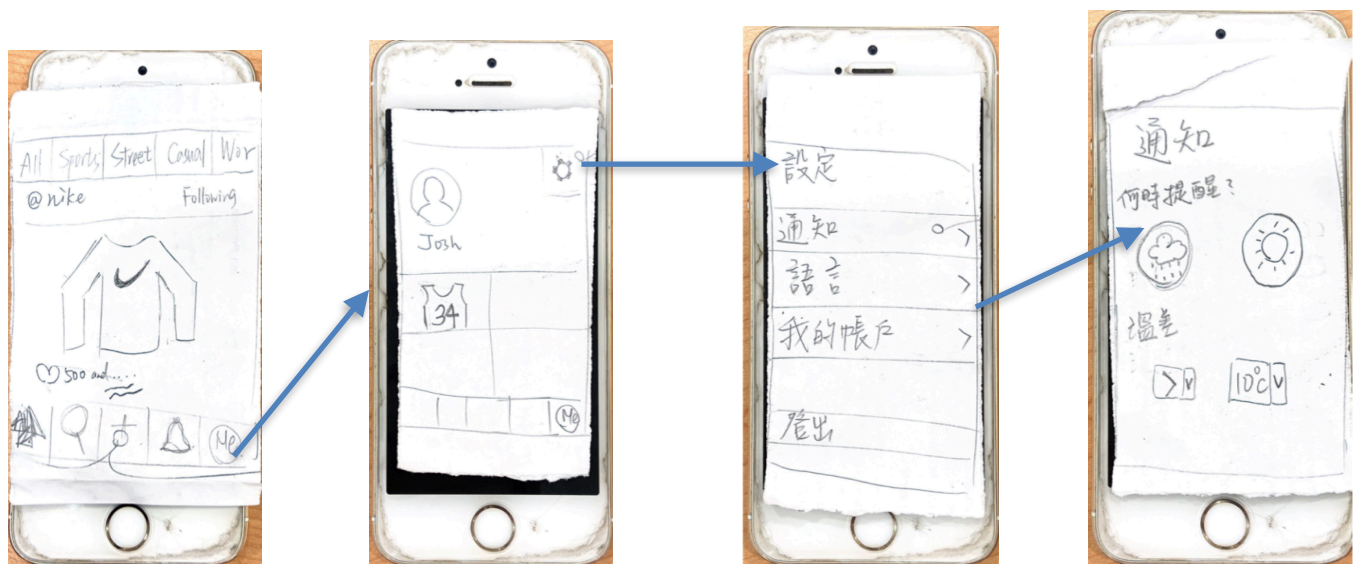


Figure 13: 天氣通知設定



Figure 14: 所有的螢幕畫面

Method

Participants + Environment

- 我們鎖定的受試者客群是跟我們年紀相仿的大學生，因為大學生每一天幾乎都會需要選擇自己要穿的衣服，不會因為制服或是工作場合的關係導致穿衣受到限制，而且 app 當中社群軟體分享的功能也正是現今學生最喜愛和常用的功能，因此我們最後挑選的這三位受試者皆為大學生。
- 第一位是一個網美朋友，她經營著美食部落格和ig的生活動態實況分享。我們想知道作為一個網路行銷者，與我們同年齡的情況下對於穿搭的講究。我們在她業配的餐廳訪問她，訪問完後，我們以幫他業配的餐廳按讚加寫好評當作訪問的補償。
- 第二位是高中啦啦隊學妹，他今年大一。我們想知道剛進大學的新鮮人對於穿搭的接觸和想法。我們在高中練習場地訪問她，訪問完後有請她喝一杯珍奶。
- 第三位是我們的國中同學，他大學後出國唸書，之後就比較少聯絡了，過去他的穿搭總是很運動風，但最近常常看到他在社群軟體po一些帥照，讓我們想知道他對於穿搭軟體的想法。由於他難得回國，我們在咖啡廳一起吃飯並且訪問他，以一杯飲料當作補償。

Tasks

1. 推薦使用者喜歡的穿搭衣物
2. 分享穿搭
3. 天氣通知設定

Procedure

我們首先向受試者簡介了我們 app 的概念。然後，請他們執行我們的三個task，並由我們三人當不同的角色進行這次的測試，接著根據下面提到的action來記錄他們的動作和言談。最後，我們向受試者詢問了一些關於他們使用我們的prototype的問題，並問他們對我們的app是否有任何想法或是意見。

Test Measures

我們所使用主要的檢測方法為：

1. 記錄他們在執行每一個task所花的時間
2. 計算他們有多少次點到錯誤的選項
3. 計算他們有多少次詢問我們關於功能的作用

Test Member Rules:

我們每一個人都有當這三種角色，以下為採放三位受試者角色的順序：

- Computer: 昱鈞, 頌平, 冠廷
- Observer: 冠廷, 昱鈞, 頌平
- Greeter + Facilitator: 頌平, 冠廷, 昱鈞

Result

以下是從我們三位受試者中在不同的三個task，測試完後所給出的建議

第一個 task:

- 不知道推薦系統所參考的標準
- 搜尋畫面沒有倒退鍵
- 推薦衣物種類和風格很多元

第二個 task:

- 希望拍照的附加功能可以用滑動來取代按鍵
- 希望能分享整個人全身的穿搭

第三個 task:

- 鈴鐺圖示會混淆使用者判斷
- 設定內容以條列滿版呈現(GOOD!!!!!!)
- 圖像化的設定方式很貼近人:)
- 希望可以增加其他天氣相關內容(ex:空氣品質)

Discussion

在這次測試的過程中，我們意外的發現，受試者在操作圖示的時間上都比較短，相反地在條列式的文字中，他們所花的時間比較長。然而，儘管使用者對於圖示的風格非常喜愛，但他們也同時也希望圖示能夠提供的內容可以更具體，項目也可以

更多元。不過，當項目以文字形式提高具體和多元度時，他們反而會覺得不想看。所以如何平衡圖示對內容細節的簡化，會是我們接下來需要面臨的挑戰。

在所有的 task 中，最令受試者感到困惑的是系統對於推薦穿搭的標準。因為受試者沒有辦法從介面中和系統溝通，來了解推薦的依據。但經過我們的討論後，我們認為作為介面很難做到讓使用者與系統深度溝通，主要是讓使用者相信其決策。會造成受試者困惑的原因，我們認為跟推薦介面過度簡易有關，或是我們提供的資訊太少不足以取信於受試者，這方面是我們接下來需要加強跟再修正的地方。

受試者最後也提到希望能以滑動方式來切換拍照附加功能，這讓我們意識到 prototype 在測試中的侷限性，較難以簡單的圖像和操作來表達真實的使用體驗。所以我們若能將紙折彼此疊合做到簡單的機構滑動，讓 prototype 做到更接近真實的使用體驗，就能夠使減少測試時 prototype 造成的誤差。

但有個有趣的點是，我們以簡略的 prototype 介面卻引起受試者對於附加功能高度的探索慾。或許是手繪而成的簡陋介面令受試者感受到有趣。所以如何在死板的介面當中給受試者注入有趣的泉源，也會是我們接下來要去思考的方向。

Appendix

以下表格為訪問的數據

1. 使用者在執行每一個task所花的時間

	Participant #1	Participant #2	Participant #3
Task1	1:03	0:51	1:22
Task2	0:41	0:43	0:54
Task3	0:58	0:52	0:44

2. 使用者有多少次點到錯誤的選項

	Participant #1	Participant #2	Participant #3
Task1	1	0	1
Task2	0	0	1
Task3	1	1	0

3. 使用者有多少次詢問我們關於功能的作用

	Participant #1	Participant #2	Participant #3
Task1	2	1	2
Task2	0	1	1
Task3	1	0	0