

BB4B

新版彩票APP
前期规划

Flowchart

以下是将整个 app 流程摊开之后制作做成 Flowchart，在整个流程当中的游玩情境情形整理出来，目的在于透过之后的 WIREFRAME 优化新版 app 的使用者体验与 UI 架构

好的部份

大厅

1. Banner 很抢眼，第一眼可以看到 Banner 讯息，点击后即可马上进入该游戏页面



2. “推荐游戏”应该是代表受欢迎的游戏(或者是点击数最多?投注最多?)，将其区分出来是适合的，就好像店家一定会推出一款最受欢迎的产品，放在展示窗来吸引消费者



3. 将比较重点的项目，全部摊开固定放在底部的 Bar 会显得直觉与醒目



4. 底部的 Bar 点到当前的页面是会特别标注与其他选单不一样的颜色

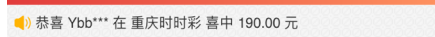


游戏页

1. 玩法种类放的位置很明确知道要点选，我可以在这里知道其他不同种类的玩法



2. 在游戏内出现得奖公告，有助于提高 User 的好胜心，甚至于这些公告是假的也无所谓，主要是让 User 了解到：其他人都得奖了，我一定也可以中奖



3. 客制化下注金额 UI，以简洁的画面呈现，取代系统预设繁复的键盘按键，是一个很人性化的设计



4. All in - 在激烈战况下促使 User 迅速下注

1. 建立直观的 icon

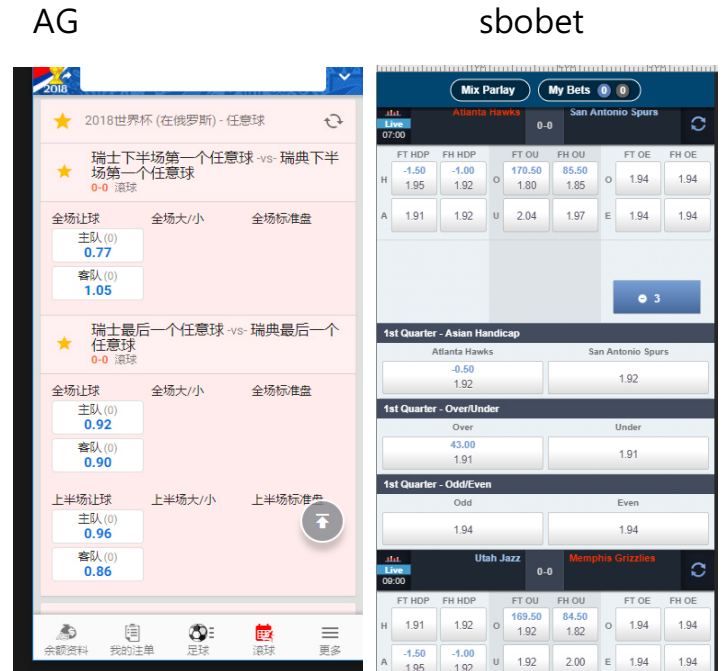
图标的存在虽然是为了节约屏幕空间，但是更重要的是图标应该帮助用户快速而直观地完成任任务，而不需要过多地依赖文本。但是如果处理得不好，图标也会迷惑用户，把他们带向错误的路径，最保险的做法是：使用一般人所认识的（ex：汉堡排）。

2. 减少页面的转场

一般来说，除非真的有细分很多赔率才会需要另开新页面，要不然下注资讯其实统整再一个页面即可，一方面可以不必换页就可看到所有球队的赔率，另一方面会一直在换页 → 返回重复循环（因为会不断地在修正与取消点击的赔率按钮），以目前的“玩法展开”下注页面来说，整合在同一页措措有餘

3. 减少空白页面

任何资讯都没有的空白页面，会让 User 感到困惑，会觉得是页面坏掉（即便操作是正确的），尤其是一个鲜艳的按钮让 User 去诱导点击，如果 User 没有任何投注，尽可能让“去投注”呈现灰色不可点击的状态



4. 确定 ≠ 返回

当 User 在从上至下一直浏览到“确定”的按钮，理所当然的是按“确定”进行后续的投资，但这个“确定”会误导 User，因为点选此处是返回“上一页”并不是投注，任何在画面中会误导 User 的按钮，应该更名或是删除，尤其上方已经有返回的按钮，这个“确定”按钮似乎有些多余

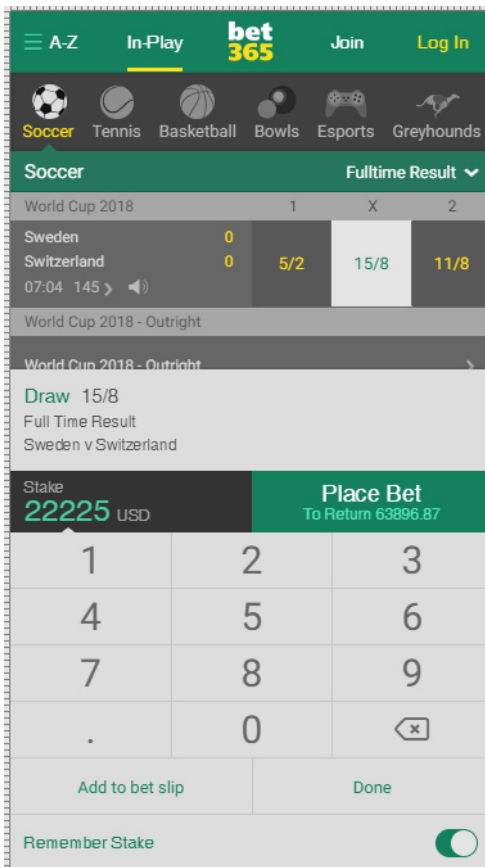
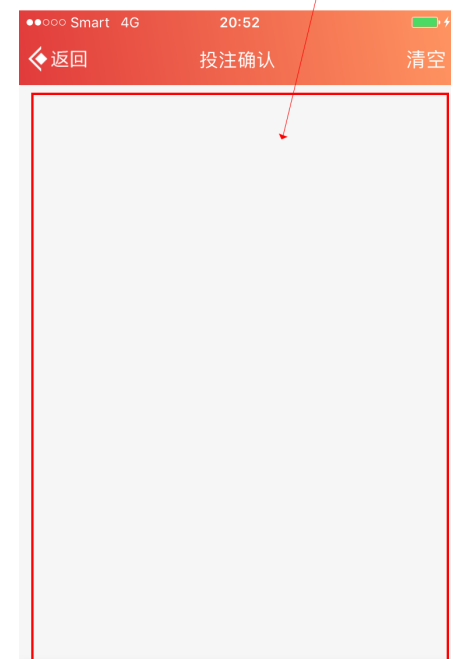
5. 自动导向

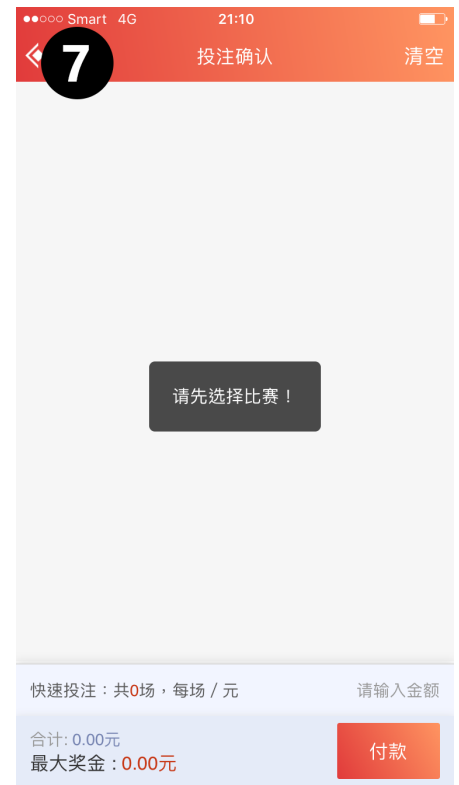
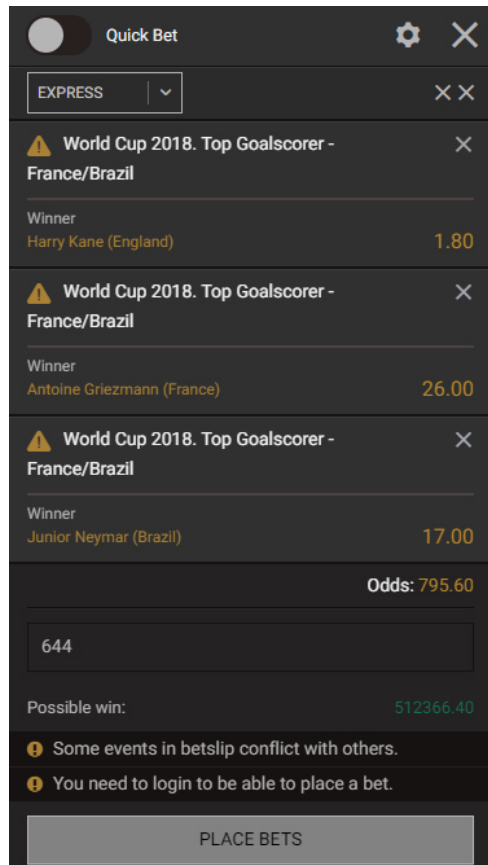
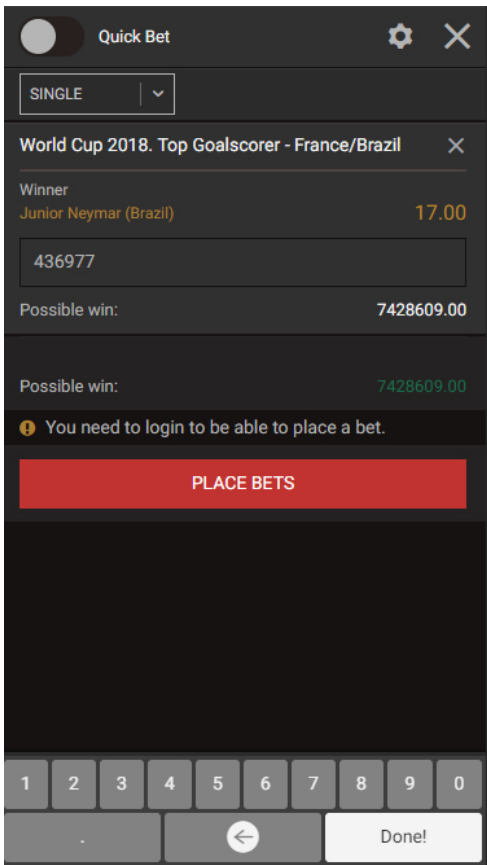
无论在任何状态下，都要诱导 User 回到需要的页面，方便 User 重新投注，如果 User 按下“清空”下注列表，在清空列表之后应该自动导向下注页面

6. 一致性 UI

如果要有有一个可以有客制化的金额按键模式，在“输入金额”的区域要像是一个可输入文字的“栏位”（User 会觉得这是纯文字不是可输入栏位）

目前有一些键盘 UI 是系统预设按键，有些是客制按键，UI 的不一致会影响 User 的下注时间（要重新学习），建议统一标准化，Bet365 的设计很清楚明瞭，而且也有针对单一注与多注分别制作不同的设计，BBIN 是投注的区域区分的很清楚





上图为 bbin 的设计

7. 自动导向

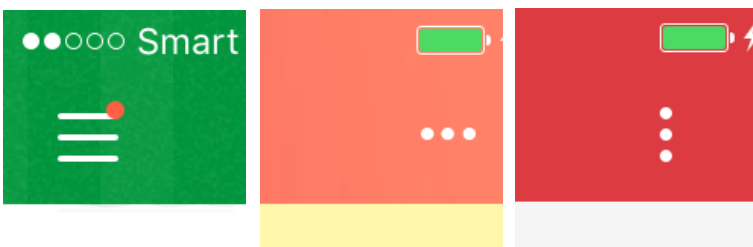
同第 5 项，如果尚未有任何投注，在“确认投注”页面会出现“请选择比赛”，待 POPUP 完毕后，应要自动导回到下注画面

8. 自动导向

既然显示钱已不够代表无法继续玩下去，按完“确定”后应该直接引导 User 到充值画面赶紧让 User 充值，不要停住画面让 User 有选择其他页面的机会（不要让 User 考虑太多）

9. 建立标准化图标

一般来说问号是具有“需要帮助、求救”的意味，当我点选下去其实选单内容与帮助及求救是无关的，建议使用三个圆点或是“汉堡排”会较为直觉，避免 User 误会，与其使用会让人误会的图标，还不如用大家普遍都知道的



10.讓使用者去認知

我可以知道那是开奖信息，但我不晓得那是可点选的，导致我想看历史信息不晓得要在哪里看，找了一阵子才发现原来是在开奖信息里面，User 是需要被导引的，建议在文字传达上要明确，比如可以改为“前期开奖”之类，加上箭头提示 User 这是可以按的伸缩选单

11.对的位置

一般而言，大部分彩票的**随机投注**都是在右上角，原因是会选择**随机投注**的 User 是希望加快投注速度不想等待（类似 All in），在介面设计上，将重要的物件放太远会增加使用者需要完成连续性任务的时间，因此按下**随机投注**就顺势用大拇指划到投注，而放在下方的位置一方面不仅减缓投注速度另一方面也很尴尬，因为感觉它让奖金调节必须要空出一大快的空间压在上方（其实可以整合在下方的 Bar），以及与购物车挤在一起也容易按错

12.合并功能

过度的设计不仅降低了应用的性能，还会徒增用户的学习成本，因此奖金调节只需要与下方的 bar 整合在一起即可，清空的按钮与投注按钮可做出区分与轻重，比重上当然是投注最重要，其实不必要太强调清空，一个图标即可，设法营造出简洁好用的界面

13.使用更大的点击区域

交互元素（链接、输入框、按钮等）如果尺寸做得大一点则操作起来会更方便容易些，Check box 尺寸太小，对于手指较为粗大的男性来说很难点选，投注的按钮也太小，建议输入框、按钮等做大点，抑或者你可以保持原有的设计不变，只是把元素可点击区域（也就是热区）增大并与边界贴齐，避免触屏上的误操作（参考下图）



14. 让 User 安心

投注完按下确定之后，建议要跳至订单详细页去关注我的投注

投注号码是？金额赔率？订单状态等等

(建议最好加入开奖倒数计时)

主要是让 User 有一个**安全感**去了解我到底投注了哪些？跟**购物车**的原理相同

(看产品 → 加入购物车 → 付款 → 订单详情“何时到货”) 特别是有些 User 投注非常多的号码，往往他们不清楚自己到底下多少注，也不知道金额总 total 是多少？

这时左上方的“返回”必须是“返回大厅”开始新游戏投注

15. 导向正确页面

同为第 8 项，自动导引到充值页面进行充值

16. 导向正确页面

“期数错误”这是偶尔才会出现的讯息，但是讯息消失后就停住在当前页面也无法下注，建议刷新或者是引导到回到大厅展开新的投注

17. 触碰回馈

尽管按钮功能正常，也要让 User 觉得它是“功能正常”，比如出现一个讯息“复制成功”，不然 User 会点选好几次，因为无法能认按钮到底有没有成功作用？

尽量简单化操作流程(图标或是一个简单有力的文案)，因为现在的 User 是无法也没耐心看完大部分的文字，另外关闭按钮尽量放大易点选



18.减少页面的转场

目前的开奖公告如右图所示，一开始会显示全部，点选之后会进入详细页面，我发现到一个问题：当我要选其它的彩种，就要跳回上一页选别的彩种，又要重新 loading

建议尽可能减少同一个页面的切换，因为多出一个页面就会至少多出 2 个以上的步骤，能在同一个页面就在同一个页面显示，降低切换界面的加载，减少页面的转场次数

19.群组化资讯

目前的“用户中心”规划发现下几个问题：

- 如果需要留下最上方的 banner，应该要放置与用户想了解的重要资讯，不然就删除
- 条列式的设计在视觉上并不直觉，架构的安排上建议从上到下，依照功能的轻重比例使用棋盘式架构规划 UI，设法让清晰的层次设计能够让用户更容易地理解内容，让按钮更易点选

在工作記憶中被記住的资讯或按钮，有必要的時候，会将相關的資訊群组起來

相似-物件有相似的視覺特性會自動創建關係

靠近-當這幾個物件比其他物件更靠近彼此時，他們會被視為一個群組

延續-一旦眼睛開始追隨某個事物，視覺會持續這個方向直到看到下一個物件



20.客服中心（会话式用户界面）

当我们进入实体店面时，最常遇到的情形就是：服务人员主动跟你说“欢迎光临”，类似这样的招呼服务，在 app 也是需要这样的体验，这是用户对与产品交互的感受 --- 会话式界面让互动更加**人性化**，主动提供类似实体店面的体验服务，甚至是提供优惠资讯以及热门问题，主要是让 User 有感受到互动的观感，尽管我们都知道那是机器人，但是绝对好过一切是空白的画面，如右方参考图

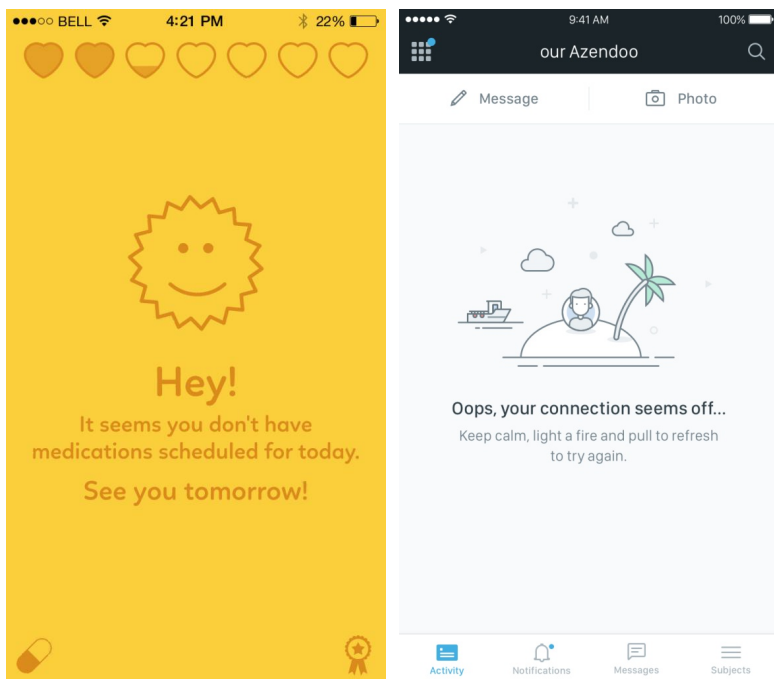
建议可加入情感化设计

在移动设备时代，我们可以更广泛地传播情感，面部识别将被用来提供更符合实际的情感体验。例如:我们点赞内容的方式，在屏幕上绘制“心”图形使点赞更加自然

模拟反馈用户界面中的情绪

当我们与产品交互时，我们期望有某种程度的拟人化反馈。比如**成功完成**指令会让我们高兴，**出现问题**时会让我们生气

下图情感化的表达确实比空白状态或者单纯的几句话要来的更加贴心。



免费的魔力 - 饥饿行销

我們通常會受到免費事物的吸引，即使需要付出一點代價即可，可以使用「免費」一詞或是「数据」來幫助提高轉換率（每日登入或者下載使用）

