P0 本周工作目录

进行腾讯开心鼠英语 Word Bubbles 活动交互优化工作

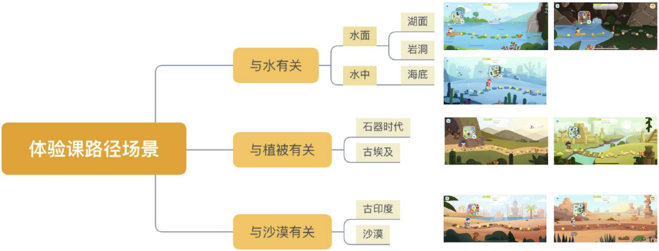
输出多种消除类交互活动方案，并对消除类交互方式做总结分析

完成腾讯开心鼠思维练习册及答题卡校验对接工作

对已排版的练习册及答题卡进行校验，保证内容输出符合教学目标

P1 Word Bubbles 活动交互优化

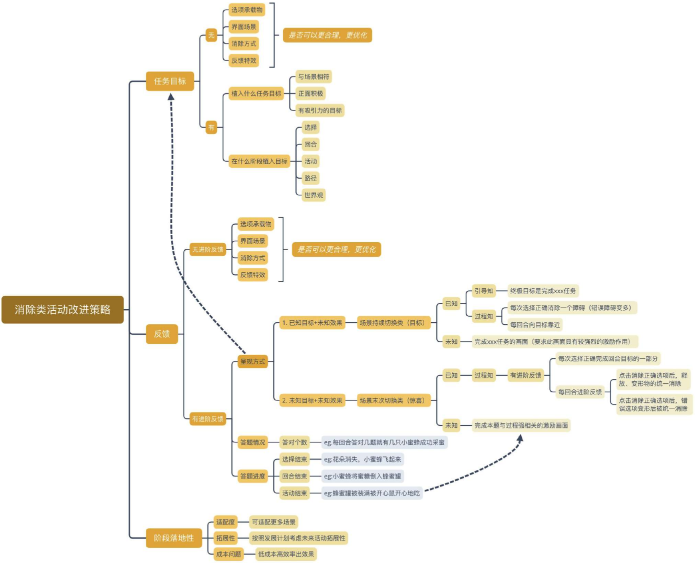
1 根据整体活动优化计划，考虑活动拓展性



- 体验课路径场景
  - 与水有关
    - 水面
      - 湖面
      - 岩洞
    - 水中
      - 海底
  - 与植被有关
    - 石器时代
    - 古埃及
  - 与沙漠有关
    - 古印度
    - 沙漠

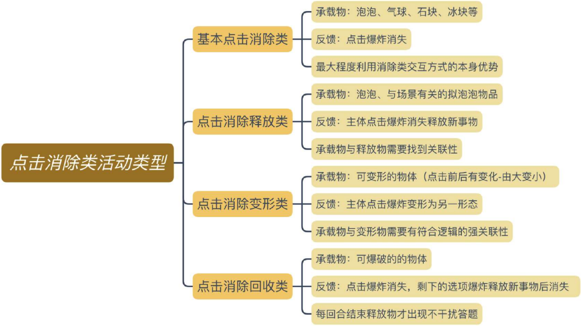
在方案产出阶段需要确保各方案至少能覆盖与“水、植被、沙漠”有关的三个场景，设计过程中需要思考每个路径的拓展可能性。

2 消除类交互活动改进策略



- 消除类活动改进策略
  - 任务目标
    - 无
      - 选项承载物
      - 界面场景
      - 消除方式
      - 反馈特效
      - *是否可以更合理，更优化*
    - 有
      - 植入什么任务目标
        - 与场景相符
        - 正面积极
        - 有吸引力的目标
      - 在什么阶段植入目标
        - 选择
        - 回合
        - 活动
        - 路径
        - 世界观
  - 反馈
    - 无进阶反馈
      - 选项承载物
      - 界面场景
      - 消除方式
      - 反馈特效
      - *是否可以更合理，更优化*
    - 有进阶反馈
      - 呈现方式
        - 1. 已知目标+未知效果 — 场景持续切换类（目标）
          - 已知
            - 引导知 — 终极目标是完成xxx任务
            - 过程知
              - 每次选择正确消除一个障碍（错误障碍变多）
              - 每回合向目标靠近
          - 未知 — 完成xxx任务的画面（要求此画面具有较强烈的激励作用）
        - 2. 未知目标+未知效果 — 场景末次切换类（惊喜）
          - 已知 — 过程知 — 有进阶反馈
            - 每次选择正确完成回合目标的一部分
            - 每回合进阶反馈
              - 点击消除正确选项后，释放、变形物的统一消除
              - 点击消除正确选项后，错误选项变形后被统一消除
          - 未知 — 完成本题与过程强相关的激励画面
      - 答题情况 — 答对个数 — eg.每回合答对几题就有几只小蜜蜂成功采蜜
      - 答题进度
        - 选择结束 — eg:花朵消失，小蜜蜂飞起来
        - 回合结束 — eg:小蜜蜂将蜜糖倒入蜂蜜罐
        - 活动结束 — eg:蜂蜜罐被装满被开心鼠开心地吃
  - 阶段落地性
    - 适配度 — 可适配更多场景
    - 拓展性 — 按照发展计划考虑未来活动拓展性
    - 成本问题 — 低成本高效率出效果

3 点击消除类交互活动类型

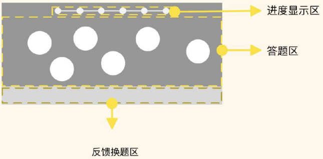


- *点击消除类活动类型*
  - 基本点击消除类
    - 承载物：泡泡、气球、石块、冰块等
    - 反馈：点击爆炸消失
    - 最大程度利用消除类交互方式的本身优势
  - 点击消除释放类
    - 承载物：泡泡、与场景有关的拟泡泡物品
    - 反馈：主体点击爆炸消失释放新事物
    - 承载物与释放物需要找到关联性
  - 点击消除变形类
    - 承载物：可变形的物体（点击前后有变化-由大变小）
    - 反馈：主体点击爆炸变形为另一形态
    - 承载物与变形物需要有符合逻辑的强关联性
  - 点击消除回收类
    - 承载物：可爆破的的物体
    - 反馈：点击爆炸消失，剩下的选项爆炸释放新事物后消失
    - 每回合结束释放物才出现不干扰答题

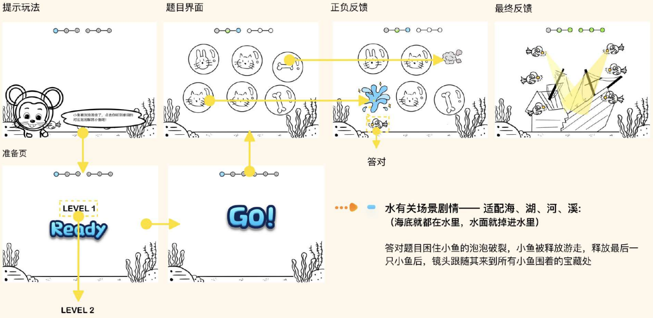
4 各点击消除类交互活动方案草图

方案一草图 —— 消除释放类 （目标不可感知-惊喜 无进阶反馈）

上下布局


进度显示区
答题区
反馈换题区

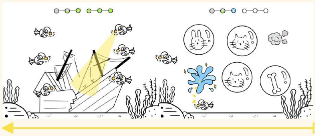
水中


提示玩法
题目界面
正负反馈
最终反馈
小鱼被泡泡困住了，点击你听到单词的对应泡泡解救小鱼吧!
准备页
LEVEL 1
Ready
Go!
答对
LEVEL 2

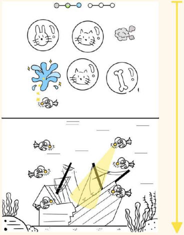
水有关场景剧情—— 适配海、湖、河、溪:
（海底就都在水里，水面就掉进水里）

答对题目困住小鱼的泡泡破裂，小鱼被释放游走，释放最后一只小鱼后，镜头跟随其来到所有小鱼围着的宝藏处

水中：镜头最终跟随小鱼切换至左边场景



水中：镜头最终跟随小鱼切换至左边场景



沙有关场景剧情——适配干旱地区:

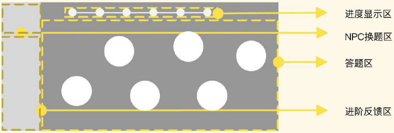
答对题目雨水降落，当最后一滴雨水掉落，镜头跟随其来到云层与其他雨滴会和降落到仙人掌上，仙人掌开花，万物复苏

树有关场景剧情——适配树林地区:

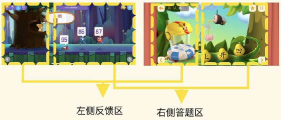
答对题目，困住蝴蝶的泡泡破裂，蝴蝶飞走。当释放最后一只蝴蝶，镜头跟随其来到很多蝴蝶的美丽树林

方案二草图 —— 消除释放类 （最终目标不可感知-惊喜 进阶反馈）

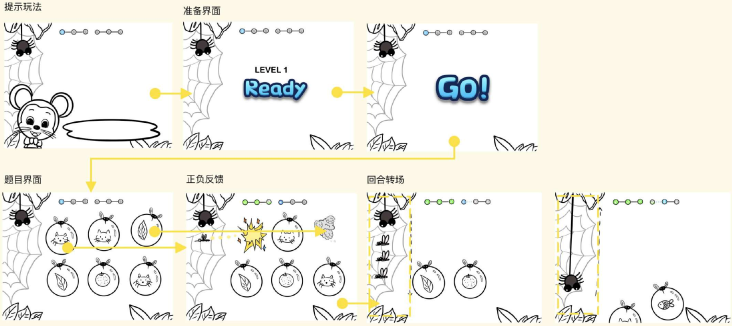
左右布局　使反馈与进度显示区区分


进度显示区
NPC换题区
答题区
进阶反馈区

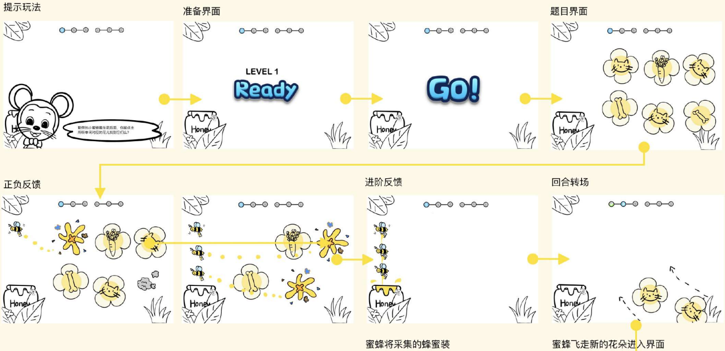
符合右手用户交互习惯


左侧反馈区
右侧答题区

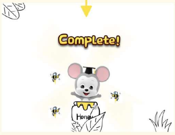
树有关场景


提示玩法
准备界面
LEVEL 1
Ready
Go!
题目界面
正负反馈
回合转场

修改意见：使用积极象征意义的场景，使释放更符合逻辑（思考是否累积成就）


提示玩法
勤劳的小蜜蜂藏在花后面，你能点击所听单词对应的花儿找到它们么?
准备界面
LEVEL 1
Ready
Go!
题目界面
Honey
正负反馈
进阶反馈
回合转场
蜜蜂将采集的蜂蜜装
蜜蜂飞走新的花朵进入界面

结果动画

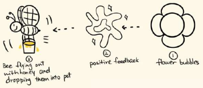

Complete!
Honey

树有关场景剧情——适配树林场景:

答对题目蜜蜂采蜜成功，飞至左侧，回合结束将蜂蜜倒入蜂蜜罐并飞走，直到最后蜂蜜罐装满，ABCmouse快乐吃蜂蜜

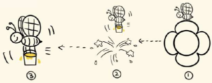
No.1　提问方式

勤劳的小蜜蜂藏在花后面，你能击破所听单词对应的泡泡找到它们么?


③ Bee flying out with honey and dropping them into pot
② positive feedback
① flower bubbles

No.2　提问方式

勤劳的小蜜蜂正在采花蜜，你能击破所听单词对应的泡泡，帮小蜜蜂取出花蜜么?



- **水有关场景剧情——适配海、湖、河、溪场景:**

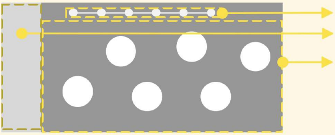
水中——答题正确泡泡释放小鱼，每回合结束，小鱼清理（部分）左侧珊瑚并离开，结束动画为ABCmouse看到干净美丽的珊瑚

水面——答题正确泡泡释放昆虫，每回合结束，蜻蜓停在左侧荷花柄上环绕一周，荷花成长（一点），结束动画为荷花开放，ABCmouse在荷花荷叶下玩耍

- **沙有关场景剧情——适配干旱场景（变形类）：**

答对题目云朵变乌云飘至左侧，回合结束为干枯树苗浇水并飘走，直至最后植物长大，ABCmouse乘凉

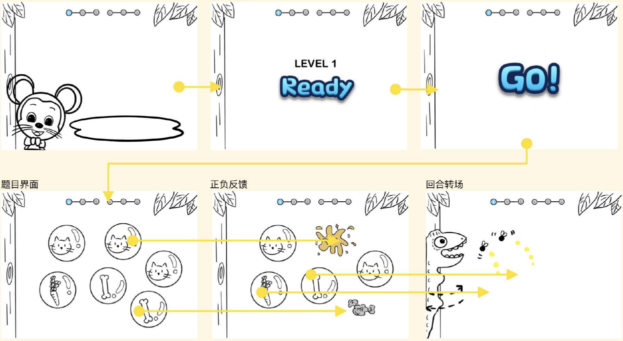
方案三草图 —— 消除回收类（任务不可感知，有进阶反馈）


进度显示区

NPC反馈、换题区

答题区

亮色背景


提示玩法

准备界面

LEVEL 1
Ready
Go!

题目界面

正负反馈

回合转场

- **活动特点**

最大程度发挥点击消除交互方式的优点

修改意见：使情节更合理，更正向

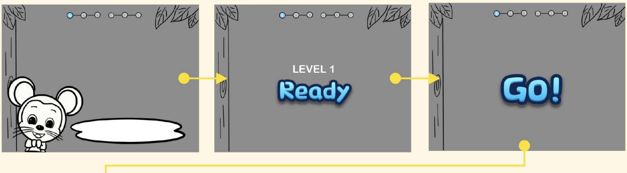
扩大答题面积，降低误触概率

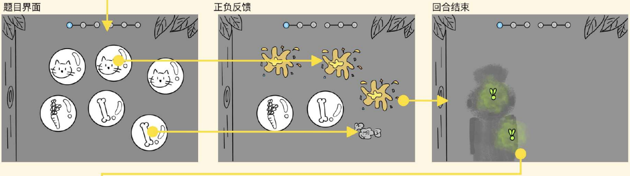
趣味性，叙事性强

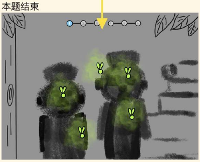
暗色背景

提示玩法

准备界面


LEVEL 1
Ready
Go!


题目界面
正负反馈
回合结束



- **树有关场景剧情——适配树林场景:**

答对题目选项爆炸消失，待本回合作答结束，剩余答案变形为蝴蝶🦋（light）/萤火虫（dark)并飞走或熄灭。本题结束，镜头跟随最后一组蝴蝶来到花园，ABCmouse跑过动画/前面所有点亮的萤火虫共同亮起，照亮美丽的夜景，ABCmouse在美丽的夜色中玩耍

修改意见：注意背景图片的普适性

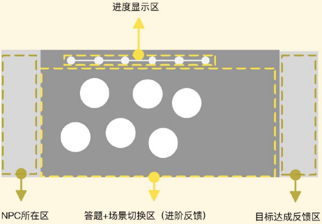
- **水有关场景剧情——适配海、湖、河、溪场景:**

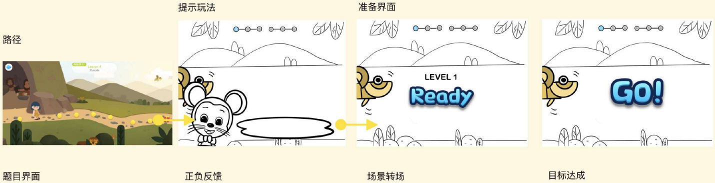
答对题目选项爆炸消失，待本回合作答结束，剩余答案变形为小鱼/灯笼鱼并游走或熄灭。本题结束，镜头跟随最后一组小鱼来到有全部小鱼的美丽海底世界，ABCmouse和小鱼互动/前面所有点亮的灯笼鱼共同亮起，照亮黑暗的海底世界，ABCmouse看到海底城堡

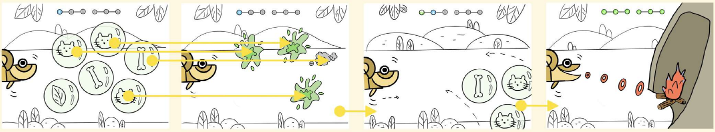
- **沙有关场景剧情——适配干旱场景:**

答对题目选项爆炸消失，待本回合作答结束，剩余答案变形为雨水向下滴落离开界面。本题结束，镜头跟随最后一组雨水与前面的雨水会合，为干旱的土地带来生命，ABCmouse快乐接雨水

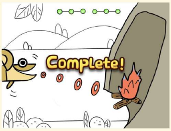
方案四草图 —— 点击消除类（任务明确，目标可感知，进阶反馈）


进度显示区
NPC所在区
答题+场景切换区（进阶反馈）
目标达成反馈区

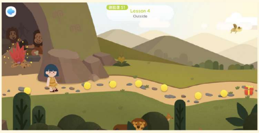

提示玩法
准备界面
路径
LEVEL 1
Ready
GO!
题目界面
正负反馈
场景转场
目标达成



活动结束



路径


Lesson 4
Outside

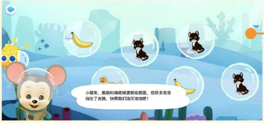
修改意见：注意目标的普适性

DEMO视频制作流程

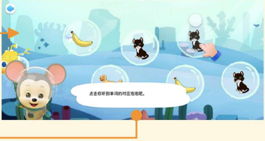
- 绘制场景示意插图
- 制作高保真原型图
- 邀请用户进行可用性测试并最终确定方案
- 录制使用动画
- 为视频进行配音修音与剪辑
- 修饰细节，导出动画

DEMO 演示

引导界面

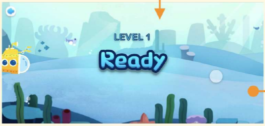


小朋友，美丽的海底城堡就在前面，但很多泡泡挡住了去路，快帮我们消灭泡泡吧！

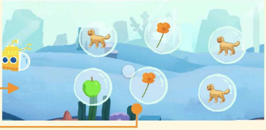


点击你听到单词的对应泡泡吧。

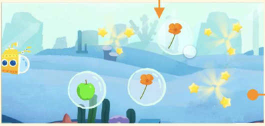
Level页 清晰呈现不可点击态


LEVEL 1
Ready

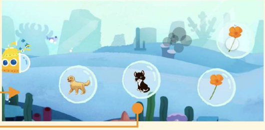
活动游戏界面

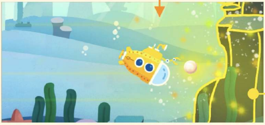


正反馈



负反馈





- **水有关场景剧情——适配海、湖、河、溪场景:**

水中——答题正确清除阻挡道路的泡泡，每回合结束泡泡清理完毕潜水艇向前走，直至最后到达终点得到珍珠

水面——答题正确清除阻挡道路的泡泡，每回合结束泡泡清理完毕小船向前划，直至最后到达终点得到宝石

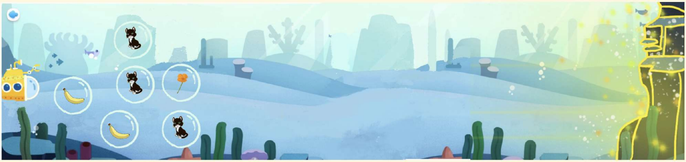
- **树有关场景剧情——适配树林场景:**

答题正确清除阻挡道路的泡泡，每回合结束泡泡清理完毕森林宠物向前飞，直至最后到达岩洞得到火种给主人

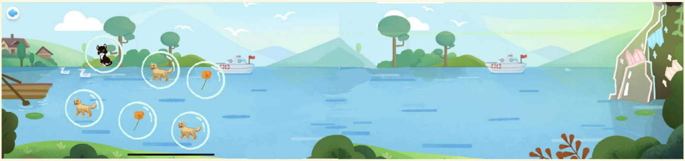
- **沙有关场景剧情——适配干旱场景:**

答题正确清除阻挡道路的磨砂泡泡，每回合结束泡泡清理完毕骆驼向前走，直至最后到达绿洲得到水滴给主人

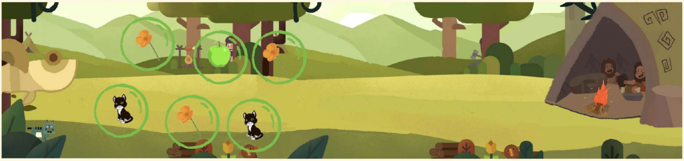
水中场景



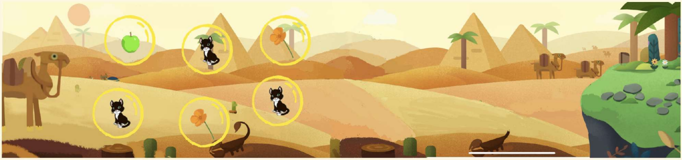
水面场景



树林场景



沙漠场景



方案五草图 —— 点击变形类 （目标不可感知，无进阶反馈）

- **水有关场景剧情——适配海、湖、河、溪场景:**

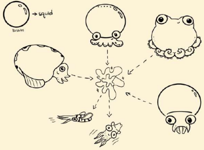
  水中——选项承载物为河豚🐡/墨鱼🦑等可变形生物，点击正确答案选项变形游走，本题结束镜头跟随海洋生物找到海底宝藏

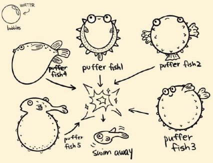
- **树有关场景剧情——适配树林场景:**

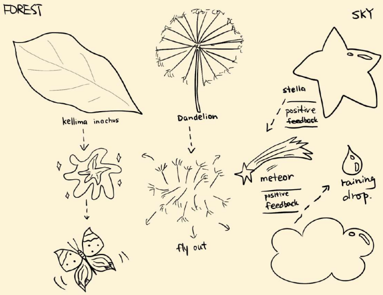
  选项承载物为树叶🌿/蒲公英等（拟态生物），点击正确答案选项变形飞走（树叶变树叶蝴蝶、枯叶蝴蝶/蒲公英种子），本题结束镜头跟随蝴蝶来到花园/跟随蒲公英种子到达蒲公英王国

- **沙有关场景剧情——适配干旱场景:**

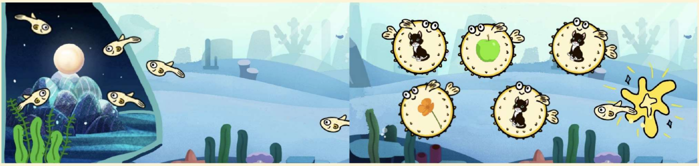
  选项承载物为云/星星🌟等，点击正确答案选项变形降落，本题结束镜头跟随雨滴到达地面，万物复苏，ABCmouse开心接雨滴/星星滑落变成流星雨，ABCmouse帐篷里看🌠雨


squid
Bubbles


WATER
bubbles
puffer fish4
puffer fish1
puffer fish2
puffer fish5
swim away
puffer fish3

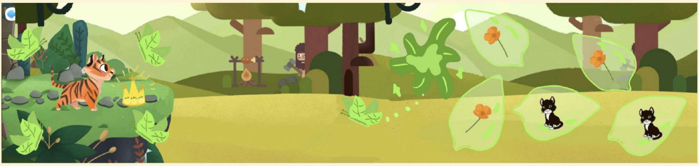

FOREST
kellima inachus
Dandelion
fly out
SKY
stella
positive feedback
meteor
positive feedback
raining drop.

水有关场景——河豚



最终反馈　　作答界面

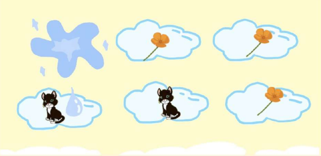
树有关场景——树叶蝶

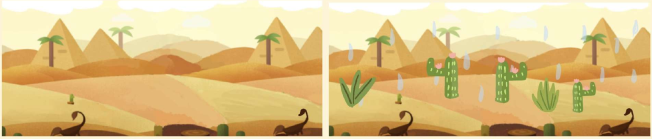


最终反馈　　作答界面

沙有关场景——云降水

答题界面





最终反馈