

# 國立臺北商業大學資訊管理科五專部專題第五組第六次會議紀錄

會議主題：APP 程式開發討論

會議時間：2025 年 3 月 31 日 10:00 – 11:30

參與人員：石之昀、伍紀帆、謝定衡、張仲承

與會老師：唐日新

會議紀錄人：謝定衡

## 一、會議目標：

- 討論 APP 程式的功能、設計方向、目標用戶群調整以及後續開發計畫，並針對使用者介面、心情記錄、點數系統、徽章系統、目標受眾（ADHD 成人使用者）和資料表設計等議題進行討論與確認。

## 二、會議討論要點：

### 1. 使用者介面 (UI) 設計：

- 建議將介面中可能顯得奇怪的「focus bridge」文字改為 logo 形式，以提升專業感並避免中英文混用文字的突兀感。
- 強調使用者介面設計應簡單易用，才能提高使用者的使用意願。
- 介面的美觀度對於吸引使用者至關重要。

### 2. 心情記錄功能：

- 使用者註冊登入後，將進入詢問「今天心情如何？」的頁面，並規劃提供 六種情緒選項，對應 六種天氣。
- 使用者可選擇心情，並透過顏色塗繪表達當日心情的混雜程度。
- 心情記錄成功後，系統會顯示個人資料及透過每次記錄獲得的 虛擬錢幣（心情餘額）。
- 專家建議情緒分類應參考心理學上的「六大基本情緒」（快樂、悲傷、恐懼、憤怒、驚訝、厭惡），此為保羅·艾克曼的研究，能增加專業性。

### 3. 心情存摺（正向情緒記錄）：

- 討論了 心情存摺 的概念，其目的是記錄正向事件，累積正向經驗，從而影響使用者的心情。
- 正向事件的記錄方式可以考慮讓使用者 自行輸入，或者未來可考慮使用 情緒分析工具 自動從心情日記中抓取正向情緒或事件，以簡化操作。
- 建議心情存摺的呈現方式可以更具趣味性，例如使用 視覺化的花朵開展 來表示正向經驗的累積。

### 4. 點數系統：

- 給予使用者 虛擬點數 作為心情記錄的回饋是可行的，但不一定要使用數字，可以考慮 更活潑的方式，如星星等，使其類似遊戲的收集元素。
- 點數的發放頻率可以考慮 每日、每週或每月 給予一個帳本。

### 5. 徽章系統：

- 計劃設計 徽章任務，類似多鄰國的每日任務，使用者完成後可獲得徽章。

- 強調徽章任務的設計必須與情緒調節或目標用戶群（初期為 ADHD 成人，後期討論轉向自閉症使用者）相關，例如能帶來開心的活動、注意力訓練、情緒訓練（冥想、靜坐、呼吸調節）等。
- 針對 ADHD 或自閉症使用者的冥想或正念練習任務，時間不宜過長，初期可從一分鐘開始，逐步增加。

#### 6. 日記總覽：

- 日記總覽功能可以呈現使用者每日記錄的心情，並提供每週、每月的統計與摘要。
- 建議增加情緒變化與天氣的關聯性分析，若能自動抓取當日天氣狀況（氣溫）並記錄，將能提供更有意義的個人化分析。

#### 7. 目標受眾與應用程式定位：

- 應用程式的主要目標是做情緒調節，初期曾考慮針對 ADHD 成人。
- 專家建議應用程式名稱不宜直接與 ADHD 相關，避免使用者產生抗拒。
- 可以考慮開發一個簡單的評估工具，初步判斷使用者的困難點（社交、溝通、重複行為、感官敏感程度），以便提供更個人化的內容。
- 「學習歷程 (learning progress)」需要更明確地說明學習的活動和內容。

#### 8. 專業諮詢：

- 與心理諮商師（楊老師）會面能獲得更專業的建議。
- UI/UX 設計方面也應尋求專業意見。

### 三、結論與行動計畫：

1. 重新設計「focus bridge」，考慮使用 logo 形式。
2. 調整心情記錄的情緒選項，使其符合「六大基本情緒」。
3. 進一步思考心情存摺的實作方式，包括使用者輸入或自動抓取正向事件的可能性。
4. 設計更具吸引力的虛擬點數呈現方式。
5. 規劃與情緒調節相關的徽章任務，並注意任務的實用性與符合目標用戶群的需求。
6. 最佳化日記總覽功能，考慮整合天氣資訊並進行關聯性分析。
7. 將使用者介面的資料表名稱改為中文。
8. 考慮開發初步的評估工具，了解 ADHD 使用者的具體需求，以便提供更個人化的內容。
9. 持續尋求心理諮商師和 UI/UX 設計師的專業意見。
10. 優先完成基本功能，後續再進行功能擴充與最佳化。
11. 可以開始尋找校外的專題比賽，以獲取參賽分數。

### 四、下次會議時間：

- 下次會議時間為 2025 年 4 月 21 日。

本次會議結束時間：2025 年 3 月 31 日 11:30 。