
pH-1



Group 4

陳舒廷 顏紹宇 江承蔚 蘇青衛

人機互動創新科技設計 | **Project_2**

目錄



團隊介紹



專案主題說明



Project 1 調整



POV & HMW



測試說明與方法



Solutions

Experience Prototyping

後續規劃





團隊介紹

組內分工



陳舒廷

科管22



專案管理
介面設計



顏紹宇

運科23

設計發想



江承蔚

工院24

設計發想



蘇青衛

資安碩1

專案開發

專案主題說明

在社群軟體十分發達的現今，網路上的酸民留言與網路霸凌層出不窮，
該如何預防和減少網路上的惡意留言？

主動
使用者在發言前審視自己的遣詞用字是否妥當



社群網路上的惡意留言



被動
使用者可以選擇偵測或隱藏惡意留言及帳號



專案主題說明

在社群軟體十分發達的現今，網路上的酸民留言與網路霸凌層出不窮，
該如何預防和減少網路上的惡意留言？

主動

使用者在發言前審視自己的遣詞用字是否妥當



社群網路上的惡意留言



被動

使用者可以選擇偵測或隱藏惡意留言及帳號



Project 1 調整

[Miro連結](#)

Affinity Diagram

面對惡意留言時
會因為經驗和思想
而產生不同的
想法和行動。

看到惡意留言
後，會覺得很傷
人，感到慌張或
難過。

如果剛好是我在
意的部分被攻
擊，我的心情會
受到影響，覺得
難過、無語或是
慌張。

我覺得大家留言
都不經思考，看
似幽默但其實很
傷人。

看到惡意留言
後，會警惕自己
在發表言論或貼
文前要小心。

看到別人面對惡
意留言時，我會
警惕自己在網路
上發表任何想法
都要小心。

我會怕自己在社
群軟體上的發言
讓別人誤會。

看到惡意留言不
太會受到影響，
所以只是無視或
已讀，不採取行
動。

我看到惡意留言
時心情不會受到
太大的影響，看
看就過了。

我看到惡意留言
不會回應，通常
都是無視或已
讀。

面對惡意留言會
透過官方檢舉、
自行回覆、刪除
貼文或使用輔助
程式。

我面對比較過分
的惡意留言會透
過官方進行檢
舉。

我面對惡意留言
會採取行動，例
如回覆評論、澄
清或是刪除貼
文。

我使用輔助程式
可以減少被影
響、且可以快速
處理惡意留言。

官方或是教育活
動可以有效減少
惡意留言。

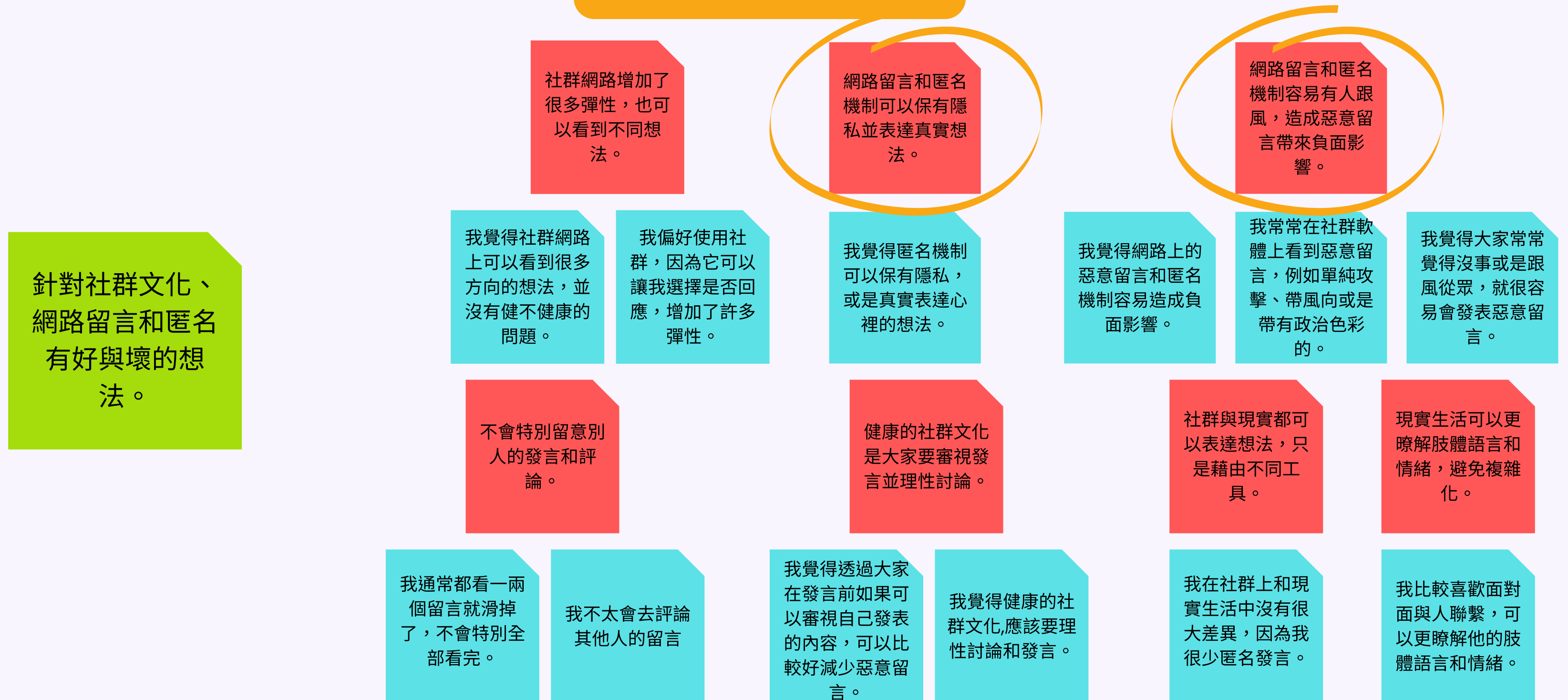
我覺得透過官
方、活動或是科
技比較可以有效
阻擋惡意留言。

我覺得官方的檢
舉機制速度跟效
率都還不錯。

Project 1 調整

[Miro連結](#)

Affinity Diagram



Project 1 總結

結合研究結果 & 回饋



- 被動的過濾、屏蔽惡意留言可能無法有效解決問題
 - 對於沒有意識到自己言論不當的人，要如何處理？
- 如何讓使用者**主動**認知並察覺自己發言的適當性？



Point of Views



User

Need

Goal

1

順著當下情緒發言，事後會重新反省思考的人

可以**快速**地「重新回顧」自己之前的貼文或發言

確認自己當時的發言**是否適當**

2

會擔心自己的言論被誤會，所以會**小心**發言

在發言之前能夠「檢查自己的言論」並避開可能的**地雷**

在網路可以**充分**表達自己的想法而且不傷害到他人

3

看見**不舒服**言論時，會直接回擊的人

會想要能夠將自己的不認同以檢舉或是直接**理性**評論「表現出來」

讓對方瞭解可能這句話會造成別人的**不舒服**

How Might We



1

如何讓使用者知道什麼類型發言會造成他人不舒服

2

如何降低惡意發言者發言的意願

3

如何維護使用者發言權利，同時不傷害到他人



測試說明與方法



Solutions



1

如何讓使用者知道什麼類型發言會造成他人不舒服



- 在輸入文字時，遇到特殊字眼時就跳出警示
- 給予酸鹼值量表讓每個人去評選發言的酸鹼值
- 透過提示使用者相似的言論已經被檢舉多少次，或有可能觸犯法律

Solutions



2

如何降低惡意發言者發言的意願



- 藉由一些標語警示，勸退可能要惡意發言的人
 - ex: 打字有特殊字眼時有警示/ 微博的拉黑警告
- 透過提示使用者相似的言論已經被檢舉多少次，或有可能觸犯法律

Solutions



3

如何維護使用者發言權利，同時不傷害到他人



- 若在給定時間內連續多次惡意發言，給予噤聲懲罰



Experience Prototyping

測試功能與規劃



- ✓ 給予酸鹼值量表讓每個人去評選發言的酸鹼值 ➤
- ✓ 輸入文字時給予警示、提供標語/檢舉警告
- ✓ 若在給定時間內連續多次惡意發言，給予噤聲懲罰

- 看到留言時，有個拉桿可以陳述對此留言感受到的惡意程度，越酸是越惡意，反之則越善意。
- 文字匡的顏色會隨著該留言的平均酸鹼值的程度改變

Experience Prototyping

測試功能與規劃



- ✓ 給予酸鹼值量表讓每個人去評選發言的酸鹼值
- ✓ 輸入文字時給予警示、提供標語/檢舉警告 ➤
- ✓ 若在給定時間內連續多次惡意發言，給予噤聲懲罰

- 在輸入欄有“友善評論”之類的提示語
- 在輸入文字時如果有遇到特殊、惡意的字眼時就跳出警示
- 在留言區頂部公告在此篇文章下被檢舉的留言數/底下留言的平均酸鹼值
- 在留言後提示相似留言檢舉次數/觸犯法律

Experience Prototyping

測試功能與規劃



- ✓ 給予酸鹼值量表讓每個人去評選發言的酸鹼值
- ✓ 輸入文字時給予警示、提供標語/檢舉警告
- ✓ 若在給定時間內連續多次惡意發言，給予噤聲懲罰 ➤

- 如一個月內有三次惡意發言，噤聲24小時/兩週內有三次偏激發言，噤聲48小時/一週內有三次偏激發言，噤聲72小時
- 惡意發言的定義：1個人評斷的酸鹼值＋後台檢測

Experience Prototyping

測試功能與規劃

- ✓ 給予酸鹼值量表讓每個人去評選發言的酸鹼值
- ✓ 輸入文字時給予警示、提供標語/檢舉警告
- ✓ 若在給定時間內連續多次惡意發言，給予噤聲懲罰



用Figma做出模擬介面與功能，
讓使用者在手機上實際進行操作



後續規劃

Next Step...



完成測試介面

利用Figma做出模擬
介面與功能



使用者測試

給予使用情境，請使用
者以手機進行操作，模
擬真實情況並進行記錄
與觀察



測試後深入訪談

訪談受測者：
1.使用感想
2.功能評估
3.問題改善...



訪談與觀察整理

整理訪談和觀察結果，
針對現有功能解法進行
評估，調整未來方向





THANK YOU!

