

快步 慢遊

OpenHCI
2013 人機互動工作坊
6.30 ▶ 7.5





HCI—人機互動—是近年相當活躍的資訊學門之一。HCI的中心思想是以人為本，透過互動科技解決日常生活的問題，創造良好使用經驗。研究的著眼點不但訴求技術創新，更需要擁有跳脫舊框架的創意，以及對使用者行為的瞭解。因此，HCI整合了資訊、設計、心理、以及其他領域專業知識，透過跨領域合作與溝通創造嶄新的研究成果。

OpenHCI 2013是第四屆由學生自治籌備的人機互動工作坊，旨在推廣人機互動學門與跨領域合作。在6天的營期間，來自不同領域的學員會經歷一系列講座與課後實作演練，深入完整HCI設計流程，透過合作溝通以實踐構想，將無盡的創意展現給世界！

本屆主題為「快步，慢遊」，希望探知時下快速的社會運作與人的行為模式，探討如何藉由互動科技，讓現代人在快步調的環境當下，同時品嘗生活中的美好、豐富內在感受。

OpenHCI 2013 總召集人
蕭喬尹 與 魏振庭



為了推廣 HCI 學門、培養新生人才、以及發掘潛在研究議題，臺大資訊學群、臺科大設計學群、以及政大數位內容學位學程的十餘位碩博士生，共同舉辦了 OpenHCI 工作坊。

OpenHCI 的活動理念為「學以致用、從做中學」。在將近一週的營期中，我們邀請到各界知名講師，針對 HCI 的兩大核心概念：User Experience Engineering (UXE) 以及 User-Centered Design (UCD)，從不同面向與主題傳授經驗，培養學員基礎知識；課後更有一系列相對應的分組思考與實作活動，引導學員經歷完整的 HCI 設計流程，針對當屆主題完成互動原型作品，並培養跨領域合作與溝通能力。

Contents

<i>Group 1. Through Inside</i>	04
<i>Group 2. 今心</i>	06
<i>Group 3. 四四好南村 南村事事好</i>	08
<i>Group 4. PASSENGER</i>	10
<i>Group 5. WeTube</i>	12
<i>Group 6. Ditchie Monster</i>	14
<i>Group 7. GraffiTime</i>	16
<i>Group 8. 窺探龍山</i>	18

Through Inside

摘要 —

溫羅汀社區獨有的慢步調，正是城市漫遊的最佳演繹；但往來於此的人們卻往往忽略了這裡的慢、悅、香。藉由望遠鏡，在手掌中用五感享受藏身在大廈間的悠遊自在，並在濾鏡的旋轉中找到專屬於自己的休憩地。

The pace of life in the Wen-Luo-Ting community is the best representation of slowness in urban culture, but people usually ignore the beauty of slowness in the Wen-Luo-Ting community when they passed here. Through our telescope, people can experience the unique environment hiding in buildings and discover stores with specialized filters.

Team Members

林浩翔 Q Lin
郭倍含 Rae Kuo
曾弘宇 Red Rain Tseng
李世杰 Jeff Lee
洪嬿翔 Katrina Hung
陳姍頤 Kelly Chen

Teaching Assistant

蔡宜璇 Afra Tsai
閻浩翔 Hao-Siang Min



蔡宜璇 / 閻浩翔 / 李世杰 / 林浩翔 / 曾弘宇 / 洪嬿翔 / 陳姍頤 / 郭倍含

Through Inside

概念說明

溫羅汀社區因為歷史沿革(時間)及地理位置(空間)的關係，文人雅士聚集於此，許多咖啡館及書店藏身於巷弄。望遠鏡是探索世界最原始的方法，**<公館，咖啡館>**藉由類比於望遠鏡的互動裝置，轉動濾鏡，翩然飛舞於不同風格的特色店家，進而將行人帶入社區內的書店與咖啡館，體驗一趟自在的漫遊。

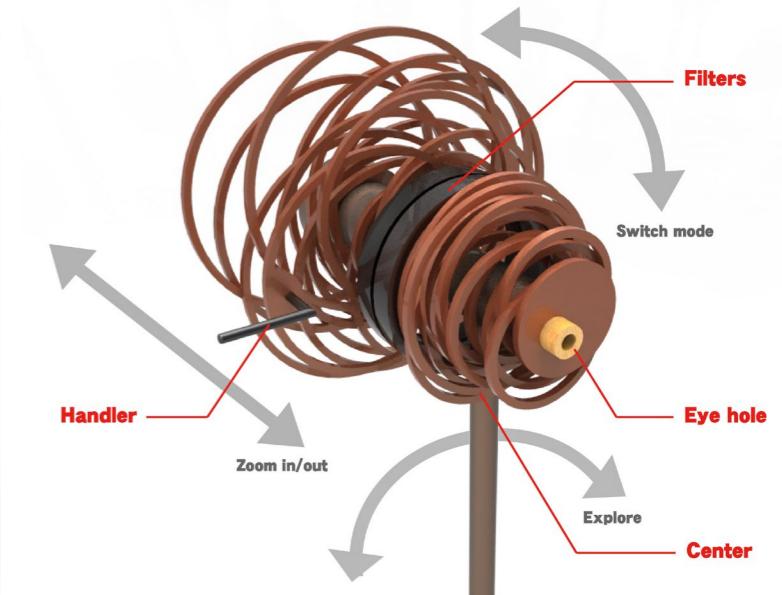
系統實作

水銀開關可判斷使用者轉動濾鏡角度選擇的店家種類與風格，紅外線led燈偵測鏡頭伸縮的長度，旋轉式可變電阻判斷望遠鏡鏡頭的朝向。當使用者轉動鏡頭，從不同角度看社區，螢幕亦會跟著轉向，顯示出不同方向的街景；當使用者轉動濾鏡，螢幕中的畫面會根據使用者的選擇篩選出不同種類、風格的特色店家；若使用者對店家有興趣，可以拉長鏡頭細看店家的前往路徑、經營理念、店內環境等資訊。

影片連結

<http://www.youtube.com/watch?v=fOQidaCG4Tg>

Details



Discussion



今心

摘要 -

寺廟帶給人們有一種寧靜的感覺，瀰漫在空氣中的檀香、繞樑不絕的誦經聲、以及誠心祈求的人們，而寺廟外頭卻有完全不同的景象，我們想要記錄下體會到這些氛圍後的人們，心境上會是如何改變？並將此心境轉化成個人獨一無二的紀念品。

Team Members

鄭宇婷 Yu-Ting Cheng
劉東昇 Dong-Sheng Liu
吳宗鴻 Tsung-Hung Wu
王昱翔 Yu-Xiang Wang
李孟蓁 Meng-Cheng Lee
林君穎 Chun-Ying Lin

Teaching Assistant

林家宏 Chia-Hung Lin
王瑜君 Yu-Chun Wang



概念說明

佛家強調著心性轉變，快慢的生活。我們的設計是記錄人們的心跳聲，讓來到寺廟的人們，能夠體會自己心境的變化，當人們離開廟宇，帶走這份特別的禮物，同時去沉澱思考該以如何的心態離開廟宇。

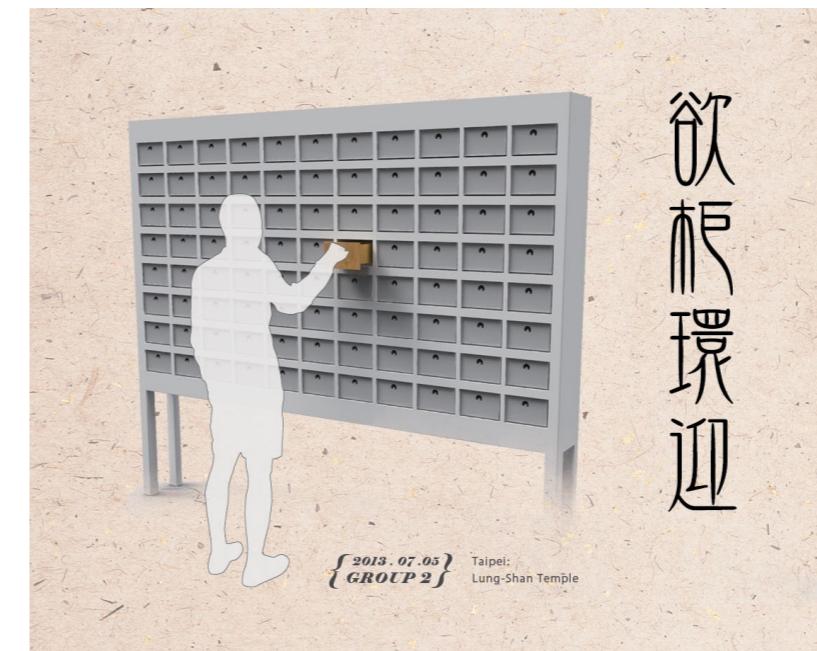
系統實作

裝置透過Arduino的心跳感測套件，讓裝置可以隨時測出使用者的心跳，再將取得的資訊以無線的方式傳到遠端的電腦處理，將心跳的0與1資訊，透過圖像的方式顯現，最後讓使用者以磁簧開關觸動裝置，並且以Processing產生視覺化圖形，再將圖像印到紀念品上。

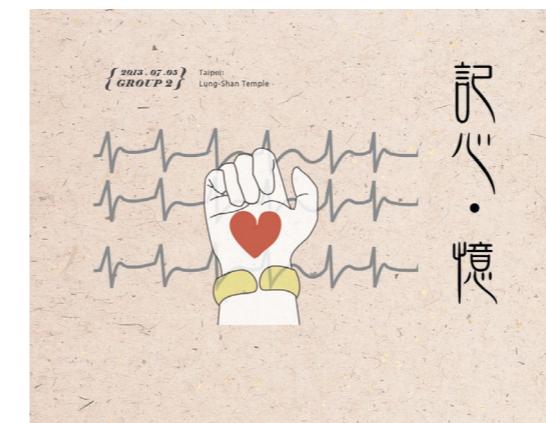
影片連結

<http://www.youtube.com/watch?v=CCqYvFROjTg>

Scenarios



Details



四四好南村 南村事事好

摘要 —

我們共製作三種能夠表達眷村文化的物品，並將之放置在四四南村的窄巷中，讓人們從快步調的眷村外圍進入慢步調的窄巷時，能夠更深刻的體驗眷村生活給予的意象。

We made three kinds of interactive device which expressed images of old military dependents' village. The devices were placed on wall of the narrow street. People transform their fast pace into slow one when entering the narrow street, and they experience images of life of old military dependents' village.

Team Members

向文君 Wen-Chun Hsiang
鄭旭貿 Hsu-Mao Cheng
林琮堯 Tsung-Yao Lin
張怡君 Yi-Chun Chang
凌宗廷 Zong-Ting Ling
林季樺 Chu-Hua Lin

Teaching Assistant

林宏哲 Hong-Che Lin
王亦瑀 Yi-Yu Wang



四四好南村 南村事事好

透過眷村元素的互動裝置
讓快步調的人放慢腳步融入這個充情感的小眷村
享受片刻的幸福



三種不同的體驗，慢步在南村當中

我們共製作三種能夠表達眷村文化的物品，並將之放置在四四南村的窄巷中，讓人們從快步調的眷村外圍進入慢步調的窄巷時，能夠更深刻的體驗眷村生活給予的意象。

其中包括能夠隨機互相傳遞影像的磚牆縫隙、門、窗三個互動裝置，放在眷村窄巷小角落，讓人們能夠從不同角度的看到窄巷的人們與景象，以感受古早眷村人與人之間彼此非常近距離的生活。
另外在窄巷口的榕樹下有一隻能夠留聲的啄木鳥，將人們對四四南村的印象與感受留下並傳遞到樹上的喇叭，模仿早期村長廣播傳達訊息的意象。
家家戶戶都有的信箱亦是眷村不可磨滅的印象，人們可以透過互動信箱交換在四四南村拍攝的照片，體驗眷村人們習慣以物易物的交易模式。

四四好南村 南村事事好

概念說明

其中包括能夠隨機互相傳遞影像的磚牆縫隙、門、窗三個互動裝置，放在眷村窄巷小角落，讓人們能夠從不同角度的看到窄巷的人們與景象，以感受古早眷村人與人之間彼此非常近距離的生活。

另外在窄巷口的榕樹下有一隻能夠留聲的啄木鳥，將人們對四四南村的印象與感受留下並傳遞到樹上的喇叭，模仿早期村長廣播傳達訊息的意象。

家家戶戶都有的信箱亦是眷村不可磨滅的印象，人們可以透過互動信箱交換在四四南村拍攝的照片，體驗眷村人們習慣以物易物的交易模式。

系統實作

磚牆縫隙、門、窗中藏有鏡頭及觸發裝置，當然人靠近縫隙、打開門、打開窗時，裝置會隨機連結另外兩個的其中一個鏡頭。

啄木鳥口中的麥克風連結到樹幹裡的電腦，當啄木鳥的嘴離開樹皮上的接觸點時sensor傳遞訊號給電腦開始錄音，啄木鳥嘴重新碰到接觸點時將音檔儲存並通知播放程式。播放程式會隨機撥放音檔，並將其餘的音檔合成為小聲地背景聲音創造出眷村人聲雜沓的意象。

信箱中放置一個連結web server的無線基地台，人們透過手機連上基地台，以手機觸發投遞信箱的按鍵將自己的照片上傳，並下載一張其他人的照片。

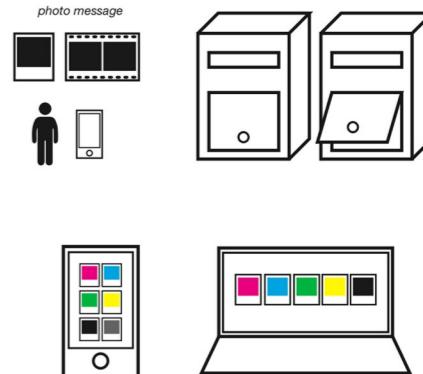
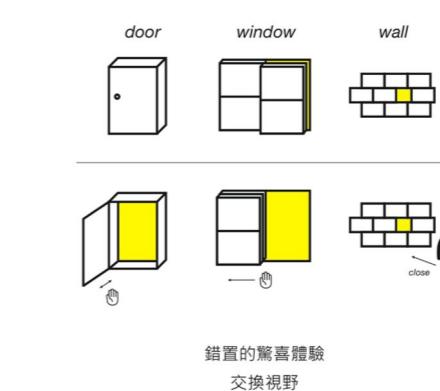
影片連結

<http://www.youtube.com/watch?v=UGLQ0AwC8hE>

Scenarios



Details



PASSENGER

Group 4
Open HCI
開 鹽酸

隊員 曹心琪 Tsao, Hsin-Chi 蔡一豪 Tsai, Yi-Hao	劉光容 Liou, Guang-Rong 陳建方 Chen, Chien-Fang	林宜鵬 Lin, Yi-Peng 林利津 Lin, Li-Jin	隊員 李宗樺 Li, Tsung-Hua 王思馨 Wang, Szu-Hsin
--	--	-------------------------------------	---

PASSENGER



摘要

我在台北，我是地下街，我聽著你訴說著你我的快樂幸福與難過悲傷。
我記下你的快樂與人分享，你的幸福在我這裡，我散發一點點快樂，一滴幸福打出一面漣漪。我接受你的憂愁鎖進心裡，你的困惑在我這裡，我吞下整個悲傷，一顆困惑炸開一片迷霧。
我在台北，我是地下街，我紀錄人群的情緒，我是你的 PASSENGER。

I am here listening your happiness and sorrow. I am Taipei Mall. I am in Taipei. I share your beauty with others. A little by little, from one man to all Taipei. I am holding your happiness. I lock your negativities inside my mind. Deep in. Swallow all the daemon. I blow up all the confusedness. I record emotions of people.

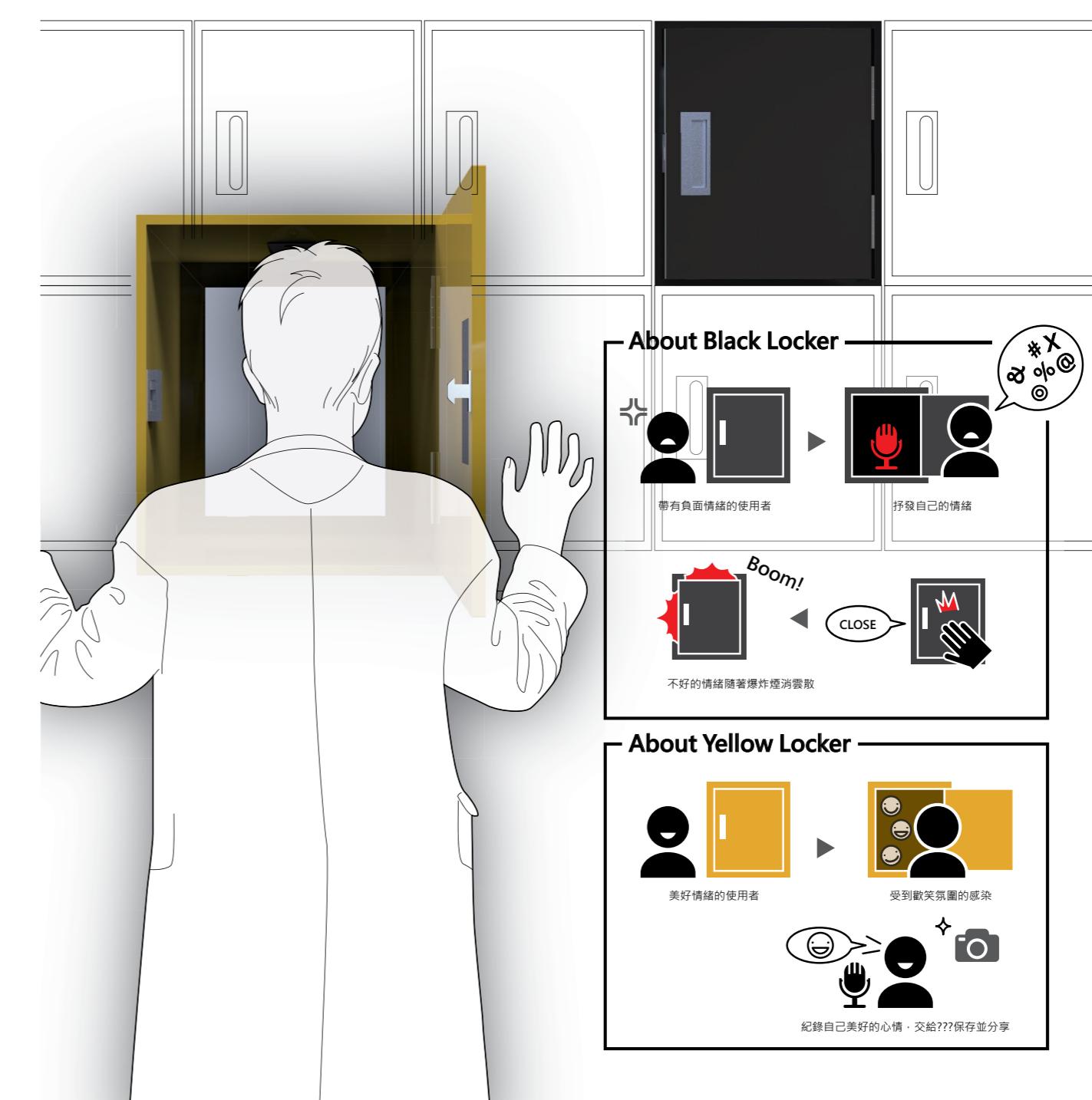
I am Taipei Mall. I am in Taipei. I am the PASSENGER.

Team Members

曹心琪 Hsin-Chi Tsao
蔡一豪 Yi-Hao Tsai
劉光容 Guang-Rong Liou
陳建方 Chien-Fang Chen
林宜鵬 Yi-Peng Lin
林利津 Li-Jin Lin

Teaching Assistant

李宗樺 Tsung-Hua Li
王思馨 Szu-Hsin Wang



PASSENGER

概念說明

不算短的台北地下街充斥著熙熙攘攘來往的人群，不乏有著許多豐富色彩的人群生活著，追趕著。每個人心中都有不同的情緒與壓力，對他們的人生施以各種不同的養料，成就各自的多彩多姿的人生。我們的設計概念以兩個不同顏色的置物箱組成。其中「黃色」的好心情置物箱目的是想讓地下街可以分享並連結群衆的正面情緒，利用儲存正面情緒並加以分享藉以感染更多群衆使其他人產生正面的回饋。反之，具有負面情緒的群衆也可以藉由「黑色」的壞心情置物箱來抒發並破壞使用者所釋出的負面情緒。另外可藉由計數器的量化與鏡射設置的對立概念，營造正面思考與負面情緒的角力戰。

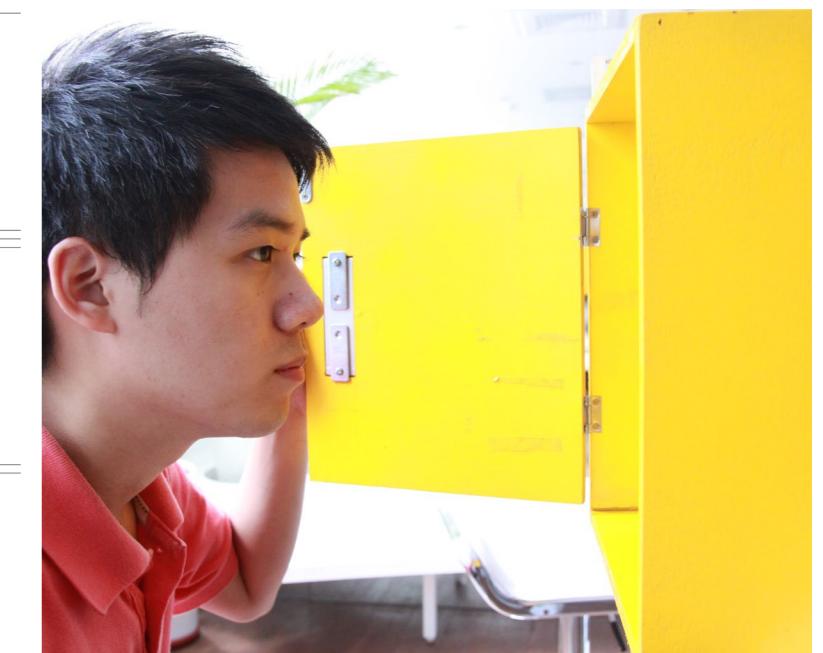
系統實作

首先利用紅外線Sensor觸發置物箱的門縫閃光營造有人在門中的錯覺藉以吸引使用者靠近。當使用者受到吸引靠近並打開門之後會發現各式各樣的人群在這些置物箱中曾經留下的情緒。銘黃色的置物櫃打開後藉由介紹影片帶給使用者一個開朗、明亮的概念做為開場，接著使用者可以隨機取得一位先前的使用者所儲存的正面情緒，以UI引導使用者利用攝影與留話的方式記錄一封正面能量的語音照片，微笑偵測攝影裝置與錄音功能結合，儲存使用者的快樂分享給群衆。而黑色置物箱象徵使用者的負面情緒與壓力，藉由文字引導使用者抒發情緒觸發燈光變化，象徵使用者的聲音已讓置物箱接收保管。關上黑色置物箱時，關門動作使光敏電阻觸發一個爆炸的音效，代表黑色置物箱將使用者的煩惱炸掉，帶來一片如釋重負且煙消雲散的清新。

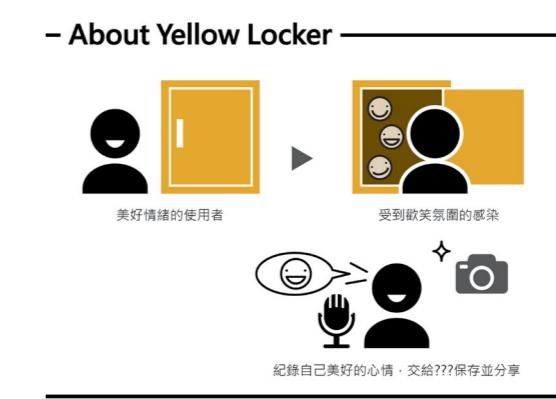
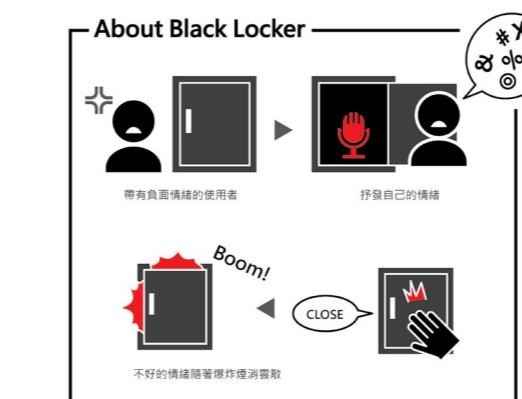
影片連結

<http://www.youtube.com/watch?v=KpyzqJbJiZE>

Scenarios



Details



WeTube

摘要

非都會區的社區居民互動較熱絡，連結較緊密；反觀，都會區的社區居民，因為公共空間縮小、生活忙碌，即使住得很近卻少有交集。但是大部分的人仍期望自己與鄰居的互動可以改善。因此我們提出「WeTube」，在社區居民最常相遇的空間－電梯裡，透過大家搭電梯時倚靠扶手的慣性動作，製造出有趣的聲光效果，讓社區居民在電梯裡相視而笑，建立起居民與居民間開始連結的契機。

In the sub-urban country, interactions of the residents are more friendly and close. On the contrary, metropolitan areas have less hospitality because the public space become smaller and life become busier. But most of people still expect interactions with their neighborhoods. Therefore we design the “WeTube”. We make interesting sound and flash effects when people leaning on the handrail in the elevator. We believe this experience will make them smile and construct the link of residents.

Team Members

蕭翊 Yi Hsiao
張文韋 Wen-Wei Chang
徐晨芳 Chen-Fang Hsu
葉俊言 Chun-Yen Yeh
彭徵維 Jheng-Wei Peng
鄭皓心 Hao-Hsin Cheng

Teaching Assistant

劉堯琪 Yao-Chi Liu
陳奕仲 Yi-Chung Chen



WeTube

概念說明

社區裡的每戶人家的生活步調快慢不一，這樣的不同造成隔閡，但是公共空間或居民活動就像是生活頻率的整合器，把大家的生活調和成一致的頻率，產生連結。「WeTube」讓社區大樓的電梯成為社區的整合器，讓經常碰觸到的電梯扶手為居民製造「相視而笑」的機會，從這個簡單的動作，一個微笑，開始建立居民與居民之間的連結。

系統實作

用超音波感測器偵測是否有人碰觸電梯扶手，以及碰觸者與感測器的距離。並用LED燈及喇叭製造聲光效果。當同時有兩個以上的人碰觸到扶手時，聲光效果才會開始作用，並隨著碰觸者的距離不同產生不同的聲光效果組合。

影片連結

<http://www.youtube.com/watch?v=lapGp2QXkj4>

Discussion & Live Demo



Ditchie Monster

摘要 —

Ditchie Monster希望重新喚起行人與環境的情感連結。藉由不起眼的擬人水溝蓋裝置模仿孩子的行為表現，讓行人在與其互動時省思自己生活中漸漸趨快的步伐。對於行人來說，路過公園的路徑不再一成不變，而可能就在轉角和週遭風景中的單純小驚喜撞個滿懷。

It is the emotional connection that we hope “Ditchie Monster” could tie up between urban pedestrian and their involved environment. Through personified machine ditch acting like a child, pedestrian reflect on what is happening around them; Besides, there could be full of simple surprise along their way to destination.

Team Members

張琬琦 Wan-Chi Chan
林禹承 Yu-Cheng Lin
簡晉佑 Chien-Chin Yu
俞雅嵐 Ya-Lan Yiue
朱文心 Wen-Shin Chu
林專耀 Zhan-Yao Lin

Teaching Assistant

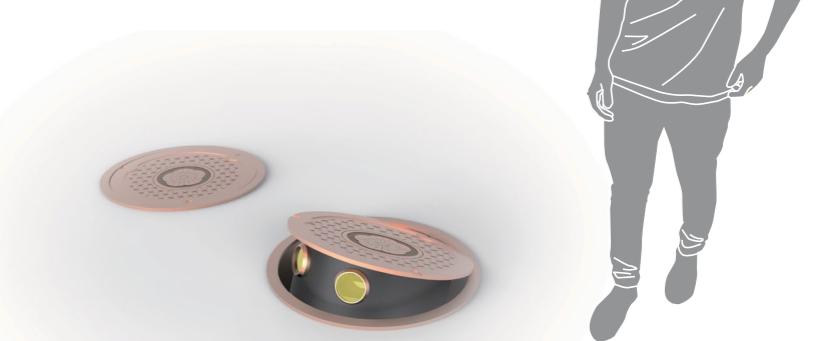
余士元 Louis Yu
陳柏英 A.y. Chen



concept

將主題公園內的水溝蓋擬人化作為設計意象，塑造它的調皮性格，透過害羞或偷看等行為表現，與行人行走產生互動。

水溝蓋承載著公園路過人們的步伐重量，卻是很少被注意到的存在，期望總是路過主題公園的匆匆行人，藉著和水溝蓋互動，觸發與環境會心一笑的情感連結，進而反思自身的生活步調。



observation



- 將主題公園當作通過路徑的行人
- 對於主題公園氛圍缺乏感受力
- 周遭景色一成不變；人事物單調
- 期待變化性、特殊性(EX孩子、花開、活動)

scenario



Ditchie Monster

概念說明

將主題公園內的水溝蓋擬人化作為設計意象，塑造它的調皮性格，透過害羞或偷看等行為表現，與行人行走產生互動。水溝蓋承載著公園路過人們的步伐重量，卻是很少被注意到的存在，期望總是路過主題公園的匆匆行人，藉著和水溝蓋互動，觸發與環境會心一笑的情感連結，進而反思自身的生活步調。

系統實作

系統由網路攝影機與水溝蓋裝置兩部分所組成的。
網路攝影機：架設在水溝蓋附近高點，如路燈或樹木，而探測對象包含水溝蓋裝置及路過行人，利用電腦上 openCV 已有的物件追蹤函式和道路上既有瓷磚標記判斷行人通過的速度及距離，做出一系列擬人化動作互動回饋。
水溝蓋裝置：包含水溝蓋、球形雲台、支撐機械臂、LED魚眼燈、平台旋轉裝置及保麗龍外殼。使用密底板作為水溝蓋，透過 Arduino 控制4顆servo 馬達，改變4支支撐機械臂的升降搭配球形雲台，讓水溝蓋做出多方位打開與閉合動作，並達到探頭之效果；以2顆LED魚眼燈作為水溝蓋的眼睛，模擬人類眨眼、害羞與注目(Spotlight)行為，平台旋轉裝置則使用步進馬達，達成轉身的擬人動作。

影片連結

<http://www.youtube.com/watch?v=uq-uuSyUoCk>

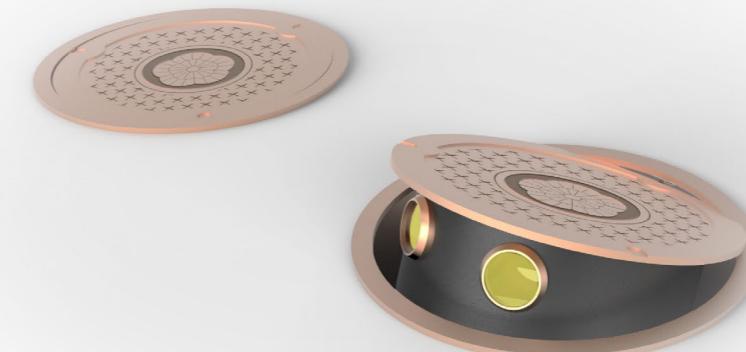
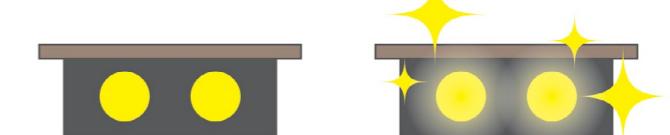
Scenarios



shy - hide



curious - wink



Discussion



GraffiTime

摘要 —

一點點可以改變全世界

趕路的行人、無目的遊蕩的遊客、感到無聊的小孩，冷冰冰無感情的台北地下街，我們以塗鴉賦予它新的面貌。使用者下到地下街後，從入口借此產品，經過不同的地下街可以收集到不同的顏色，待的時間越久能收集到越多顏料，之後能在特定牆面作畫，將等待與閒逛的時間賦予意義，留下美麗的塗鴉，創造新的台北風貌。

Wandering at Taipei Underground Mall, you see only hurrying passersby, boring children with their family, and aimless visitors like you. With GraffiTime, we give the underground mall a brand new look. Users get GraffiTime when entering the underground mall. By walking through different zones, users can collect different colors that uniquely represent each zone. The longer time users stay at one zone, the more amount of corresponding color accumulates. Users can paint on our interactive walls. GraffiTime creates new experience for Taipei Underground Mall.

Team Members

王柏皓 Po-Hao Wang
徐苑齡 Yuan-Ling Hsu
黃 易 Yi Huang
翁子婷 Mars Weng
詹志凡 Chih-Fan Chan
吳俊弘 Chun-Hung Wu

Teaching Assistant

林逸清 Yi-Ching Lin
吳芳葆 Fang-Bau Wu



Introduction

趕路的行人、無目的遊蕩的遊客、感到無聊的小孩，冷冰冰無感情的台北地下街，我們以塗鴉賦予它新的面貌。使用者下到地下街後，從入口借此產品，經過地下街的不同區域可以收集到不同的顏色，待的時間越久能收集到越多顏料，之後能在特定牆面作畫，將等待與閒逛的時間賦予意義，留下美麗的塗鴉，創造新的台北風貌。



Scenario



GraffiTime

概念說明

家庭出遊常常選擇地下街作為其中的一種主要考量，但是孩子不見得開心，對於周遭環境會感到無聊，為此提供一個塗鴉的裝置與平台，讓孩子不再感到無聊，同時也豐富了人與地下街的互動，吸引人群的目光，引領了人潮，希望大家多待一點時間，多逛一些地點，或許可以發現一些驚奇的地方，以及藉由透過塗鴉增加台北地下街的特色文化，也能讓大家帶走屬於自己的作品，讓旅遊的收穫更多。

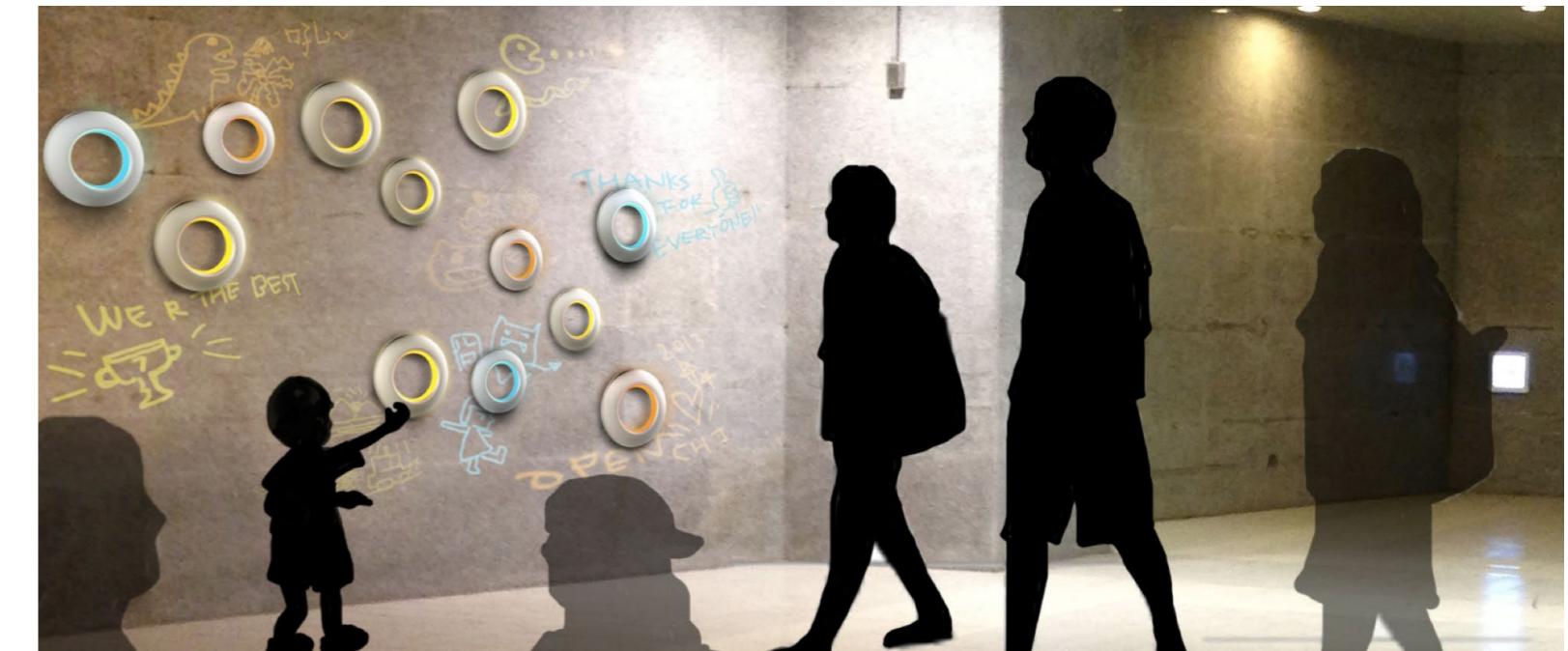
系統實作

1. 取得 - 於入口租借GraffiTime。
2. 集色 - 經過不同區域得到不同色彩，逗留時間越久得到越多顏料。
3. 塗鴉 - 與GraffiTime 進行各種互動，繪出不同線條。
4. 人群 - 藉由塗鴉吸引人群。

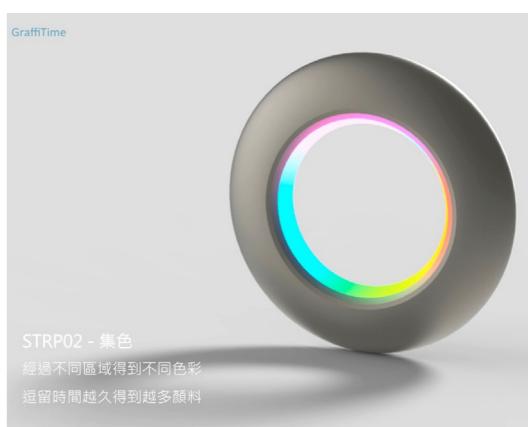
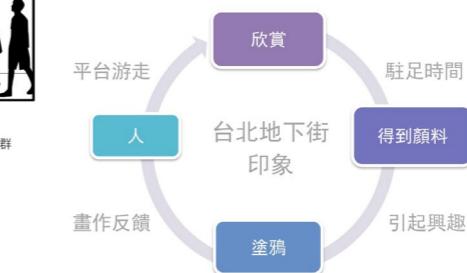
影片連結

<http://www.youtube.com/watch?v=iH88a-QkeIE>

Scenarios



Details



窺探龍山

摘要 —

經過觀察和訪談龍山寺的遊客後，發現觀光客普遍只會快速瀏覽和到處拍照，未真正拿香拜拜或是體驗接觸，而無法認識台灣宗教文化，創作目標以在不干擾信徒的前提下，提供有趣的互動裝置引起觀光客的興趣為出發點，透過參與傳統祭拜儀式，讓對寺廟文化不了解的觀光客能進一步體驗和認識。

After observation and interviewing with tourists, We find that tourists only walk around and take photos rather than taking part in traditional ceremony to experience Taiwan's religion. Our goal is providing an interesting interaction device to trigger tourist's curiosity, but not interrupt believer. Tourists can know more and enjoy the temple cultural through participating the traditional ceremony .

Team Members

唐偉軒 Wei-Hsuan Tang
李安婷 An-Ting Lee
劉立祥 Li-Hsiang Liu
程芙茵 Fu-Yin Cherng
蕭碩薇 Shuo-Wei Hsiao
姜翰廷 Han-ting Chiang

Teaching Assistant

吳健維 Jian-Wei Wu
林韻嘉 Yun-Chia Lin



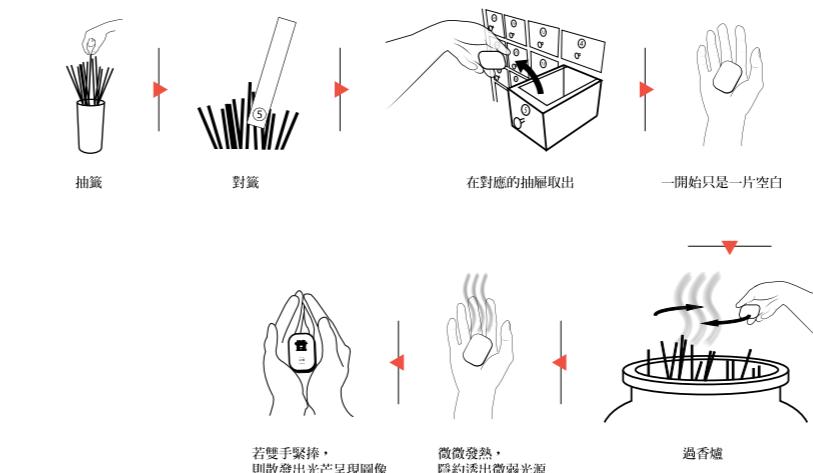
Concept

經過觀察和訪談龍山寺的遊客後，發現觀光客普遍只會快速瀏覽和到處拍照，未真正拿香拜拜或是體驗接觸，與廟裡虔誠的信眾形成強烈的對比。以不干擾信徒的前提下，提供有趣的互動裝置引起觀光客的興趣為出發點，透過參與傳統祭拜儀式讓對寺廟文化不了解的觀光客能有進一步體驗和認識。

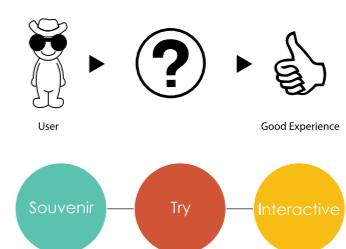
“窺探龍山”是一個在龍山寺販賣，具有互動性質的紀念品。觀光客必須自己親身參與才能使紀念品完整，一開始它像是個空白的平安符，在拿著它過香爐後，手上的“窺探龍山”微微發熱冒出微弱的光，這時如過能緊捧在手心，便會綻放光明，浮現出帶有龍山寺特色的圖像。



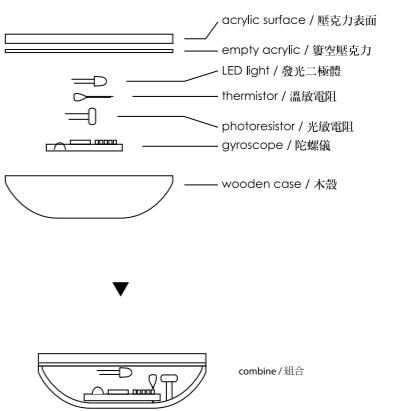
Using Process



Design Goal



Parts



窺探龍山

概念說明

在籤詩櫃上抽籤後，籤詩櫃下的抽屜自動打開，而“賜符”就出現在抽屜中。拿著“賜符”在香爐上過三圈，會發出微光，雙手合十，在黑暗中看著發著微光的“賜符”，這時它會發熱並亮起具龍山寺特色的圖騰。讓觀光客實際去體驗寺廟中抽籤、開籤櫃的動作，透過香爐後發出幸福的微光，讓使用者感到所祈求的願望被神明聽到和回應。淡淡的微光吸引使用者想要看清楚其中，而將雙手合起在黑暗中觀察。使用者可以帶著“賜符”回家當紀念品，透過合掌看著“賜符”發光，就好像看著自己的願望在手心中發光，給人希望。而發光的龍山寺圖騰可以讓使用者回憶起當初旅遊的感動。

系統實作

抽籤時，會拉動一個開關，觸發裝置發動馬達，將抽屜打開，“賜符”在抽屜中，讓使用者可以取得。透過“賜符”裡的陀螺儀偵測轉三圈的動作，來觸發一個燈光較暗的LED燈發光，並接通一組電路來達成下一個目標。在繞火爐所接通的電路中，有一組偵測光和熱的電阻，當使用者雙手合十時會讓電組降低，使另一個LED燈發光，光透過設計過的燈罩就可以使圖案發光。

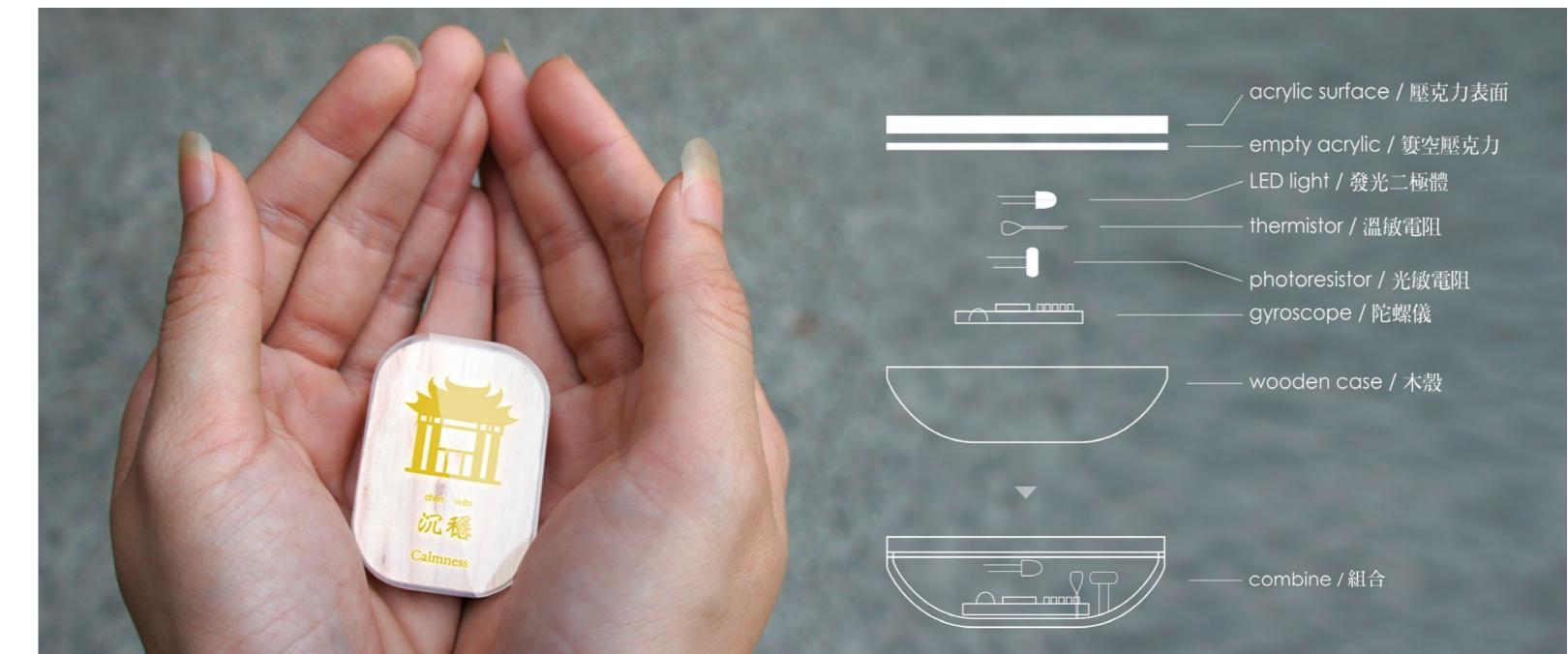
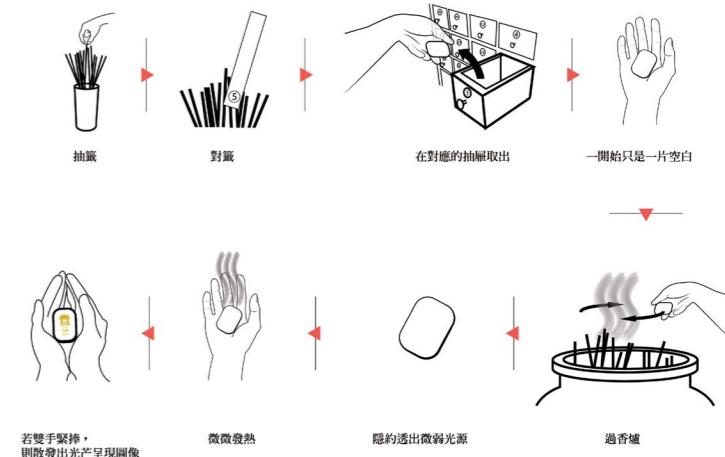
影片連結

<http://www.youtube.com/watch?v=o7eVISjsL-E>

Details

Using Process

feature images of Lungsham Tample



Discussion







TALK

6/30
(SUN)

Design the Future

臺灣大學 資訊網路與多媒體研究所 博士 /
iKala愛卡拉 產品設計總監 鄭鎧尹 先生

7/01
(MON)

Field Observation

臺灣使用者經驗設計協會理事長 蔡志浩 先生

Imaginative Technology

臺灣科技大學 工商業設計系副教授 梁容輝 先生

7/02
(TUE)

User Experience

AJA Creative UX Director /
臺灣使用者經驗設計協會常務監事 陳文剛 先生

Design Thinking & Methods

PEGA D&E 和碩設計
Interaction Design Manager 陳雨新 先生

7/03
(WED)

Art & Technique

Studio if 迴想設計 負責人 李佳穎 女士

Physical Computing

OpenLab Taipei 鄭鴻旗 先生

7/04
(THU)

Usability Testing

臺大智活中心使用者經驗實驗室 主持人
悠越設計顧問有限公司 首席顧問 游牧民 先生

COMMITTEES

PROGRAM

蕭喬尹 臺灣大學 資訊工程學研究所 碩士班
魏振庭 臺灣科技大學 工商業設計所 碩士班

TECH

余士元 臺灣大學 資訊工程學研究所 碩士班
閔浩翔 臺灣科技大學 工商業設計所 碩士班

EXHIBITION / DEMO

羅雍穎 臺灣大學 資訊工程學系 大學部
徐嘉駿 政治大學 數位內容碩士學位學程 碩士班

LECTURE

劉堯琪 政治大學 數位內容碩士學位學程 碩士班

GENERAL AFFAIR

王亦瑀 臺灣科技大學 工商業設計所 碩士班

GRAPHICAL DESIGN

呂易安 臺灣科技大學 工商業設計所 碩士班
游穎軒 臺灣科技大學 工商業設計所 碩士班
蔡宜璇 政治大學 數位內容碩士學位學程 碩士班

SPONSORSHIP

莊偉銘 臺灣科技大學 工商業設計所 博士班
柯政祥 臺灣大學 資訊工程學研究所 碩士班

WEB SERVICE

劉軒銘 臺灣大學 資訊網路與多媒體研究所 碩士班
黃志強 臺灣大學 資訊工程學研究所 碩士班

HUMAN RESOURCE

張 衡 臺灣大學 資訊網路與多媒體研究所 碩士班
陳彥妤 政治大學 資訊科學研究所 碩士班

FILM CREW

黃志強 臺灣大學 資訊工程學研究所 碩士班

PUBLICITY

劉堯琪 政治大學 數位內容碩士學位學程 碩士班

STEERING

梁容豪 臺灣大學 資訊網路與多媒體研究所 博士班
江政達 臺灣科技大學 工商業設計所 博士班
許富傑 臺灣大學 資訊工程學研究所 碩士班
陳泳勳 臺灣科技大學 工商業設計所 碩士班

SENIOR TEACHING ASSISTANT

蔡明璋 臺灣大學 資訊網路與多媒體研究所 碩士班
江政達 臺灣科技大學 工商業設計所 博士班
陳泳勳 臺灣科技大學 工商業設計所 碩士班
林岑榮 臺灣科技大學 工商業設計所 碩士班

Acknowledgement

All Previous OpenHCI Committees

中間發表評審

李志丰
李泓其
洪偉肯
梁容豪
黃怡靜

最終發表評審

王浩全
沈上謙
余能豪
李來春
詹力韋
謝志文
羅欽宇

宣傳協力媒體

HPX
波酷網
國立教育電台

活動協力人員

臺灣大學資訊工程所	王鈞奕
臺北藝術大學新媒體藝術系	林欣美
臺灣師範大學設計研究所	陳咨華
高雄師範大學工業科技教育學系	陳室達
臺灣大學資訊管理學系	楊立銘
臺灣科技大學工商設計所	賴思羽
臺灣科技大學電機工程所	謝承宇
臺北科技大學設計研究所	戴嘉言
交通大學傳播科技學系	羅文婕

(以上人員單位以名稱筆畫排列)

ORGANIZER & SPONSOR

主辦單位

- 國立臺灣大學 資訊網路與多媒體研究所學生會
 國立臺灣科技大學 工商業設計系暨研究所學生會
 國立政治大學 資訊科學系暨數位內容碩士學程學生會

共同主辦（前置工作坊 與 成果發表日）

智慧電子應用設計聯盟





OpenHCI 2013
See you next year!