

*UOID + AHMI 2012*



04  
*Joy & Meet*

# 04

## Joy & Meet

<http://joymeet.com/>



郭建言



簡妙恩



鄭達陽



吳細顏



陳俞佑



張仕錨

### SoLoMo 即時揪團



都會生活中，人們逐漸被大大小小的螢幕包圍，或許跟遠方的朋友溝通密切，卻沒有什麼適當的機會認識身邊的陌生人，Joy & Meet 針對這樣的處境，讓使用者透過手機連結到這個即時的活動媒合平台，進而幫助有共同興趣的人找到同伴。

使用者可以隨時利用這個 app 發起活動、招募參與者，並探索這個平台上最新、最熱門、或自己附近的事件。藉由關注特定人物、地點、活動的功能，以及參與者彼此間互相評價的機制和留言板，人們將可更安心愉快地認識新朋友。

*People are gradually caged by all kinds of screens. One might communicate frequently with friends far away, but lack of proper opportunities to get acquainted with strangers around. Joy & Meet is a service focus on this kind of situation. It provides an instant event-matching platform for mobile users, and helps people with common interests find their companions.*

*Users can use this APP to launch events and recruit participants. They can also explore the latest, hottest, or nearest events on the platform. Via mutual evaluation mechanism, message boards, and the ability to follow specific people, places, or events, users can joyfully meet new friends at ease.*



1

## 1 UI-1

Joy & Meet 的主要畫面採用左右滑動的方式，讓使用者藉由瀏覽活動的相關照片，決定是否進一步點擊瞭解內容；使用者還可將感興趣、但還在猶豫的活動加為關注，讓自己有更多考慮的空間。



2

## 2 UI-2

Joy & Meet 讓使用者可以關注特定的人物、活動、地點，提供高度個人化且彈性訊息來源。



3

## 3 UI-3

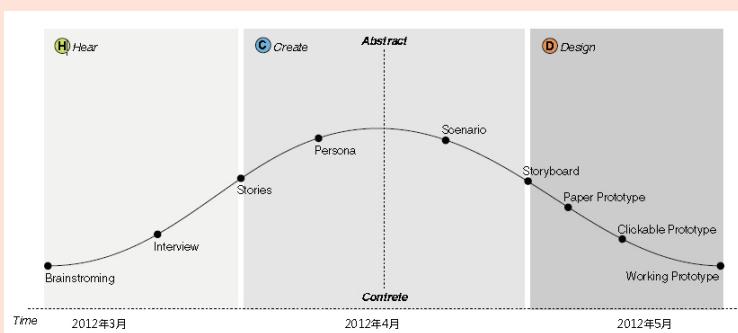
Joy & Meet 提供許多一目了然的細節線索，讓使用者可以輕鬆管理自己主辦、或想參加的活動。

# 01 主題探索

## Topic Search

### Brain Storming

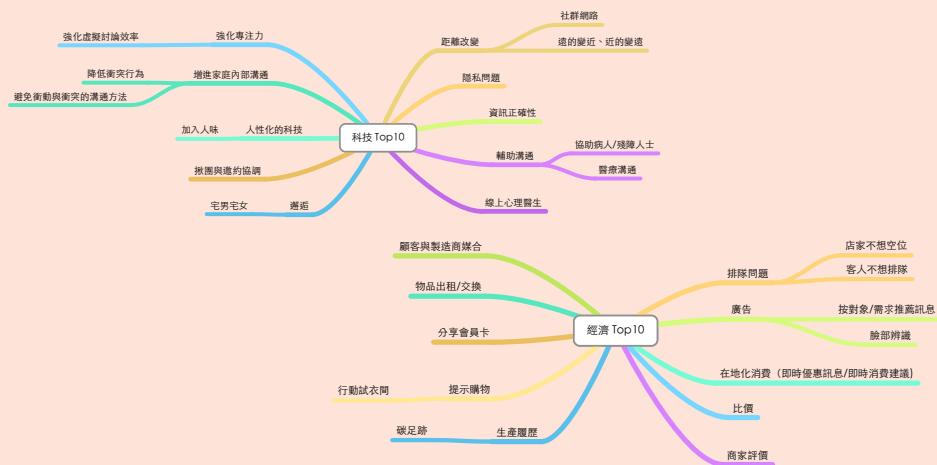
課程的第一階段，是採取 Human centered Design(HCD) 的方式，從真實的環境中，將現有的問題轉化為設計條件。一開始先廣泛地從文化、社會、科技三大範疇進行腦力激盪，最後選出 open kitchen 這個較為特殊、以分享食物為主的概念。



Design Method/ Flow

1

由科技、經濟等議題發展出可能的情境，再收斂為 10 個最重要的議題。



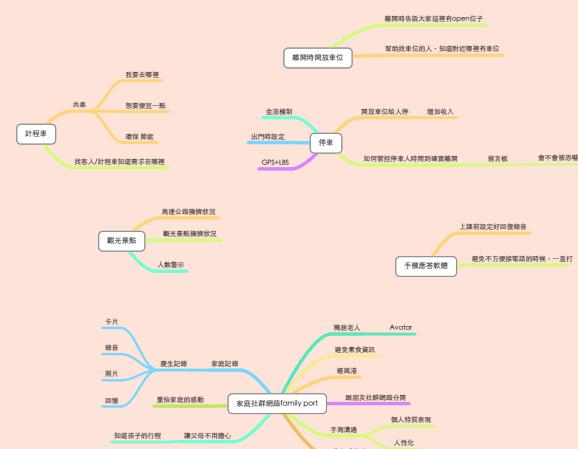
2

綜合以上機會，發展出可能的概念。

3

確定設計議題的方向之後，鎖定目標族群，設想可能的使用情境。

### LOCATION BASE 即時揪團軟體



## 02 *Contextual Inquiry*

隨後我們開始一段短期（兩三週）的HCD流程。首先在 Hear 階段，每個人分頭去找一兩位可能的使用者，訪談他們對我們概念的看法；隨後的 Create 階段，全組聚集在一起，用便利貼對每個人帶回來的使用者情境做脈絡分析。



我們發現二十至三十歲左右的族群中，確實存在著某種分享食物或量販商品的需求，某些喜歡下廚的人會願意和不熟視的人分享自己做得菜，某些人可接受到不熟視的人家裡吃對方做得菜。對於陌生人的信任度是此概念最關鍵的議題，如果彼此間毫無共同點，人們願意參與的程度不高；但如果是有地緣關係，譬如同一棟宿舍的人、公司附近的人，或是朋友的朋友，則參與分享的意願會提高許多。

# 03 代表人物

## Persona

在這個階段，我們從十多個案例中較不同的行為模式，挑出 Rayray 和 Adam 兩個人做為代表人物，藉由 think, feel, do, say 四種層面，分別呈現「二十多歲單身女性上班族」以及「三十多歲已婚工程師」的角色特徵。



features_	
Says	do
“別人煮的好吃嗎？” “別人煮的安全嗎？”	一次煮2~3天的分量 如果遇到不會的地方，會查網路資訊 下班很累不想煮，假日才煮嘗試創意料理 萬能電鍋出好菜
Feel	think
喜歡有點類似網路養成遊戲的經驗積累模式 信任關係是分享參與度的成敗關鍵 怕別人會亂煮	對於自己的手藝有著絕對自信 希望有機會提供活動場地



features_	
Says	do
●有效率一點，快、有品質、吃得安心，當然價位和多樣性也會列入考量●能回家吃饭是一種幸福！	一個人吃饭時，喜歡自在街上觀察，再決定吃哪一家進食廳時，比較喜歡透過口語直接詢問身邊的人：「你有沒有吃過那一家？你覺得好吃嗎？」
Feel	think
當考慮品質時，會覺得有品牌的企業（ex. 麥當勞）較能提供保證。	商務上會遇到「臨時得知需要接待客戶」的情況： 如何快速訂到適當的餐廳？

# 04 Storyboard



## Storyboard

我們對幾位比較有代表性的使用者發展了 storyboard，預先想像使用者可能會如何與我們的最終產品進行互動。

*Persona/* ODM 廠產品工程師交圈

*Event/* 都市人想找到適當的方式，去認識更多身邊的陌生人，打開自己的社交圈。

*Time/* 需求產生的隨時交圈。

*Place/* 任何地點交圈。

*Object/* 提提供更多機會，增加有共同興趣的陌生人在現實生活中交友的次數。

早上，老王剛進公司不久，就臨時接到要往新竹洽公的任務

最近油價很貴，所以出發前他發出訊息，想知道有沒有其他人想共乘過去

有兩個人想一起共乘，但都不在公司附近，老王必須繞去接他們

老王到了某家飯店門口，發訊息給某甲說他到了，請過來相認

老王和某甲在車程中相談甚歡，到了目的地之後，兩人直接向朋友一樣揮手道別

中午，老王聽說附近有家好吃的合菜，想看看別人有沒有要開團去吃

選擇參與分攤某個團之後，老王看了一下也有誰參加，對方是怎麼樣的人

老王跟今天合菜團的團長老黃聊得很開心，彼此還互相加為好友

老王晚上有一攤 potluck，他在分工表上自告奮勇說要去買啤酒

老王在 Cosco 用拍照的方式問朋友們還想不想在分攤甜點

老王回到了家，跟朋友們相聚，度過了忙裡偷閒的周末夜

<u>Subject:</u>	推出活動邀請
<u>Place:</u>	辦公室內
<u>Time:</u>	知道要出席後
<u>Description:</u>	
<p>這個活動你應該上場第一個人發出 訊息才不會錯。它會有可以和找別人 分擔的樣子就好了。</p>	
<p>ShareTogether 提供簡單的平台，讓我們能更方便地和朋友一起分享生活中的 「時間」、「地點」、「目的」。 名單管理：「參加者有得看」，「 誰來了誰沒來」，「誰付錢誰還債」。藉此 找到真正與自己同樂的人。</p>	
<p>於是要去拜託山人（今次是早上十一點 台北XX公司）幫忙竹圍舉辦，可載 3人，每人都要付的70元。早上十點半就 要活動動員」，並把資訊發到平台上</p>	

Subject: [ ] 請廣開招人資訊      Place: [ ] 停車場  
Description: [ ]

個人因應需求三一前找尋新竹的需求  
但都不在XX公司的門口，甚麼需求  
這種兩頭路卻要走，但老王不認識  
這個人，怎樣找到他呢？

ShareTogether 讓參與者可以提供自  
己的資訊位置，使佛陀主人相約共  
同從事某項活動時可以更容易找對地  
點。

The screenshot shows a mobile phone with a white frame. The screen displays a user interface for a community service project. At the top, there's a header with the text "Subject: 全美方式" (Subject: All美 Way) and "Place: 室内" (Place: Indoor). Below this is a section titled "Description:" with some descriptive text. Further down, there's a section titled "共建需要什么" (What does co-construction need) with the text "70%". To the right of this text is a yellow circular icon with a sun-like design containing the text "大家一起做" (Everyone does it together). Below this icon, there are four colored boxes with the text "你" (You), "我" (I), "他" (They), and "她" (She). At the bottom of the screen, there's a large blue button with the text "我要报名" (I want to sign up).

Subject: 由陌生人買賣... Place: 而附近 Time: 會隨時  
\_Description:

<u>Subject:</u>	評鑑機制	<u>Place:</u>	車內	<u>Time:</u>	行駛中
<u>Description:</u>					
<p>臺王的荷葉接了第一個人之後，到賓客上車時，荷葉會將頭部伸進車窗，一個接不上的對話，也有可能不會圓。</p>					
<p>ShareTogether 提供了更向使用者傾斜設計的行動應用。當使用者需要的營養記錄功能時，可以點選進入；當使用者需要分享的服務，讓活生生人類的合作關係要有所依據。</p>					
					

<u>Subject:</u>	選擇性	<u>Place:</u>	各處	<u>Time:</u>	人選地
<u>Description:</u>					
<p>夏老王今天選擇參與了風海鮮餐廳 的評分活動，他說：「我覺得這項活 動挺好的！因為可以知道哪裡是好店！」</p>					
<p>ShareTogether 讓我們的發聲者可以 提出「最希望在這裡吃大餐」或加入 「最想和家人朋友一起來這裡用餐」 投票者在一期一報要選下家也這樣 投票，並在投票開始的一段時間後結 果是否公佈。</p>					
<p>參與者可以點選此項的代碼，過去的 公開活動點評、評論記錄等資訊， 都自己想去哪和對方一起進行活動。</p>					

<b>Subject:</b> 活動分工	<b>Place:</b> 音盛	<b>Time:</b> 活動時間表
<b>Description:</b>		
<p>今天要二下課的時候，地上堆了三五好友家的垃圾。剛開始的時候，他們想說把potluck方案修改一下，讓老師不要那麼累，可是因為沒有修改的方案，所以他們就到處向人借方案，可是借來的人其實都什麼樣的方案？是大家都一樣，但卻有許多不同的方案，所以他們要重新整理。</p>		
<p>發給人可以用一種叫做SharePoint的服務，SharePoint的優點是可以取出出來，比如：日期、隊伍、隊員等等，都可以用這種方法整理，而且每個隊伍都可以在各自的內容，幫忙工作流程的調整，讓參與者自己發行好工作，以這次大會為例，如果朋友們在這項活動的組織上。</p>		

<u>Subject:</u>	望與朋友	<u>Place:</u>	餐會內
<u>Description:</u>		希望在共聚餐會認識了新伙伴之後 有真心的交誼。老友人想談 喜歡、我們下次還要做甚麼活動的這一 定期聚會。	
<p>ShareTogether 內可以藉着個人 行為分享、或是打開對方所關注的活 動訊息，藉此加強彼此間認同感的互 動關係。</p>			



# 05

## *Application definition statement*

### *Who it's for*

住在附近的人，常會多煮或是多買食物，也不乏喜歡嘗試新口味的人。

### *Core functionality*

建立一個新的資訊共享通路 / 管道，讓多煮的人知道可以把資訊分享到哪裡，讓想吃便宜、吃多元化的人找得到哪裡有得吃。

### *Consolidated definition statement*

當愛煮的人煮太多的時候，也可以很容易地找到附近的人來跟你分享食物。

### *How they'll use it*

預計要開伙或是多買食物的人就可以先發佈共食或分享訊息，讓其他人可以預先加入共食的活動，下廚前或料理後也可以發佈緊急分享訊息。

### *Highlights*



一個人不好煮，可以用最快速度分享給附近的朋叢們。



一人份的料理不好張羅，不如邀請街坊鄰居一同搭伙！



嘴饞時，可以就近找到便宜又美味的私房菜。

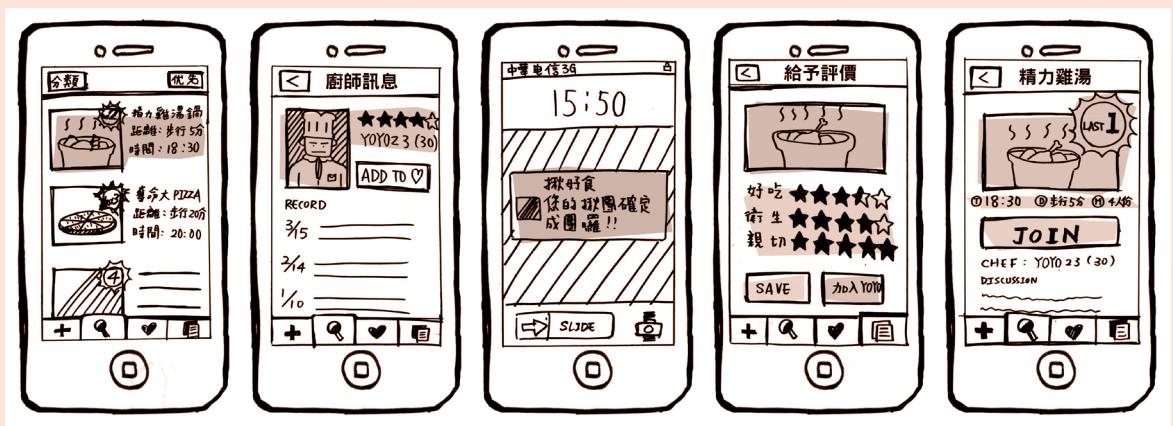


可以透過簡單動作，即時收到感興趣的在地料理。



餐前餐後，都可以在 app 上互相討論與料理有關的話題，並給予評價。

# 06 Paper prototyping



# 07

## Axure prototyping



### 三項主要功能

- 1、探索新活動 / 依最新、最熱門、附近。
- 2、管理自己關注的人物、活動、地點。
- 3、舉辦一個新活動。

### 兩項次要功能

- 1、管理自己主辦或是參加的活動。
- 2、平台上的訊息溝通。



**filter Joy & Meet**

**附近的 最新的 最熱門的**



**醬爆三杯雞**  
台灣大學德田館 462  
26m  
追蹤 3小時前發佈 最後 4份

**Explore 我關注的 + 我的團 通知**

**新增區域**



**上一頁 新增區域**

**醬爆三杯雞**

**基本資料**

時間：2012年12月31日・23:44  
地點：台灣大學德田館 462  
代價：NTD \$ 30  
目前狀態：最後4人

**參加**

**發起者 Sean ★★★★★ (22)**

**Explore 我關注的 + 我的團 通知**

**留言區**

有加香菜嗎？  
沒有喔

**輸入文字**

**上一頁 醬爆三杯雞**



**我關注的**

絲瓜豆腐 1 1小時後 >

**區域**

實踐大學附近 12 >  
台灣大學附近 29 >

**Explore 我關注的 + 我的團 通知**

**Sean**

**基本資料**

時間：2012年12月31日・23:44  
地點：台灣大學德田館 462  
代價：NTD \$ 30  
目前狀態：已成團

**活動記錄**

開團 (19)	跟團 (3)
醬爆三杯雞 3 3小時後 >	
南瓜番香飯 ✓ 3小時後 >	
醬爆三杯雞 2天前 >	

**Explore 我關注的 + 我的團 通知**

**客家蘿蔔封**

**基本資料**

時間：2012年12月31日・23:44  
地點：台灣大學德田館 462  
代價：NTD \$ 30  
今天我要做家常小菜醬爆三杯雞，是九層塔特濃版本哩

**參加者 Robert A ★★★★★ (31) 級評價**

**Explore 我關注的 + 我的團 通知**

## 其他功能頁面

# 08 UI/Interaction Design

## Function 1 Search for event

- 1\_ 尋找活動，進入頁面
- 2\_ 活動詳細資料
- 3\_ 活動發起者資訊



- 4\_ 留言板詢問詳情
- 5\_ 瀏覽其他參加成員
- 6\_ 活動快開始前以訊息通知

## Function 2 My focus/event, people, place



1



2



3



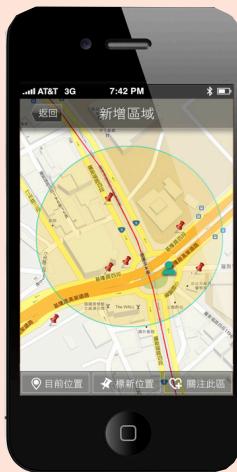
4

將常去的地點、考慮是否參加的活動  
和喜歡的使用者加入關注。

瀏覽你所關注的使用者  
近期活動、歷史評價。



5



6



7

5\_ 編輯你所關注的使用者。

6\_ 以地圖拖曳的方式新增你常去的地點。

7\_ 搜尋你的好友，將他們加入你的關注。

### Function 3 Host a new event



1 / 2 / 3  
加入相片及參加條件  
即可輕鬆舉辦活動

### Function 4 My event



我的個人資料首頁

管理我所舉行的活動／提前成團、核准參加者

## Function 3 Host a new event



活動結束後所有參與者互相給予評價，作為其他使用者的參考。



訊息通知首頁

訊息通知活動頁面

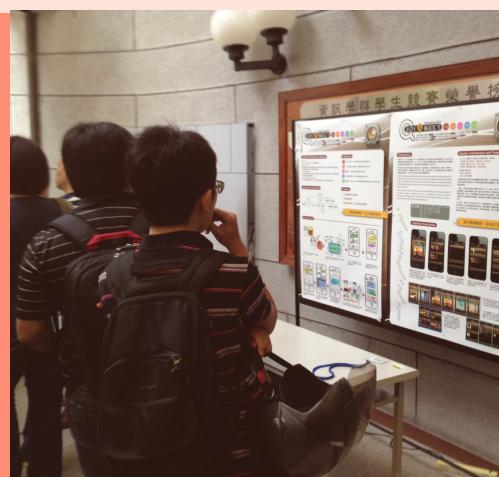
退出 / 參加

確定退出

# 09 ----- *Coding*

本次計劃簡單來說就是一個 Location-based 的行動揪團軟體。實作上使用了 Phone Gap Framework，是一套以 Web 為基礎的跨平台 App 開發工具。這套工具以一些特殊的實作方式讓 Javascript 可以接上手機的 Native API，例如相機 等等 功能。會選用 Web 平台的原因，是因為揪團軟體講求的是快速和

有效。而要讓這個平台揪團時變得快速又有效，其中一個方法就是增加可能接觸到的使用者數量，也就是增加支援的平臺數量。Server 端選用的工具是 Rails + Heroku, 另外搭配簡單的 RESTful API 來讓 client 端做介接。會選用這個組合的主因是為了省時，同時設定開發機器的步驟也很簡單，可以省去不少教學的時間。



# 10 ----- *Demo*

台大雲端學程聯合展 *NTU Cloud Expo*



# 11 ----- Video



這一天 LILY 正在自己練習彈烏克麗麗，一邊練習  
一邊覺得彈得不太順，有沒有誰可以跟我一起彈啊？

對了！可以用 joy&meet app 揪附近的朋友一起進行  
烏克麗麗一起玩的活動。過沒多久理查老師和苓苓  
參加了烏克麗麗揪團。所有新朋友們都到達 LILY 家  
一起玩。這次活動這麼嗨，你說好不好玩？



