

UOID + AHMI 2012

06
Follower

06

Follower

<http://energeticteam.tumblr.com/>



吳芳 蔚



李亞芝



林國偉



許富傑



蔡銘倫



鄭宇庭

即時追蹤，永不漏訊



我們身處一個資訊爆炸的時代，可以快速獲得想要的資訊，但同時也相當容易錯過許多重要的訊息。在社群網路普及的生活中，人們不時的將當下的情緒、一瞬間的感動、感到有興趣的事物等等透過網站分享抒發，藉此與朋友互動交流。然而因使用者眾多，訊息相當容易被忽略或淹沒，導致我們在面對廣大的資料量時無法迅速正確找出自己最想獲得的資訊，錯過重要的訊息嚴重時可能會造成相當程度的影響。

In the Information-explosion Era, we can easily get lots of information. But at the mean time, some important information could also be overwhelmed by other unimportant one. Nowadays social network seems to be part of our lives. People continuously share their emotion, their touched moment, and the stuffs they feel interested through it. However, since there are many users on the social network, it's difficult for us to get most desired information when facing the enormous amount of data. Missing important messages may sometimes lead to a serious consequence.



1 2

3 隱藏模式

將畫面橫置便會進入報紙版面風格頁面，將資訊隱藏在版面中，讓使用者可放心追蹤目標人物的訊息而不用擔心被發現。



3

本 APP “Follower” 是一款可讓使用者鎖定特定對象的社群網站帳號，如 FB、Twitter 等，被鎖定對象若有狀態更新，會第一時間通知使用者，即可做出回應。

“Follower” 的跨平台、多位鎖定對象的整合，讓您再也不漏掉任何重要的訊息。

1 主視覺

採鎖定的意象，傳遞出“Follower”的宗旨精神。

2 操作畫面簡單直覺

可將被追蹤者各種不同平台的資訊依照時間等分類顯示，整合出來的訊息將一目瞭然地傳達給使用者。

01 主題探索

Topic Search

Brain Storming

由三個大方向：

「社會」、「經濟」、「科技」搜尋相關事件與議題，發散式的發想可得到較多元且廣泛的結果。

其中感受最深的是在「科技」議題的討論，工程的同學對此領域有較深入的瞭解，提出許多設計同學不熟悉但其實普及在生活周遭的相關科技，成功達到本課程交流的目的。



Social Top 10

經濟(ECONOMY) TOP 10	
1.	宅經濟(電子商務)
2.	文創產業
3.	通靈經濟(擲筊)
4.	寵物市場(翻譯)
5.	觀光(交流互動)
6.	醫療(器官捐贈,遺愛人間)
7.	知識平台(MR.Jamie)
8.	APP STORE
9.	戀愛經濟(情人抱枕)
10.	電子書(Amazon)

Economical Top 10

科技(TECHNOLOGY) TOP 10	
1.	腦波控制(阿凡達/獵殺代理人)
2.	五感傳遞(氣味傳遞/觸覺)
3.	語言辨識,動口不動手(Siri)
4.	虛擬/擴增實境(駭客任務)
5.	GPS定位(FB打卡)
6.	無線傳輸(RFID/BEAM)
7.	雲端技術(i-CLOUD/DROPBOX)
8.	SENDER(BUMP)
9.	顯示技術(裸視3D)
10.	互動平台(下面)(Facebook)

Technology Top 10



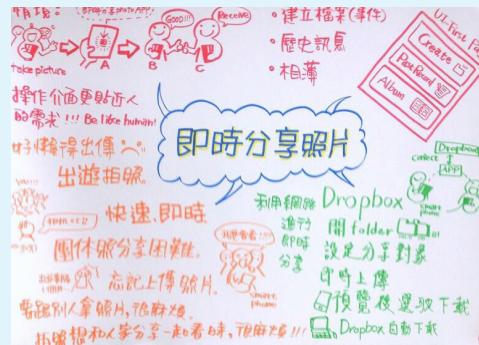
Idea 收斂

全組投票從三十個議題中選出了八個主題如下：

1. LBS 商家資訊：讓想搶好康的 Shopper 即時掌握週邊商家優惠。
2. 局部氣象：想打球、逛街、踏青的人用的「秀才不出門，能知天氣事」APP。
3. MRT 擁擠問題 (EX：看板)：給通勤族用的，平衡各車廂載客量 APP。
4. POKER CARD (EX：抽鬼牌、大老二)：給出遊找不到樂子的人；想玩撲克牌，手邊卻沒有牌的人用的 APP。
5. 觀光 RPG (EX：微笑 319)：觀光景點地圖探索的 APP，增添旅遊趣味。
6. 產銷平衡 (EX：真實開心農場)：幫辛苦耕種的農民減少不肖中盤商剝削。
7. 匿名投票：給死大學生想婊人又怕人知道的 APP。
8. 文明病 (EX：龍骨王)：給手機族紓解現代人文文明病、肩頸痠痛。

02 概念描繪 *Mapping*

針對精選的八個議題蒐集相關現有 APP，搜尋是否有類似 APP，並瞭解市場普遍的相關訊息。經過組員多次的刪減與討論，最後大家選擇「照片分享」做為發展主題。



擬訂故事情境後，也進行相關的訪談。希望藉由與不同族群的訪談過程中，瞭解對於「照片分享」使用的時機與相關經驗，針對非個人出遊拍照的經驗進行訪談，同時列了 5W 的問題，分別為：

- HOW → 分享方式，如何分享。
- WHEN → 分享時機。
- WHERE → 分享地點，於旅途中或事後整理照片時。
- WHO → 分享對象。
- WHAT → 分享的照片內容性質。

03 代表人物

Persona

訪談案例 A



廖先生 /

32 歲 /
業餘攝影師 /
使用 iPhone 智慧型手機

Q. 拍照習慣使用手機 / 相機

A: 都會使用，如果是專業用途、規劃出遊時，就會拿出單眼拍手機畫素差，但平常用手機拍比較多。

Q. 上次出遊拍照的經驗 非個人

A: 上個月和以前同學們（總共六個）去吃田季發爺。

Q. 分享什麼照片 What

A: 大家出去吃飯的好笑照片。

Q. 在哪分享 Where

A: Line 或 what's app 都會，會用手機拍的原因是想上傳 FB 打卡，曾經和朋友去吃燒烤時，大家開始搶拍同一盤菜，上傳 FB 看誰拿到最多讚！沒有智慧型手機的人就很尷尬。

Q. 何時分享 When

A: 聚會結束後才會分享，常常因為跟別人要照片太麻煩所以就「算了」。有拍到大合照才會傳，回去看照片的時候覺得很好笑，就會互相傳來傳去。（回憶型）當下想要看到照片，過一兩天就沒 fu 了。很多時候都是過了很久才看到別人給你的照片。經典時候的照片分享（結婚或畢業典禮等的當下結束後就可分享）。

Q. 分享方式 How

A: 如果是手機拍的，就會用 what's app 傳。如果是用底片機或單眼拍的相片，就會用 SKYPE 傳照片。

Q. 分享給誰 Who

A: 人在花蓮的朋友，即時分享小朋友剛出生的照片。

訪談案例 B



顏小姐 /

51 歲 /
會計師 /
使用 HTC Desire HD

Q. 拍照習慣使用手機 / 相機

A: 手機記錄日常生活、若有事前規畫之旅遊則會攜帶數位相機（非單眼），遇到有沖洗照片需求之聚會也會攜帶相機拍照，但同一張照片通常會使用不同相機各拍一次，數位相機拍的是要拿去沖洗照片，手機拍的是想上傳臉書。

Q. 上次出遊拍照的經驗 非個人

A: 和姊妹們吃飯聚餐。

Q. 分享什麼照片 What

A: 姊妹們的合照，通常除了獨照與不好看的照片之外都會分享，景物照也不會分享。

Q. 在哪分享 Where

A: MSN 或 FB，FB 有個麻煩是並非原檔，且通常會習慣大家都同意可以上傳後才上傳照片。有些人是比較重形象，總覺得自己照片不好看。

Q. 何時分享 When

A: 三天後，因並非所有人都有固定使用電腦習慣，且照片在手機內，要上傳電腦再等待 MSN 互傳要有時機點配合。透過 Email 方式過程繁複，並不熟知所有人 Email，且一張一張夾帶照片不如就放著等遇到再一次傳。通常到下一次聚會（三周內）照片不一定都可以上傳完畢，且通常想要的照片對方可能已經刪掉或者說找不到。

Q. 分享方式 How

A: 有 whatsapp 的就用 app，沒有的就透過 MSN 方式傳送。

Q. 分享給誰 Who

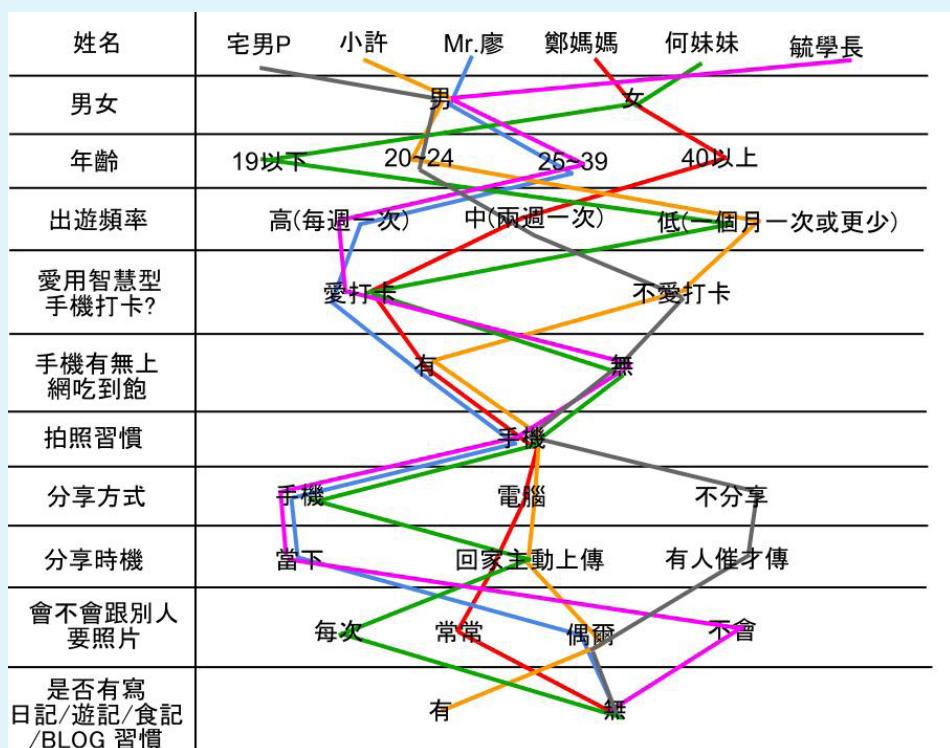
A: 當天出遊的朋友、或原本要來因故缺席的人。

04 用戶調查研究

User Study

Characters Mapping

我們將訪問的人物特點以 Characters Mapping 呈現，可以讓我們對於共同關注的焦點或使用共通點更加明確瞭然。



05 使用情境

Scenario

Scenario

1. 當一群朋友，拍團體照時，就發現幫大家拍照的小明，手拿好多台相機，原來大家都懶得回家還要再上傳！
 2. 小明開心的參加旅遊回到家，發現照片都沒有他，要是旅遊的當下，可以即時跟大家要照片就好了。
-

06 概念初步設定 *Concept*

然而到了定案發表，發現有類似的產品「Piixin」，其功能與我們所發展的有所類似，主要是可以迅速組成群組，在所開發之平台上進行照片得分享。以下為 Piixin 主畫面呈現。因此本組又再次展開積極的討論，產生了新的 APP 想法。



Concept

在這個資訊爆炸的時代，社群網路平台發展的相當多樣化，普及在每個人生活中，人們不時的將當下的情緒、感到有興趣的事物等透過網站分享，藉此與朋友互動交流。然而因使用者眾多，訊息相當容易被忽略或淹沒，導致我們在面對廣大的資料量時無法迅速正確找出自己最

想獲得的資訊，錯過重要的訊息嚴重時可能會造成相當程度的影響。

本 APP「Follower」讓使用者可以鎖定特定對象的社群網站帳號，如 FB、Twitter 等，並作出跨平台整合，即時呈現對方地所有發文動向。鎖定對象若有狀態更新，會第一時間通知使用者，即可做出回應。

07 設計過程

App Design

工程技術端

開發平台：

android 2.3.7 / eclipse Version :
3.7.2 / Google App Engine / Parse

測試機型：

Sony Xperia S with a resolution of
1280 x 720 and at 342 ppi

技術方面：

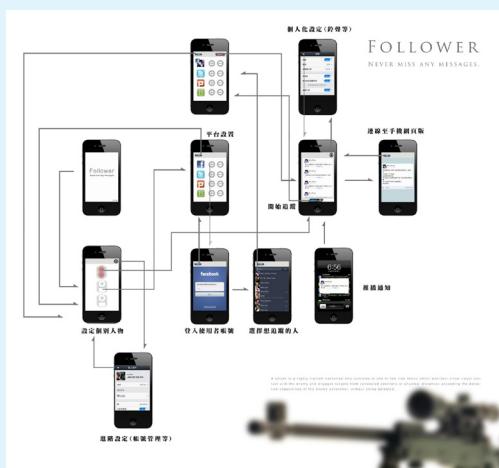
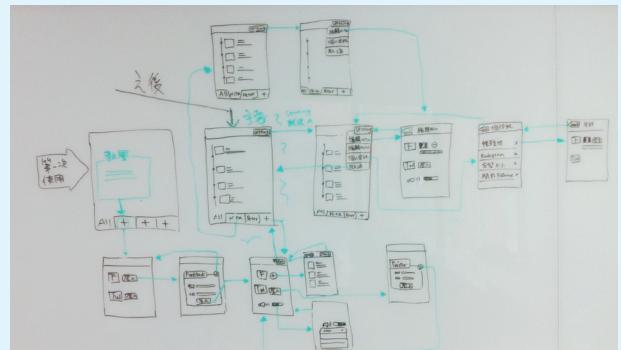
1. 使用 Google App Engine 平台提供雲端網路服務，平台會註冊新的 Follower 使用者，並定時追蹤各個不同社交網路平台。當得知鎖定的對象有新的文章，會立即通知手機端。
2. 利用現有的 Parse 網路服務，結合手機端 SDK，來實現手機上的 Push Notification 功能。
3. 使用 Facebook android SDK，透過 Graph API (response 為 JSON 格式)，連線取得 FB 上的朋友列表，與塗鴉牆的內容，再將其內容排版顯示在瀏覽畫面上。

4. 其中手機端部分為了加強效能與使用者體驗，在第一次下載圖片時，會將圖片 cache 在手機本機端上，之後當圖片重複出現時，則不需再次下載，大幅降低網路需求並提昇顯示速度。
5. 最後手機端利用了內建的重力感應器，偵測使用者手持的方向(直/橫向)，以此提供不同的使用者瀏覽介面。



介面設計端

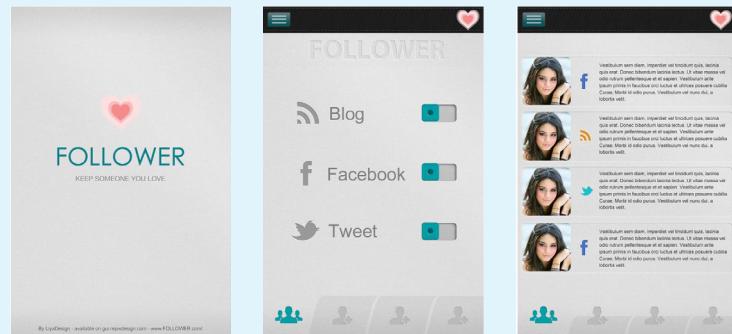
介面 (UI) 為 APP 設計中相當重要的環，除了須具備讓使用者易懂的畫面提示，整體的操作流程也必須相當流暢直覺，此階段為設計與資工配合最關鍵的一個步驟，每個按鍵的大小配置、背景色、特效等等細節都需要有非常縝密的規劃與安排，反覆實驗配合才能有一個完整的結果。而在畫 UI 介面前，須先討論出 Flow 清楚交代所有畫面細節，如此才能有效率的將 UI 產出。



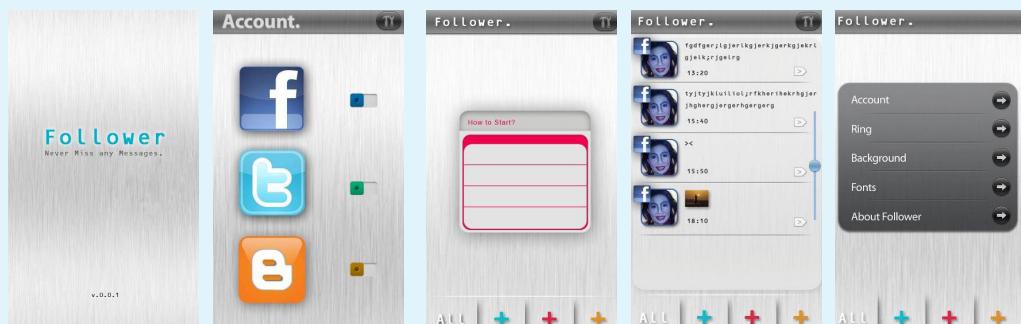
本 APP 著重在實用取向，風格自然會較嚴謹，朝功能化頁面導向，一切以簡單明瞭作為出發。發想三組 UI 風格介面討論。在發想之前，設計了一張詮釋概念的圖，由圖可看出本 APP 是將眾多資訊中篩選出使用者認為重要的訊息。

UI 設計過程

第一個原始的 UI 雛型，相當簡潔，可看出為功能導向的極簡風，最重要的頁面為資訊顯示主頁以及帳號設定、人物切換頁面，因此會著重在這些頁面以及細節做發想，後續的 UI 設計即是以此款作為雛型發展。



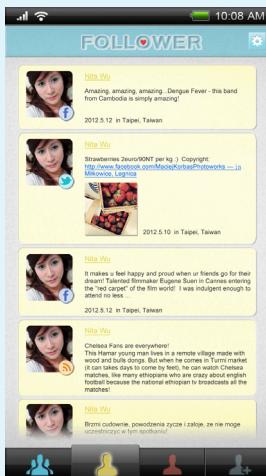
三款衍伸發想的大方向相同，在細節按鍵配置等細節有各自不同的主張，例如：在被追蹤者的切換鍵以及方式、按鍵大小位置以及配色、主視覺的建立呈現、目標族群的風格確立等等，都在反覆討論中慢慢精化，設計與資工、理性與感性間取得一個平衡，實用與華麗間的斟酌等等，都隨著課堂的討論慢慢朝向最終的結果邁進。



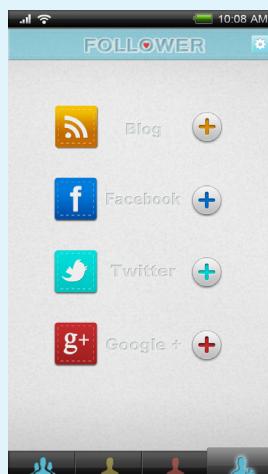


最終的第一階段成果，綜合組員的意見以及反覆精化的成果，介面直覺易懂，實際操作上也相當流暢，與當初設想相當吻合，採用「準心」的意象當做主視覺以及印象，讓使用者知道是往鎖定、聚焦這類的功用，配色方面以較不飽和的顏色作為出發，讓使用者在長期盯著手機螢幕後眼睛的負擔不至於過重，同

時也為資訊做分類。而在後期討論出的新聞頁面風格，是貼心的設計，使用者或許不願意讓他人看到自己正在使用軟體追蹤某些特定人物，因此將手機橫置後，便會跳至新聞風格頁面，而被追蹤者的訊息仍會隱藏其中，讓使用者可放心瀏覽，此為本 APP 設計的一大創舉，考慮各種可能發生的情況做出設計。



進場畫面 / 主頁面



設定頁面

個人頁面 1 / 個人頁面 2

橫幅 - 隱藏功能

財長要投資人自己負責

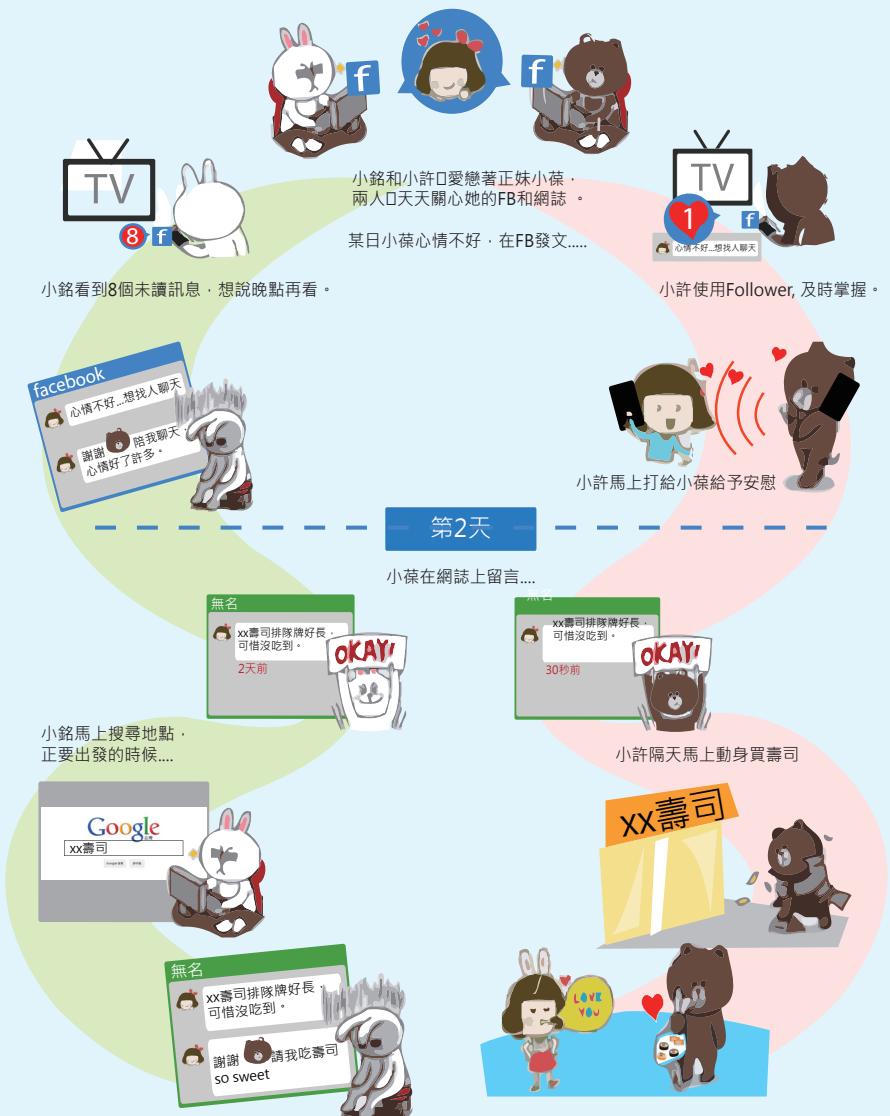
搶
救台灣經濟，六大工商團體負責人與十大產業代表日前呼籲政府召開全國經濟會議，引起行政院長蘇貞昌、陳沖祚（31）日指派經建會主委尹博研建議是否召開全國經濟會議，及需對討論的議題，包括工業會理事長許勝雄等六大工商團體負責人與十大產業代表... (詳全文)

身
好萊塢很久沒有以兩個超級美女為對決為主的電影了，《公主與狩獵者》中美到不行的克莉絲汀史都華和莎莉賽隆大比拼，千萬別以為她們打的是一場「誰最美麗」的戰爭，其實她們爭奪的是統治天下的霸權。(詳全文)

08 故事情境

??????

以故事情境圖的方式，表現有使用「Follower」及時掌握資訊的不同點。以插畫的風格也讓大家以趣味的方式了解故事。



09

設計過程心得分享

鄭宇庭

台科大工商業設計

UI 設定頁面、海報拍攝
排版、final 影片剪輯



隔行如隔山，這句話是我在本門課最大的心得，許多東西看似簡單，實際上卻不然，APP 設計是現代的趨勢，若把握住機會，便很有可能發光發熱。從概念發想到後期軟體完成，中間有相當多的細節須留意，也有許多新的

東西要學習，而團隊合作也是一門重要的學問，面對的人專長不同、領域也不同，如何整合是個非常重要的議題。溝通與協調，讓設計更加完整。理性與感性的結合，究竟會擦出什麼樣的火花，就讓我們繼續看下去。



李亞芝

台科大工商業設計

UI 橫式頁面、Follower
Icon、final 影片剪輯

一學期和資工的相處下來，我們應該是最歡樂的一組吧（笑），雖然不是最成功的一組，但是我認為體驗合作過程才是最重要的，第一次和資工的合作顯感受資工背景與設計背景的差異，也是跨領域溝通的核心所在，由於領域上的差異可能必須要用時間的磨合來換取，所以每次一討論就是三個小時以上，尤其是與資工同學的討論中，也發現我們普遍對

於邏輯思考的能力明顯不足，但是相反的，卻又能夠不受限制的發想，雖然過程的磨合需要花費非常多時間，過程中難免會有疲累的時候，在團隊中各自發揮所長，是一件非常開心的事情，最後也要感謝我們這組的資工夥伴可以容忍我們設計系天馬行空無思考脈絡可循的溝通方式，而且沒有限制我們太多關於技術性的問題努力互相配合，太感人了！



吳 芳 葆

台科大工商業設計

首次使用教學 UI 介面、
UI 主頁面、設計報告

以往有和管設領域的同學相互合作，對於不同領域的之間的相處與溝通雖然以不是初體驗，但這次與資工同學一起合作，讓我對於極端領域的溝通學習不少。和以往不同的是，管設領域中，許多專業知識是相互影響的，所以相互涵蓋與重疊的範圍較多，所以溝通也能較快進入狀況；而面對工程背景的同學，對我來說是一大突破。想要了解對方的邏輯就要了解他們基本的語言，在過程中我們這組的互動很有趣，也很和諧，在資工同學說明有關技術層面的問題時，設計組的同學聽到不懂

得，會開始詢問；資工同學也會樂於將一些名詞或專業術語解釋給我們設計組同學，相對的再碰到設計創意思考相關議題時，也會互相提出疑點。所以相互摩合之下，在溝通上我們從一剛開始有些不熟稔而未能進入狀況，到後來都能了解彼此的話語，收穫實在很大。此外，我也深深感受到資工同學的邏輯思考與組織規劃真的較為敏捷，我想這也是我所要多學習的。這堂課程雖然辛苦，但相互激盪的創意卻是無限，所以很誠懇的推薦每個設計人都該參與跨領域向戶合坐的課程。

林 國 偉

台大電機研究所

手 機 端 Facebook android
SDK 實作 (讀取朋友列表與
塗鴉牆內容) 、圖片 cache



這是我第一次和設計系的同學合作專案，和不同領域、不同思維的同學合作真的是一件很有趣的事，設計系同學們習慣把討論圖像化的模式讓我印象深刻，對於他們對美的思維也讓我敬佩不已，

還記得上學期一樣修了 APP 課，每組只有三個工程師結果我們的 APP 醜不拉機，這學期團隊有了設計系的，APP 介面一整個是品質大躍進！希望下次還有合作的機會～ 謝謝老師們開了這門課。

蔡 銘 倫

台大資訊網路與多媒體研究所

手機端系統整合與實作（瀏覽
功能：含一般 scroll 瀏覽與橫
向報紙閱讀介面、Tab 介面）



在這次的課程中，小組內花了很多時間不斷討論與發想，最後 Follower 點子定案出來，再根據主題來不斷討論 UI、功能與 flow... 等，直到整個 app 功能完善，期末展 demo 的那一天，程式組與設計組的同學間，可以說是不斷磨合，也不斷地互相學習，經由這些過程，讓我們知道如何去發想一個 app 的概念與設計理

念，更了解到如何與設計系的同學們做溝通，我相信我們都在對方身上看到不一樣的創意與思維，這些都會刺激我們的作品更臻至完美與獨特性。雖然因為這次的課程，而看了不少次的日出，但收穫之多是無法以言語表達，希望下次還有機會能夠與更多不同專業領域的開發者一起合作，以激起更多不同的火花。



許富傑

台大資訊工程所

Server 端與其手機端介接、
Server 端定時檢查被追
蹤者在不同社交網路平台
的資料更新、實作手機端
Push Notification 功能。

學期初選修這門課時，就很期待設計與工程的學生能激盪出不同的火花，不同專業背景的學生，能更顯長才，在各自擅長的領域中邁向最後的目標；雖然學期中花了很多時間在雞同鴨講，或是在摸索彼此熟悉的語言，但最後回想起來，卻是進入社會最實用的課題。高中理組、大學也就讀電機資訊領域，其實已經習慣組員都能以工程語言

來溝通，而今卻遇到從未踏入工程領域的一群人，讓我們開始思考要怎麼將科技用生活化的語言描述，也讓我們漸漸明白科技其實與生活還有一段不小的距離，這是我們在同儕中從未想過的問題。很感謝這門課給了我們這個機會，走出熟悉的生活圈，認識不同的人，學習到溝通的技巧，我想這才是最難能可貴的地方。



UOID + AHMI 2012