04 Joy & Meet

簡述文字

04 Joy & Meet

(放組員照片)

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。

功能簡介

選幾個大功能簡述(配合app畫面截圖說明)

設計流程

**Step1 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。

01 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。

02 綜合以上機會，發展出可能的概念。

03 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**

這部分是不要要配上該組討論出的SET大海報照片?不然只有敘述很空泛

**Step2 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。

**Step3 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。

旁邊配的兩張照片似乎是ppt截圖?是否可取出文字與照片原檔給編排另作排版?

**Step4 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

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

Place/ 任何地點

Object/ 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】→

【老王接到了某甲，但被某乙放鴿子，這讓他有點不開心】→

【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】

附上的storyboard圖片，這樣字很小很小根本看不清楚效果不好?

**Step5 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】

分享：一個人不好煮，可以用最快速度分享給附近的朋友們。

合作：一人份的料理不好張羅，不如邀請街坊鄰居一同搭伙！

在地：嘴饞時，可以就近找到便宜又美味的私房菜。

即時：可以透過簡單動作，即時收到感興趣的在地料理。

社群：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。

**Step6 Paper prototyping**

這邊只有圖片，可以加上文字說明

**Step7 Axure prototyping**

三項主要功能：

1.探索新活動/依照最新、最熱門、附近排序。

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。

其他功能頁面

這邊只有圖片，可以加上文字說明

**Step8 UI/ Interation 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. 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。

3.4. 瀏覽你所關注的使用者/ 近期活動、歷史評價。

5. 編輯你所關注的使用者。

6. 以地圖拖曳的方式新增常去的地點。

7. 搜尋好友，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】

1. 我的個人資料首頁。

2.3. 管理我所舉行的活動/提前成團、核准參加者。

【Function 5 Evaluate】

1.2.3.4. 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。

5. 訊息通知首頁。

6. 訊息通知活動頁面。

7. 退出/參加。

8. 確定退出。

**Step9 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台數量。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。

**Step10 Demo**

台大雲端學程聯合展 N T U C l o u d E x p o

這邊只有圖片，可以加上文字說明

**Step11 Video**

這一天Lily 正在自己練習彈烏克麗麗，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邀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High，你說好不好玩？

心得紀錄

設計過程分享

這一組都沒有，是否可以簡單補上收穫與心得?

**郭建言** / 科系?/ 分工?ex.. UX、GUI 設計、影片製作及Project Manager

**簡妙恩**/ 科系?/ 分工?ex.. UX、GUI 設計、影片製作及Project Manager

**鄭達陽**/ 科系?/ 分工?ex.. UX、GUI 設計、影片製作及Project Manager

**吳細顏**/ 科系?/ 分工?ex.. Coding 統整與主要功能架構

**陳俞佑** / 科系?/ 分工?ex.. Coding 統整與主要功能架構

**張仕錩** / 科系?/ 分工?ex.. Coding 統整與主要功能架構