

亞洲大學

資訊傳播學系

107 學年度期初進度報告書

嘗試出你的新人生 — 「珍物收藏館」

專題成員： 資傳三 A 105024206 羅云涓
資傳三 A 105024208 陳儷心
資傳三 A 105024028 張嘉奕
資傳三 A 105024207 嚴珮瑜

指導老師：陸清達

中華民國 108 年 6 月

亞洲大學資訊傳播學系

108 學年度 畢業專題研究發表 指導老師認可書

專題題目：嘗試出你的新人生—「珍物收藏館」

專題成員：資傳三 A-105024206 羅云涓
資傳三 A 105024208 陳儷心
資傳三 A 105024028 張嘉奕
資傳三 A 105024207 嚴珮瑜

本人認可發表。

此 致

系所主管

指導老師：陸清遠 (簽章)
108 年 6 月 5 日

目錄

封面內頁

目錄.....	I
圖目錄.....	III
表目錄.....	IV
專題摘要.....	1
一、 動機與目的.....	2
二、 文獻探討.....	3
三、 執行方法.....	5
3.1 資料收集.....	5
3.2 時程規劃.....	8
3.3 團隊分工.....	9
3.4 工作進度管制.....	12
3.5 執行困難與解決方式.....	13
3.6 經費預算.....	15
四、 成果與效益.....	17
4.1 目前成果.....	17
4.2 預期成果.....	22

五、 結論與建議.....24

六、 參考文獻.....25

圖目錄

圖一	整體功能架構圖	5
圖二	使用者操作流程與遊戲機制流程圖	7
圖三	本計畫執行進度之甘特圖	9
圖四	團隊之 NOTION 衝刺任務看板	13
圖五	新增遺願清單之新手教學流程	18
圖六	操作代辦事項流程	19
圖七	完成遺願探索流程	19
圖八	珍物收藏館背景美術	20
圖九	珍物收藏館珍物美術	20
圖十	團隊與指導老師獲獎合影照片	22

表目錄

表一	工作分配表.....	10
表二	專題使用經費情況.....	16

專題摘要

現代的社會瞬息萬變，人們必須忙於滿足社會對於個人的期待，不斷追求效率希望達到他人要求，卻經常忘記重新認識自己、以及了解自己想要完成什麼。因此本計畫預計打造一款名為「珍物收藏館」的遊戲化應用程式，目的為幫助使用者打造個人的遺願清單，並且透過子項目之代辦事項來提醒使用者，把大方向拆解成可執行的小目標，鼓勵使用者逐步完成人生中想達成的事情。並且透過遊戲化的方式鼓勵使用者發想、新增、完成遺願清單以及代辦事項，讓這個過程不再枯燥乏味。遊戲中的珍物收藏館專門收集經歷失去的人們，在這段關係中所珍藏的物品及照片，因此不論是愛情、親情、友情、寵物甚至是夢想中的自己的失去，都能在珍物收藏館看到，而故事便是真正有價值的收藏。因此收集各種關於失去的故事，便是使用者能遊玩的重點，希望透過收集及體會遊戲中的故事，讓使用者有多方的感受，不論是對於失去的痛苦、後悔或是灑脫，都能讓使用者對於人生的想像或行為有更開闊的想法，進而更努力的完成自己對於自己生命的想像，是本計畫賦予珍物收藏館的意義。為了實現本計劃的內容，將會使用 Android Studio 作為開發工具。

關鍵字：遺願、代辦事項、遊戲化、生產力工具

一、動機與目的

遺願在台灣是個比較難被提起的話題，年輕人認為人生還久不需要討論，較年長的長輩則忌諱討論關於生死之事，但本計畫希望喚起大家對於生命之重視，並強調人生的有限性，透過遺願清單來鼓勵使用者發想，這輩子中究竟想完成什麼事情，如果從來沒有想過，那便是一個好機會開始花時間發想自己的生命意義；如果曾經發想可是沒有執行，就可以利用待辦事項功能拆解方向，從認識想做的事情開始，去了解自己是否真正喜歡，並嘗試規劃且完成

二、文獻探討

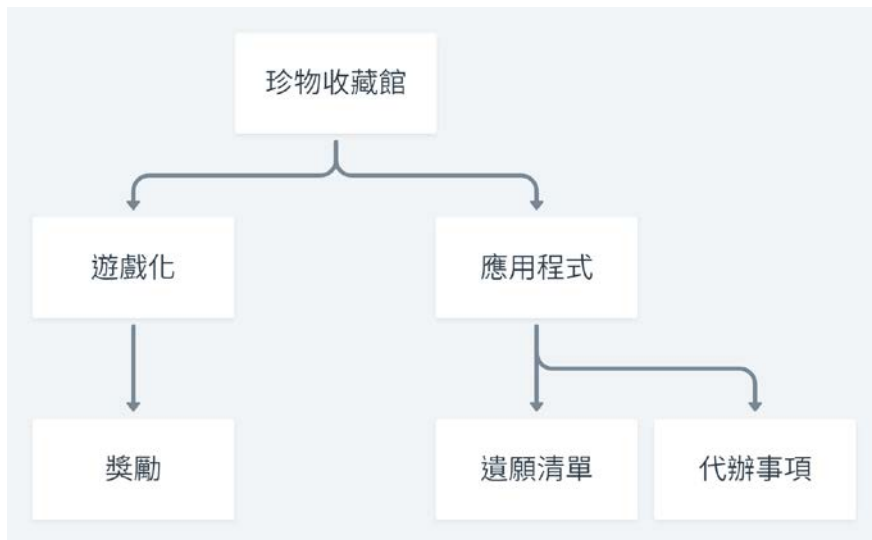
在 B.Bill 與 E.Dave 的著作《做自己的生命設計師》[1]中提到許多關於如何設計生命的技巧，其中運用到了設計師在設計流程中會運用到的工具與觀念，不論是重視現實環境、重構問題、勇於嘗試、認知到設計沒有最佳解等等，利用各種產品開發上的理論套用在設計人生當中，其中很重要的兩點是 1. 找到自己的熱情所在，並認清熱情的來源，我們常會因為喜歡做某件事情，而一顧的往那個方向前進，但有時產業的現實並不如預期，因此作者建議應該要先了解自己熱情的來由，並從小範圍的專案做起，判斷自己是否同樣保有熱情；2. 釐清個人的工作觀與人生觀，判斷目前的現況是否符合未來想走的方向，幫助我們找到對於自身生命更好的選項。而珍物收藏館站在設計生命這個巨大的命題上，希望能做到幫助使用者能夠開始想像未來的人生，在生命結束之前究竟想完成什麼事情，並鼓勵使用者能夠拆解目標，從一個小目標開始達成，並給予獎勵幫助使用者能一步步的探索未來。

在生產力工具遊戲化上，台灣有幾個成功的團隊案例值得學習，例如：打造了「記帳城市」[2]利用建造可愛的建築物幫助使用者養成記帳的習慣、「walkr」[3]透過星際旅程配合計步功能鼓勵使用者多

走動等等，利用遊戲化幫助使用者養成特定習慣的「Fourdesire」團隊[4]或是製作「Forest」[5]只要使用者能夠專心不使用手機就種一棵樹、「SleepTown 睡眠小鎮」[6]幫助使用者養成規律睡眠習慣，同樣透過遊戲化幫助使用者達成特定目標的生產力工具的「SeekrTech 時刻科技」[7]，都是在遊戲化生產力工具中非常知名的作品。而除了遊戲化作為共同的特點以外，簡單、容易了解的應用程式內容以及遊戲，並且收集也是很重要的一大特色，從城市建造、星球探索或是樹木種植，最後都能讓使用者透過不斷的重複習慣、達到遊戲目標並且探索、收集更多的物件，讓使用者能夠在遊戲的成就感中默默養成希望養成的習慣，雖然以上的作品並非具有強大的功能或者遊戲內容，但卻也吸引到非常多的使用者趨之若鶩，希望透過這些產品幫助自己達成習慣，表示了遊戲化的生產力工具在目前的時代具有一定的市場價值，並且開發時首要目標並不是完全完善的功能或者巨大的遊戲架構，而是簡單的遊戲體驗幫助使用者達到成就感，最後完成習慣才是打造遊戲化應用程式很重要的開始。

三、執行方法

此應用程式之主要功能為遺願清單及代辦事項，使用者新增遺願清單後，主頁面就會出現相應之遺願卡片，使用者就能在此遺願下新增更多的代辦事項，並在遺願卡片上提供，所有代辦事項的完成百分比提醒使用者遺願完成之進度。圖一為珍物收藏館之整體功能架構圖。



圖一 整體功能架構圖

3.1 資料收集

■ 客群

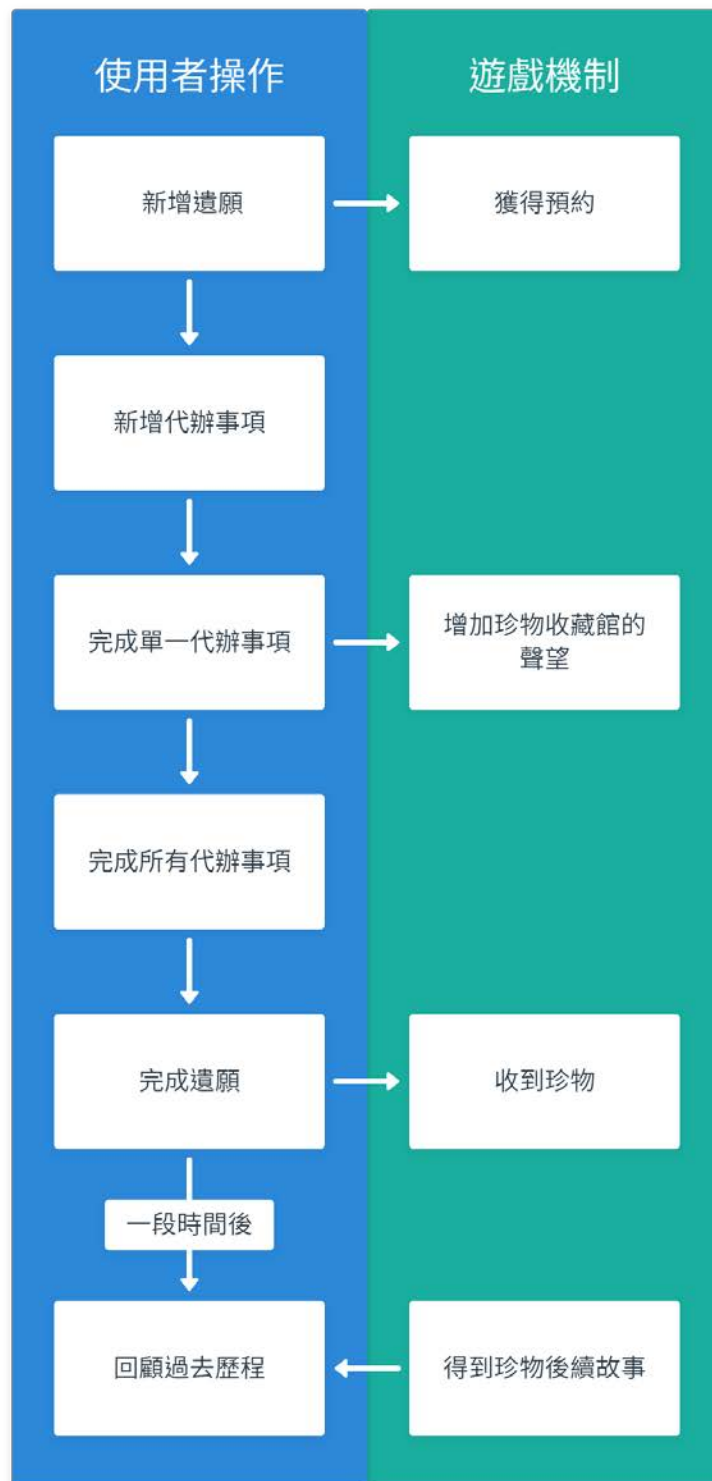
本計畫主要針對兩種使用者的使用需求打造：1. 從沒發想過自己

的遺願或生命觀的使用者；2. 曾經發想過人生目標，但從未嘗試規劃的使用者。針對此兩種類型之使用者，必須先鼓勵使用者透過遺願發想自己的生命觀，並記錄下遺願。然後透過簡單的代辦事項功能，嘗試了解此遺願的步驟，並判斷自己是否願意花時間實踐。

■ 遊戲機制

圖二為使用者操作流程與遊戲機制流程圖，此應用程式希望透過遊戲化的方式鼓勵使用者持續使用遺願清單，所以設計了不同的遊戲機制在使用者不同的階段給予不同的獎勵，以下為詳細說明。

- 當使用者完成初次的遺願探索後，珍物收藏館便會收到存放珍物的預約；如果遺願被封存的話，預約會取消。
- 當使用者完成一項代辦事項後，會增加珍物收藏館的聲望，當聲望累積到一定的程度，珍物收藏館就會變得更漂亮。
- 使用者完成遺願後，將會收到當初預約存放之珍物，並附上珍物的背景故事，作為完成遺願的獎勵。
- 在使用者完成遺願的一段時間後，系統將會提醒使用者能夠回顧過去的經歷，並提供珍物主人的後續故事做為彩蛋。



圖二 使用者操作流程與遊戲機制流程圖

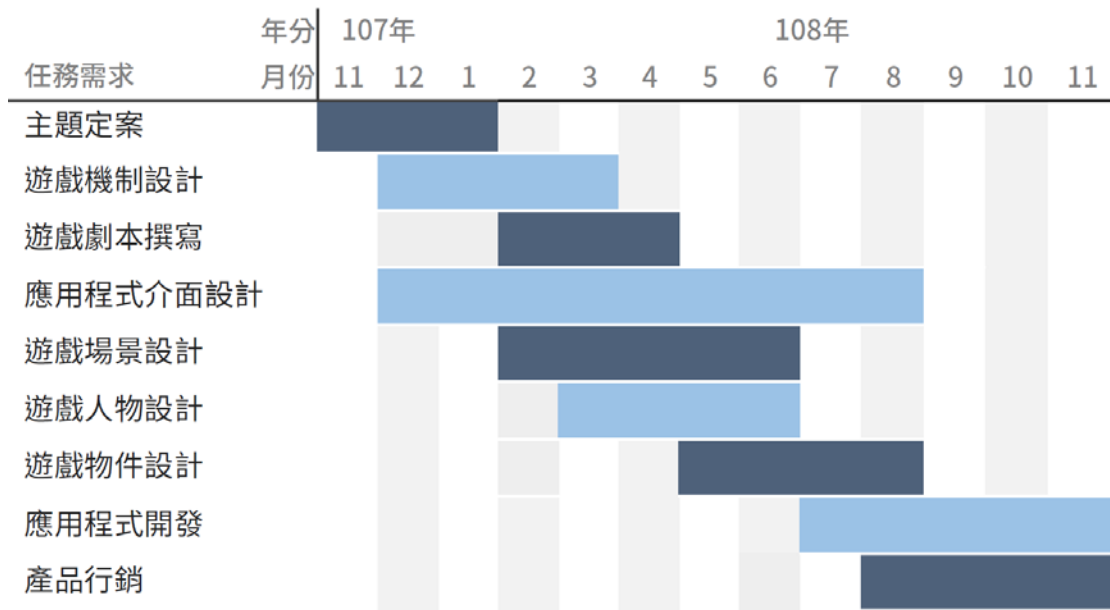
■ 應用程式開發

整體使用者介面(UI)皆使用 Sketch[8]進行設計，Sketch 在目前非常受設計師的喜愛，在各種插件的配合下，是個非常全面的設計軟體。遊戲相關設計圖則是利用向量繪畫工具 Adobe Illustrator[9]繪製，並使用 Adobe Photoshop[10]調整整體色調，最後透過 Android Studio[11]進行整合及整體應用程式開發。

在提醒使用者使用此應用程式的推播通知(Notification)時間部分，本計畫希望利用人工智慧(Artificial Intelligence, AI)學習最佳之推播時間，試圖解決應用程式開發中，推播太過頻繁使用者會覺得厭煩；或推播頻率太低使用者遺忘的問題，剛開始運用隨機的機制推播通知，讓 AI 模型獲得時間因子以及相應之使用者是否透過推播進入應用程式的結果，讓 AI 可以挑選最適合使用者推播的時間，讓此應用程式的通知能夠讓使用者黏著度提高，往後有關社群服務之訊息，也能透過此模型判斷訊息推播之時間。

3.2 時程規劃

為了順利完成本計畫，將依照進程甘特圖的規劃完成，如圖三所示：



圖三 本計畫執行進度之甘特圖

3.3 團隊分工

團隊中的專案經理負責處理管理團隊的相關事宜。產品設計師則負責有關產品之方向規劃、UI/UX 設計為主，並且與 PM 共同負責產品測試；遊戲美術負責遊戲之場景、物件、人物設計；市場行銷師，主要工作為分析市場現況、發掘被吸引之客群，以及行銷本產品。App 開發工程主要職掌為透過 Android Studio 開發本遊戲化應用程式。

表一 工作分配表

Project Manager and App Engineer 專案經理與 App 開發工程師	張嘉奕
Product Designer, PD 產品設計師	羅云涓
Game Artist 遊戲美術設計師	陳儷心
Marketing Sales 市場行銷師	嚴珮瑜

■ 個人歷程

● 張嘉奕

團隊的文化在與隊員間的默契，而默契則需要隊員間負責任的心態才能得到。從剛開始的工具使用上的不確定、工作模式的混亂，加上隊員間的摩擦，是每一個團隊都會遇到的問題，到目前為止不能說完全克服，但至少工作模式以及工具上的使用都已趨近穩定，隊員間的信任也更好，讓團隊到目前持續有良好的產出。經歷這些事情能夠讓人更加公私分明，公事公辦，與私人間的情感分開，朝向共同目標付出與努力，能有本團隊是一件幸運的事情，因此更加督促自己要更努力，不要辜負其他成員的期待。

● 陳儷心

在有團員開始做規劃團隊的職位之前，每週都要開一次會議，每次會議可能需要花到四小時，但是半年下來進度卻非常緩慢，之後我們做了衝刺計畫，也會在開會前幾天就公佈這禮拜開會要討論的事項，開會時間也縮短許多，從最開始擺長又很難聚焦重點的會議，經過很大的改善。

Slack 是我們團隊在公事上用的通訊軟體，他可以有不同的頻道來討論不同的事情，也有可以對文字做變化的功能(Ex:粗體、斜體)，在圖片與記錄保存上很穩定，雖然我比較不擅長用功能太多的軟體，但是習慣了之後就離不開 Slack 了。

在我們 PM 帶領下我們團隊的會議十分有效率，這點我是從參與系上專題的會議上發現的，大家討論尚無法聚焦焦點，沒辦法下決策，也常常把討論過的事項拿出來再討論一次，實際體會過才發現，我們團隊的模式真的進步很多。

● 羅云涓

在一個學生團隊裡總會出現一些問題，而在參與團隊後，我們轉以從「了解問題」為起點開始自我檢討，慢慢延伸發展出解決方法，在過程中同時也提升了我們對獲取知識的探究能力與具建設性的溝

通能力。藉由問題讓我們的自主學習內容更聚焦，大家都能夠在自己的知識領域裡向下發展。在溝通過程中，我們從互相理解的階段，發展到因對方的影響而感到自我啟發，並能夠擁有理解對方的需求或心態。

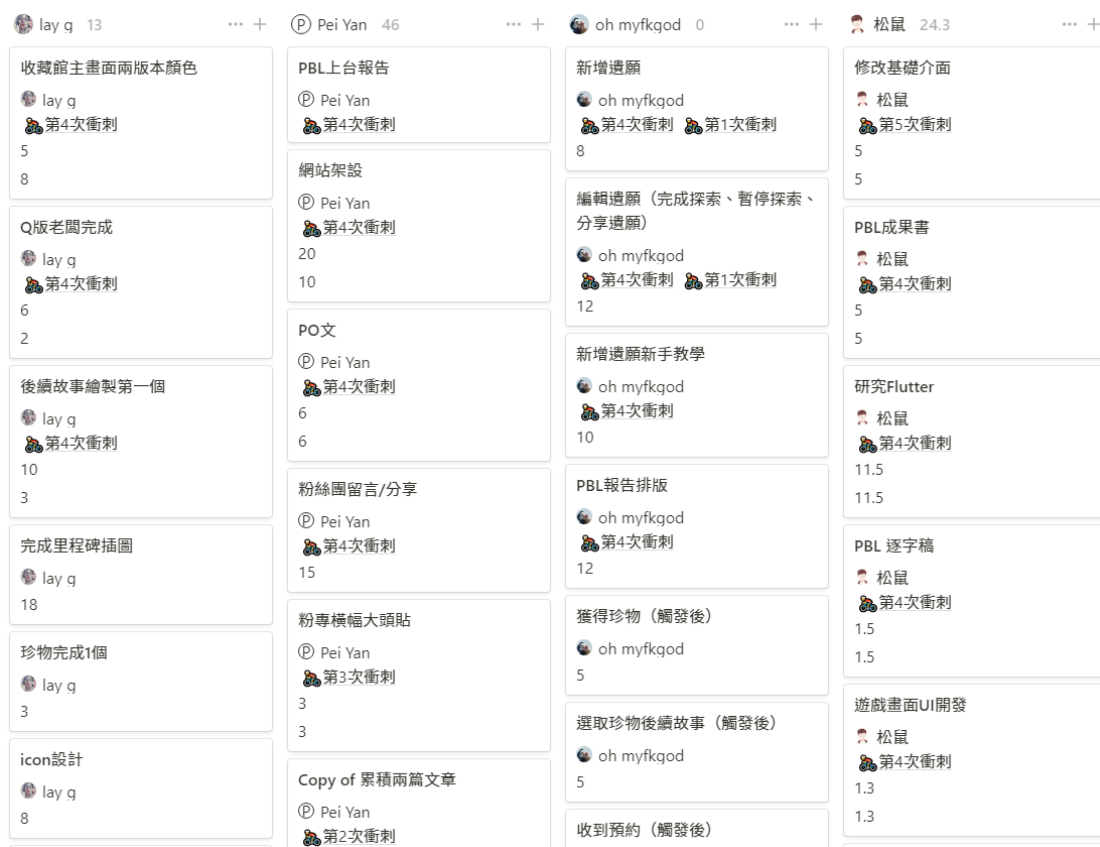
● 嚴珮瑜

在加入這個團隊之前，我的工作模式都很不穩定，時常忽略掉很多重要訊息，生產力非常低劣。

一開始使用團隊常用的工具 Slack、Notion，畢竟是全英文的介面，很多區域都不熟悉，還會誤刪資訊。但組員不厭其煩一次又一次提醒、一步一步教，我也漸漸了解跑 Scrum 是怎麼一回事，如何善用這些工具與通訊軟體，也會用更多工具，例如 Time-Tracker，這些在自主學習的過程中幫助很大，雖然我還有很多的不足，但依然有持續增加我的生產力，希望能成為讓團隊繼續前進的動力之一。

3.4 工作進度管制

在團隊中，我們主要使用 Notion 做為團隊的進度管理工具，圖四為團隊之 Notion 衝刺任務看板，透過每次明確定義任務的方式，確保每人每週的工作任務以及程度。



圖四 團隊之 Notion 衝刺任務看板

3.5 執行困難與解決方式

■ 初期狀態

一個團隊的文化需要的是時間養成默契，不論是工作上的態度與目標、或是基本使用工具的習慣，都是需要每個人的配合才能完好。

在作品目標上，團隊成員並非溝通過對於作品的目標及要求，直到發現大家所花的時間不同時才發現，每個人對於本作品之目標不

同，因此導致付出心力也不同，這些都是需要時間溝通與要求才能了解的事情。

在工具的使用上，團隊形成之初，我們大多使用 Line 與 Google Doc 作為通訊及協作文件軟體，而 Line 的最大問題為公私不分，在非工作時段無法真正忽略工作上的訊息，並且對於文件的保存有時效性，如果沒有良好的習慣保存文件，常常需要重複發送，加上對話的混亂，不同領域的對話會混在同一個頻道當中，無法順利溝通，導致的發生團隊大大小小的問題。

在團隊管理上，原先並沒有任何職位上的區別，因此導致所有問題都丟到所有人的開會上進行，不論是功能、風格、設計、行銷等等，導致開會容易給人無效率的印象，並且在開會之前並無開會大綱，容易導致問題不聚焦，讓開會時間過長等等問題。

■ 目前狀態

團隊目前的工作模式使用軟體開發界經常使用之 Scrum 原則作為改編，Scrum 中包含 PBI, Product Backlog Item、衝刺(Sprint)、衝刺後會議等等。在確定一個 App 的架構後，我們會先條列出此 App 所需要的功能需求，並標上預計花費時間，作為 PBI，並在 PBI 中選出**最小可行性產品**(Minimal Viable Product, MVP)需要的功能，並在每次

的衝刺結束後選擇下次衝刺需要完成的工作，最後在衝刺後會議上提出成果。透過這種系統畫的管理方式，每個人每週需完成的工作比重就會比起無任何規劃時更加平均，使得產出更加穩定。

使用的工具上，我們使用 Slack 取代 Line 作為通訊軟體，解決了公私不分的問題，並且因為上傳 Slack 後的文件不會有時效問題，文件的保存也更加方便，最後透過 Slack 的頻道功能解決，話題不同導致的混亂等等問題，讓溝通方式更加順暢。並且增加 Notion 做為新的專案管理工具(Project Management Tool)，透過 Notion 明確整理 PBI、衝刺項目、衝刺時間等等項目，讓每個人的工作型態能更加明確，省去很多溝通的時間。

3.6 經費預算

因為 App 開發並無明確之經費使用需求，所以在僅此列出已使用之花費：

表二 專題使用經費情況

經費科目	支出金額	用途紀錄
比賽展版	2,660	參與比賽佈置。
Landing Page 架設費用	564	App 初期之市場調查。
總 計	3,224	

四、 成果與效益

4.1 目前成果

■ 作品成果

在目前的作品成果當中，我們規劃了一連串的新手教學，讓使用者能夠從初次進入珍物收藏館開始，一步步地從發想自己的遺願清單、探索遺願，到列出第一條可執行的步驟，都能夠用輕鬆的方式探索自我。

圖五為新增遺願清單之新手教學流程，使用者初次登入後，畫面將會跳出老闆的提示畫面，告訴珍物收藏館的遊戲目的，並邀請他新增他的第一個遺願清單。當使用者按下新增按鈕後，我們利用引導用詞鼓勵他想像未來的自己，並寫下他目前最想嘗試的事情，在回答完後，便成功新增他的遺願清單，而且在每個遺願清單開始之前，我們會自動新增一筆代辦事項，鼓勵使用者先去了解這份遺願需要了解的資訊、或詢問相關專家，完成後才真正開始規劃。

User Flow:
新增遺願清單新手教學流程



圖五 新增遺願清單之新手教學流程

圖六為操作代辦事項流程，當使用者完成遺願的探索後，我們便會詢問他探索完這個遺願後，決定是否打算開始規劃，如果使用者經探索發現，這並不是他目前想要的，可以選擇放棄，卡片將會被封存；如果選擇開始規劃，我們同樣也會給他一連串提示操作，幫助切分他的遺願，避免使用者一直都是面對大型的遺願任務，遲遲無法開始。

User Flow:
操作待辦事項流程



圖六 操作代辦事項流程

圖七為完成遺願探索流程，當使用者完成所有的代辦事項後，我們便會詢問他是否已完成遺願，當使用者選擇完成後，便會給予珍物作為獎勵。

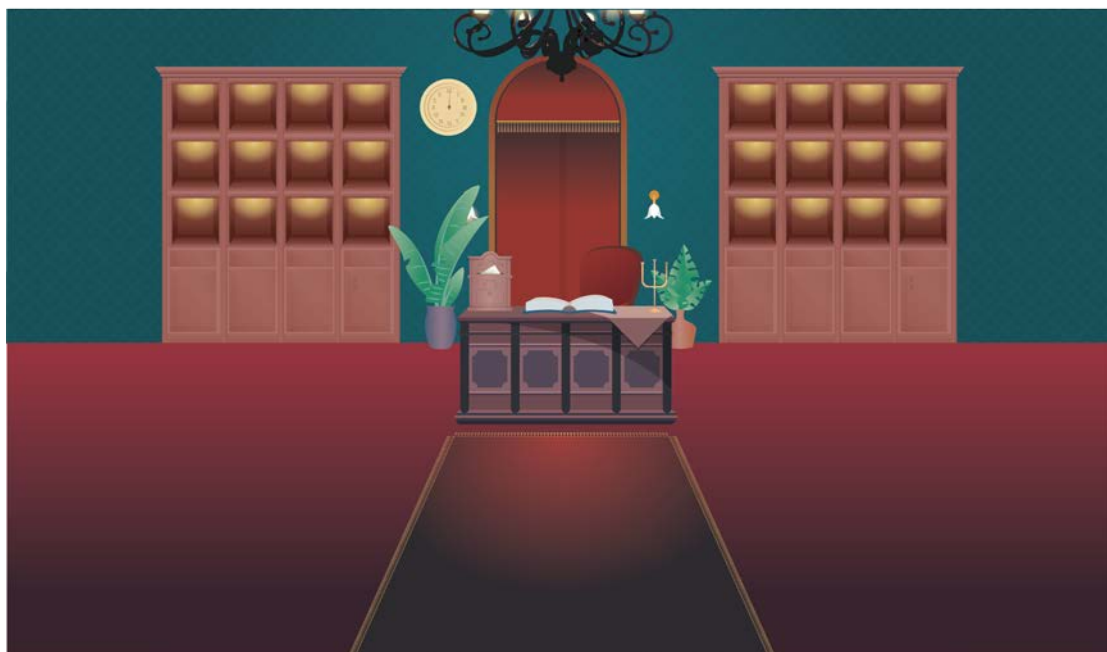
User Flow:
完成遺願探索流程



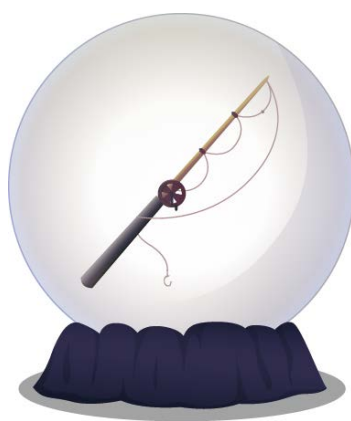
圖七 完成遺願探索流程

圖八為珍物收藏館背景美術、圖九為珍物收藏館珍物美術，未來珍物收藏館背景會有更多不同的版本，當聲望增加時，館內裝潢也會

相對應變更。珍物也會依序因為故事的增加，來提供使用者獲取更多的珍物。



圖八 珍物收藏館背景美術



圖九 珍物收藏館珍物美術

■ 競賽成果

本計畫的前期作品--獨立計畫，為一款 All-in-One 的個人計畫 App，透過整合行事曆、代辦事項與筆記功能，讓使用者能夠只使用一個 App，就完成所有的日常計畫。因為珍物收藏館的客群為沒有想過自己人生觀、或沒有規劃經驗的使用者；當使用者需要更進階的規劃功能時，便能使用獨立計畫作為工具，幫助他更好的達成他所想的目標。我們也很幸運的，在「2019 國際智慧多媒體文創暨資訊應用創作展」中獲得【介面設計金獎】的殊榮，圖十為我們在比賽現場與指導老師之合影。比賽的過程讓我們更了解，一個 App 如何透過展場、影片的包裝讓它更吸引人，對我們畢專的發想與實作有著莫大的幫助。



圖十 團隊與指導老師獲獎合影照片

4.2 預期成果

剛開始從新增遺願開始，使用者必定會感到困惑，不知道要新增什麼遺願，因此本計畫如上所述，除了提供新手教學引導以外，希望能夠打造一個社群平台提供使用者參考，降低使用者的使用難度。而後就進入規劃的步驟，面對初階、無規劃經驗的使用者，我們希望能將重點放在想法的確立，並只提供少量簡單的功能，以免讓剛開始的使用者不知如何使用，因此當使用者逐漸完成規劃後，透過遊戲化鼓

勵使用者完成更多任務，提供珍物收藏館聲望及珍物收藏的模式，鼓勵使用者完成更多的任務，最終達到完成遺願的目標、收集更多珍物，並透過分享至社群平台，讓更多人能共同分享喜悅，以及讓新手使用者能夠更快上手，為本計劃希望達到的完整使用流程。

五、 結論與建議

最後希望透過此應用程式讓更多人能夠透過撰寫遺願來更了解自身對於生命之需求，利用代辦事項功能拆分目標，鼓勵使用者去了解設定之目標的細節，仔細思考要如何達成，並且透過遊戲化讓使用者獲得更多的成就感，進而鼓勵自己完成更多的規劃，是本應用程式最希望完成之目標。

六、參考文獻

- [1] B.Bill、E.Dave、許恬寧(譯)，做自己的生命設計師：史丹佛最夯的生涯規劃課，用「設計思考」重擬問題，打造全新生命藍圖。臺北市：大塊文化，民105年。
- [2] Fourdesire，記帳城市 - 用每筆收支，建造你的城市。
<https://fortunecityapp.com/zh-TW> (民108年1月21日瀏覽)
- [3] Fourdesire，Walkr - 口袋裡的銀河冒險。
<http://walkrgame.com/zh-TW> (民108年1月21日瀏覽)
- [4] Fourdesire，Fourdesire | 創造樂趣，啟動向上。
<https://fourdesire.com/> (民108年1月21日瀏覽)
- [5] Seekrtech, “Forest - Stay focused, be present.” [Online]. Available: <https://www.forestapp.cc/>. [Accessed: 21-Jan-2019].
- [6] Seekrtech, “SleepTown - Build Healthy Sleep Habits.” [Online]. Available: <https://sleeptown.seekrtech.com/>. [Accessed: 21-Jan-2019].
- [7] Seekrtech, “SeekrTech.” [Online]. Available: <https://seekrtech.com/>. [Accessed: 21-Jan-2019].
- [8] Bohemian, “Sketch - The digital design toolkit.” [Online]. Available: <https://www.sketchapp.com/>. [Accessed: 25-Jan-2019].
- [9] Adobe，購買 Adobe Illustrator CC | 向量圖形設計軟體。
<https://www.adobe.com/tw/products/illustrator.html> (民108年1月21日瀏覽)
- [10] Adobe，購買 Adobe Photoshop CC | 最佳的相片、影像與設計編

輯軟體。 <https://www.adobe.com/tw/products/photoshop.html> (民108

年2月28日瀏覽)

- [11]“Android Studio and SDK tools.” [Online]. Available: <https://developer.android.com/studio/?hl=zh-cn>. [Accessed: 04-Jun-2019].
- [12]Notion Labs, “Notion – The all-in-one workspace for your notes, tasks, wikis, and databases.” [Online]. Available: <https://www.notion.so/>. [Accessed: 25-Jan-2019].
- [13]Slack, “Where work happens | Slack” [Online]. Available: <https://slack.com/>. [Accessed: 25-Jan-2019].