

致理技術學院

資訊管理系

專題期末報告書

Funny Post

學生：鄭承翰(19710110)

蕭亦鈞(19710105)

游婷娟(19710121)

盧怡如(19710125)

林士欽(19710130)

指導老師：林曉雯 老師

中華民國 100 年 12 月

摘要

隨著資訊科技發展快速，透過網路連結，人與人之間的交流方式不斷改變。Facebook、Plurk 這類社交網路服務特質的平台是近幾年的熱門話題，其快速的被使用者們所接受，透過這些新興服務在網路上快速成形與發展，進一步加深網路使用者藉由網路工具達到擴展網絡、傳遞消息等行為，也正因為如此，人與人之間的交流熱絡，訊息的傳遞快速，導致無意義的資訊過多，進而演變為資訊氾濫的情況發生。

本系統之開發就是想試著解決上述資訊氾濫的問題，系統可將使用者所保留、收藏的訊息進行儲存、分類，而未保留部份系統將自動隱藏，減少無用資訊過盛的情形。

最後我們建立一個以便利貼為呈現的介面，結合微網誌與社群網站特性，並加入個人行程管理之社群網站，期望能幫助使用者解決現有社群網站之問題。

關鍵詞：社群網站、虛擬社群、便利貼、行程管理、微網誌

目 錄

摘 要	i
目 錄	iii
圖目錄	v
表目錄	vi
第一章 序論	1
第一節 系統發展背景	1
第二節 系統發展問題與動機	2
第三節 系統發展目的	3
第四節 系統範圍與架構	3
第五節 操作性定義	4
第六節 系統建構流程	4
第二章 文獻探討	5
第一節 社群網站	5
一、社群網站介紹	5
二、社群網站人際關係	6
三、社群網站使用動機	7
四、本節彙整	8
第二節 微網誌	8
一、何謂微網誌	8
二、從網誌到微網誌	9
三、Plurk 之比較與特色	10
四、本節彙整	11
第三節 現有相關網站介紹	12
一、Webnote	12
二、Protopage	12
三、Lino it	13
第四節 本節彙整	14
第三章 系統功能	15
第一節 系統開發流程	15
第二節 研究方法	16
第三節 SWOT 分析	27
第四章 研究成果	28
第一節 系統功能	28
第二節 系統特色	29
第三節 使用對象	31
第四節 使用環境	32

第五節 開發工具.....	33
第六節 系統平台架構.....	34
第七節 系統畫面.....	35
第五章 結論與未來發展	47
第一節 研究效益.....	47
第二節 研究限制.....	48
第六章 分工執掌和進度表.....	49
第一節 分工執掌.....	49
第二節 進度表.....	50
參考文獻	51
附件一 問卷	53

圖目錄

圖 1 台灣 2010 年增加瀏覽的網站類型或服務.....	1
圖 2 Funny Post 系統開發流程圖.....	15
圖 3 Funny Post 系統功能.....	28
圖 4 系統特色圖.....	30
圖 5 系統架構圖.....	34
圖 6 系統畫面.....	46

表目錄

表 1 現有網站與本系統比較圖.....	14
表 2 SOWT 分析.....	27
表 3 使用環境.....	32
表 4 開發工具.....	33
表 5 Funny Post 系統分工執掌.....	49
表 6 Funny Post 系統進度表.....	50

第一章 序論

第一節 系統發展背景

網路媒體的快速成長，吸引了廣大閱讀觀眾的參與，以致網路媒體成為每個人生活中的一部份，由於網際網路持續的進步，不斷地改變人們生活方式與工作型態，隨著 Email、MSN、Skype 的普及，人們彼此通信聯繫的方式開始有了轉變；而各種 Web 2.0 概念下的網路應用不斷的誕生，也改變了使用者閱讀的習慣。



圖 1 台灣 2010 年增加瀏覽的網站類型或服務

根據資料顯示，台灣今年增加瀏覽哪些類型的網站結果相符，選擇「我今年沒有增加瀏覽各種類型的網站」(31.5%)的受訪者比例最高。選擇今年增加瀏覽各種類型網站的受訪者當中，以增加瀏覽「社交網站」(18.2%)的比例最高，其次為「入口網站」(17.5%)，「網路拍賣」(14.8%)則排名第三。(創世紀網路行為篇，2010)調查指出，2010年使用者增加社群的瀏覽提升18.2%，說明使用者對於社群網站的需求增加，台灣現在 Facebook、Twitter、Plurk 等社群的興起，則正在型塑全新的社交生活方式。這種新型態的網路溝通工具能隨時抒洩最新感想，不需要像發佈部落格花費時間，又兼具社交功能，故短時間內成為台灣網友新寵。不論目前的社群網站與微網誌的版面如何變化，都還是完整

的展現了 blog 原本的精神。「web log」也就是用一個簡單的平台讓大家輕鬆地紀錄日常見聞與生活大小事，不過也因為微網誌的形體、發文形式的轉變，同樣是每日紀錄自己心得、想法的行為，似乎已經從部落格那樣具有明顯主從關係的「I Say」變成微網誌的「We Share」了。

現在有許多社群網站、微網誌、BLOG，這些網頁可以在線上與現實生活中的同事、同學間維持既有的聯繫，同時也可以增加個人在網路聯繫上的多樣性，以社群網站中 Facebook 為例，使用者除了可以藉由此平台與目前的朋友互動外，更可以利用此平台找回失聯已久的朋友、認識與自己興趣相同的朋友，對於人際關係的層面具有很大的幫助。但不管是何種平台，使用者仍需要處理現實生活上事情，目前國內較為有名的社群網站與微網誌還是以「分享」為主，對使用者的個人管理較為偏少。日常生活中仍會有許多的鎖事需要被提醒，雖然有行事曆軟體可供使用，但並未結合到網際網路上，一旦使用者離開原先的電腦就等同於把自己的行程記錄放在家中，無法達到提醒的功能，且對於行程的新增、修改造成極大的不方便。

第二節 系統發展問題與動機

本研究希望建立一個可以記錄使用者生活點滴，並與朋友互相交流的平台。

針對本系統我們提出下列三項研究動機：

動機一：現有的便利貼網站都是國外的網站(如：Protopage、Lino it)，部分雖有簡體中文的介面，但是使用上仍然有不便之處。

動機二：現有的相似網站(如：Protopage、Lino it)互動功能不足，都是較強調個人化的便利貼管理。

動機三：便利貼的原本功能是記錄生活瑣碎的小事，而我們希望這些小事能從原本的「I Say」變成「We Share」的形式。

第三節 系統發展目的

基於上節三項動機，本系統提出下列三項：

目的一：本研究希望能建立一個完整中文化介面平台的便利貼互動網站。

目的二：本研究希望能建立一個互動性充足且個人管理完善的社群網站。

目的三：本研究希望能建立一個結合微網誌特性與社群網站功能的網站。

第四節 系統範圍與架構

本系統研究根據本章節的研究背景、研究動機、目的分析結果，將平台視為各種媒介的使用平台，能提供參與者使用不同性質的媒介，就是網站上提供的互動功能，進行好友間的互動。

一、系統使用對象

本網站老少咸宜，但是主要以學生以及上班族為主軸，提供他們有行程記錄的功能，記錄自己心情小語之餘，還能增加朋友間的互動。

二、系統功能服務

本系統功能服務分為下列三大類型：

- I. Funny 貼：可發佈及撕除文字以及多媒體影音便利貼，本系統將便利貼依顏色進行分類，方便使用者瀏覽。
- II. 行程管理：在系統行程管理頁面輸入該日行程活動、注意事項或是紀念日，系統便會在行程當日 0:00 發佈至使用者介面上，提醒使用者當日行程。
- III. 個人管理：本網站設有 W-life 特色功能，能將使用者每天發佈的文字訊息以日記的方式輸出，使其變得有意義，創造更大的價值。
- IV. 心情色塊：記錄使用者心情變化的顏色，讓使用者更了解自己情緒的變化。

第五節 操作性定義

以下提出與系統相關的操作性定義名詞描述：

一、便利貼

便利貼是人們使用文字記錄來提醒自己待辦的事項與傳遞訊息的小紙條，在此系統中除了文字記錄功能外，也結合影音、圖檔資訊類型，讓便利貼使用的方式更多元化。

二、網路社群

將實體社會中的社區、團體概念延伸到網路上。利用人有與其他人產生互動、情感維繫以及得到更多資訊的需要，本系統提供一個虛擬空間，讓使用者群聚在一起並且分享資訊。

三、行程管理

輸入活動日期以及待辦事項後，系統便會在該活動當日 0:00 提醒使用者，以便使用者進行行程規劃管理。。

第六節 系統建構流程

在本研究的第二章中將介紹文獻探討，其中包括社群網站與微網誌的相關文獻，以及現有相關系統的介紹。在第三章中則介紹系統開發。在第四章中介紹我們的系統功能、特色、對象、環境、開發工具、平台架構、畫面。在第五章中介紹本研究之效益與限制。最後在第六章介紹本研究相關分工執掌與進度表。

第二章 文獻探討

在本章文獻探討中，將針對社群網站以及微網誌發展做介紹。

第一節 社群網站

隨著科技的發達與人們在網路上的活動日趨平凡，社交網站逐漸成為越來越多人用來與朋友分享資訊與溝通的平台，例如：MySpace、Facebook、Twitter、Plurk 已成為全世界網際網路使用族群聚集的平台(莊懿馨，2010)。網際網路普及化，使得人與人之間的互動、情感表達的來源與方式更加的多樣性與多元化。無論是社交活動、娛樂、消費等，人們透過網際網路滿足各種需求，儼然網際網路成了一種傳播溝通媒體(張簡群哲，2010)。

一、社群網站介紹

社群網站即指提供「社交網路服務 (SocialNetworkingService)」的網站，主要作用是為一群擁有相同興趣與活動的人建立線上社群。這類服務往往是基於網際網路，為用戶提供各種聯繫、交流的交互通路，如電子郵件、即時消息服務等。他們通常通過朋友，一傳十、十傳百地把網路展延開來，極其類似樹葉的脈絡。多數社交網路會提供多種讓使用者互動起來的方式，可以為聊天、寄信、影音、檔案分享、部落格、討論群組以及最近爆紅的線上遊戲平台等。(宅學習，2010)

在 Web 2.0 的概念下，許多社群網站開始發展且越來越受到歡迎，其中主要區分成兩類，一類是以人為核心，如 Facebook、MySpace 等等；一類是以物件為核心，如 YouTube、Flickr 與 del.icio.us 等等。(Chia-Hui Chang，2008)對於社群網站來說，可以讓使用者在群體中遇到友共同喜好的人是很好，一來可以有助於加強使用者之間的關係(有共通興趣)，二來可以刺激使用者貢獻與分享更多的資訊內容。

社群網站所提供的服務都大同小異，只有擺脫一成不變，以創新的服務吸引更多使用者的目光與駐足，才能為我們的網站帶來真正的成功。(陳品蓁，

2007)只有讓我們的服務與眾不同，我們才能在這眾多的社群網站中脫穎而出。

二、 社群網站人際關係

在現實的生活中，人們的交際圈往往受限於在生活的環境，但以社交為主軸的網站卻改變了這一切，在社群網路的交友可無限延伸，甚至可以將這些社交關係延伸到實體世界，成為生活中可以運用的人脈資源之一。

在社交網站人際關係維繫之研究(張純富，2010)中提到 Facebook 能夠成功吸引到大量的使用者，其功能與特性有下列三項：

- I. Facebook 的網絡特性能聚合使用者的親友，並有利於使用者進行人際關係維繫。
- II. Facebook 的系統推薦，讓使用者可以連結到不同關係網絡的成員，進而產生不同強度的人際關係連結。
- III. Facebook 所設置的溝通工具與社會性軟體，則有利於使用者與朋友間的人際資訊交流。

學者 Walther(1992)的社會資訊處理觀點：在人際關係移轉到網路世界時，亦可以透過長時間訊息聯繫與互動的方式，或透過語言、非語言及文本的操弄來傳遞人際情感，進而達成網路與現實之間人際關係的延續。Facebook 吸引人使用的原因，不僅可以增強人際關係因其提供了尋找用戶的工具幫助用戶尋到失去了聯絡的朋友們(宅學習，2010)，且使用者能透過 Facebook 的推薦系統來連結不同關係網絡的使用者，因此在 Facebook 上的人際關係不僅可以與舊朋友做互動，也可以結識新朋友或共同朋友推薦的新朋友，進而產生不同強度的人際關係連結。在 Facebook 上的朋友無國界、無時空的限制，使用者透過互動遊戲、應用程式，甚至送個小禮物等就能和朋友產生互動，也大大的減少了人與人之間的沒有話題或時間的互動障礙(王得宇，2010)。

社群網站已經不再是以純粹交朋友為出發點的交友網站，而是完整運用 WEB2.0 特性，將許多服務以網路的互動特性加以連結，這樣的形式可以滿足

許多人單純使用服務的娛樂感受，卻也在無形之中拓展了自己的交際圈，實為一大收穫。(電子商務時報，2008)

三、社群網站使用動機

社群的成員，大部分都沒有親身與社群內其他成員親身接觸，卻願意付出時間與精力在社群中，其背後必然有特定動機支持如此的行為。(Wellman, 1996) Armstrong and Hagel (1997) 認為動機的產生，來自於一些誘發的因素，人們在虛擬社群內，藉由互動溝通，彼此之間創造出一種互相依賴和了解的氣氛，而互動溝通的基礎，主要是基於人類的四大基本需求：

- I. 興趣(interest)：早期的虛擬社群大多是建立在興趣之上，主要是結合對某一特殊興趣的議題或事物而形成，強調高度人際之間的互動與溝通。
- II. 人際關係(relationship)：人生各階段會有著不同的生活與體驗，而虛擬社群為這些具有共同人生經驗的人們製造相遇相知的機會，使他們能夠不受時間與空間之下的限制而建立有意義的人際關係。
- III. 幻想(fantasy)：人們有無限的想像空間，可以隨心所欲「扮演」不同角色、創造遊戲構想及線上交談，達到消遣娛樂的目的。
- IV. 交易(transaction)：Butler (1998) 指出社群參與者在線上交換資訊的行為，在廣義上來說，是為了滿足「交易」的需求。通常使用者在進行線上交易決策之前，會利用網路收集相關資訊。

根據創市際「ARO 網路測量研究」(2010)調查中發現，網友對虛擬社群的參與度相當高，61.1%的網友都曾參與過網路虛擬社群。其中有四成五的網友都是透過「Facebook」參與虛擬社群活動，其次為「論壇」(33.8%)和「部落格」(31.0%)。此研究也深入了解網友參與虛擬社群的動機，有近六成的民眾表示加入社群網站的動機是因可與虛擬社群的同好，一同交流心得、意見、生活點滴，由此可見網友參加社群網站的主要動機為仍以尋找到志同道合的朋友為多，另外也有將近五成受訪者表示會在購物前參考虛擬社群的意見。

四、本節彙整

微網誌是由網誌衍生而來的，微網誌與網誌最大的差別在於微網誌具有即時性與字數的限制，Funny Post 延續微網誌的特色，每篇發言限制為 140 字，且設有表情符號的使用，讓使用者使用來更活潑生動。

目前台灣較為火紅的微網誌是 Plurk 而國外則是 Twitter，其最主要的原因在於 Plurk 設有中文介面(但 Plurk 仍是國外的網站)，而 Twitter 是全英文介面，操作上易有不便之處，Funny Post 設立的動機就在於能夠有全中文介面的平台供華人使用，讓大家在使用上可容易上手且不受語言上的限制。此外 Plurk 採橫向方式呈現訊息與 Twitter 的縱向方式呈現的方式截然不同，而本系統以便利貼的方式呈現且可讓使用者自行擺設訊息位置。有鑑於目前的微網誌個人頁面容易因為追蹤的好友數量過多造成資訊遺漏、版面混亂的情況，本平台系統為解決資訊過多的情況發生，Funny Post 在個人的頁面中僅顯示使用者相關訊息，且會將已閱讀過的訊息於 0:00 進行刪除，若要查看好友資訊，則需拜訪對方的頁面，且使用者可依個人喜好收藏好友所發佈的資訊，而該便利貼系統將記錄於個人的收藏頁面中，方便使用者日後尋找之用。

第二節 微網誌

Plurk(噗浪)或 Twitter(推特)等服務類型的網站，通稱為微網誌(廖凱弘)，是繼部落格之後能夠傳送即時訊息溝通的平台，微型網誌的崛起從部落格發展轉變而來，對未來網路的衝擊將不容小覷。不同的微型網誌雖提供不同樣式的貼文服務，但一致特色是沒有分類、沒有標籤、有字數限制。(何振誠、邱張名琪、陳威助，2009)

一、何謂微網誌

Microblog，中文多翻譯為「微網誌」或是「微型部落格」，約於2006年時開始在網路世界興起（陳威帆，2008）。所謂微網誌即是一種較小型的部落格服務，在文章發表上有字數的限制，因此會強迫使用者言簡意賅的書寫。根據

維基百科的解釋：微網誌是一種允許使用者及時更新簡短文字並可以公開發布的部落格形式。且隨著微網誌的發展，資訊已能夠被多種方式來傳送、發佈，包括簡訊、IM軟體以及電子郵...等等，部分的微網誌除了可以發表一般文字的資訊外，也可以發佈如圖片或影音等的多媒體的功能。

微網誌在字數上一般都限定在140個字以內（陳威帆，2008），是一種輕量（light-weight）且容易使用的網路形式，能讓使用者分享資訊、意見以及他們的狀態等（Java、Finin、Song & Tseng，2007），在微網誌平台上可以隨時把自己的心情或訊息，用簡單的幾句話上傳，列在名單的朋友都可立即看到，且具有交友、尋友功能，把虛擬世界中人與人的距離拉得更近（聯合報，2009）。比較知名的微網誌包括有Twitter、Plurk以及台灣自創的Buboo等。

微網誌目前已在全世界造成風潮，單只2009年3月著名的微網誌網站Twitter在美國的造訪人數即已達到930萬（陳曉莉，2009）。而Twitter在傳入台灣後，使用人數也是不斷增加（何定照，2008），其他知名的微網誌如Plurk等等也是同樣大受網友歡迎。

二、從網誌到微網誌

微網誌和部落格有許多相似之處，或可說微網誌即是由部落格發展而來（何定照，2008；Ebner & Schiefner，2008），微網誌可說是一種新型態的部落格行為（Ebner & Maurer，2008）。微網誌的使用者通常也會是部落格的使用者，在Ebner & Schiefner（2008）的研究中即發現，87.5%的微網誌使用者同時也是部落客。許多微網誌有提供使用者將其內嵌至他們的部落格之中的功能，或有些部落格平台本身即有提供類似於微網誌的服務（例如：無名小站的「嘀咕」功能）。（賈辰勛，2009）。

而微型與網誌部落格不同之處不只在於其使用者撰寫形式的差異，時效性與即時回應是微型網誌發展的主要特點。部落格發表一篇文章常需要長篇大論的撰寫頁面，通常一篇文章所代表的為一項主題，具有標籤、標題述說此篇內容的主題性，其他使用者要觀看完整篇文章後才有可能會做出回應，且一般部

落客不會發表文章後，守在電腦前等待回應。微型網誌則界定於部落格與即時通訊軟體之間，使用者以簡短的文字撰寫訊息，提供使用者做不同用途文字或影像、圖片的內容發表，且藉由網頁更新即時，其他使用者觀看內容後點選所發布的訊息便可做簡單的即時回應。除了在撰寫與回覆時間的差異外，微型網誌與傳統的交友網站也稍不相同，雖然兩者在使用者搜尋功能上差異不大，但微型網誌更容易瞭解其他使用者，並透過即時回應訊息達到相互認識進而成為朋友。(何振誠、邱張名琪、陳威助，2009)

在部落格的世界中，大家所關注的是站長所發佈的文章，下面的留言也幾乎是其他使用者與站長一對一的互相溝通，讓人覺得下面的留言看起來都不是那麼的顯眼、也不那麼重要，大家都所關心的是站長的言論。不過在微網誌的世界則不太一樣，以 Plurk 為例，使用者所發佈的訊息任何人皆可留言，但在留言的地方其他人又可與其他人做回覆，並不再限只能回覆給樓主。相較之下互動方面微網誌較部落格勝一籌，近兩年微型網誌的使用者增加迅速，不少人開始轉往使用微型網誌，並迷上它。(何振誠、邱張名琪、陳威助，2009)

三、 Plurk 之比較與特色

微網誌服務在近兩年席捲全球網友的目光！目前較為有名的為 Twitter、Buboo 與 Plurk，其中台灣以 Plurk 的使用者最多。根據調查顯示，使用微網誌服務的原因主要為「可免費使用」、「純粹好玩/打發時間」及「可即時表達自己的感受/生活點滴/情緒」。(創市際市場研究顧問公司，2010) 微網誌自興起後即迅速發展，且其「即時性」與「互動性高」的特質頗受網友的喜愛。

Twitter 與 Plurk 都是成功的微網誌服務者，但兩者使用上以及介面上所呈現的形式略有不同。Twitter 採縱向方式排列，僅支援日、英語介面，比起英文為主的 Twitter，Plurk 橫向的時間軸加上繁體中文介面的排列，在台灣更受到網友歡迎，尤其 Plurk 的每一則訊息都有一個獨立網址，可將該則訊息的所有回應與評論都彙整在其下，更像是傳統的「網誌」形式(工頭堅，2010)，故其實 Plurk 似乎比 Twitter 更能符合「微網誌」這一稱呼。

Plurk 除再語言上占有支援繁體中文優勢外，Plurk 自身有擁有五大特色：

- I. 特殊的時間軸設計(馬修，2008)：橫向的時間軸，可以看到比較早之前的時間軸與訊息。
- II. 可以換佈景主題：Plurk 中，每個人的頁面都可以做改變，可以使用別人設計好的佈景主題，也可以自己設計佈景主題。(馬修，2008)
- III. 有主題討論串(馬修，2008)：使用者的好友可以在自己所發佈的訊息中繼續討論下去，而自己的訊息的右上方會顯示目前這個訊息中包含多少個留言。
- IV. 有 Karma 與獎章(馬修，2008)：Karma 翻譯起來是人世間的「業」、「業力」的意思，在 Plurk 裡可以看成是經驗值，當 Karma 越高時，Plurk 官方會給予你更多的權限，此外 Plurk 也會根據使用者的特殊表現而給予獎章。(Pseric，2008)
- V. 方便分享影片與照片：Plurk 讓我們可以很方便的分享 youtube 影片與照片，當我們分享 youtube 影片時，只要輸入 youtube 網址即可，Plurk 會在訊息中呈現影片的縮圖，方便朋友點擊欣賞。(馬修，2008)

四、本節彙整

微網誌是由網誌衍生而來的，微網誌與網誌最大的差別在於微網誌具有即時性與字數的限制，Funny Post 延續微網誌的特色，每篇發言限制為 140 字，且設有表情符號的使用，讓使用者使用來更活潑生動。

目前台灣較為火紅的微網誌是 Plurk 而國外則是 Twitter，其最主要的原因在於 Plurk 設有中文介面(但 Plurk 仍是國外的網站)，而 Twitter 是全英文介面，操作上易有不便之處，Funny Post 設立的動機就在於能夠有全中文介面的平台供華人使用，讓大家在使用上可容易上手且不受語言上的限制。此外 Plurk 採橫向方式呈現訊息與 Twitter 的縱向方式呈現的方式截然不同，而本系統以便利貼的方式呈現且可讓使用者自行擺設訊息位置。有鑑於目前的微網誌個人頁面容易因為追蹤的好友數量過多造成資訊遺漏、版面混亂的情況，本平

台系統為解決資訊過多的情況發生，對使用者所發佈的訊息採取數量控制，並且本系統融合分類功能，Funny Post 在個人的頁面中僅顯示個人所張貼的資訊，若要查看好友資訊，則需拜訪對方的頁面，且使用者可依個人喜好收藏好友所發佈的資訊，而該便利貼系統將記錄於個人的收藏頁面中，方便使用者日後尋找之用。

第三節 現有相關網站介紹

一、Webnote (<http://www.aypwip.org/webnote/>)

WebNote是為社團、教育機構以及個人設計的一款在線研究工具，創辦於2007年。此網站能夠幫助使用者方便地進行網站搜集、組織以及分享有價值的資訊。

- I. 利用 WebNote 網站可將網頁中的重要內容進行標註以及張貼標籤，可以對任意網頁中自己關注的內容用不同顏色進行表示，就像在書中劃線那樣提取網頁中的重要資訊
- II. 提供了類似筆記一樣的功能，使用者可以在網頁上通過添加 note 進行自己的閱讀思考，如重要的主題資訊、需要提醒自己的地方，或者哪些需要進一步分析的地方。
- III. WebNote 網站支持對上傳的 PDF 格式檔進行注釋和標記，對學術和研究的人來說無疑是一款優秀的研究工具。
- IV. 在 WebNote 中的個人頁面中，每個註冊用戶都可以方便地進行已注釋頁面的分類、描述以及刪除，使用它，未來的研究中，我們將不會丟失那些重要的資訊資源。

二、Protopage (<http://www.protopage.com/>)

提供簡易的方式讓你訂作自己的瀏覽器首頁，藉由 Protopage 所製作出的

個人化首頁不同於一般所見的入口網站有著許多無意義的廣告充斥與許多繁雜的連結，Protopage 可讓使用者自行加入 Widget 工具，讓使用者打開頁面映入眼簾的是自己需要的資訊，專屬自己個人風格的首頁。

ProtoPage，使用了 AJAX 的技術，讓使用者可以很方便的增加頁面的模組 (Link Panel 和 Sticky Note)，整理自己常用的網站功能。除此之外，Sticky Note 支援 Html 語法，使用者可以應用現行網路服務所釋出的 Html 碼來自訂擴充功能 (例如搜尋引擎或是貼圖)，更棒的是，編輯後即時就能看到效果哦！不同於「Webnote」可以讓每個人都張貼及修改便利貼的內容，Protopage 可以設為完全私有，進入頁面需要帳號及密碼，相較起來更具隱私性。

此外 Protopage 結合 RSS、Podcast 訂閱的功能，讓使用者在每次上網時便能迅速接收到各類最即時的資訊；還可以將常去的一些網站，以活頁的方式將他們的首頁放在同一個標籤裡，開啟一個頁面便能同時看到好幾個網站的首頁，瀏覽起來更加方便與迅速。

三、Lino it (<http://linoit.com/>)

在線貼紙 Lino it 服務為使用者提供可以貼到線上畫布的貼紙，您可以隨意檢視、移動和撕下貼紙，Lino it 現在支援英文、日文、中文和韓文，可在全球各地使用。Lino it 可讓使用者透過貼紙方便地張貼備忘錄、工作、照片、視訊和文件，也可分享 Word、Excel 和其他文件的「貼紙文件」、用於視覺化搜尋貼紙的「搜索貼紙」，以及用於將 Lino it 嵌入到部落格中的「嵌入式的 Lino it」。

對於不同案子、不同工作階段的便利貼全部混在一起時反而感覺混亂，Lino it 提供給用戶「tag 標籤管理」的功能，使用者可以在編輯介面簡單的為每張便利貼加上多組類別的標示，當使用者要尋找同一標籤的便利貼，可點選任何一張相同標籤的便利貼，畫布中就只會出現擁有該標籤的同類記事，這個功能讓我們可以快速的對不同類別的工作備忘進行管理。

Lino it 也善用了它是個網路服務的特性，加入了團體間的傳便條功能，可

讓線上的小組成員分享、協作。使用者可以快速的將某條記事寄送給朋友，收件者接收到其他人傳送給你的便條，會顯示在「main」的主畫布上面，該張便條左下角還會顯示該位朋友的頭像，一些相關事件的通知，也可以採取這種便條傳遞的方式，Lino it 電子便利貼具有備忘同步、小組傳紙條、待辦事項管理功能，而這些強大的功能是軟體型的便利貼所不具備的。

第四節 本節彙整

在本節中，我們彙整現有網站和我們開發 Funny Post 系統之功能比較，如表 1 所示。

表 1 現有網站與本系統比較圖

功能 \ 現有網站	Webnote	Protopage	Lino it	Funny Post
群組分類			✓	✓
檔案分享	✓	✓	✓	✓
訊息分類				✓
備忘錄	✓	✓	✓	✓
行程管理	✓	✓	✓	✓
社群互動			✓	✓
多媒體影音分享	✓	✓	✓	✓

第三章 系統功能

本章將說明系統開發流程、研究方法以及 SWOT 分析。

第一節 系統開發流程

本研究之系統開發流程如圖 2 所示。

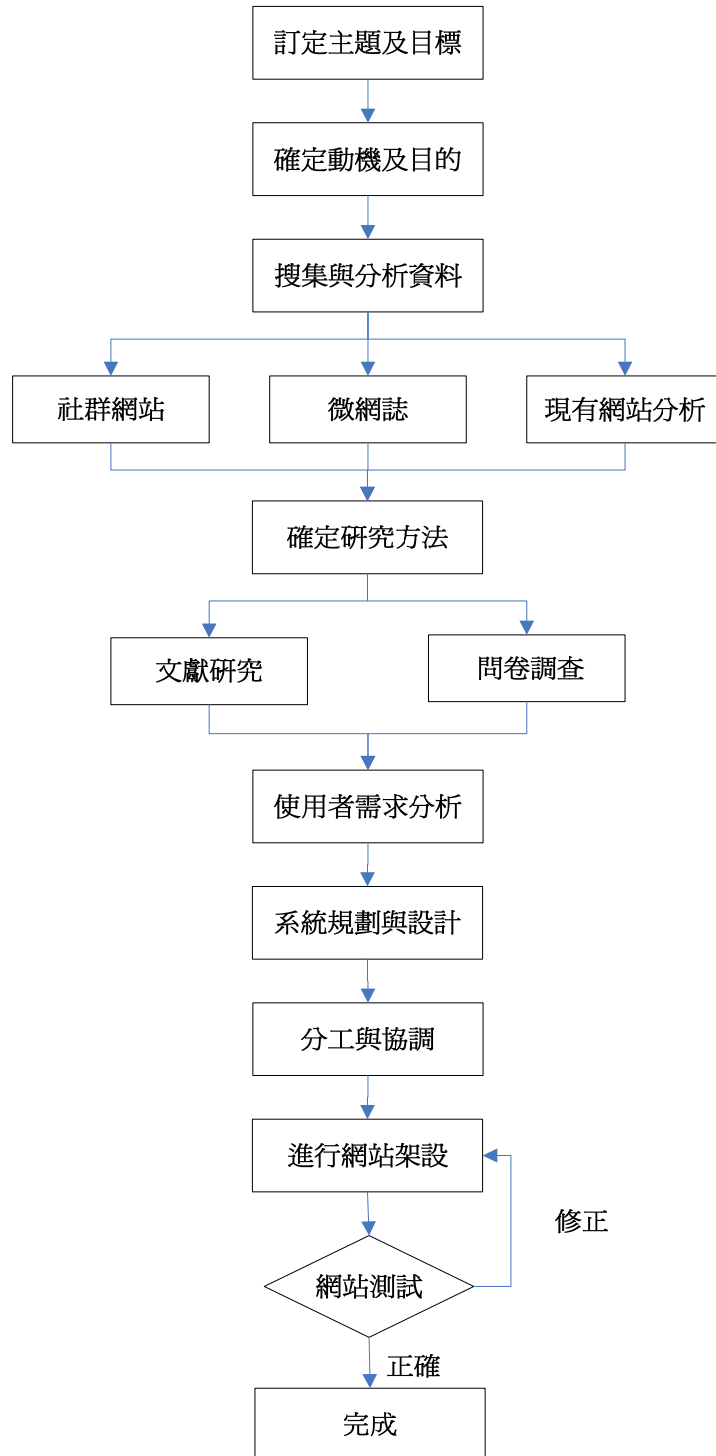


圖 2 Funny Post 系統開發流程圖

為了順利且完整的達到本系統的研究目的，在圖 3-1 中，我們特別在蒐集與分析資料階段，收集社群網站、微網誌與現有網站分析三大部分的文獻。

在研究方法方面，除了參考文獻外，我們另外採用問卷調查的方式進行使用者需求分析。

網站架設階段，我們會將整個網站架構分為多個小系統，採取邊進行撰寫程式，邊進行測試的方法來除錯，因為單一功能的嚴謹測試，會比將系統整合過後的效果好。

第二節 研究方法

一、採用問卷調查方式進行使用者需求分析，問卷內容分為二大類(問卷題目請參考附件一)，曾經使用過社群網站的民眾需回答完整的問卷內容；未曾使用過的民眾則只需回答第二部份的內容。

以下將針對兩部份內容做說明。

I. 對現有社群看法

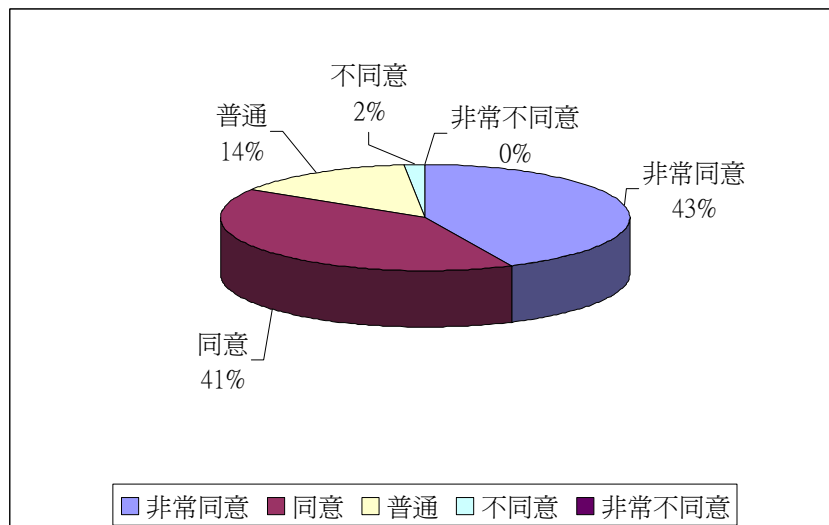
針對現有的社群網站功能進行調查，從結果分析各系統功能製作與否。

II. 行程管理習慣

調查民眾是否有行程記錄之習慣，可作為本系統之個人行程管理功能可行度的判斷。

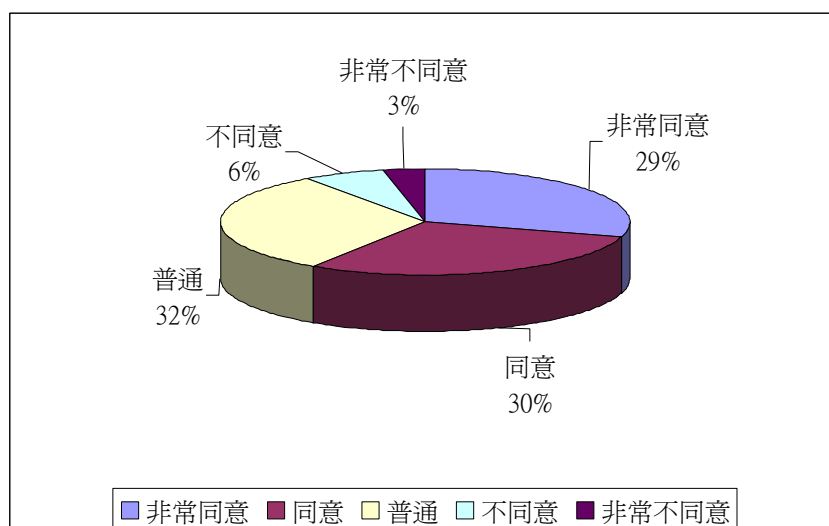
二、以下為問卷題目進行統計與分析：

問題 1-您認為將發佈的訊息進行分類的處理是必要的 (如：影片、照片)



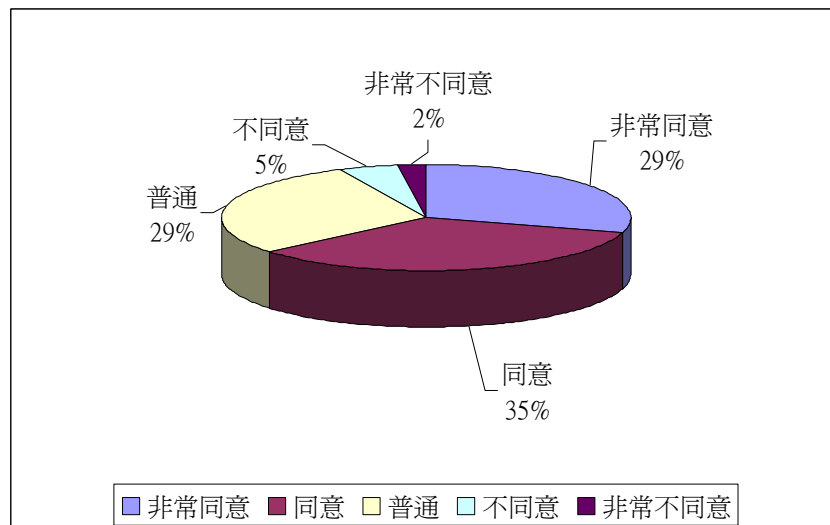
- 調查結果顯示有 84%的人認為將社群網站的訊息進行分類是必要的，這顯示出目前現有社群網站之不足之處，證實本系統所設計的訊息分類功能符合現代使用者需求。

問題 2-您認為個人網站有每日登入獎勵能更吸引您使用(EX：虛擬幣、裝飾物品)



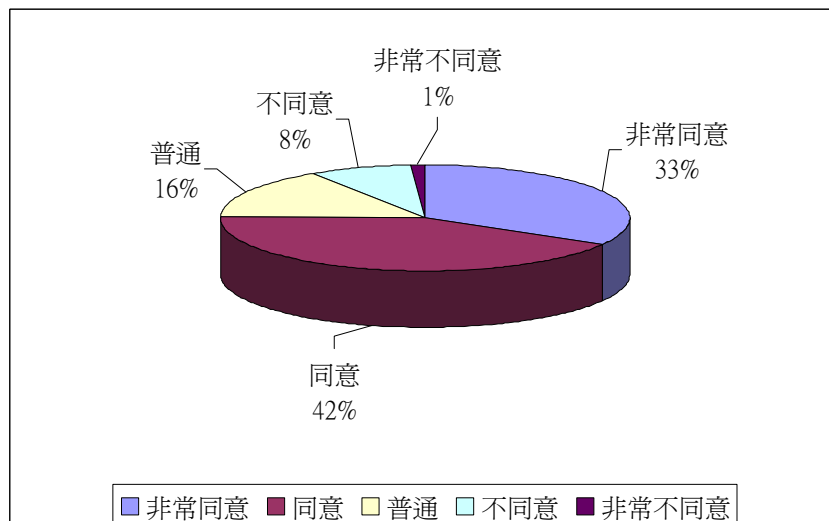
- 調查結果顯示有近 6 成的使用者覺得每日登入獎勵能更吸引他們使用，針對這項調查我們將會擬定方案，探討是否加入每日登入的獎勵的設計。

問題 3-您對於現有社群的眾多訊息感到資訊氾濫



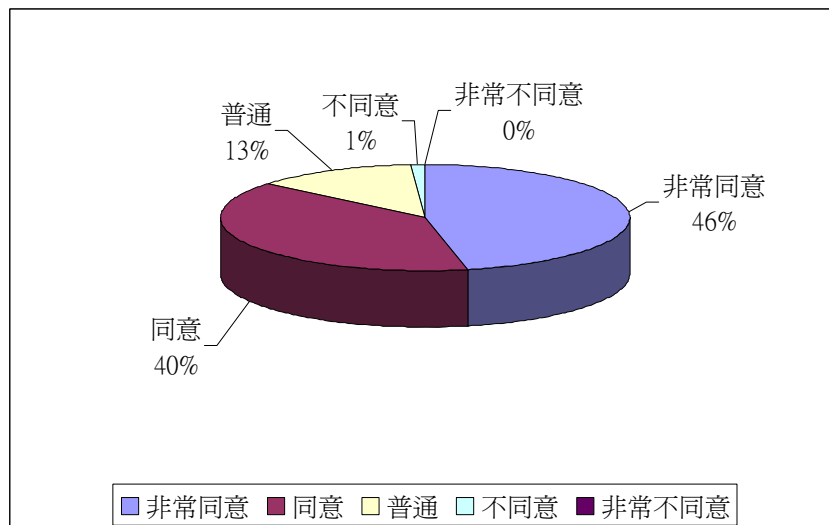
- 調查顯示有 64%的使用者認為目前社群網站的資訊氾濫，為解決此問題，本系統將進行訊息的管控，已閱讀的訊息會於 0:00 進行刪除。

問題 4 您認為瀏覽過後的訊息，一段時間後應由系統自動清除，但可設定訊息保留 (EX：好友訊息、系統訊息)



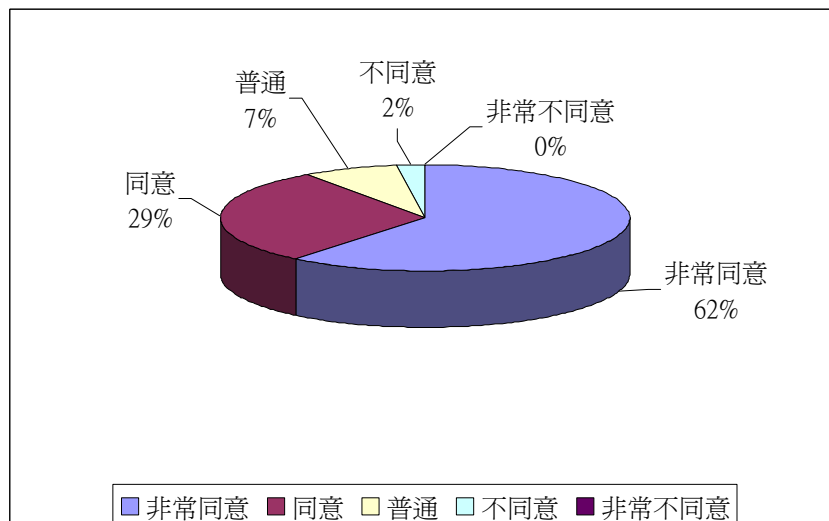
- 調查結果顯示高達 75%的使用者認為瀏覽過後的資訊是需要刪除，因此本系統在個人頁面設計上，將會自動把未設保留的訊息自動刪除。

問題 5-您認為將喜歡的訊息分類收藏，可在未來提供更方便的檢視



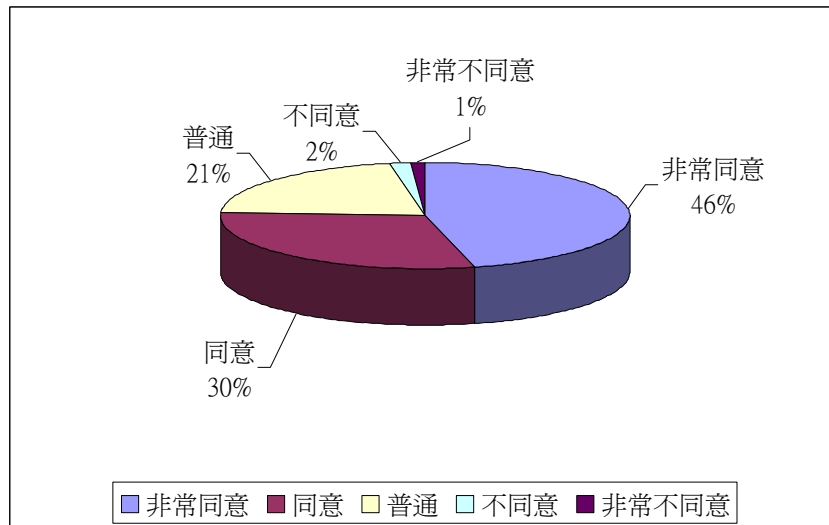
- 調查結果顯示 86% 的使用者認為，將喜歡的資訊分類收藏，可以更方便檢視，因此本系統將設計出訊息分類收藏的頁面，提供使用者收藏、並且分類在未來更方便檢視。

問題 6-您認為社群網站應該要有私密發佈的功能



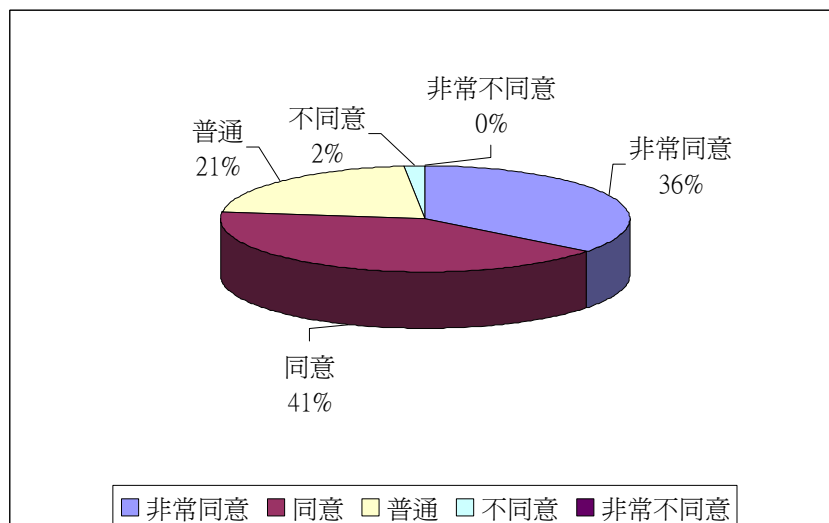
- 調查結果顯示 91% 的使用者認為私密發佈的功能是有必要存在的，因此本系統將延續目前社群網站的私密發佈功能。

問題 7-您擔心社群網站的隱私外洩



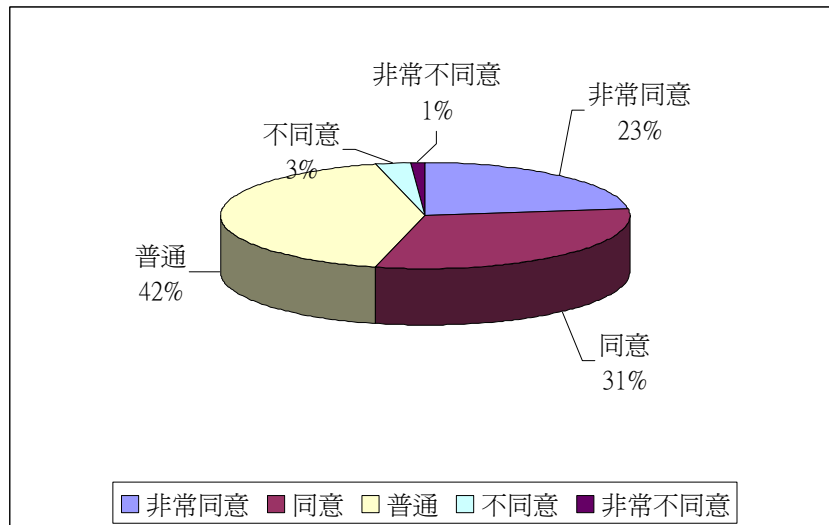
- 調查結果顯示 76%的擔心隱私權外洩的問題，所以本系統在設計時，會著重這塊的發展。

問題 8-您會使用週計劃表紀錄生活大小事



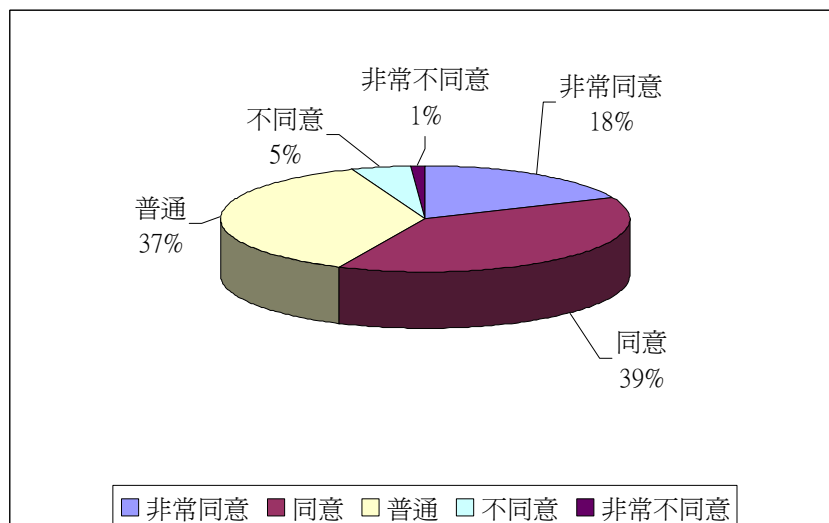
- 調查結果顯示 77%的人會使用週計劃表生活上的大小事。

問題 9-您認為將每日訊息整理並以週計劃表輸出檢視，是有用的



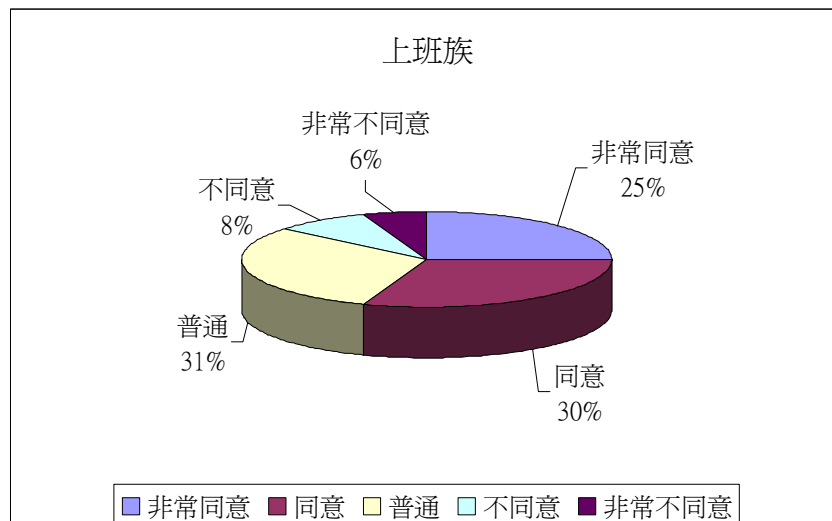
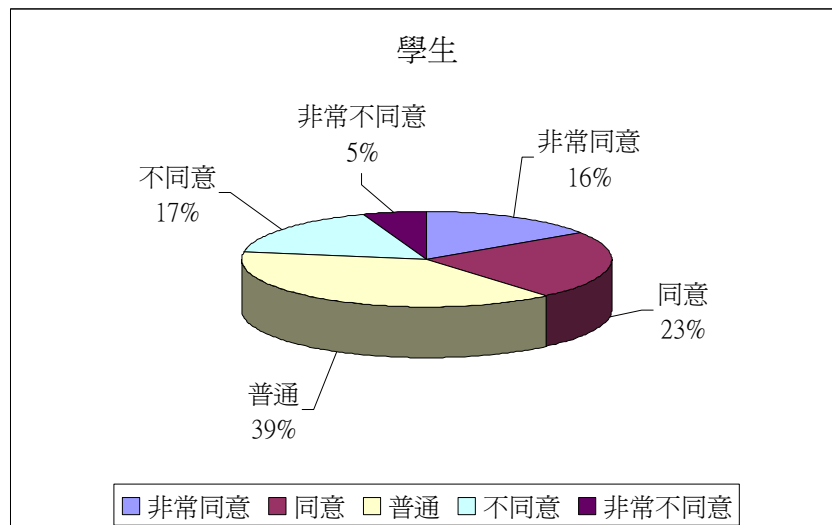
- 調查結果顯示有 54%的人認為將訊息整理後，以日記的方式輸出是有用的，這顯示 W-life 系統是可行的。

問題 10-您認為把自己的心情以顏色區分，並以月為單位匯出心情色系，是很有趣的



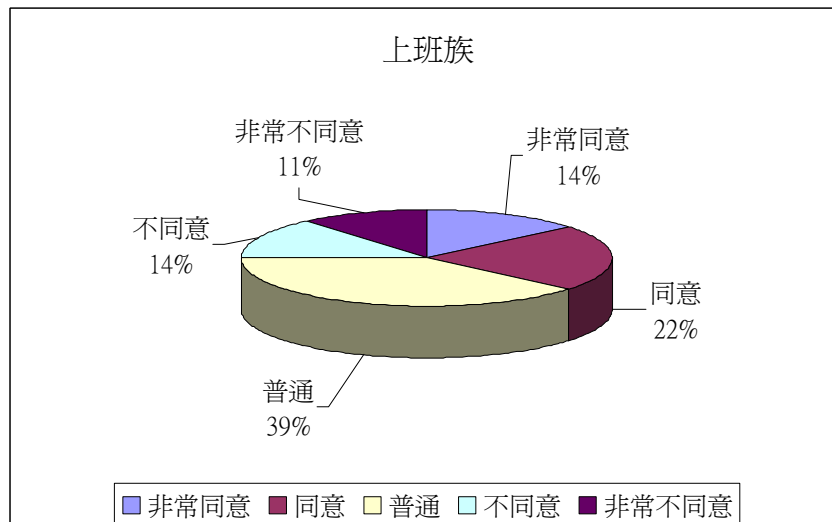
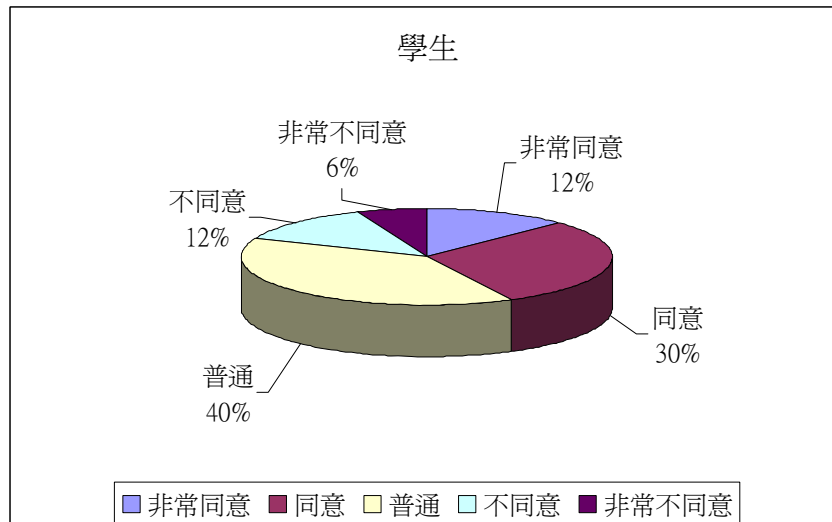
- 調查結果顯示 57%的人認為，將每日心情以顏色區分，並以月份為單位，匯出心情顏色圖這樣的功能是有趣的，所以也證明我們「心情色塊」是可行的。

問題 11-您有使用行事曆記錄行程的習慣



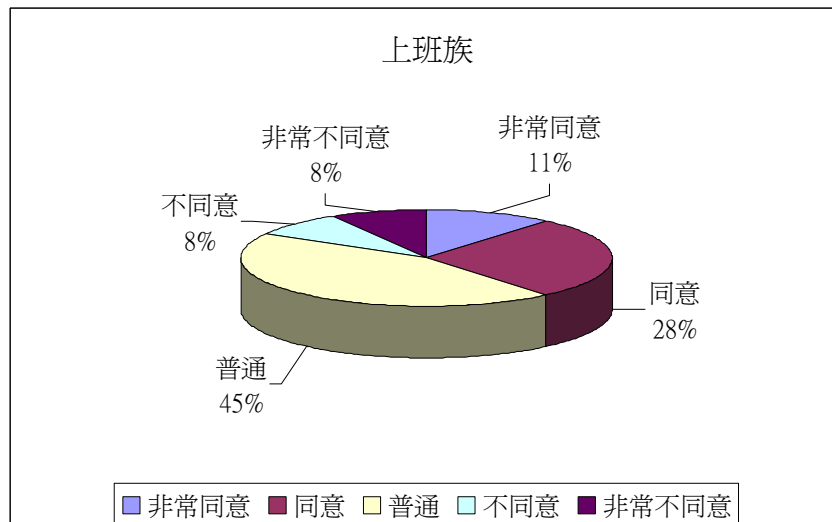
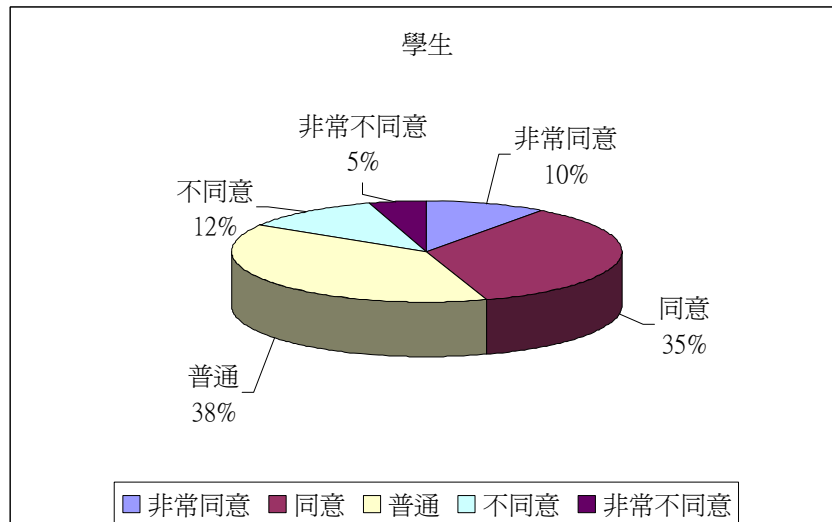
- 根據學生和上班族的比較，發現有 55%的上班族有記錄行程的習慣，而學生僅有 39%，因此本系統在行程管理頁面，將往上班族使用偏好設計。

問題 12-您有使用手機記錄待辦事項的習慣



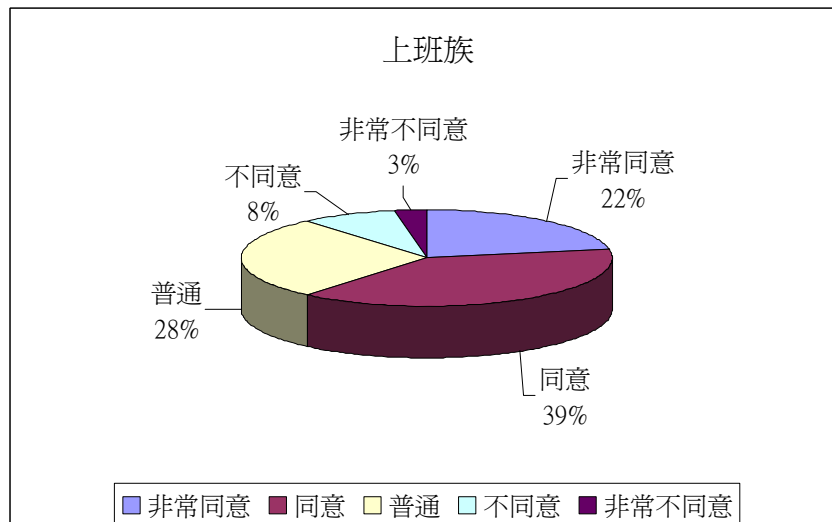
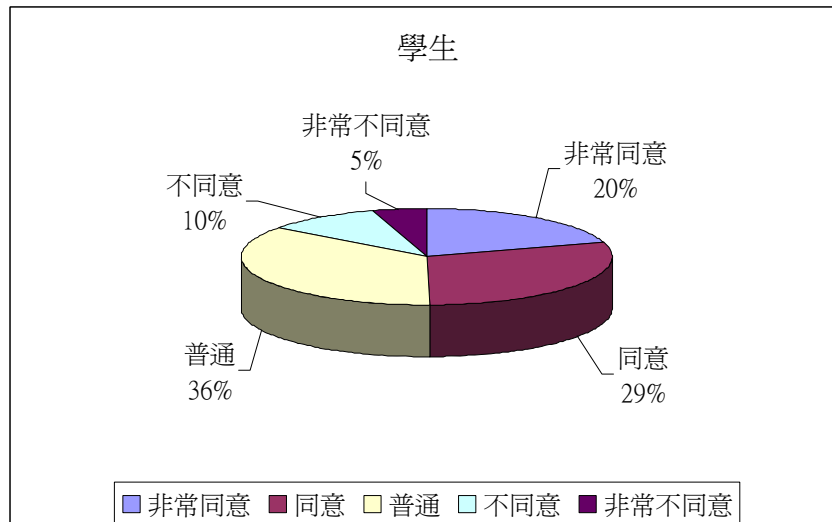
- 根據調查顯示，上班族用手機記錄待辦事項的習慣有 36%，而學生有 42%，針對此項調查結果，本系統將擬定在未來發展成熟時與電信業者合作，讓使用者記錄行程上更為方便。

問題 13-您平時有記錄心情小語的習慣



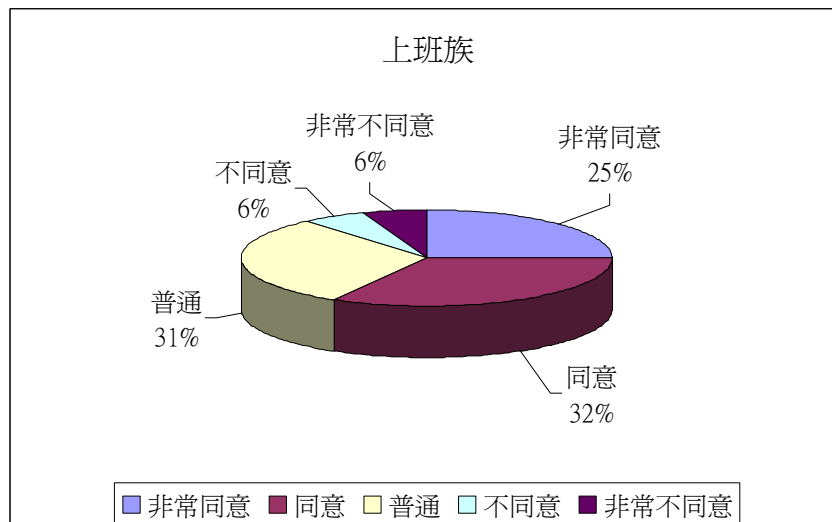
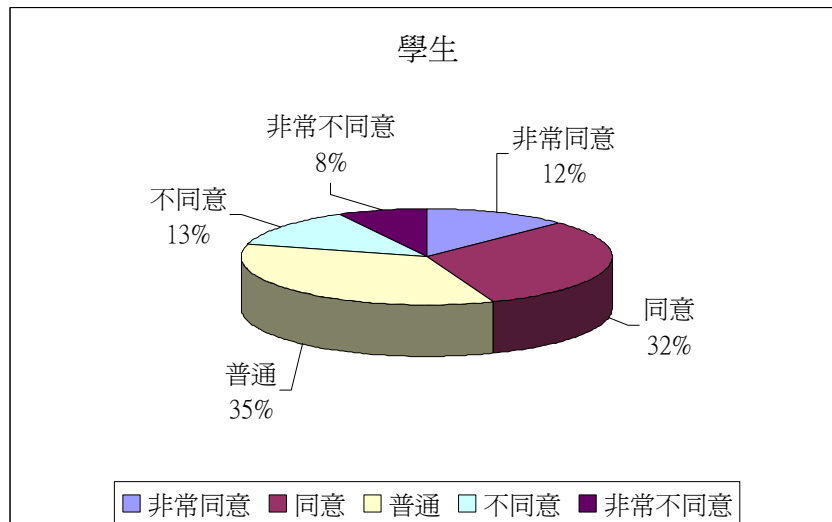
- 依統計結果發現上班族與學生平時都會記錄心情小語的習慣，分別佔有 39%與 45%，可看出兩者差距不大，因此本系統在訊息發佈上將不會針對某族群做改變。

問題 14-您有檢視過去行程的習慣



- 根據學生和上班族的比較，發現有 61%的上班族有檢視過去行程習慣，而學生有 49%，因此本系統在開發行程管理功能時，將會以日曆的方式，方便使用者瀏覽過去、現在、未來的行程。

問題 15-您常使用便利貼來記錄待辦事項



- 根據學生和上班族的比較，發現有 57%的上班族有使用便利貼紀錄事情，而學生有 44%，因此本系統使用虛擬便利貼作為發佈的媒介，大部分的使用者並不會感到突兀，更可突顯本系統在上班族群中，更可獲得親賴。

第三節 SWOT 分析

Web2.0 的概念興起，時下網路應用不斷誕生，社群網站塑造了一個全新的社交方式，我們將利用這個機會創造出不同於現有網站的平台。本系統有不同於別人的優勢，現有的平台大多訊息氾濫，而本系統完善的分類功能解決這個問題。

有關於本系統之 SWOT 分析請參考如下表 2 所示。

表 2 SOWT 分析

Strengths (優勢)	Weaknesses (劣勢)
<ul style="list-style-type: none">• 以便利貼形式呈現的創新介面• 功能多樣化• 資訊分類完善• 針對訊息進行管控	<ul style="list-style-type: none">• 無法替代現實生活中，使用便利貼「捕抓瞬間靈感」的速度。
Opportunities (機會)	Threats (威脅)
<ul style="list-style-type: none">• 社群網站的興起，使用客群廣大• 網路科技發達• 現有社群網站資訊過度氾濫 (本平台會自動於 0:00 刪除訊息 使用者可選擇是否保留)	<ul style="list-style-type: none">• 社群市場競爭者不斷進入• 網路資料安全的疑慮

第四章 研究成果

本章節將要詳細說明本系統之功能、特色、使用對象、開發環境以及開發工具。

第一節 系統功能

本系統的功能大約分為三大方向(如下圖 3 所示)，以下將會對各大功能做說明。



圖 3 Funny Post 系統功能

一、Funny 貼

I. 便利貼隨意貼

為了可貼近現實世界張貼便條的真實感，本平台所張貼的便利貼也可依使用者的喜好放置或更改位置。

II. 多媒體影音發佈

使用者可上傳影音、圖片便利貼。

III. 隱私權設定選項

為保護個人隱私，本系統設有公開/私人的便利貼發佈隱私設定。

IV. 內建收藏、保留分類以及查詢的功能

使用者能依喜好收藏便利貼，而系統會依據使用者收藏的便利貼進行訊息分類，方便使用者進行查詢。

二、行程管理

I. 內建行程提醒功能

本平台設有行事曆功能，將使用者所記錄的待辦事項，以日曆的方式呈現，且在事件到期當天 0:00 通知使用者。

三、個人管理

I. W-life

將使用者所發佈之訊息輸出至 W-life 裡，讓使用者能以日記的方式來檢視每日所發佈之訊息，是否每則訊息都要呈現在 W-life，使用者進行個人化管理。

四、心情色塊

I. 心情色塊

於使用者每天登入時，提醒使用者記錄心情顏色，以月為單位，匯出心情顏色圖，透過心情顏色圖的呈現，讓使用者更了解自己情緒的變化。

第二節 系統特色

目前台灣社群網站與微網誌的興起，此系統平台擁有社群網站的的互動功能及微網誌之使用特色，Funny Post 具備有基本的文字、多媒體影音發佈功能，且搭配個人行程管理功能，此外本系統更設計出具有創新性的 W-life 特色功能，讓使用者操作起來有著全新的感受。

本平台具有四大功能性指標，包含整合性、創新性、應用性及實用性(如圖 4 所示)，而各功能性指標將於下方做介紹。



圖 4 系統特色圖

一、整合性：

- I. 整合微網誌、影音分享及行程管理功能並結合社群互動，讓使用者使用起來更加活潑生動。
- II. 將文字、影音、圖片進行分類，方便使用者瀏覽。

二、創新性：

- I. 人與人能以「貼」便利貼的方式互相交流，用便利貼的樣式呈現不同風格。
- II. 平台設有「W-life」功能，讓使用者能以日記的方式來檢視每日所發佈之訊息。
- III. 本系統尚有一個功能「心情色塊」，讓使用者每日登入後，選擇一個代表今日心情的顏色，系統會記錄每日色塊，以月份做統計，呈現出使用者一個月的心情顏色圖。

三、應用性：

- I. 使用者可應用於現有朋友圈、朋友圈以外的人，透過平台所提供的互動功能，進而增加彼此感情。
- II. 配合個人的行程記事管理，讓使用者不再遺漏重要的事情。

四、實用性：

- I. 藉由平台能提醒自己應該完成的事、待辦事項。
- II. 平台不只能發佈心情，還能分享圖片、影片，使用者除了能收藏自己的便利貼外，還能收藏各個好友的便利貼。

第三節 使用對象

本系統使用對象主要分為五大類，主要以一般大眾的使用作為考量，此外，本系統對於欲尋找同好、想維持現有人際關係、需要被提醒及提倡環保的人作為設計平台的依據。

- 一般大眾

隨著網路科技發達與社群網站的熱潮興起，社群網站的使用者年齡有增長趨勢，故本專題所設定的使用對象為一般大眾，但主要仍以學生及上班族為主軸。

- 想交更多朋友的人

本系統希望為具有共同人生經驗的人們製造相遇相知的機會，使他們能夠超越時空的限制而建立有意義的人際關係，彼此在平台上能夠分享心情、資訊，進而達到拓展人際之效用。

- 有使用便利貼習慣的人

由於本平台不單是社群網站亦結合個人行事曆功能，使用者所發佈的行程事件，本系統依日曆的方式來呈現所有的待辦事項，且於事件當日0:00以便條方式提醒使用者。慣用社群網站的偏好者

網路社群的崛起，使用社群網站的人增加，極大比例的使用者是為了想和親友保持聯繫、覺得好玩，雖然各個年齡層選用的社群網站不一，但是加入社群網的原因卻大同小異，本系統使用生動有趣的使用介面，進而吸引各個年齡層的使用者。

第四節 使用環境

本系統之使用環境之基本配備如下表 3 所示。

表 3 使用環境

項目	基本配置
操作系統	Windows 2000
CPU	Pentium III 600MHz
記憶體	256MB
顯示卡	nVIDIA Geforce FX 系列、 ATI Radeon 9500 以上
音效卡	支持 DirectSound
瀏覽器	Google Chrome
DirectX	DirectX 9.0c 以上
硬碟空間	1G
網路頻寬	1M
動態網頁顯示	Adobe Flash Player 9.0 以上

第五節 開發工具

本系統所使用的開發工具名稱及版本如下表 4 所示。

表 4 開發工具

項目	推薦配置	系統介紹
資料庫	MySQL 4.0.20	是多用戶、多線程 SQL 數據庫服務器，SQL（結構化查詢語言）世界通用和標準化的數據庫語言。
作業系統	Windows XP	是微軟公司的視窗操作系統，可供個人電腦使用，包括商用及家用的桌上型電腦、筆記型電腦、媒體中心等
Web Server	Apache 1.3.31	一套能將網頁放到網路上讓其它人來存取的軟體，也就是所謂的網頁伺服器 (Web Server)。
程式語言	PHP 4.3.9 / JavaScript	<ol style="list-style-type: none">1. PHP 在伺服器端執行的程式語言。從表單中收集資料，或是產生動態的網頁內容，傳送及接收 cookies。2. JavaScript 是一種在 Netscape 瀏覽器上執行的程式，減輕網路主機在資料處理的負荷，顯示在網頁上的時間、動態廣告看板、處理表單傳送資料，可以配合 HTML 的程式，設計出動態網頁。
網頁開發工具	Dreamweaver MX 2004	為一項簡易且功能強大的開放式編寫工具，開發小組的每一個成員都可使用這項工具，迅速建置功能完整的網站和網際網路應用程式。
動畫處理	Adobe Flash CS3	可以在不同的平台播放。在網際網路上與網頁設計整合是一大主流，可以補強網頁動感不足的缺憾。
系統分析工具	Visio 2003	是建立流程圖、組織圖、時程表、形成圖和其他更多圖表的工具。可以使用 Visio 來建立重點、說明策略、解釋複雜的程序等等。
美工處理	Adobe PhotoShop CS3	是一套圖像處理的軟體，主要是運用基本功能處理我們拍攝的照片以及網頁製作的美工，次要功能是編修照片。

第六節 系統平台架構

本系統平台架構圖如下圖 5 所示。

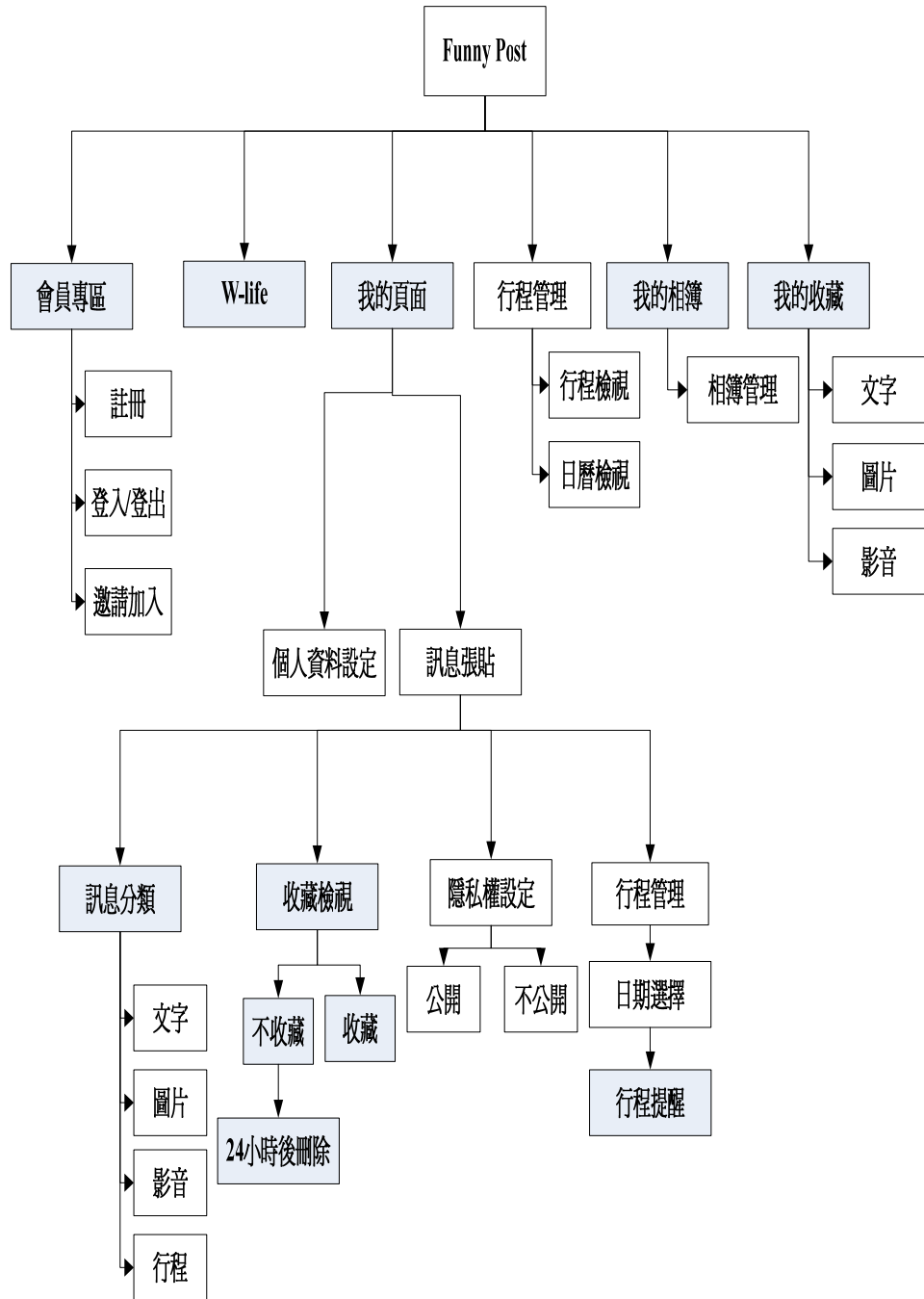


圖 5 系統架構圖

第七節 系統畫面

本系統畫面如下圖 6 所示。

一、登入頁面：



使用者需在此輸入電子信箱(帳號)、密碼登入系統。(必須先加入會員)

二、加入會員：



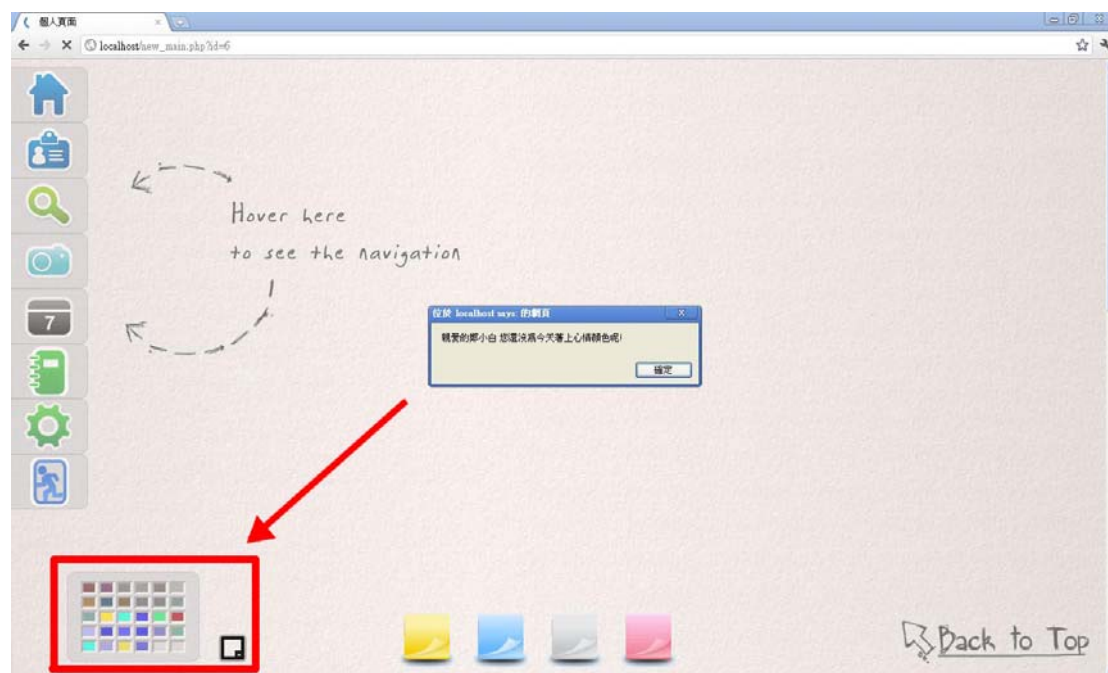
使用者需先加入會員才能進入系統平台。

三、查詢密碼：



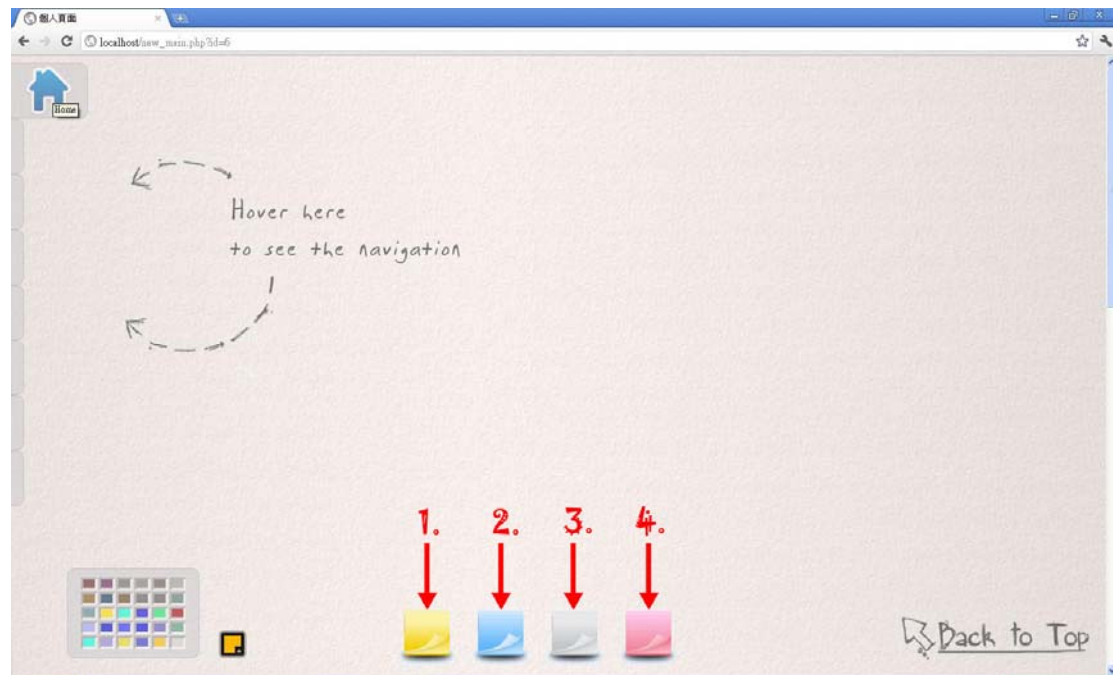
當您忘記密碼時，請在此輸入註冊時的 E-mail，我們將會寄一封信給您。

四、登入—每日心情色塊：



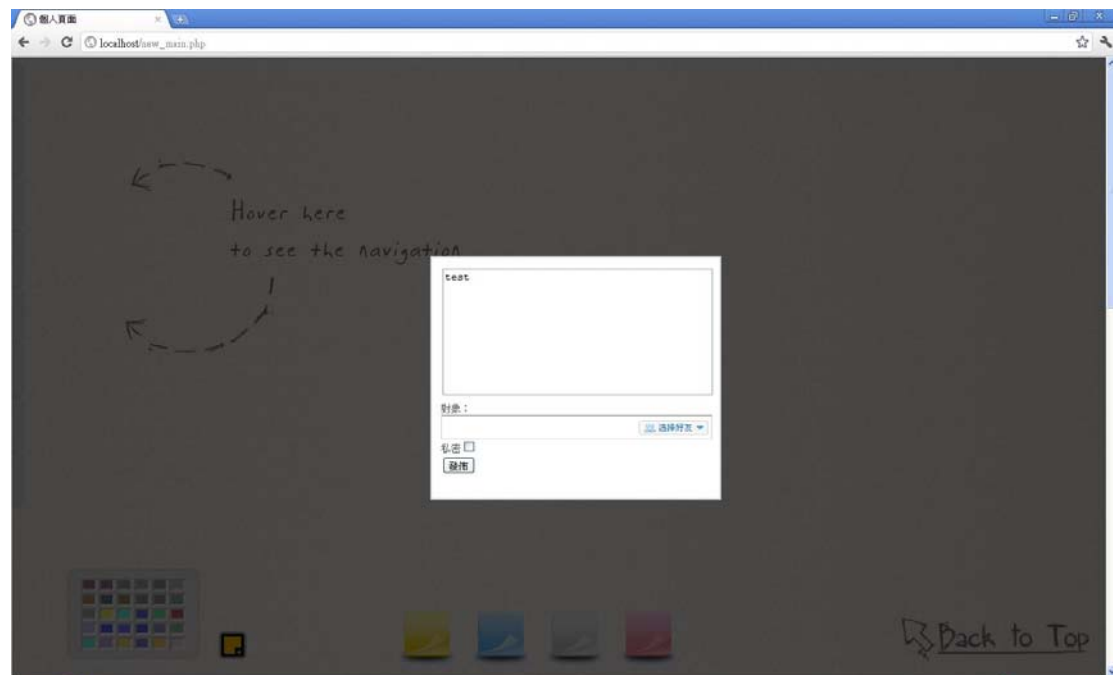
登入系統後，系統會提醒您今日尚未著上心情顏色。

五、個人主頁面：

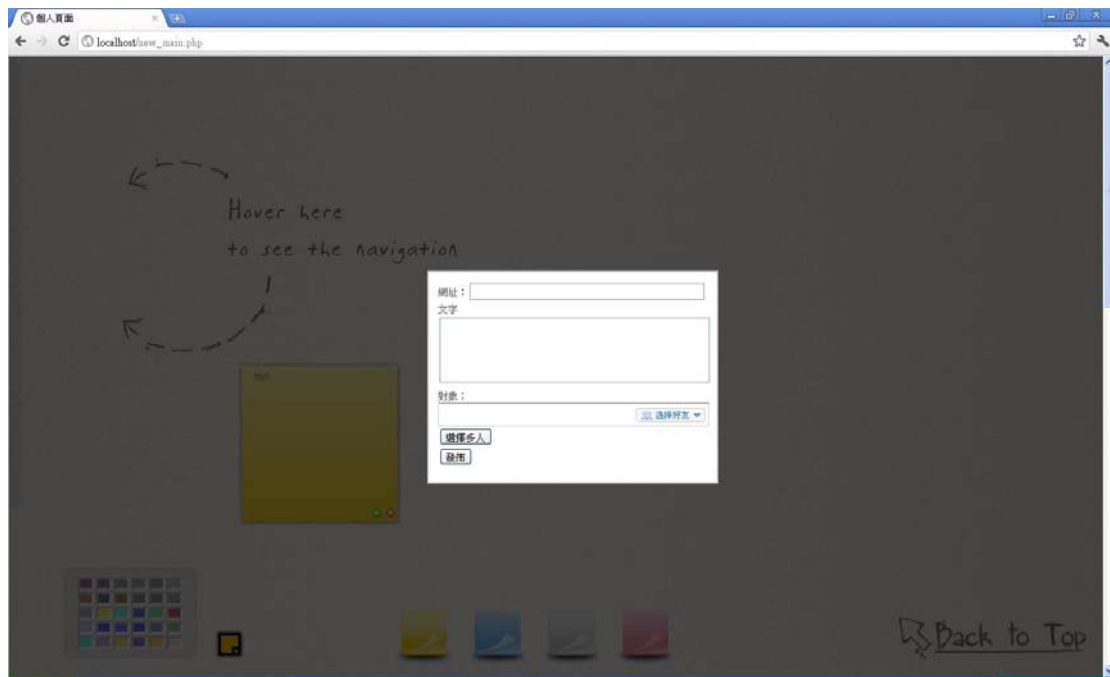


以下為個人主頁面 1~4 之說明。

1.個人主頁面—文字訊息發佈：



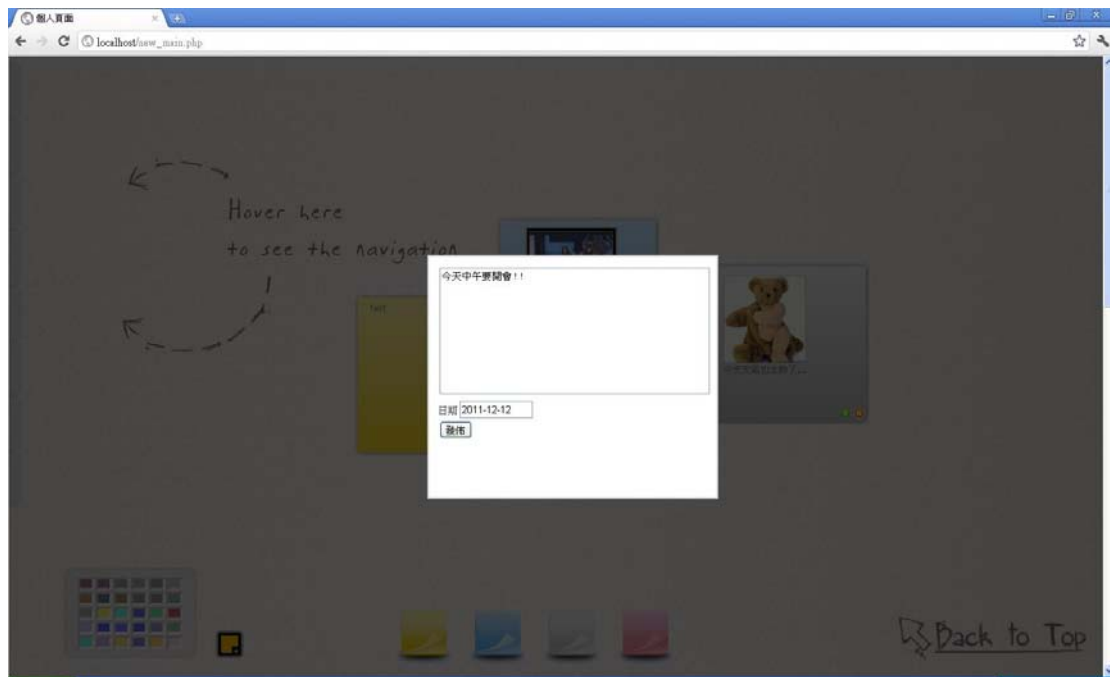
2.個人主頁面—影音訊息發佈：



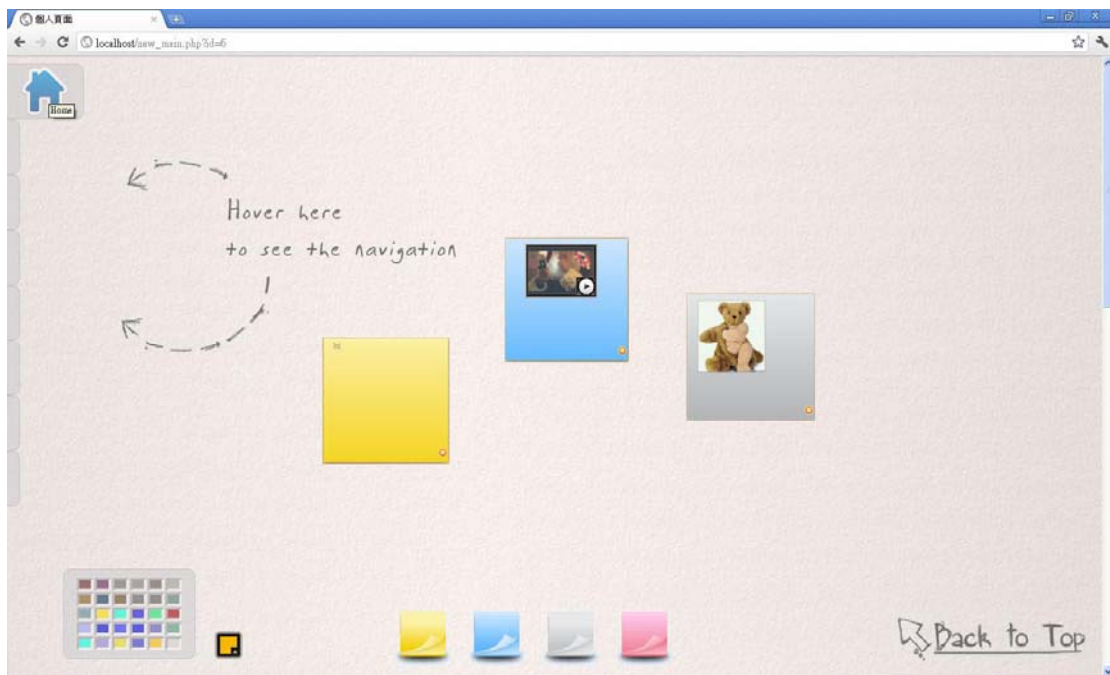
3.個人主頁面—圖片影像發佈：



4.個人主頁面－工作行程發佈：



六、個人主頁面發佈訊息後呈現畫面：



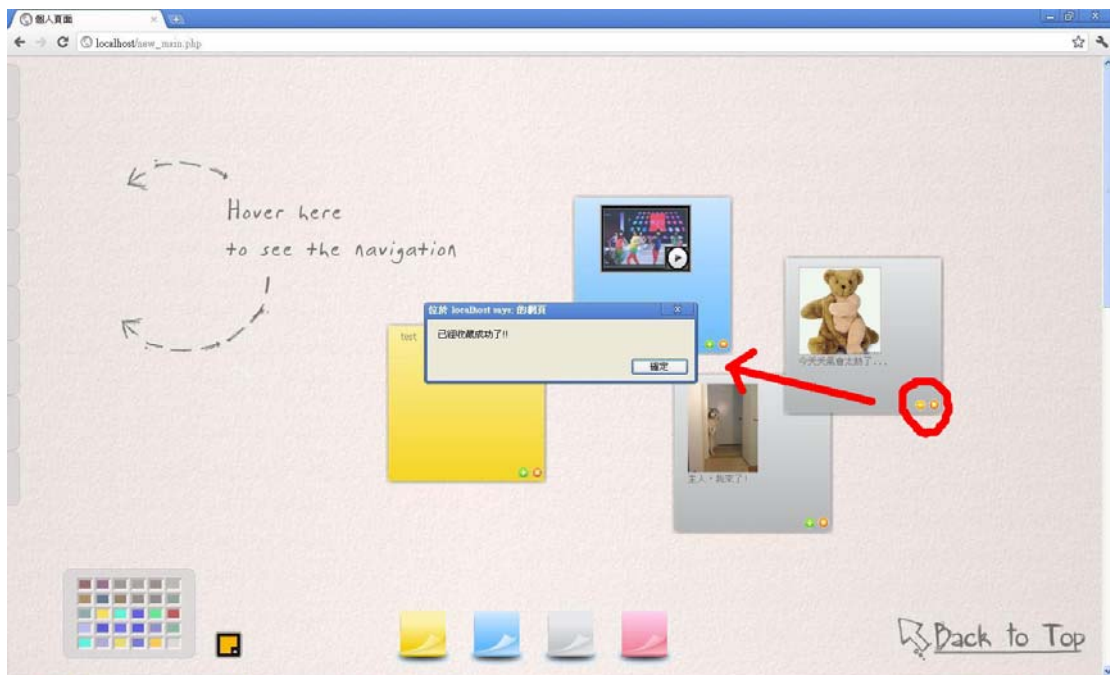
由左至右分別為文字、影音、圖片便利貼。

七、私人頁面：

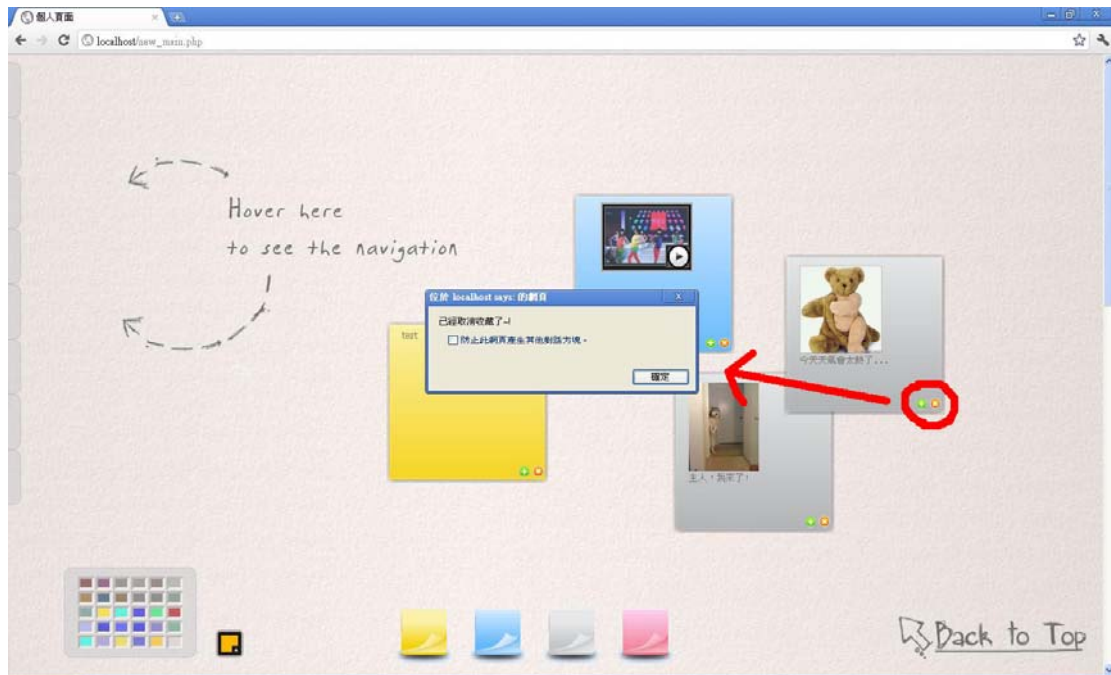


工作行程發佈會呈現在未公開的頁面上，還有朋友想和你說的悄悄話。

八、便利貼做訊息收藏

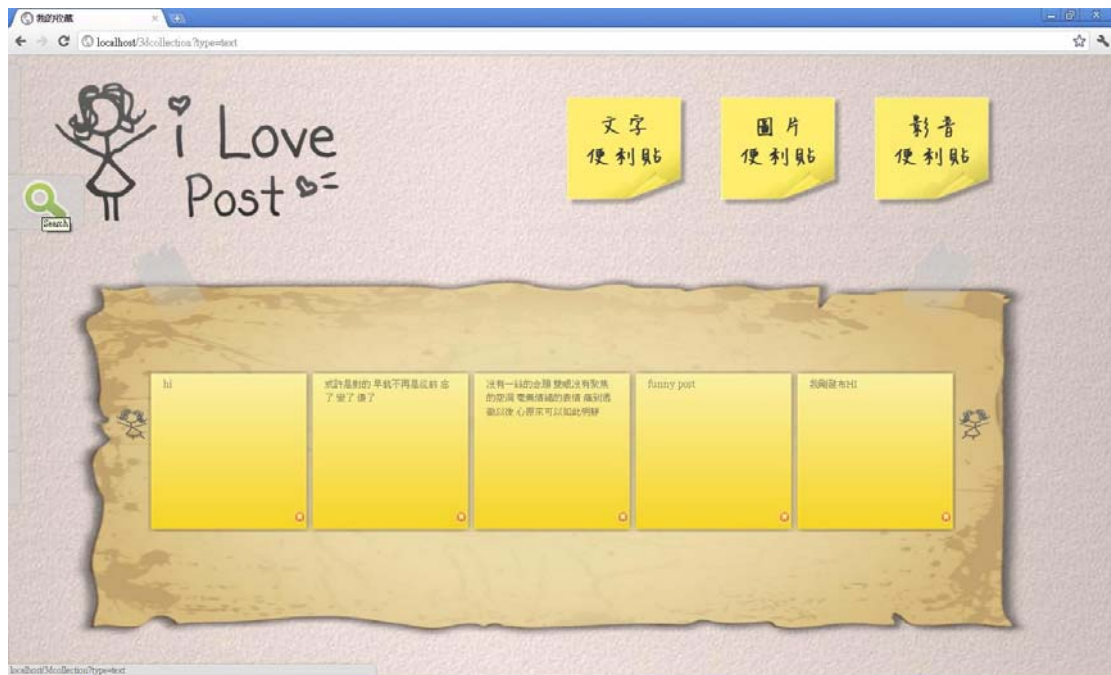


將訊息收藏後便利貼右下角會變為橘色減號，並顯示對話視窗。

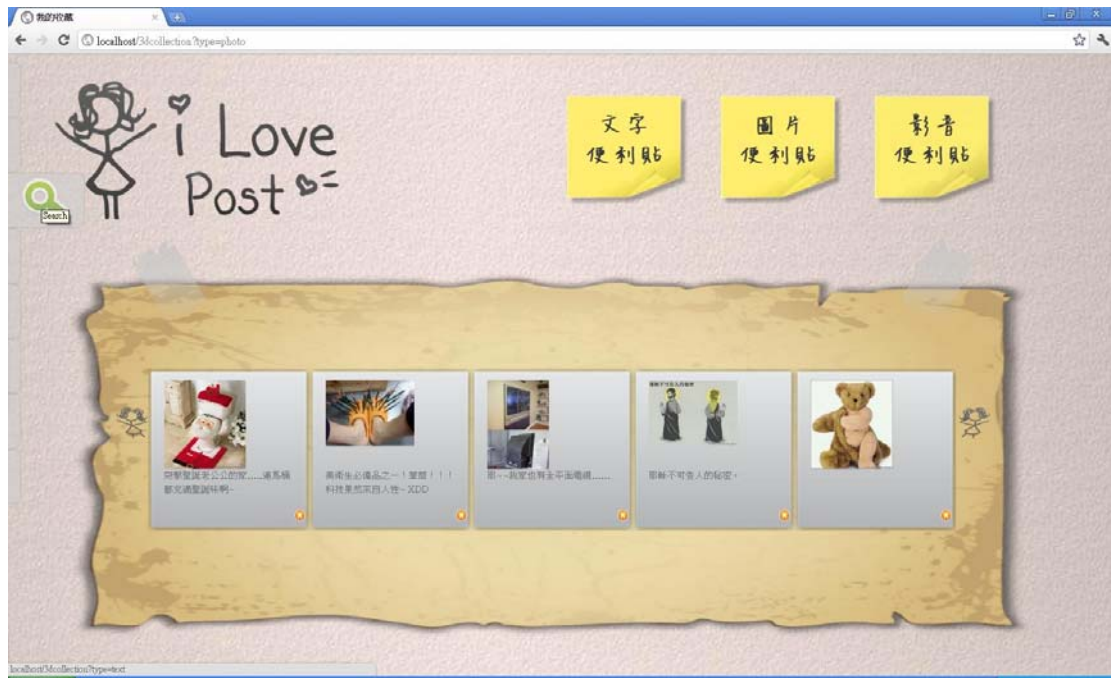


取消訊息收藏後便利貼右下角會變回原來綠色加號，並顯示對話視窗。

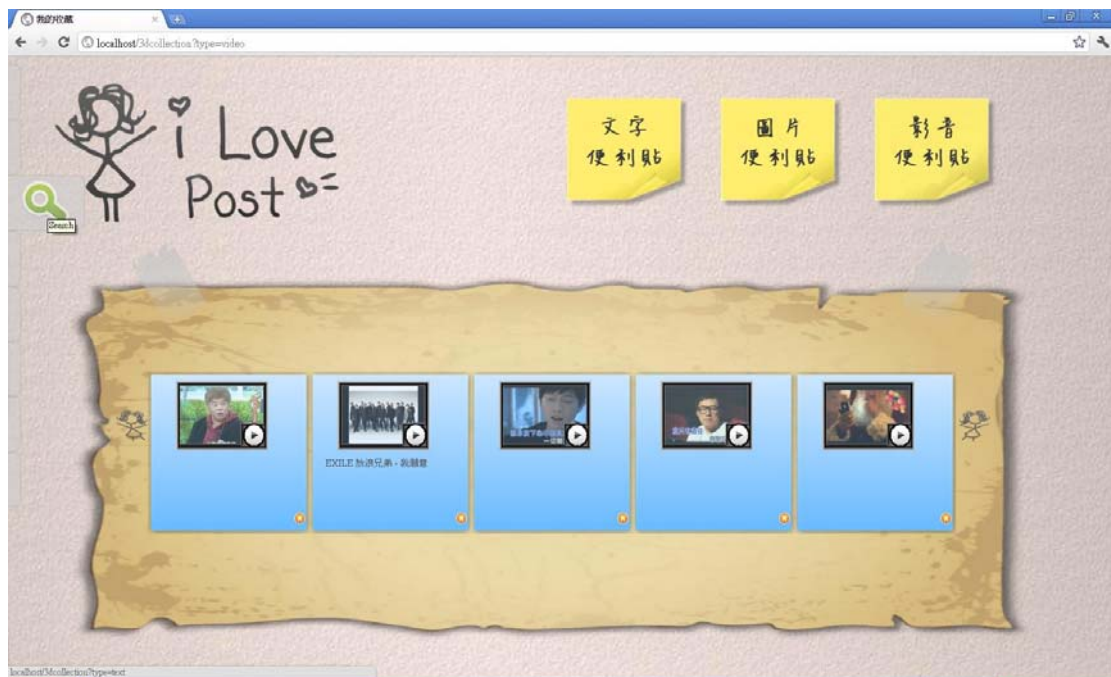
九、收藏：



所收藏的文字便利貼。

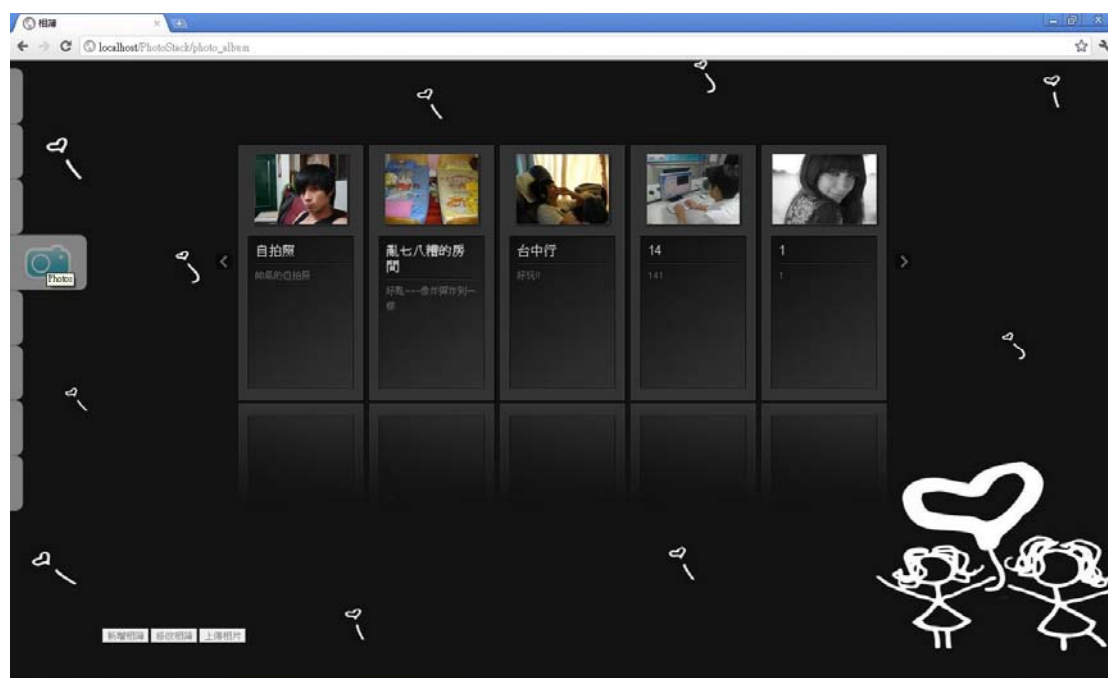


所收藏的圖片便利貼。

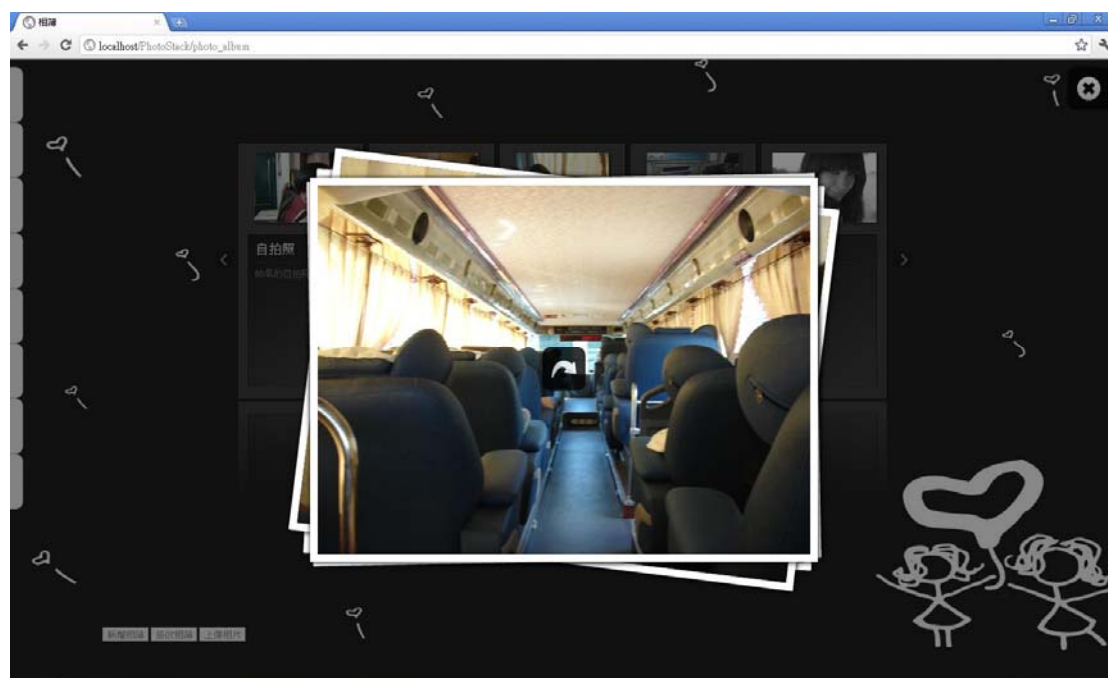


所收藏的影音便利貼。

十、相簿：

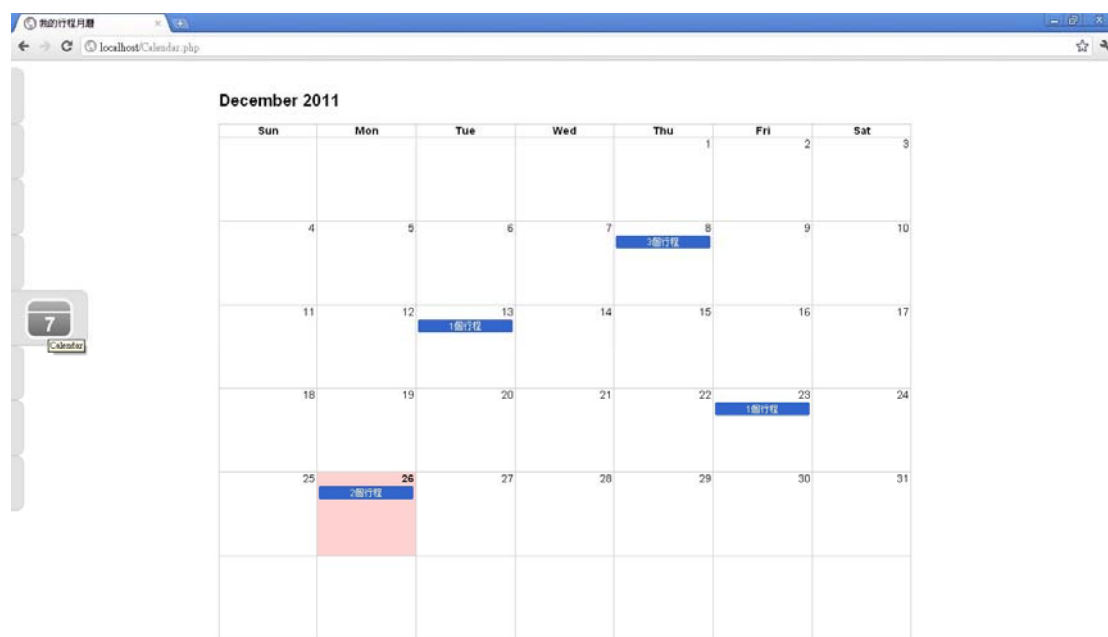


左下角有新增、修改、上傳相簿。



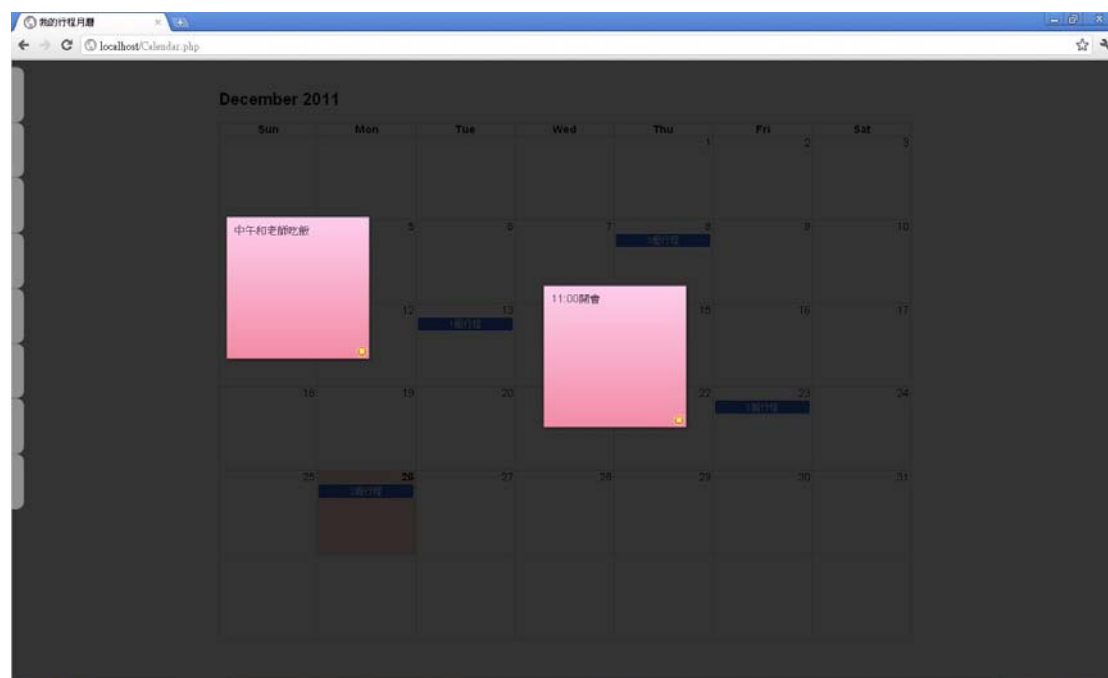
點進去相簿可以以翻頁式瀏覽相片。

十一、個人行程管理：



localhost/Calendar.php

行程管理會紀錄過去現在未來有哪些行程尚未完成。



點閱後可查看當日所有行程。

十二、日記：



記錄當天所發佈的文字訊息，以一個禮拜為一頁，方便日後輸出成一本日記。

十三、管理：



使用者能修改會員資料。

十四、更改密碼：



使用者能定期修改密碼，確保資料安全。

圖 6 系統畫面

第五章 結論與未來發展

介紹本系統的研究效益、研究限制。

第一節 研究效益

Funny Post 擁有社群的功能及微網誌的特色且配合個人行程管理，並且以便利貼的方式呈現，結合此三種特性的作法極為創新且獨特，而我們預期達到的效益包括下列四項：

一、人際關係方面

使用者可藉由平台所提供的各項功能與好友互動，進而達到維持或拓展人際關係。使用者可不受時間限制之下，在任何時間點與好友進行互動，不僅加深彼此之間的感情，也增加使用上的樂趣。

二、個人行程方面

系統擁有一般社群網站所缺乏的行程管理，藉由個人行程管理功能，減少使用者遺忘事件的機會。使用者可在系統平台上紀錄自己的待辦事項且系統擁有提醒功能，也由於此功能可謂線上便利貼程式，讓使用者不必攜帶紙張或個人電腦行動，只需要連線到平台登入即可檢視、新增、修改自己所有行程。

三、資訊發佈方面

使用者可在平台上發表個人的心情小語及分享照片、影片，本平台於每日 0:00 將會自動刪除訊息，進而減少無意義資訊氾濫的情況，此外使用者也可依個人喜愛收藏好友所發佈的資訊。

四、分類方面

Funny Post 平台以便利貼顏色來區分不同類型之訊息，而未被使用者所收藏或保留的訊息日後將自動刪除，避免資訊過多的情況。

第二節 研究限制

本研究在資源有限前提下，呈現下列研究限制：

一、即時性的限制

科學家發現，人們使用便利貼的最重要原因是喜歡它「捕抓瞬間靈感的速度」。有事情可以立刻記下；所謂立刻記下，就是不損耗任何的時間以外。要求使用者打開手機螢幕，叫出輸入系統，輸入一段文字，然後再跑去和電腦的 Email 軟體同步化。因此，關於這樣的便利性，即便寸不離身的智慧型手機，亦無法滿足像傳統便利貼如此「便利」的特性。在使用者使用習慣上，的確是本系統的限制，我們需要按個鈕，打開應用程式，找個輸入工具，這些對於「瞬間」都「太難」了，但是，本系統不強調在便利貼的資料寫入，而是資料寫入後，快速的整理與管理，同時，亦可將傳統便利貼受限於空間的問題，一併解決。

二、背景時空上的限制

2010 年的百大網站榜單裡，社群網站共有 25 家入榜，占整體名單 4 分之 1。其中來勢洶洶的 Facebook 為第 2 名、Plurk 為 23 名，說明目前此兩大網站已佔有許多使用者，在此種情況下，有許多使用者因為已習慣使用目前的社群網站以及該網站擁有固有的好友圈，於是即便有新的社群網站再出現，使用者也不一定會轉而使用新的社群網站。此外社群網的興起，有許多使用者會不知不覺將自己的私事記錄在網路上，有些人則無意間散佈別人的私事，引發起許多隱私權的爭議，社群網路侵犯隱私權問題很難防範，因為社群網站這種快速的溝通媒介，大家都還在摸索，在有明確的規範、措施之前，使用者僅能注意自己寫下的私人訊息。

三、資訊技術

在網站的資訊安全上，會員註冊透過 HTTPS 網頁加密技術，提高使用者個人資訊安全，並以 PHP md5() 加密使用者密碼，防止後端管理員虧竊使用者密碼、精簡後台與前端使用者 Java Script 內碼，加快使用者與伺服器執行速度。

第六章 分工執掌和進度表

本章節將說明本系統之相關分工執掌與進度表。

第一節 分工執掌

本系統共可分為七大工作項目，包括訂定主題及目標、資料收集、計劃書撰寫、使用者需求分析、系統規劃與設計、網站架設、網站測試，而相對應之負責人如下表所標示。

表 5 Funny Post 系統分工執掌



工作項目 負責人	鄭承翰	蕭亦均	游婷娟	盧怡如	林士欽
訂定主題及目標	●	●	●	●	●
資料收集			●	●	●
計劃書撰寫		●	●		●
使用者需求分析	●	●			
系統規劃與設計	●			●	
網站架設	●	●	●	●	●
網站測試	●	●	●	●	●

第二節 進度表

本系統之相關工作項目之進度如下表所示。

表 6 Funny Post 系統進度表

工作項目 時程	2010 年		2011 年											
	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月
訂定主題及目標	—— ■■■■	■■■■												
資料收集	—— ■■■■	■■■■												
使用者需求分析		—— ■■■■	■■■■											
系統規劃與設計	—— ■■■■	■■■■	■■■■	■■■■										
網站架設					—— ■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
網站測試					—— ■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■

 虛線計劃線
 實線實行線

參考文獻

- [1] 創市際上網行為篇，2010
- [2] 莊懿馨，「以使用與滿足理論、互動性及網絡中心性觀點探討社交網站黏著度—以 Facebook 為例」，2010
- [3] 張簡群哲，「影響社交網站黏著度因素之研究—以 Facebook 為例」，2010
- [4] 宅學習-網路社群應用，2010
- [5] 電子商務時報，「社群網站讓你發現人脈綜效」，2008
- [6] 張純富，「社交網站人際關係維繫之研究：以 Facebook 為例」，2010
- [7] 王得宇，「從 MSN 與 Facebook 探討虛擬社群互動的社會學意涵」，2010
- [8] 創世際市場研究顧問公司，「台灣地區虛擬社群調查」
- [9] 廖凱弘，「微網誌使用者「連結」心理之詮釋」
- [10] 何振誠、邱張名琪、陳威助，「從網誌到微網誌：網路社會參與型態的演變介紹」，2009
- [11] 陳威帆，「複合服務行事曆系統」，2008
- [12] 聯合報，「Yahoo! meme 加入微網誌戰場」，2009
- [13] 陳曉莉，「Twitter 造訪者上月大增 131%」，2009
- [14] 何定照，「微網誌正蔓延 部落格失色」，2008
- [15] 賈辰勛，「微網誌使用者之心流經驗與其微網誌參與行為之相關性初探」，2009
- [16] 創市際市場研究顧問公司，「台灣地區微網誌網站使用狀況」，2010
- [17] 聯合晚報，「微網誌正蔓延 部落格失色」，2008
- [18] 今日新聞，「文字少、可及時傳輸 微網誌成網路新星」，2009
- [19] 工頭堅，「談 Twitter、噗浪，以及新浪微博」，2010
- [20] 馬修，「開始玩 Plurk 了沒-Plurk 五大特色」，2008
- [21] Pseric，「Plurk-與眾不同的微網誌，網上的社交日誌從這裡開始」，2008
- [22] 陳品蓁，『國內 IT 社群網站服務創新之研究』，2007
- [23] Walther, J.B，「Interpersonal effects in computer-mediated interaction: Arelational perspective. Communication Research」，1992.
- [24] Chia-Hui，Chang-Tag-based Social Interest Discovery，2008.
- [25] Wellman.B,Salaff.J, & Dimitrova,D，「Computer networks as socialnetwork: coolaborativework, telework,andvirtual community.Annual ReView of Sociology」，1996.
- [26] Butler Patrick，「Consumer Purchasing on the Internet: Processes and Prospects」，1998.
- [27] Armstrong, A.G. and Hagel, J，「Net Gain: Expanding Markets through Virtual Communities. Harvard Business School Press」，1997.
- [28] Java, Finin, Song, & seng，「Why we Twitter: understanding

microblogging usage and communities」, 2007.

[29] Ebner, M. and Maurer, H, 「 Can microblogs and weblogs change traditional scientific writing? 」 2008.

[30] Chia-Hui Chang , 2008

附件一 問卷

Funny Post (便利貼社群網)

親愛的先生、小姐：

您好！非常感謝您撥冗填寫此份問卷。這是一份學術性的研究，這份問卷主要目的在探討「Funny Post 網站的開發可行性」。所陳述問題沒有標準答案，請就您實際的感受與看法，惠予填答。此份問卷採不記名方式，您寶貴的意見僅供研究分析使用，資料絕對保密，敬請安心作答。謹此，再次對您的熱心襄助學術研究，深致感謝！恭祝學業順利、萬事如意！

性別 男 女

目前現狀 上班族 學生 其他

最高學歷 國中 高中職 大學 碩士 博士

使用過社群網站(如：Facebook、Plurk、無名小站)嗎？

是 否(如勾選否，請至第 14 題開始作答)

最喜歡使用哪一個社群網站Facebook Plurk 無名小站 其它_____

		非常 同意	同 意	普 通	不 同 意	非常 不 同意
	對現有社群看法	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	您認為將發佈的訊息進行分類的處理是必要的(如：影片、照片)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	您認為個人網站有每日登入獎勵能更吸引您使用(EX：虛擬幣、裝飾物品)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	您對於現有社群的眾多訊息感到資訊氾濫	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	您認為瀏覽過後的訊息，一段時間後應由系統自動清除，但可設定訊息保留(EX：好友訊息、系統訊息)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	您認為將喜歡的訊息分類收藏，可在未來提供更方便的檢視	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	您認為社群網站應該要有私密發佈的功能	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	您擔心社群網站的隱私外露	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	您會使用週計劃表	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	您認為將每日訊息整理並以週計劃表輸出檢視，是可行的	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	您認為把自己的心情以顏色區分，並以月為單位匯出心情色系，是很有趣的	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

背面尚有題目，請繼續作答~

		非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
	行程管理習慣					
11	您有使用行事曆記錄行程的習慣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	您有使用手機記錄待辦事項的習慣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	您平時有記錄心情小語的習慣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	您有檢視過去行程的習慣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	您常使用便利貼來記錄待辦事項	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

感謝您的作答~