

致理技術學院

資訊管理系

專題期末報告書

Mini Cave

學生：陳韋伶(19710106)
劉人豪(19710102)
余美琪(19710117)
林容如(19710120)
黃介雄(19610114)

指導老師：王德華

中華民國 100 年 12 月

摘要

近年來，線上交友平台隨著網路的無遠弗屆而席捲全球，最受矚目的莫過於哈佛大學學生所建立的 Facebook，它不但結合了交友系統可以輕鬆的擴大自己的交友範圍，更有許多免費的互動遊戲可以隨時進行休閒娛樂，另外也還有許多不少方便的功能，使得 Facebook 在短時間內成為熱門的社群網站。

本平台提供的服務為小屋式社群網站，以一人一間小屋為主要介面，使用者藉由與朋友之間的互動，可讓小屋進行功能上之新增與外觀上之升級。另外本平台也提供個人動態訊息、留言分享系統等許多方便之功能，可說是結合更多特性、跨時代之新興社群網站。本平台其中一項重要的特色，使用 Flash 多媒體技術來呈現平台畫面，與現今許多社群平台相當不一樣，綜合豐富的動畫及鮮明娛樂性畫面，來重新詮釋社群網站的意義。網路社群空間必能讓成員進行互動、交流感情、分享資訊、建立人際關係，虛擬社群的價值存在於成員互動過程中的資料庫，功能在於能隨時讓參與者存取閱讀與他人互動的訊息，並得以立即回應、發表自己的看法，這種動態參與的行為，讓社群內部的資源不斷累積，成為吸引更多使用者參與的價值。

關鍵字：社群網路、小屋系統、互動性、圖形使用者介面、遊戲式系統

| | |
|---------------------|----|
| 目 錄 | |
| 摘要..... | 2 |
| 目 錄..... | 3 |
| 表目錄..... | 4 |
| 圖目錄..... | 4 |
| 第一章 序論..... | 5 |
| 第一節 研究背景..... | 5 |
| 第二節 研究動機..... | 6 |
| 第三節 研究目的..... | 7 |
| 第四節 研究範圍..... | 8 |
| 第五節 操作性定義..... | 9 |
| 第六節 章節結構..... | 9 |
| 第二章 文獻探討..... | 10 |
| 第一節 「網路社群」的介紹..... | 10 |
| 第二節 「FLASH」的介紹..... | 13 |
| 第三節 相關研究應用探討..... | 17 |
| 第三章 系統研究方法..... | 19 |
| 第一節 研究流程..... | 19 |
| 第二節 研究方法..... | 20 |
| 第四章 預期研究成果..... | 30 |
| 第一節 系統功能..... | 30 |
| 第二節 系統特色..... | 31 |
| 第三節 使用對象..... | 33 |
| 第四節 使用環境..... | 33 |
| 第五節 開發工具..... | 34 |
| 第六節 系統平台架構..... | 36 |
| 第七節 系統雛型畫面..... | 38 |
| 第五章 結論與未來發展..... | 38 |
| 第一節 預期研究效益..... | 38 |
| 第二節 預期研究限制..... | 39 |
| 第六章 分工執掌和進度表..... | 41 |
| 第二節 進度表..... | 41 |
| 參考文獻..... | 42 |
| 附錄一..... | 44 |

表目錄

| | | |
|-----|---------------------|----|
| 表 1 | 不同年份對於虛擬社群之定義 | 11 |
| 表 2 | SWOT 分析表 | 29 |
| 表 3 | SWOT 分析因應策略表 | 29 |
| 表 4 | 系統特色比較表 | 32 |
| 表 5 | 硬體建議需求表 | 34 |
| 表 6 | 開發工具表 | 36 |
| 表 7 | 工作分配表 | 41 |
| 表 8 | 時程進度表 | 41 |

圖目錄

| | | |
|-----|-------------|----|
| 圖 1 | 研究流程圖 | 19 |
| 圖 2 | 平台架構圖 | 37 |
| 圖 3 | 系統雛型圖 | 38 |

第一章 序論

在序論中我們將介紹我們的研究背景、研究動機、研究目的、研究範圍、操作性定義以及章節結構。

第一節 研究背景

虛擬社群(Virtual Community)又稱為網路社群(Online Community)。最早的虛擬社群可回溯至 1980 年代早期，美國一個連結各大學電腦中心的網路 USENET，主要目的是傳播不同主題的「新聞」，參與者可以根據各種主題張貼訊息或讀取他人所張貼的訊息，形成一個交流經驗、分享興趣的虛擬社群，最主要是供學術使用；直到 1990 年代，全球資訊網(World Wide Web)出現後，才開始為虛擬社群加入了商業氣息。到了 1990 年代中期，隨著網際網路逐漸在全球各地普及開來，其開放性的架構讓任何連上網際網路的人都能在同一個網站上與全球各地志同道合的人，針對同一主題發表意見、互動交流，這種自由、開放、又具隱匿的特性，更讓各式各樣「網路社群」如雨後春筍般地冒出。

Brown and Duguid(2001)認為網路社群即為非正式網絡的一種形式，此型式較偏重於資訊交換與情感聯誼，因此容易產生較多的資訊交流與專業知識創造。根據 Butler et al.(2002)等學者指出網路社群成員間的互動特性與助人行為是相呼應的，而這也是維持網路社群成員關係，活化彼此貢獻的重要因素。朱國明(2007)亦指出，網路社群是一個非常適合做資訊分享與知識交流的環境。

由於現今網路的普及資訊平台的成熟，虛擬社群已經開始逐漸發展成為另一種人際之間的溝通管道。在個人化功能資訊應用上易於掌握與運用，虛擬社群也開始有了一些衝擊與轉變。在典型的虛擬社群之中，強調一群有興趣的人，彼此有相同的共識願意分享、交換資訊或溝通需求而群集在網際空間之中，但多半忽略了社群之中「個體」的定位與價值。網路社群的興起，使更多相同志向群的人聚集在一起，而他們主要在尋找共同的目標或共同興趣，因為他們選擇一個議題

為起點，例 Yahoo、蕃薯藤... 等各大入口網站，都設有社群的功能，而廣大的網路要怎麼使志同道合的人組織起一個族群，這對於社群網站是一大挑戰，社群也因社會的某些族群的需要而結合更廣大的力量，這也就是社群帶給各大網站想擁有的目標，現今有社群網站因為制式化的功能提供無法滿足不同族群以及具備不同資訊技術背景的族群使用，沒辦法讓這些人覺得這一社群平台是真正為他們量身定做讓他們產生真正的歸屬感。

網路社群已成為人們日常生活中的一部分，許多人回家第一件事就是打開電腦登入MSN、噗浪、Facebook 等社群網站。社群網路不但縮小了地理位置的藩籬，也模糊了虛擬與真實之間的界線，人們透過虛擬空間維繫人與人之間的真實情感，這種透過網路媒介達成的人際互動越來越普及而多元；在面對面的溝通過程中，人們可藉由臉部表情、肢體動作、語調等多樣化的表達，傳達資訊所夾帶的情緒，在虛擬世界中則需要藉由各種溝通工具輔助；由於網路社群的交流存在真實社會的規範，其對話發展也延續了此種模式，情緒溝通工具從標點符號、表情符號到動畫快遞、代理人和視訊的應用，以提升傳達方與對話方訊息與情緒傳遞的準確性和真實性。

我們認為社群網站除了吸引網友前來瀏覽之外，更重要的是讓網友對其網站中所提供的服務感到興趣，並成為社群會員且持續參與社群的活動。

第二節 研究動機

在本節中我們將說明本研究的動機有在眾多社群市場中脫穎而出、獨創特色的社群功能、提供客製化功能服務，以下將依序介紹：

一、在眾多社群市場中脫穎而出

在目前眾多社群平台的市場中，各平台之間的相似度是相當高的，而為了創造出擁有獨特特色的社群平台，我們提出設計具多媒體圖像化、情境化、遊戲化與個人特色化的社群平台建置。在社群平台的建置上，我們在版面的設計方面利

用Flash多媒體工具，加入一些不同族群的設計圖樣，試著對於以往呆板的作風，尋找改變風貌的途徑，另外以遊戲化系統做為本平台之重點流程，強調娛樂性的功能及介面，將與以往社群平台有相當大的差異性。

二、獨創特色的社群功能

在現有形形色色的社群網站中，多數社群平台的功能性大多相似，要如何顯現出本社群網站與其他社群平台的功能特色有所差異，將會是一大課題。新穎的功能、獨創的概念是我們重要的設計理念，也將會以此作為系統設計的前鑑。

三、提供客製化功能服務

所謂先有需求才有供給，了解使用者所想要的東西是相當重要的，若無法得知使用者的需求就直接進行系統上的設計，等於是在盲目的賭博。

我們利用各種數據統計如問卷調查，來了解使用者需求，在了解需求後，再針對這些需求設計出相對應的系統，對於往後功能上的新增也將會是如此。

第三節 研究目的

根據第二節我們的研究動機進而衍生出三項研究目的，創新版面打破傳統框架、社群差異性、針對使用者設計不同需求，以下將依序介紹：

一、創新版面打破傳統框架

建立屬於自己獨立風貌的社群，打破傳統較呆版、一致化的版面與平台設計，本平台整合多媒體動畫及遊戲化系統作為建構之基礎，鮮明生動的畫面將是本系統一大特色，而娛樂性設計及各式互動化功能也是本系統重點之一。

二、社群差異性

提供交友系統和個人化特色小屋，例如：心情跑馬燈、留言版，讓小屋不侷限於原本的交友圈，輕鬆的擴大自己的交友範圍，更有許多互動遊戲可以隨時進行休閒娛樂，進而達到人際關係的拓展，在目前眾多社群平台中，對於本平台這種理念是相當創新的想法，與以往相似的平台也有相當大的差異性。

三、針對使用者設計不同需求

根據問卷數據調查，不同年齡層的使用者有不同的需求，往後我們將針對使用者的需求，設計及增加各式的功能，目前平台預計整合檔案分享系統及繪圖系統等等，這些方便的功能將能豐富社群網站的功能性。

第四節 研究範圍

此節將依據研究動機、研究目的進而探討出系統研究範圍，包含系統使用對象、系統功能服務加以說明。

一、系統使用對象

此社群網站，適用於各年齡層的使用者，但大多的使用對象還是在於學生與上班族為主，提供他們一個平台，可以進行個人的多種紀錄等等功能。

二、系統功能服務

1. **社群交友**：利用此平台，不管是原本就熟識的人，或者是朋友的朋友，都可藉由此平台來拓展交友圈。
2. **個人小屋系統**：在小屋中，每個人都可以佈置自己的空間，裡面還有心情跑馬燈、留言版，可供使用者紀錄自己的心情，小屋更可因為使用者升級而升級，裡面的擺設也會因為升級的關係而慢慢增加。

第五節 操作性定義

本節將針對系統中的專有名詞包含社群網路、小屋系統、互動性、虛擬實境、圖形使用者介面、遊戲式系統，以下依序介紹：

一、社群網路：

網路上因為共同興趣、嗜好或利益，而組成團體的一群人。

二、小屋系統：

網路社群中型態，使用者擁有自己的專屬區域，可利用區域與他人進行互動。

三、互動性：

使用者同步修正媒介環境中傳播內容與傳播形式的程度。

四、圖形使用者介面：

是一種以圖形化為基礎的使用者介面，利用統一的圖形與操作方式，如可移動的視窗、選項與滑鼠游標，作為使用者與作業系統之間的翻譯。

五、戲式系統：

將系統以電玩遊戲的模式呈現，是一種具有娛樂性質的系統。

第六節 章節結構

我們將在本研究第二章介紹文獻探討，其中包括網路社群的介紹與現有相關研究應用探討。第三章將介紹系統研究方法，其中包括，研究流程、研究方法、SWOT分析。第四章將介紹我們的預期研究成果，其中包括，系統功能、系統特色、使用對象、使用環境、開發工具、系統平台架構、系統雛型畫面。第五章是我們的結論，其中包含預期研究效益、預期研究限制。第六章是我們的分工執掌和進度表。

第二章 文獻探討

本章節我們將針對網路社群與FLASH相關的文獻做介紹。

第一節 「網路社群」的介紹

社群(Community)是一種「人性」(Humane)、「互動」(Interaction)、「分享」(Sharing)及「生活」(Living/Life)的理念。通常是指一群人在工作、環境或生活關係上有共同目標、目的、共同需求或共同的興趣，因此產生某些同質性而組成的組織、團體。在網路出現之後，實體社會中社群、團體的概念也延伸到了網路上，這一群人不必要實際面對面的接觸，而是以電腦網路作為主要溝通互動的介面，並在網路上進行溝通、資訊分享交換、商品的交易等互動，通常稱為「虛擬社群 (Virtual Community)」或「網路社群 (Network community)」。(陳協志、林聯發、柯菁菁，2007)

一、何謂網路(虛擬)社群

虛擬社群是一種社會的集合體，它的發生來自於虛擬空間上有足夠的人、足夠的人們情感以及人際關係在網路上長期發展。因此，虛擬社群的產生，或許可視為人類互動的再延伸，從真實世界跨入網路空間。

虛擬社群必須結合四項主要的特性：(1) 以網際網路為通訊工具 (2) 決定社群成員資格的規則 (3) 由成員合作產生資料與資訊 (4) 成員反覆使用。虛擬社群將原本互不相識的網際網路使用者結合在一起，透過網路所提供的虛擬空間，分享彼此專業知識與經驗增進團體認同和人際關係互動，有效的整合了溝通、資訊傳遞、娛樂以及交易等線上功能。學者Hagel及Armstrong，認為虛擬社群吸引人的地方，在於提供一個讓人們可以自由互動的生動環境，並從互動中創造出一種互相信賴和彼此了解的氣氛，成員希望能在虛擬社群中獲得資訊，並且期望資訊豐富的程度能滿足其需求。林信恆認為，虛擬社群的使用者價值，會反映在資訊與心理兩個面向。而這些價值，來自於社群內使用者的互動，及社群經

營者所提供的服務。(陳婷玉, 2009)

部分學者彙整了不同年份對於虛擬社群之定義, 如表1所示:

表 1 不同年份對於虛擬社群之定義

| 學者 | 虛擬社群之定義 | 年份 |
|----------------------------|---|------|
| Rheingold | 虛擬社群來自於網路上的社會累積, 當擁有足夠的人數持續在網路上公開討論, 而且也夠久了以後, 這些人便累積了相當感情基礎, 便會在網際空間裡形成人際關係網絡。 | 1993 |
| Fernback Thompson | 一種在網際空間中經由一次在某種特定環境中互相接觸及討論相同興趣主題所產生出的社會關係。 | 1995 |
| Adler Christopher | 一個允許具有共同興趣的人們透過網路空間, 如 www 來彼此交流、溝通及分享資訊等的空間。 | 1998 |
| Inbaria Shayo Olfman | 社群通常是形容許多種型式的電腦媒介通訊, 特別是指在群體間的一種長期的、以文件媒介的溝通方式。 | 1999 |
| Kannan Chang | 一群到達臨界數量之網際網路使用者因相同興趣或情感而在網際網路上參與討論區討論, 於聊天室中與他人互動, 並且交換資訊所產生之人際關係。 | 2000 |

資料來源: 「虛擬社群成員間信任關係之探討, 連征忠, 民 90」

二、網路社群的價值

網路社群超越時空藩籬, 比傳統以地理位置為基礎的社群更具有延展性。也因為如此, 網路社群模糊了虛擬與真實的界限, 它的發展也就與地理社群息息相關。在西方社會中, 網路社群的發展是否有助於人們處理現代社會中人際關係疏離的問題, 藉此找回失落的社群的歸屬感? 另一方面, 在社群意識低落的社會中, 是否可能藉由網路社群的發展, 以增進人們對地理社群的認同? 過去有關各種類型網路社群的研究發現, 由於人們通常將現實社會的文化特質及規範帶到網路空間與他人互動, 真實世界的規範還是適用於虛擬世界, 後者滿足了真實世界中的不足, 而非完全取代。就像Facebook, 利用虛擬網路聯繫那些你本來就認識的人, 並將虛擬世界的社交活動延伸至真實世界。(詹安婷, 2010)

三、網路社群的現況

網路社群是網際網路使用者互動後，產生的一種社會群體。網路社群互相影響著現實生活中人們的思想、意識、文化等等。然而各種型態的社群都有其存在的價值。參與社群的動機，歸類有以下四點：

1. **預期互惠原則**：人們對社群貢獻時預期將來會受到其他社群成員的協助。
2. **增加認同**：社群成員在進行貢獻時，希望個人的貢獻能被表彰。
3. **效能感**：個人會提供有價值的資訊給社群成員，以滿足自我形象。
4. **社群意識**：成員感覺彼此緊密關聯，相信社群能夠滿足個人期望與需求。

每位社群的成員都會經常查看是否有新的資訊，以免自己下次回去時完全融入不了話題，這也促進了社群定時上線的人數，整體來說，那就像是接收所有資訊的地方，然而網路也因應這些需求，而在未來中扮演著更重要的角色。網路上的虛擬社群，在現實中也可能是一個真實社群。實體社群在網路上組成虛擬社群，虛擬社群成員在網上的互動，又反過來影響實體社群的內部關係。許多學者建議在這個虛擬社會裡也應建立如同真實社會的規範。特別是，我們所見的文字缺乏語氣與表情傳達，有時不免造成誤會與欺騙。儘管我們在虛擬社群中如何活躍，或隱藏自己真實的想法，仍然應謹記與人溝通的基本原則－誠信。（詹安婷，2010）

四、網路社群的分類

目前的虛擬社群的種類，可依滿足人類的四大需求以及跟據其開放的屬性加以分類，分別詳述如下來分類詳述如下：人類的四大需求為興趣、人際關係、幻想及交易，因此社群的設計也針對這四方面的訴求其特性加以開發。

1. 興趣的社群

為特殊的興趣及目的而產生的社群，社群間涉及高度的人際溝通而非交易的訊息，所以社群中的資訊(content)是成員自行產生的。這類社群之運作雖與商業行為無直接相關，但因成員特性十分鮮明，是從事目標行銷的最佳選擇。

2. 關係的社群

社群中的成員不隱藏真實的身份，成員間深入的互動並分享彼此的生活經驗。這類社群能獲得有關社群成員更多資料，如性別、學歷、文化背景詳細資訊，甚至在網站的瀏覽習慣，可利用資料採礦的技術，發展目標行銷。

3. 幻想的社群

幻想社群中的成員建立新的人格及環境，參與者的真實身份並不重要，成員之間的互動才是吸引力的來源，例如網站中的聊天室。

4. 交易的社群

專為提供與產品交易相關的訊息而設計，社群中聚集了大量的買方及賣方，直接完成交易，取代了零售商的功能，成員購買商品前可諮詢其它成員，更深入了解產品的特性，例如一般的網路上的電子商城。

第二節 「FLASH」的介紹

近年來，Flash多媒體技術快速的發展，除了代表電腦硬體技術日新月異之外，也意味使用者對多媒體技術應用的需求與期望。隨著網路寬頻發展的速度越來越快，網路使用者也開始要求更多更好的內容，單純的文字內容已經無法滿足想在網路上找新鮮的使用者，而內容也想盡辦法來吸引更多的人潮，所以網路上出現各式各樣的內容以多媒體的方式呈現，而flash設計與遊戲就是其中一種工具之一。

一、何謂 FLASH

Flash是Macromedia 公司開發的網頁多媒體製作軟體，具有向量繪圖與動畫編輯功能，能簡易地製作動畫、互動按鈕與音效在網頁中！可以不需要任何程式腳本即可在網頁中增加互動式多媒體，在目前互動式多媒體特效蓬勃發展的網站經營型態之下，Flash佔有相當中重要的地位。

二、FLASH的應用

以FLASH來說，FLASH動畫只是FLASH用途的其中一項，它並不代表就是所謂的FLASH！其實FLASH的用途很廣，可以用來作網站，可以用來作BANNER可以用來作遊戲，可以用來作動畫，可以用來作多媒體，可以用來作很多你想像不到的東西尤其是FLASH5以上的版本已經提供JavaScript的程式語言設計，而且比一般HTML線上程式庫的用途還要更為廣泛。FLASH已不再只是提供視覺上的娛樂性的工具而已它還可以使用在複雜性高的網站設計或是遊戲製作，甚至是線上資料庫還是後端處理，都可以由FLASH來達成所要的目的，它已經漸漸由INTERNET視覺表現所提供的娛樂性，漸漸的增加了INTERNET上的實用性了。

然而使用FLASH來作東西到底有什麼好處呢？我們可以知道是FLASH在動態表現上有非常好的效果，而FLASH與GIF動畫最大的差別就是FLASH在檔案K數的掌控和動態的呈現都比GIF來得方便來得好，如此一來我們在網頁表現這個方面有了一種新的突破，網頁不再只是一張平淡不會變化的圖！既使作出多元化的變化，對於使用者頻寬的負擔，也不會多到哪裡去，所以多元化的變化對於使用者的視覺刺激上，的的確確帶來不少的衝擊性和娛樂性。

三、FLASH的特性

1. 被大量應用於網際網路網頁的向量動畫檔案格式。
2. 使用向量圖形（Vector Graphics）的方式，產生出來的影片佔用儲存空間較小。
3. 使用Flash創作出的影片有自己的特殊檔案格式（swf）
4. 該公司聲稱全世界97%的網路瀏覽器都內建Flash播放器（Flash Player）
5. 是Adobe提出的「富網際網路應用」（RIA）概念的實作平台
6. Flash6之後版本納入物件導向程式概念。與其他語言比較，不論是在資料庫、XML、PHP等各種平台上，都能更進一步的相互結合應用。
7. 從使用者體驗的角度，是目前最好的前端技術。

四、FLASH的主要檔案格式

1. **SWF**：Shockwave Flash的縮寫，這是一個完整的影片檔，無法被編輯。有時會被念作「swiff」或「swaif」[1]。SWF在發佈時可以選擇保護功能，如果沒有選擇，很容易被別人輸入到他的原始檔中使用。然而保護功能依然阻擋不了為數眾多的破解軟體，有不少閃客專門以此來學習別人的程式碼和設計方式。
2. **FLA**：Flash的原始檔，只能用Adobe Flash打開編輯。
3. **AS**：為ActionScript的縮寫，是一種程式語言的簡單文字檔案。FLA檔案能夠直接包含ActionScript，但是也可以把它存成AS檔做為外部連結檔案（如定義ActionScript類別則必須在寫在as檔案裡，再匯入以加入類別），以方便共同工作和更進階的程式修改。
4. **FLV**：Flash Video的簡稱，FLV串流媒體格式是一種視訊格式，它的出現有效地解決了視訊檔案導入Flash後，使導出的SWF檔案體積龐大，不能在網路上有效使用等缺點。
5. **EXE**：匯出Flash的時候的執行檔。如果我們要傳送Flash動畫給別人，要把它存成執行檔。執行檔有自己的播程式，但檔案會很大。

五、FLASH應用技巧

以Action Scrip為中心，從程式設計的角度來介紹Flash的應用技巧，可以分為三類：

1. **基本操作**：Flash的基本知識和操作方法，包括動畫元件的製作、流向控制的技巧、基本的互動設計，以及作品除錯與包裝等功能。
2. **程式設計基礎篇**：從程式設計的角度出發，說明如何以Action Scrip來撰寫各種基本的程式模組、資料表示法、函數、陣列與排序、物件應用技巧、以及滑鼠、鍵盤等事件程式的控制技巧。
3. **應用與進階**：如何將Flash與網頁和資料庫整合，遊戲的設計，繪圖、動畫與

多媒體的指令應用。

五、Flash的網站跟HTML網站

Flash的網站跟HTML網站相較下，是不易被搜尋引擎所檢索的。Google多年來以搜尋文字內容為其長項，但是根據Google的工程師表示，對於Flash的內容檢索還有極長一段時間需要開發，目前唯一能夠補救Flash不易檢索的方式，是透過標籤標註Flash的內容但Flash跟HTML相較之下比較不實用，尤其是基於網路瀏覽使用者的角度。舉例來說大部分的使用者經常使用的拷貝/剪貼/回到上一頁、字體放大與縮小、開啟新網頁等指令，是無法呈現在Flash上的。不過Flash的網頁與HTML相比確實是更能發揮出創意與美觀的介面。

第三節 相關研究應用探討

本節中將根據現有社群網站加以介紹。

一、社群網站方面

1. Facebook (www.facebook.com)

本來是美國大學生的網路通訊錄，使用者需提供真實在學資訊才能註冊，自2004年創立後，瞬間成為全美大學生的交流平台。2006年，Facebook對外開放註冊，向全球網友招手。它建立於真實個人資訊的特色，反而成為尋找失散朋友的好幫手。這回應了Facebook創辦人佐克伯(Mark Zuckerberg)當初再三強調的網站精神：Facebook不是網路交友工具，而是讓真實的人際關係延展到網路上。Facebook的長處在於從網海中，找到現實生活中本來就認識的人。

網站對使用者是免費的，其收入來自廣告。廣告包括橫幅廣告和由商家贊助的小組，使用者可建立自己的檔案頁，其中包括照片和個人興趣等。使用者之間可以進行公開或私下留言，還可以加入其他朋友的群組，用戶詳細的個人資訊只有同一個社交網路（如學校或公司）的用戶或被認證了的朋友才可以檢視。

其中Facebook能直接搜尋email通訊錄和即時通訊聯絡人，也能立刻搜尋註明相同背景資料的人，提供作為加入朋友名單的參考。另外，Facebook應用程式的種類與增生速度，在社交網站中也是數一數二。用戶每天加入新遊戲，或是從朋友分享中看到最近的熱門遊戲，加入的遊戲越多，Facebook上能從事的活動也越多，這讓Facebook上形成了特殊的社交模式，也就是透過不斷更新的遊戲保持互動。

2. Plurk (www.plurk.com)

中文叫「噗浪」，在Plurk上面活動的人又叫「噗浪客」，瀏覽其他朋友的訊息叫「追浪」，Plurk上的網友叫「噗友」。因為所有訊息都展示在網站中間的那條「河流」或「河道」（官方說法是時間軸），最特別的是它有個「Karma」卡碼值，會依照你發文的次數、上站次數與交友情形變大或變小，而Plurk網站中的

各項進階功能都需要「Karma」數值到達一定程度才可開放修改，所以很容易把聊天當作玩RPG遊戲那樣一直追求Karma分數、一直玩。

3. MySpace (www.myspace.com)

MySpace是一個社交網絡服務網站，提供人際互動、使用者自定的朋友網絡、個人檔案頁面、部落格、群組、照片、音樂和視訊影片的分享與存放，MySpace 也提供內部的搜尋引擎和內部的電子郵件系統。MySpace 是全世界第四受歡迎的英語網站，而在所有語言的網站中，受歡迎的程度則排名第六，並且也是美國第三受歡迎的網站。MySpace 提供的服務比起其他的小型網站更受歡迎，在所有社交網路網站的造訪次數中，MySpace 就佔了將近80%。

4. Twitter(twitter.com)

Twitter 常被台灣網友暱稱為「推特」，是一個免費社交網路及微型部落格服務。用戶可以經由Twitter網站或各種Twitter客戶端軟體（如Twitterrific）輸入最多140字的文字更新。使用者的每次更新都會顯示於用戶頁面，而且每個使用者都可以即時看到這些更新。由於其快速、即時的特性，也常被用為網路活動或實體聚會的文字轉播介面。雖然Twitter目前還是個很小眾的網路「社交」工具，不過在台灣數十位網路先進的愛用與宣傳下，越來越多一般使用者也漸漸的想試試看這個號稱「微網誌」的下一代網路社群系統。

5. 新浪微博

新浪微博是一個由新浪網推出，提供微型部落格服務的類Twitter網站。使用者可以透過網頁、WAP頁面、外部程式和手機簡訊等發布140個字以內的訊息，並可上傳圖片和連結視訊。新浪微博與 Twitter 類似，但微博的中文介面更加符合全球華人用戶的使用習慣。可隨時隨地將自己看到的、聽到的、想到的事情寫成一句話，或發一張圖片，通過電腦或者手機隨時分享給朋友。為目前時下最流行，分享信息最多，人氣最旺的瀏覽交流工具，又稱“一句話博客”，為新浪完全免費之服務。

第三章 系統研究方法

在此章節，我們將介紹系統的研究流程與研究方法，然後進一步SWOT分析，詳述如下。

第一節 研究流程

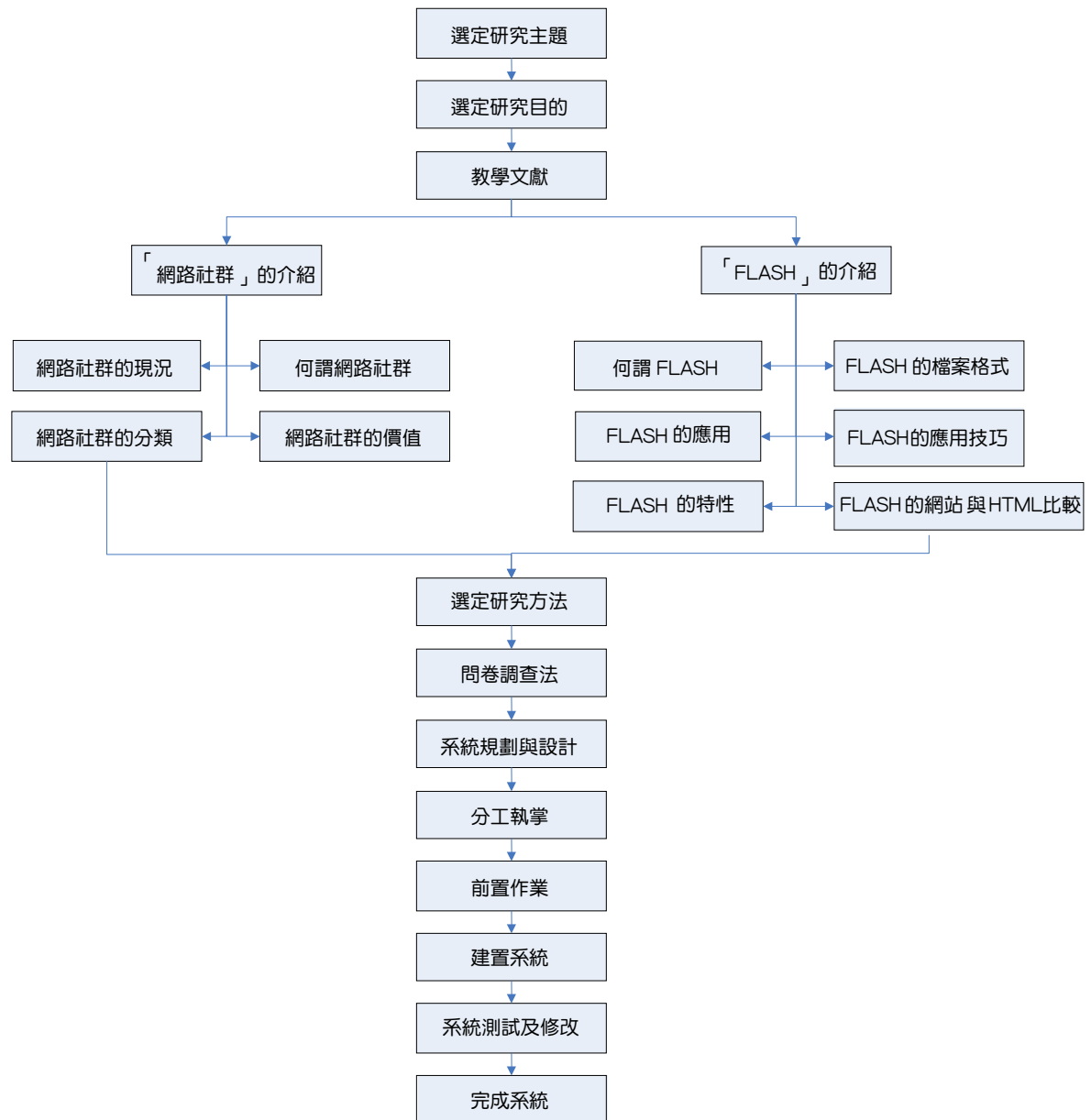


圖 1 研究流程圖

第二節 研究方法

在本研究中採取問卷調查法，詳述如下，問卷內容如附錄一。

一、問卷調查法：

此問卷我們利用李克特五點量表將題目分成三大類型的題目以及開放性問答题目，供使用者填寫，詳述如下。

1. **社群網站類**—為了瞭解使用者對於社群網站的看法，因而規劃以下題目。

- 您經常以休閒娛樂為目的瀏覽社群網站？
- 您認為社群網站在您的社交生活中是重要的？
- 您認為社群網站能增加您生活上取得資訊的幫助嗎？
- 您認為社群網站能幫助您跟朋友之間的交流嗎？
- 您認為社群網站能夠完善表達您的想法？

2. **操作介面類**—為了瞭解使用者對於操作介面的使用需求，因而規劃以下題目。

- 您認為平台的介面應簡單且容易操作系統功能？
- 您認為圖形化介面有助於您對功能上迅速的了解？
- 您認為現有的社群網站平台介面能夠完全符合您的需求？
- 您希望社群版面的外觀可以隨著自己的喜好設定？

3. **互動類**—為了瞭解使用者和使用者之間的互動需求，因而規劃以下題目。

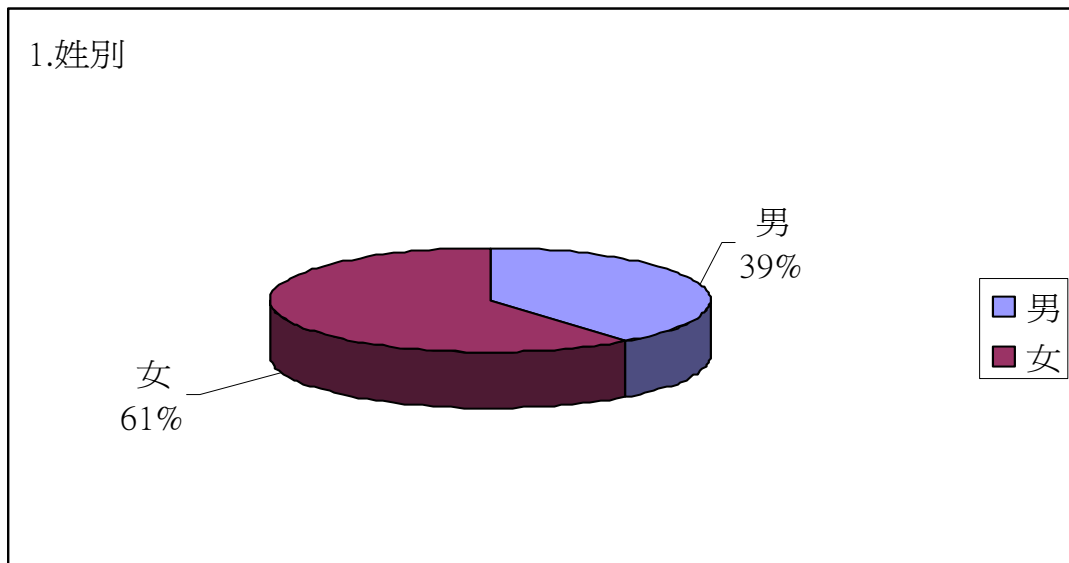
- 您認為留言板採用繪圖方式是有趣的？
- 您認為個人的心情動態以跑馬燈的方式呈現是好的？
- 您認為與朋友傳訊息時，多元化的表情、動作功能是很重要的？
- 您認為與朋友交流時的留言是可選擇私密的
- 您認為與朋友交流採用虛擬小人對談可以增加娛樂性？

4. **開放性問答**—為了更加瞭解使用者有無額外的需求，進而規劃以下問答供使用者填寫。

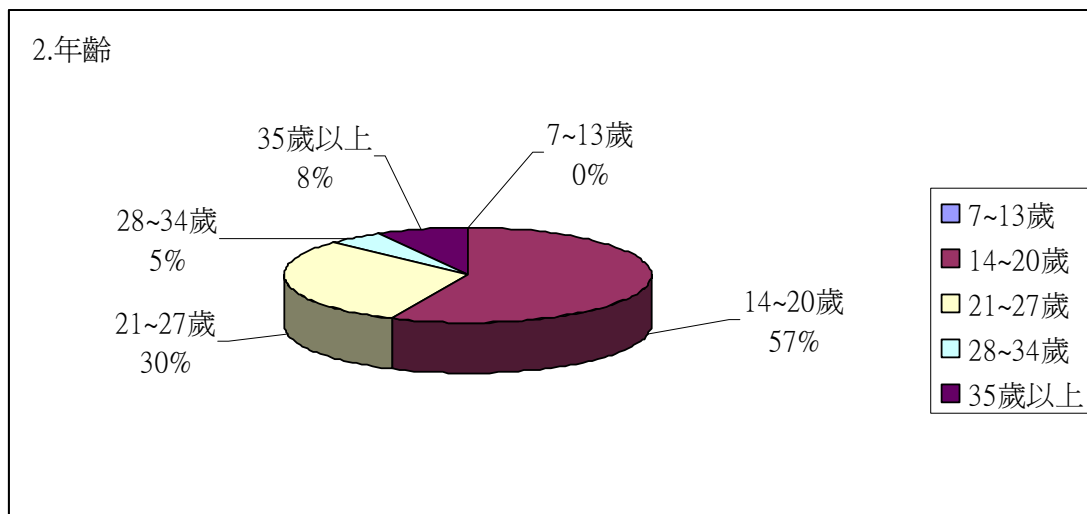
- 請問社群網站可加入何種功能會更好？
- 請問為何沒有使用過任何社群網站？
- 意見欄

二、問卷分析結果

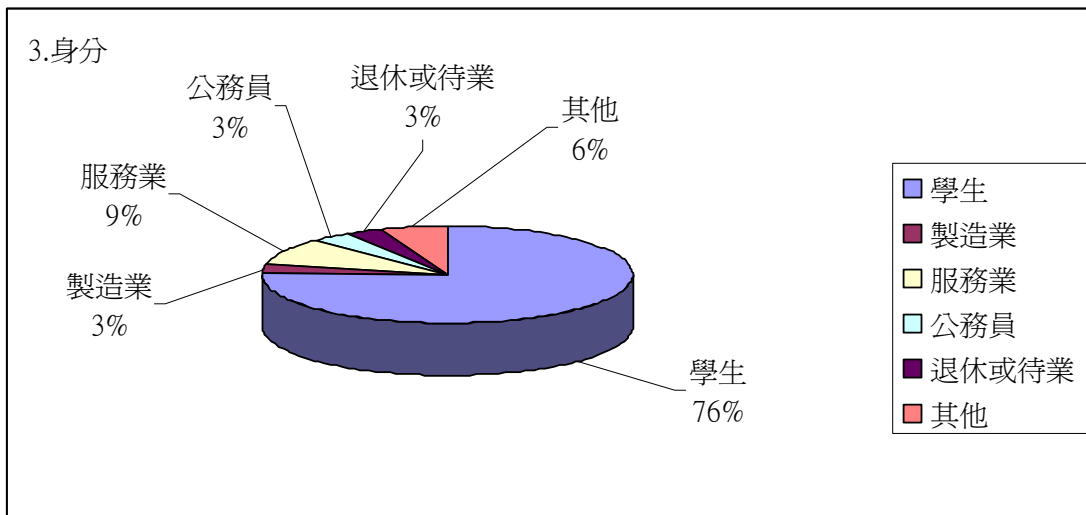
我們將對於問卷的結果進行分析，詳述如下。



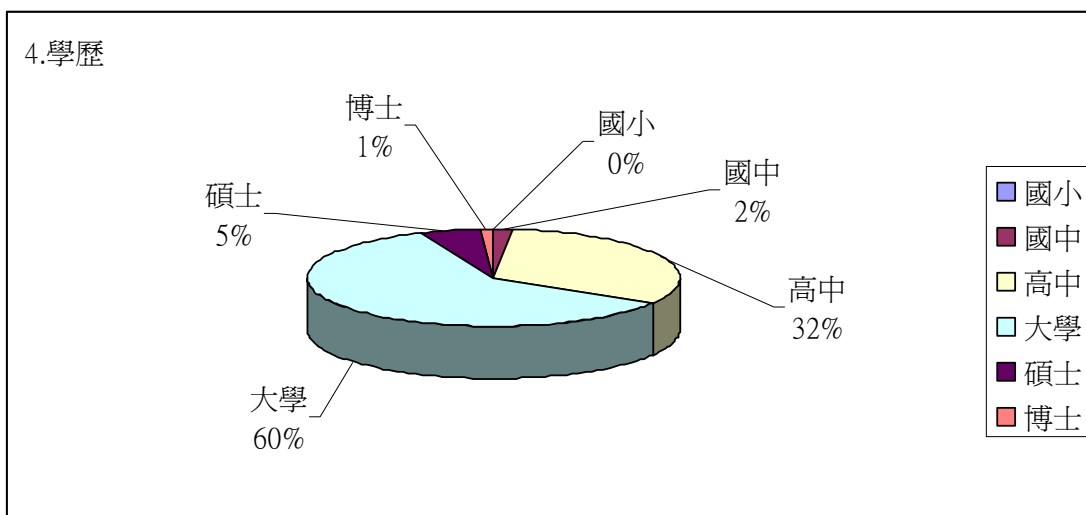
調查結果顯示，女性比例高於男性。



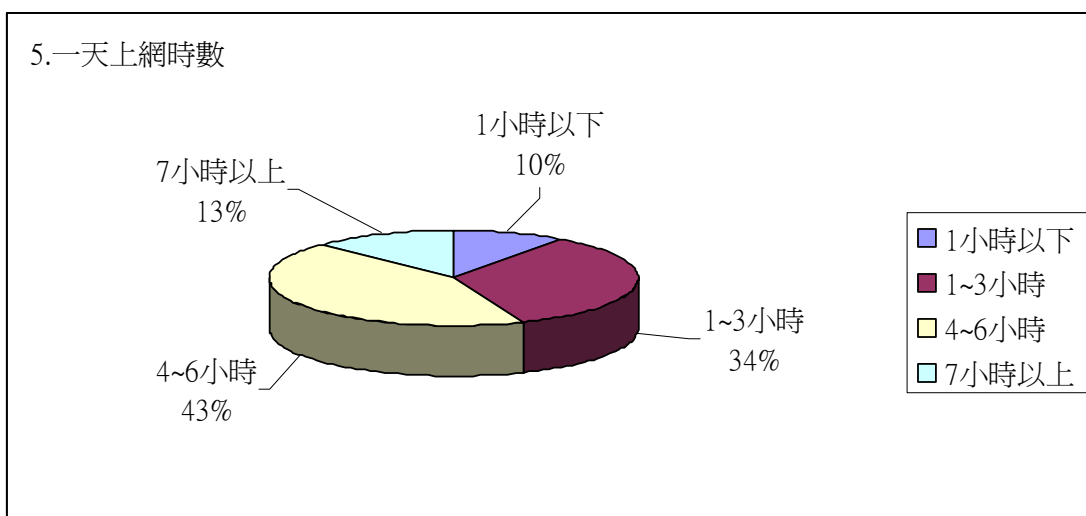
調查結果顯示，年齡大多是14~20歲。



調查結果顯示，學生佔了絕大部分。

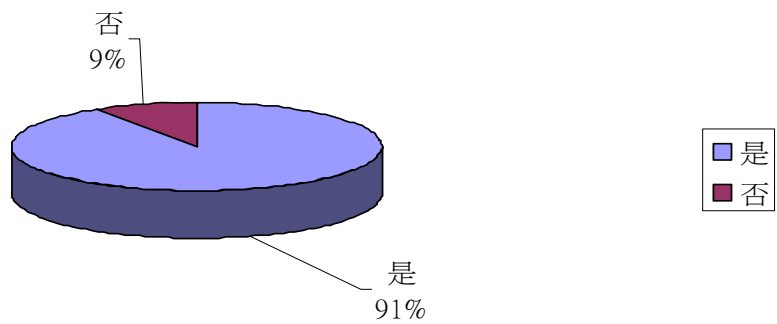


調查結果顯示，多數回答者的學歷為大學。



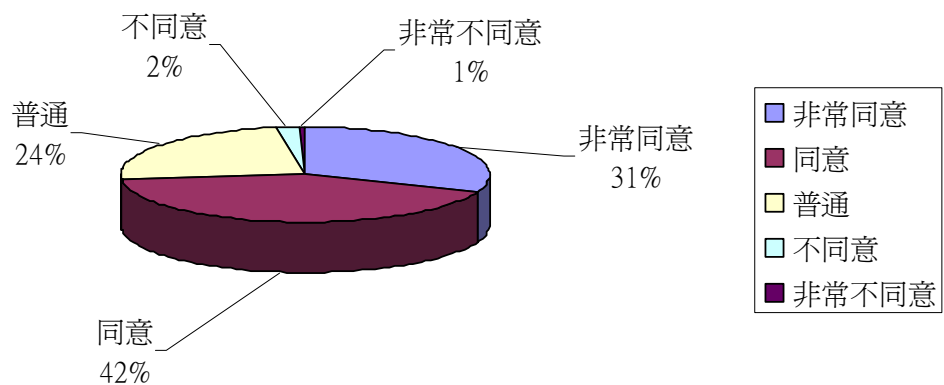
調查結果顯示，有 43% 的人上網時數為 4~6 小時。

6. 您是否使用過任何社群網站



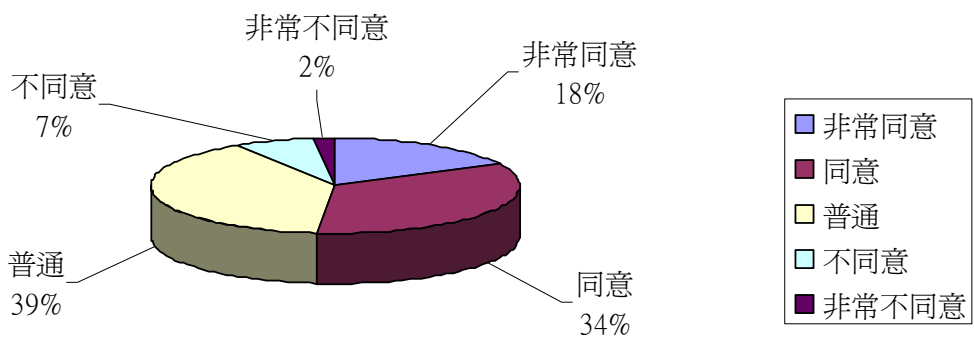
調查結果顯示，91%的人是使用過的，只有僅少部分的人是未使用過社群網站的。

7. 您經常以休閒娛樂為目的瀏覽社群網站



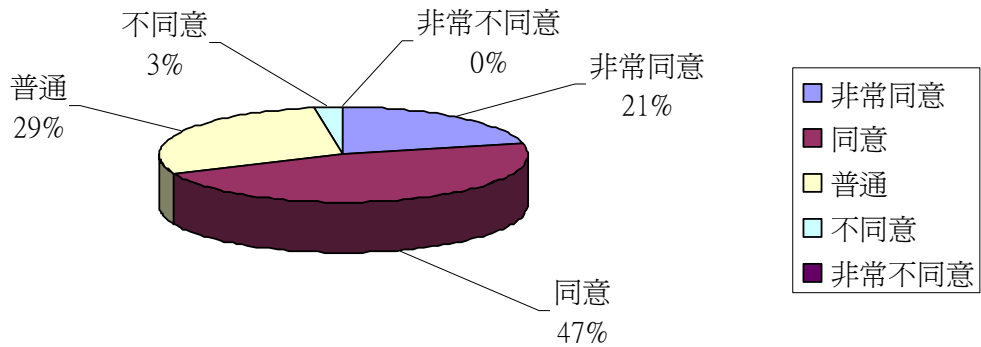
調查結果顯示，73%的人認為瀏覽社群網站可以達到休閒娛樂的目的，剩下少部分的人可能以其他原因作為瀏覽社群網站的目的。

8. 您認為社群網站在您的社交生活中是重要的



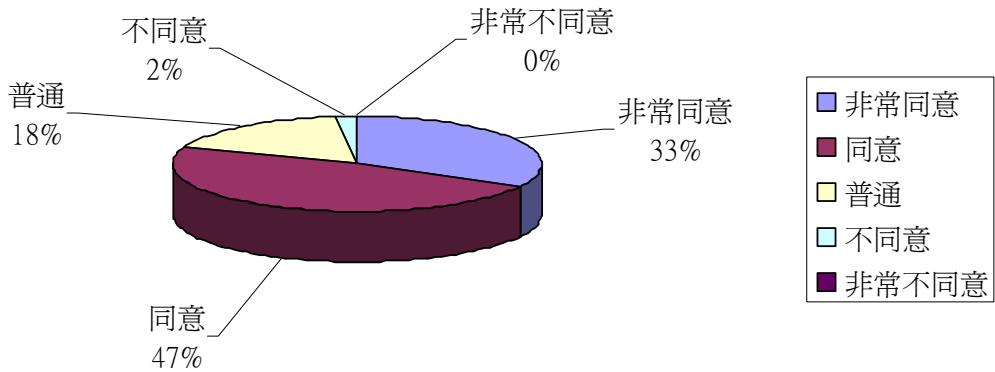
調查結果顯示，52%左右的人認為採取社群網站來進行社交活動是重要的，而剩下48%的人表示並不認為。

9.您認為社群網站能增加您生活上取得資訊的幫助嗎



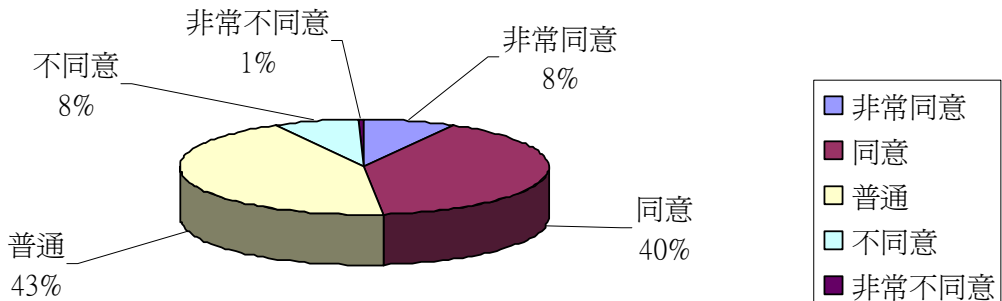
調查結果顯示，68%的人認為在使用社群網站時，能夠增加生活上取得資訊的幫助，得知在社群網站的使用上，各種資訊的交流管道是不可或缺的。

10.您認為社群網站能幫助您跟朋友之間的交流嗎



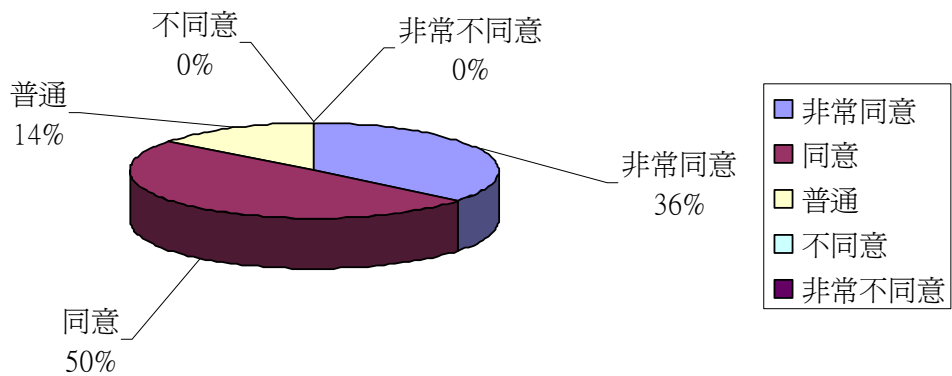
調查結果顯示，80%的人認為社群網站能夠增加與朋友之間的交流，更確定在現今社群網站的流行，是不可或缺的。

11.您認為社群網站能夠完善表達您的想法



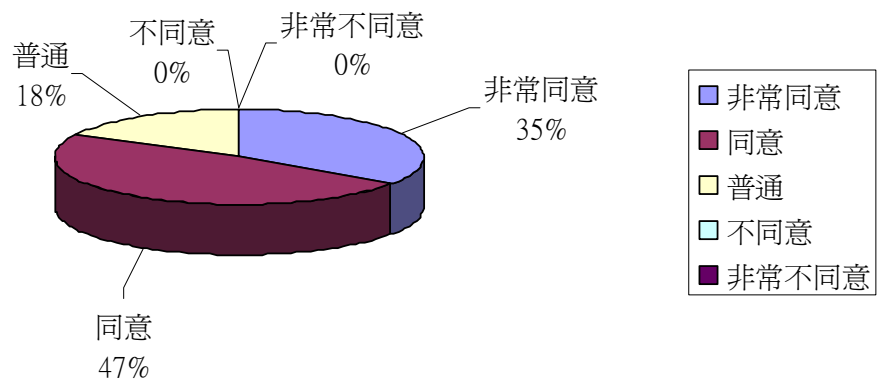
調查結果顯示，覺得社群網站能否完善表達想法的比例各佔一半左右，表示在社群網站使用上，部分的需求及功能，未能及使用者的需求上，因此設計上會多加考慮。

12.您認為平台的介面應簡單且容易操作系統功能



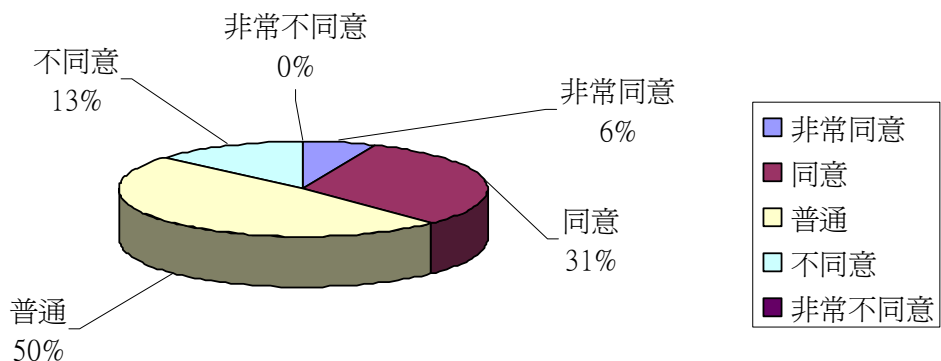
調查結果顯示，86%的人認為社群網站的介面使用要簡單明瞭，因此在系統介面設計上，會以簡單性操作為基礎來設計介面。

13.您認為圖形化介面有助於您對功能上迅速的了解

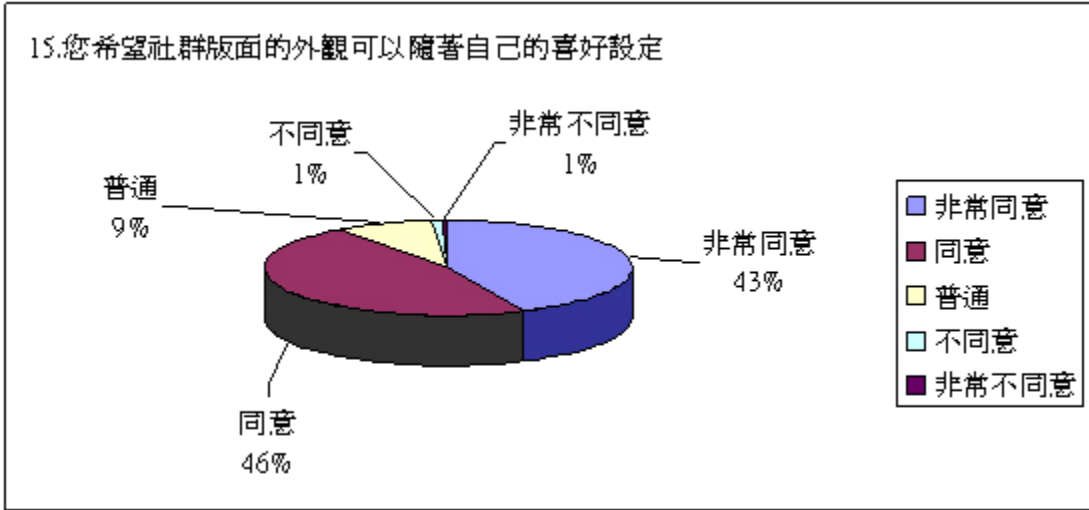


調查結果顯示，82%的人認為圖形化介面可以快速了解到各個功能的使用，因此在系統介面設計上，會加入圖形化概念來加以設計。

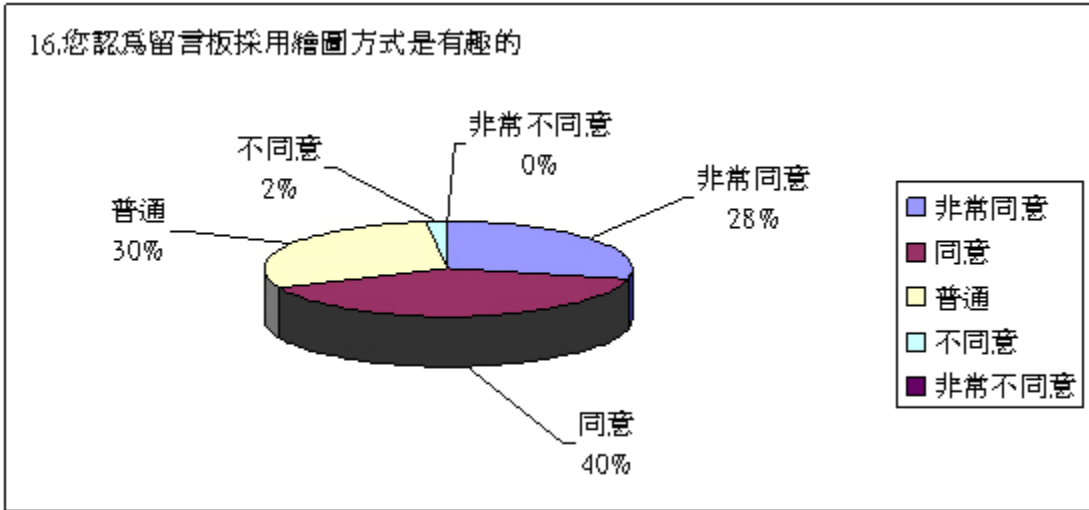
14.您認為現有的社群網站平台介面能夠完全符合您的需求



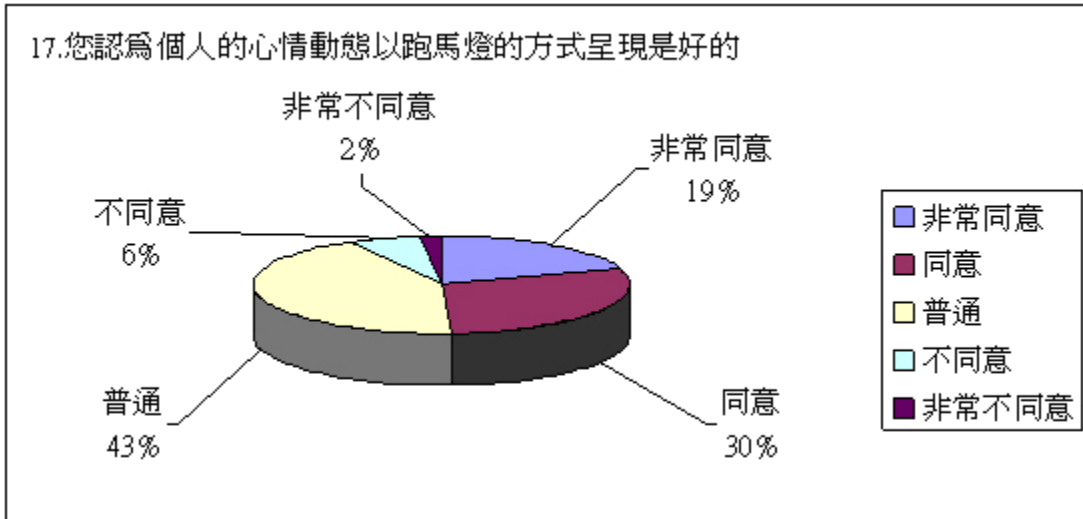
調查結果顯示，63%的人認為社群網站的介面不一定能夠完全符合需求，表示在介面上，需要以簡單、明瞭、好操作的特性來製作本系統介面。



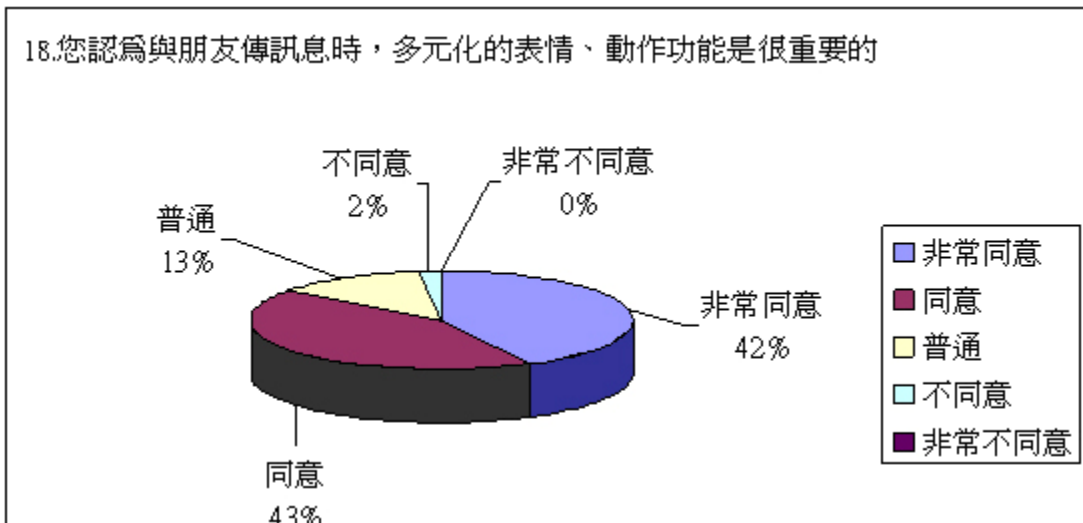
調查結果顯示，89%的人認為能夠依照自己喜好來設定社群網站的外觀，表示現有的社群網站中，版面都是固定無法以自己喜好來做更改。因此在系統設計上，會依照這點來做設定。



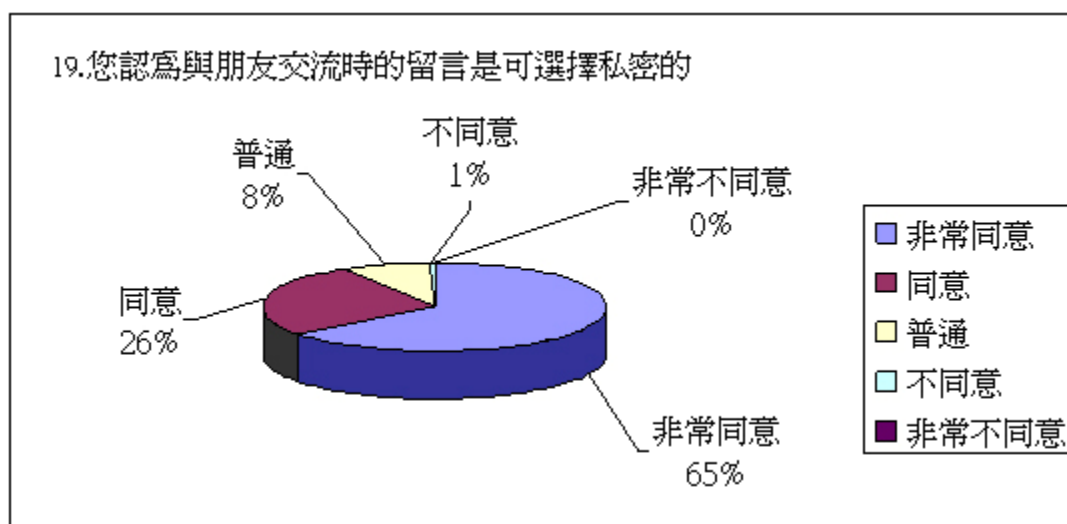
調查結果顯示，有 68%的人認為留言板功能採用繪圖的方式來呈現是有趣的，30%的人是趨普通意見，僅有 2%的人認為並非有趣的，故在此表示繪圖式留言板這項功能是可行的。



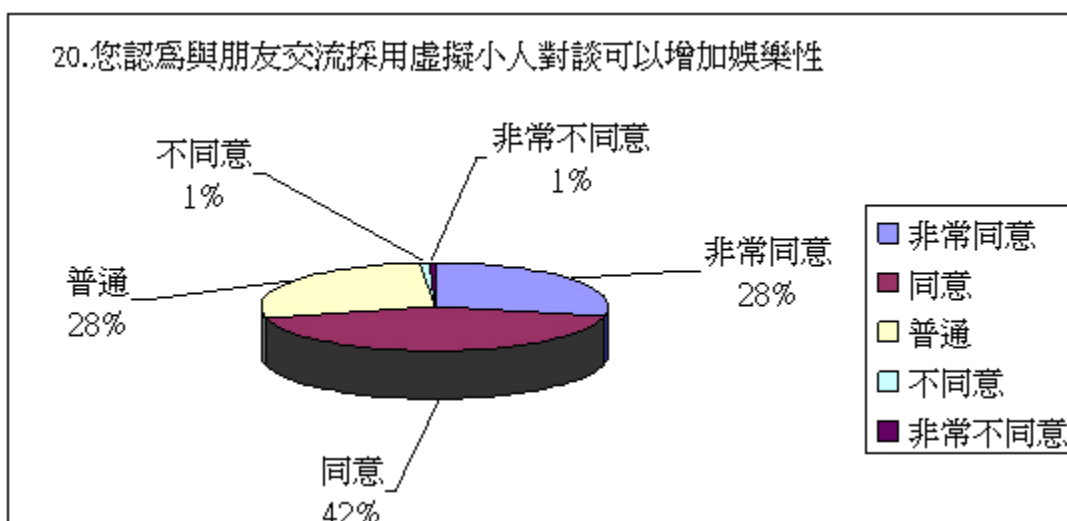
調查結果顯示，有 49% 的人認為心情動態以跑馬燈呈現是好的，43% 的人沒有意見，僅有 8% 的人認為是不好的，因此我們仍會加入此功能，但將設計為可選擇式功能。



調查結果顯示，有高達 87% 的人認為表情、動作功能在傳訊息方面是重要的，也表示絕大部分的人認同這項功能，故在我們系統中有關傳訊息的部份，將會放入表情、動作等功能。



調查結果顯示，有高達 91% 的人認為可選擇私密的留言是重要的，也表示絕大部分的人非常需要這項功能，故在我們系統中將會設計這項功能。



調查結果顯示，有 70% 的人認為使用虛擬小人可增加對談的娛樂性，此結果證明本系統的核心功能是符合大眾所需要的。

結論：

根據問卷調查結果，現今社會絕大多數的人都使用過社群網站，多數的使用者也希望社群網站能夠求新求變、更具便利性、實用性等，因此在系統設計上，會依據問卷結果來參考且做為設計上的理念。

第三節 SWOT 分析

我們針對本系統做出 SWOT 分析，如下表所示：

表 2 SWOT 分析表

| S (優勢) | W (劣勢) |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ Flash 動畫架構平台→技術 ◆ 圖形化介面操作→策略 ◆ 遊戲化系統→特色 ◆ 客製化功能→服務 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 網路頻寬速度 ◆ 開發時間長 |
| O (機會) | T (威脅) |
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ 社群網站是大多數人的興趣 ◆ 以 Flash 設計休閒娛樂網站，較為生動、活潑 ◆ GUI 操作系統盛行 ◆ 現今RIA技術越來越成熟，目前採用RIA來製作互動式網頁的越來越多，因此可加以使用此技術 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 有許多同質社群平台 ◆ 汰換率高 |

我們針對上述SWOT分析，擬定了以下幾種策略來因應，如下表所示：

表 3 SWOT 分析因應策略表

| 策略 | S (優勢) | W (劣勢) |
|--------|--|--|
| O (機會) | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 運用目前的RIA技術，將應用程式快速的應用在網路上，並且能相當容易的操作資料。 ◆ 以Flash設計網站時，加入GUI操作介面，可以讓網站更為生動、具有新鮮感。在使用者方面，透過統一的操作方式，讓使用者能夠快速熟悉其他程式的操作。 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 在網路頻寬的限制下為了讓使用者快速瀏覽平台，運用RIA技術縮短瀏覽等待的時間並精簡開發流程、降低應用程式及維護成本。 ◆ 採取GUI介面操作，以達到容易管理及壓縮使用容量之目的，進而解決網路頻寬不足之困境。 |
| T (威脅) | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 以Flash加入3D建模概念，呈現出具有立體感的網站，來區隔與以往Flash網站的不同。 ◆ 以客製化的營運，降低社群網站的汰換率。 | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 因應現今有許多同質性的社群平台，因此可以加以參考其架構及為何受到歡迎的原因，進而增加設計平台上所需要的思想與架構，而達到縮短開發時間 |

第四章 預期研究成果

在此章節我們將介紹我們的系統功能、系統特色、使用對象以及使用環境、開發工具、進而建置出系統平台架構與系統雛型畫面。

第一節 系統功能

我們系統的功能是經由一些線上的互動，來增進好友之間彼此的感情和使用者角色的經驗，經驗到達某一程度後會升級，而小屋和個人衣櫃也會隨著人物的升級而升級增加，表現出個人的特色，而小屋內部可依自己的想法去佈置，此外使用者可在自己的小屋裡的檔案櫃上傳檔案 提供給需要人下載使用。小屋內建的系統有心情跑馬燈、留言板，最後跟其他社群網站最大不同的地方就是我們整合多媒體動畫來呈現我們的系統，讓使用者有耳目一新的感覺。

- 一、隨時與線上的好友即時互動。
- 二、圖形化介面，系統操作容易。
- 三、小屋功能依使用者升級而進行升級。
- 四、小屋內部的擺設依使用者的喜好來進行擺設。
- 五、可讓使用者對特定的人說悄悄話，讓使用者有私人的空間。
- 六、可上傳影音與圖片與大家分享。
- 七、小屋功能可讓使用者隨意調整，例如：關閉或開啟。
- 八、使用者的人物服裝、配件會因升級而開放多種購買選擇。

第二節 系統特色

在此節我們將介紹本系統的特色包含以多媒體動畫呈現社群平台、遊戲化系統作為運作核心、客製化功能反應需求。

使用Flash多媒體技術來呈現平台畫面，與現今許多社群平台相當不一樣，綜合豐富的動畫及鮮明娛樂性畫面，來重新詮釋社群網站的意義。

一、以多媒體動畫呈現社群平台

本社群平台系統最大特色是以「Flash多媒體技術」來設計社群平台，與以往社群平台最大的不同點在於它的呈現方式，傳統社群平台多以平面網頁模式、平面圖像介面等樣式作為呈現方式，本系統利用FLASH做出類3D的方式，藉此區隔與以往Flash網站的不同。

在我們創新的理念之下，決定結合Flash多媒體技術來設計社群平台，而圖形化介面是本系統的特色之一，簡單的圖形化介面除了讓使用者對系統有興趣以外，另外簡單的樣式更容易讓使用者對系統操作上快速上手。

二、遊戲化系統作為運作核心

本社群平台系統第二大特色為「遊戲化系統」作為運作核心，所謂遊戲化顧名思義是讓使用者用玩遊戲的方式來使用此社群平台。在過去較為樸素的社群平台中，遊戲化概念是屬於相當創新的特色。

在這部分，我們將設計出個人專屬角色、個人區域，或是有系統的成長概念、模式，以及一連串的互動功能、娛樂遊戲等等，在這些特色上，將重新詮釋何為遊戲化社群平台。

三、客製化功能反應需求

客製化功能一直是本製作團隊很大的目標之一，藉由設計出一套反饋機制，讓使用者運用此機制反應他們的需求，製作團隊再根據這些需求做出對應的系統功能，達到所謂真正的客製化社群平台，這將是本平台的一大特色。

反饋機制，在系統畫面上製作一個「寫信回報」的按鈕，使用者可以透過使用這個按鈕，把他們的意見寄給我們，而我們在針對這些建議，設計出使用者所想要的東西。

而在系統設計階段時，反饋機制尚未成形前，我們將以網路調查或問卷訪問的方式來得知大眾需求，作為客製化功能之基礎。

四、系統特色比較表

我們以本系統與其他相關系統之比較表，如表 5 所示：

表 4 系統特色比較表

| | Mini Cave | Facebook | Plurk | Twitter | 新浪微博 |
|-------|-----------|----------|-------|---------|------|
| 留言版 | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 檔案分享 | ✓ | | | | |
| 多媒體介面 | ✓ | | | | |
| 小遊戲 | ✓ | ✓ | | | |
| 好友連連看 | ✓ | ✓ | | ✓ | |
| 升級服務 | ✓ | | ✓ | | |
| 自訂版面 | ✓ | | ✓ | ✓ | |
| 虛擬人物 | ✓ | | | | |
| 即時聊天 | ✓ | ✓ | | | |
| 個人動態 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

第三節 使用對象

社群網站結合了交友、學習、網誌、分享影音圖片等功能，在虛擬的網路環境中結合了人際互動的平台，提供現實生活中一個虛擬社群的服務，全世界的人都可透過虛擬與現實間的連結產生人際互動。

本專題所設定的使用對象，適用於各年齡層的使用者，但大多的使用對象還是在於學生與上班族為主。

104 人力銀行針對上班族進行「網路社群使用狀況」調查，結果發現超過半數(52.3%)的上班族最常用 Facebook 聯繫人脈，尤以年輕族群最盛行，63.4%的 18~25 歲受訪者表示自己首要溝通管道就是 Facebook。

一、學生：

對學生來說社群網站不僅可以用來交友，學生們也善加利用搜尋工具來尋找自己有興趣的人、事、物，對於他們來說，社群不只是娛樂休閒，也是一個可供拓展交友圈的地方，還可以增廣見聞、促進學習能力等等。

二、上班族：

對上班族來說社群網站不僅可以用來休閒聊天，上班族也善加利用經營人脈，甚至是找工作。一項調查發現，五成二的上班族都用社群網站維繫人脈，平均每個人擁有 126 位朋友，更有超過六成的上班族希望透過好友或塗鴉牆找工作，網路時代上班族擁有更多元的管道經營人脈，善用網路社群工具的確有機會為自己創造更多的職場貴人。

第四節 使用環境

本系統使用環境為所有網路，由網頁環境與網路協定的方式運作的虛擬空間，並且將大部份的情境元件存至資料庫，透過後端管理機制和產生器的搭配係

能直接操控網頁上的虛擬物件，呈現出多媒體技術的介面，達到動態更新與互動的目的。

一、本系統於使用者端所需軟硬體之建議如下

◆硬體

表 5 硬體建議需求表

| | |
|---------|------------------------------|
| CPU | P4 1.4GHz 以上 |
| RAM | 1G 以上 |
| 顯示卡 | GeForce4 系列/128MB |
| 網路卡 | 10/100 Ethernet Network Card |
| 網路 | ADSL 或 Cable Modem 以上 |
| DirectX | 9.0C |

◆軟體

使用端作業系統：Windows2000/XP/Vista/Windows 7 以上的作業環境。

使用介面：Microsoft Internet Explorer 6.0 以上版本、Firefox 等瀏覽器。

第五節 開發工具

本節將介紹此系統的開發工具分別為書面資料工具及系統開發工具。

一、書面資料工具

1. WORD

Microsoft WORD 是由 WINDOWS 作業系統下執行的一套文書處理應用程式，我們利用此軟體彙整出專案企劃書，並利用此軟體提供的各項功能來彙整所有文字資料並編排資料格式。

2. VISIO

Microsoft VISIO 是由 WINDOWS 作業系統下執行的一套把流程視覺化的繪圖軟體，產品的基礎為公用圖形引擎和智慧型繪製工具集可以製作的圖表範圍十

分廣泛，目的在使我們能輕易地把資料轉換成圖形，同時 Visio 支援將檔案保存為 svg、dwg 等向量通用格式，而我們利用此軟體繪製研究流程圖。

3. EXCEL

Microsoft Excel 由 Microsoft 為使用 Windows 和 Apple Macintosh 作業系統的電腦而編寫和運行的一套試算表軟體，用來處理數據、圖表資訊，將各種數字加以處理運算(公式函數運用、分析統計功能)，我們利用此軟體所提供的功能統計研究方法的問卷調查比例並製作出統計圖表。

4. PowerPoint

在 Microsoft PowerPoint 中，就像其它大部分簡報軟體一樣，文字、圖像、影片和其它物體被安置在個別頁或「幻燈片」上，可以列印或投影於銀幕並可讓簡報使用者導覽就如同在幻燈片本身上出現一樣。

二、系統開發工具

以下將介紹系統開發工具如表七彙整所示：

1. Flash

被大量應用於網際網路網頁的向量動畫檔案格式，使用向量圖形 (Vector Graphics) 的方式，所以產生出來的影片佔用儲存空間較小。且創作出的影片有自己的特殊檔案格式 (swf)。該公司聲稱全世界 97% 的網路瀏覽器都內建 Flash 播放器 (Flash Player)，是 Adobe 提出的「富網際網路應用」(RIA) 概念的實作平台，從使用者體驗的角度，是目前最好的前端技術。

2. PHP

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) 是一種在電腦上執行的腳本語言，主要用途是在於處理動態網頁，也包含了命令列執行介面 (command line interface)，或者產生圖形使用者介面 (GUI) 程式。

PHP 的應用範圍相當廣泛，尤其是在網頁程式的開發上。一般來說 PHP 大多執行在網頁伺服器上，透過執行 PHP 程式碼來產生使用者瀏覽的網頁。PHP 可以在多數的伺服器和作業系統上執行，而且使用 PHP 完全是免費的。根據 2007 年

4 月的統計資料，PHP 已經被安裝在超過 2000 萬個網站和 100 萬台伺服器上。

3. MySQL

MySQL 是一個開放原始碼的關聯式資料庫管理系統，如同 SQL SERVER 一樣可以運用在輸入資料做管理運用存取的大型資料庫，藉由其網路跟大量資料運算處理功能，協助一些公司或網頁上一些資料的處理，這種類型的軟體被通稱為資料庫管理系統 (DataBase Management System, DBMS)，我們將利用此系統儲存建立、維護和管理使用者輸入的基本資料。

4. Dreamweaver

Adobe Dreamweaver(前稱 Macromedia Dreamweaver)，是 Adobe 公司的著名網站開發工具。它使用所見即所得的介面，亦有 HTML 編輯的功能。它現在有 Mac 和 Windows 系統的版本。

5. Apache HTTP Server

Apache HTTP Server (簡稱 Apache) 是 Apache 軟體基金會的一個開放原始碼的網頁伺服器，可以在大多數電腦作業系統中執行，由於其跨平台和安全性被廣泛使用，是最流行的 Web 伺服器端軟體之一。

表 6 開發工具表

| | |
|--------|---------------------------|
| 文書軟體 | WORD、VISIO、EXCEL |
| 資料庫軟體 | MySQL |
| 多媒體軟體 | Adobe Flash CS3 |
| 網頁設計軟體 | PHP、Adobe Dreamweaver CS3 |
| 伺服器軟體 | Apache HTTP Server |

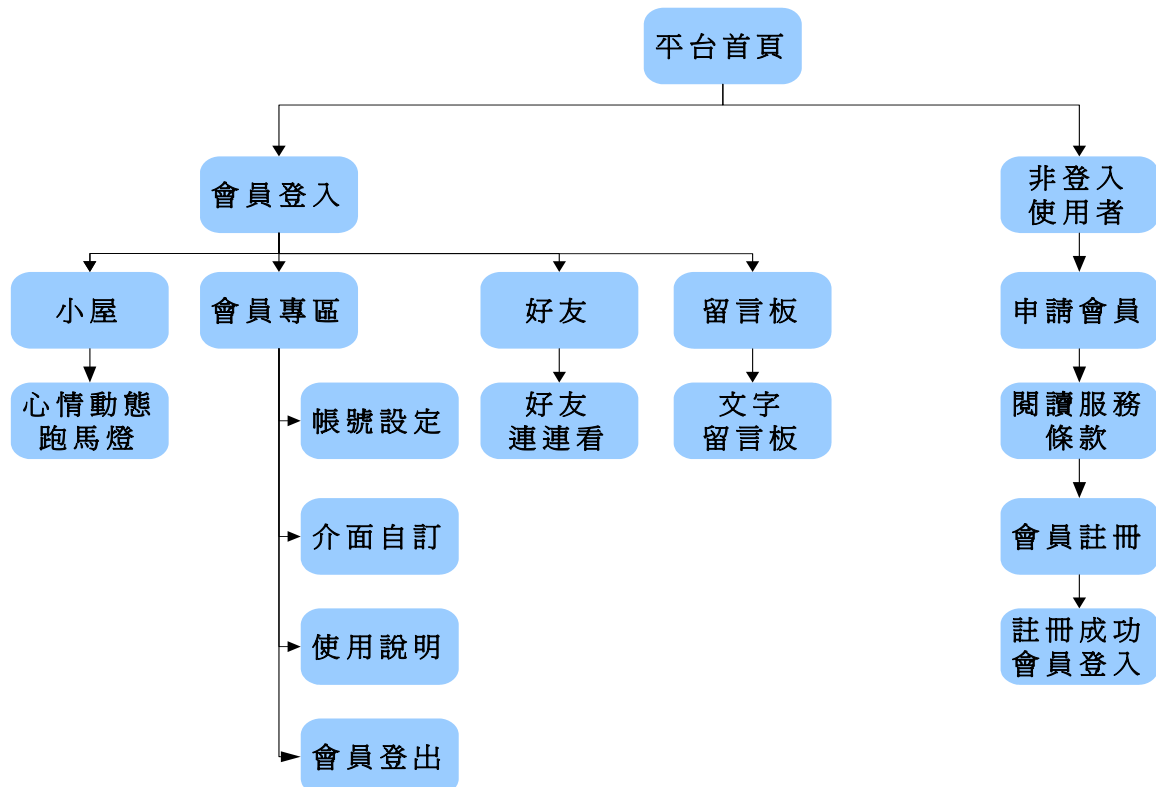
第六節 系統平台架構

我們的系統平台架構擺脫了以往社群網站較為呆板的介面，係採取 Flash 多媒體技術較為創新，並藉由圖形化介面方便使用者操作，而每位使用者都有自己專屬的一間小屋並附屬檔案分享功能，小屋上方面則可顯示使用者的心情動態

並可到他人的小屋參觀，而隨著互動越多小屋的樣式也會做更動，並提供客製化功能，如圖 2 所示。

本系統平台是架構在 Windows XP 以上的作業系統並搭配 MySQL Server 2005 為後端資料庫，做為主要的作業環境，網頁程式方面使用 PHP 程式語言、客戶端 JavaScript 腳本語言，這兩種程式語言相輔相成，即可達到我們所設計的社群平台所表現的情境式圖形顯示等互動效果，小屋內部因考慮多人連線機制，所以利用 Flash 的 Action Script 搭配 Electro Server（Flash 開發多人連線使用的軟體）。

而我們的平台系統基本上分為兩大子系統，一為用戶端系統，另一個為伺服器系統，這兩大子系統以主從式網路系統為基礎互相溝通。伺服器集中管理所有用戶端的行為，每位用戶端間，透過網路，必須經由伺服器系統的同意才能進行互相溝通。



第七節 系統雛型畫面

以下為小屋內主要雛型畫面，含有下列功能

- ◎心情跑馬燈：小屋使用者能在此區域隨時發表、更改心情留言。
- ◎功能列：主要為系統的互動功能，例如留言板、購物車、上傳檔案等等。
- ◎功能顯示區：顯示系統內的控制項目。
- ◎Flash 顯示：含有角色人物以及個人小屋畫面。



圖 3 系統雛型圖

第五章 結論與未來發展

本章節將針對此系統研究做出結論分別為預期研究效益、預期研究限制。

第一節 預期研究效益

關於我們所開發的互動式社群網站，主要目標為製作出一套使用 Flash 多媒體技術的社群平台網站，而主要目的是提供網路使用者有一塊能輕鬆娛樂的社交空間，使人與人之間的人際關係更加進步，以下將說明本系統所設立的功能及其帶來的效益：

1、小屋式社群平台：

本社群平台所帶來的第一效益，以「小屋」作為主要互動基礎，藉由小屋及角色的方式來代表身分，使用者擁有一個自己的專屬區域能與他人進行互動，在互動過程中將有一套有系統的成長概念，逐漸提升每個人的小屋外觀或是功能。

小屋式社群平台較傳統社群平台不同，它擺脫以往平台的建構方式，在這些不同點上將能增加使用者對於使用此平台的額外效益。

2、遊戲化系統：

本社群平台所帶來的第二效益，為以「遊戲化系統」所建構而成的社群平台，所謂遊戲化顧名思義是讓使用者用玩遊戲的方式來使用此社群平台。在過去較為樸素的社群平台中，遊戲化概念是屬於相當創新的特色。

在這部分，我們將設計出個人專屬角色、個人區域，以及有系統的成長概念、模式，來提升使用者的外觀或功能，另外還有一連串的互動功能、娛樂遊戲等等，在這些特色上，將重新詮釋何為遊戲化社群平台。

3、客製化服務：

本社群平台所帶來的第四效益為「客製化服務」，客製化服務一直是本製作團隊很大的目標之一，藉由設計出一套反饋機制，讓使用者運用此機制反應他們的需求，製作團隊再根據這些需求作為參考，再設計出對應的系統功能，達到所謂真正的客製化社群平台

而在系統設計階段時，反饋機制尚未成形前，我們將以網路調查或問卷訪問的方式作為客製化功能之基礎。

第二節 預期研究限制

1. 時間的限制

在建置系統上，完成整套系統所需的時間上是非常緊湊的，從蒐集資料、整合客製化所需功能、前置作業、繪製介面、程式設計、網站架構到測試與修改，

都需要長時間的操作，又由於在繪製介面上，使用 Flash 多媒體技術來建置所花費的時間是最長的，繪製介面需要大量的 FLASH 元件因為每個 FLASH 元件都需要長時間反覆性的繪製與建構模組才能夠完成。

2. 技術的限制

在技術方面，由於目前我們對於使用相關軟體的技術較為不純熟，在學習這些軟體技術的部份上，需要下相當大的功夫，這是困難點之一。而對於有關的 Flash 多媒體技術目前只能針對學、業界較通用或較專業之原文軟體上做選擇，這是困難點之二。綜合以上兩點來說，Flash 多媒體技術對我們將是一項挑戰。

第六章 分工執掌和進度表

本章節將說明分工執掌及進度表。

第一節 分工執掌

表 7 工作分配表

| 工作項目 | 負責人 | | | | |
|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 陳韋伶 | 余美琪 | 黃介雄 | 林容如 | 劉人豪 |
| 訂定題目及指導老師 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 蒐集文獻資料收集 | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| 計劃書撰寫 | | ✓ | | ✓ | |
| 系統規劃 | ✓ | | ✓ | | ✓ |
| 系統設計 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 系統實做 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 系統架設 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 系統測試 | | ✓ | | ✓ | |

第二節 進度表

表 8 時程進度表

| 工作項目 | 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 |
| 訂定題目指導老師 | 灰色 | | | | | | | | | | | |
| 蒐集文獻 | 橘色 | 灰色 | | | | | | | | | | |
| 分工執掌 | | 橘色 | | | | | | | | | | |
| 系統規劃 | 橘色 | 灰色 | 灰色 | | | | | | | | | |
| 系統設計 | | | 橘色 | 灰色 | 灰色 | 灰色 | | | | | | |
| 系統實作 | | | | | 橘色 | 橘色 | 橘色 | 橘色 | 橘色 | 橘色 | 橘色 | |
| 系統架設 | | | | | | | | | 橘色 | 橘色 | 灰色 | |
| 系統測試 | | | | | | | | | | | 橘色 | 灰色 |

(灰色為估計時間 橘色為實作時間)

參考文獻

- [1] 陳協志、林聯發、柯菁菁(2007),「圖像化、差異化暨情境化社群平台建置-M.G. City」,高苑科技大學資訊傳播系、高苑科技大學資訊傳播系、國立成功大學資工所博士論文。
- [2] 陳婷玉(2009),「Why we share?or not! 網路資源分享的類型與動機分析」,南華大學傳播學系暨研究所助理教授。
- [3] 連征忠(2002),「虛擬社群成員間信任關係之探討」,大葉大學事業經營研究所碩士論文。
- [4] 詹安婷(2010/08),「網路社群互動平台之情緒傳達角色動畫設計」,大同大學工業設計學系(所)學士論文。
- [5] 陳道欣、林建仁(1999),「Internet 影像虛擬實境創作與運用」,碁峰,台北, 363~394頁。
- [6] 黃和興(2010),「以RIA技術建構使用者操作介面模擬系統之編輯工具」,國立成功大學資訊工程研究所碩士論文。
- [7] 陳道欣、林建仁(1999),「Internet 影像虛擬實境創作與運用」,碁峰,台北, 363~394頁。
- [8] 余子麗、林宗男、李承穎、吳境霖、鄭船廷、陳德勳、洪秀娟、徐佩綾、楊筑淇(2008),「FLASH動畫製作之研究與應用-SHOW創意廣告公司」,中華醫科技術大學。
- [9] 紀姿吟、李世華、皮世明(2006),「交友網站社群經營模式之研究」,中原大學資訊管理研究所、嘉義大學資訊管理研究所、中原大學資訊管理研究所碩士論文。
- [10] 丁耀明(2005),「人際關係網路對虛擬社群使用者意願的影響」,國立清華大學資訊系統與應用研究所碩士論文。
- [11] 林正雄(2004),「共享虛擬空間建置與虛擬分身溝通互動之研究」,台南師範學院資訊教育研究所碩士論文。
- [12] 蔡玉惠(2009),「探討虛擬實務社群之持續知識分享意圖」,國立中央大學資訊管理研究所碩士論文。
- [13] 江嘉軒(2004),「虛擬社群網站使用動機與社會臨場感研究」,國立中央大學傳播管理研究所碩士論文。
- [14] Brown, J.S., and Duguid, P.(2001), Structure and spontaneity: Knowledge and organization。
- [15] Butler, B., Sproull, L., Kiesler, S. and Kraut, R. (2002), 「Community effort in online 17 groups: Who does the work and why?」 In S. Weisband

and L. Atwater (Eds.), Leadership at a Distance available online at <http://opensource.mit.edu/papers/butler.pdf>, accessed , 2004/01/24 .

[16] Barbara Roberson(1999) , 「3D on the Web」 , Computer Graphics World .

附錄一

Mini Cave 社群網站使用研究

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「社群網站之使用與拓展人際關係及對應用系統之需求」。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！恭祝平安健康、萬事如意！

基本資料：

性別 男 女

年齡 7~13 14~20 21~27 28~34 35 以上

身分 學生 服務業 製造業 公務員 退休或待業 其他

學歷 國小 國中 高中 大學 碩士 博士

一天上網時數 一小時以下 一~三小時 三~五小時 五小時以上

您是否使用過任何社群網站 是 否（若回答”否”請直接跳至開放式問答第2題繼續作答）

社群網站

| | 非常同意 | 同意 | 普通 | 不同意 | 非常不同意 |
|----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 您經常以休閒娛樂為目的瀏覽社群網站？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. 您認為社群網站在您的社交生活中是重要的？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. 您認為社群網站能增加您生活上取得資訊的幫助嗎？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 4. 您認為社群網站能幫助您跟朋友之間的交流嗎？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. 您認為社群網站能夠完善表達您的想法？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 操作介面 | 非常同意 | 同意 | 普通 | 不同意 | 非常不同意 |
| 6. 您認為平台的介面應簡單且容易操作系統功能？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. 您認為圖形化介面有助於您對功能上迅速的了解？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. 您認為現有的社群網站平台介面能夠完全符合您的需求？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. 您認為社群平台採用3D介面能夠增加您使用的興趣？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. 您希望社群版面的外觀可以隨著自己的喜好設定？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 互動 | 非常同意 | 同意 | 普通 | 不同意 | 非常不同意 |
| 11. 您認為留言板採用繪圖方式是有趣的？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. 您認為個人的心情動態以跑馬燈的方式呈現是好的？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13. 您認為與朋友傳訊息時，多元化的表情、動作功能是很重要的？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14. 您認為與朋友交流時的留言是可選擇私密的 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 15. 您認為與朋友交流採用虛擬小人對談可以增加娛樂性？ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

開放性問答：

1. 請問社群網站可加入何種功能會更好？

2. 請問為何沒有使用過任何社群網站？(若有使用過任何社群網站，此欄無需填寫。)

3. 意見欄：
