



體驗設計期末專題

中央飢餓食堂

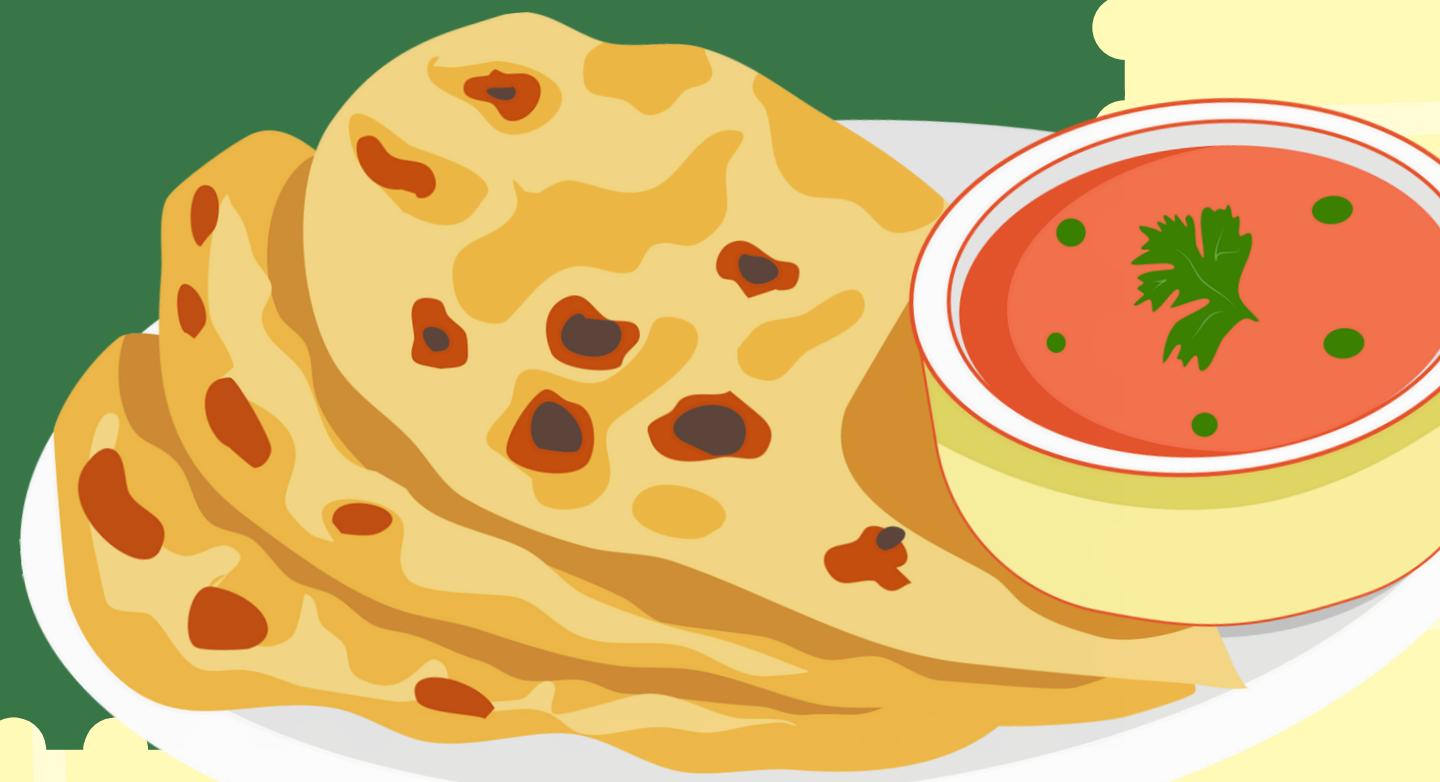
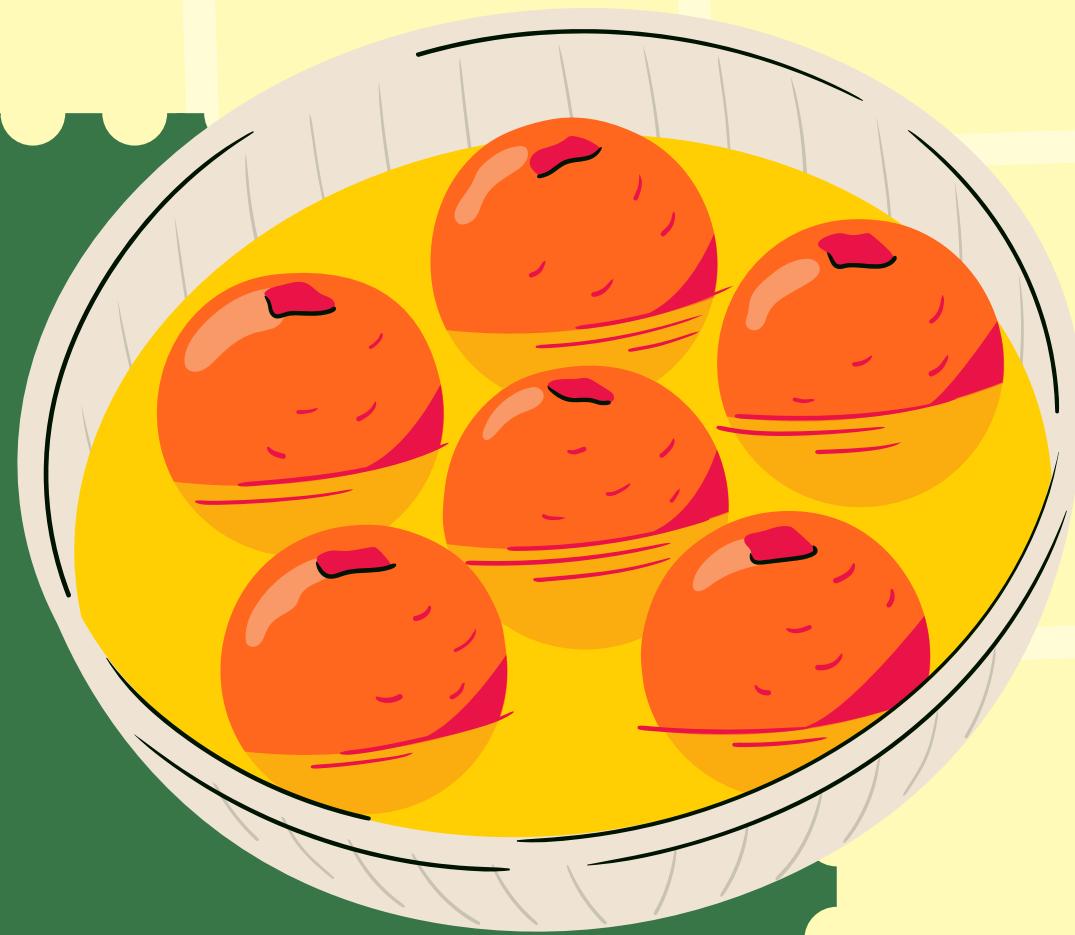
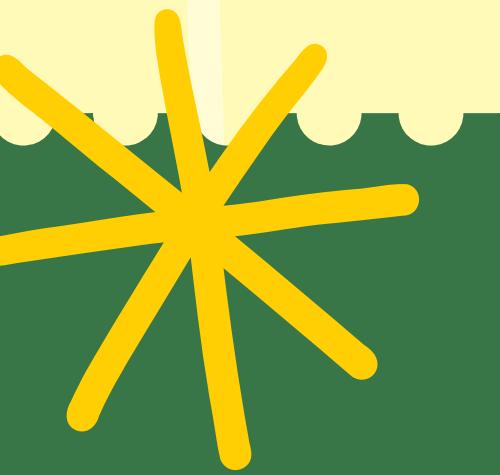
這是一款
能拯救每個中央大學飢餓學生的APP

第七組

資工二A 112502514 張峪銓

資工二A 112502519 譚智軒

資工二B 112502561 陳柏暉



目錄

- 專案背景與目標
- 作品展示
- 設計過程
- 工具使用
- 挑戰與心得



專案背景 與目標



專案背景

午餐時間擠在一小時內

參與活動

快餐營養缺乏

選擇困難

日	一	二	三	四	五	六
日文(二) A 張值如 / (O-312)		線性代數 蘇柏齊 / (E6-A30 6)		資訊工程 概論 林家瑜 / (E6-A20 6)		
日文(二) A 張值如 / (O-312)		線性代數 蘇柏齊 / (E6-A30 6)	體驗設計 黃得原 / (A-106)	資訊工程 概論 林家瑜 / (E6-A20 6)		
日文(二) A 張值如 / (O-312)		線性代數 蘇柏齊 / (E6-A30 6)	體驗設計 黃得原 / (A-106)	資訊工程 概論 林家瑜 / (E6-A20 6)		
組合語言 與系統程 式 梁德睿 / (E6-A20 7)	資料結構 洪炯宗 / (E6-A21 1)	排球入門 陳政達 / ("排球")	機率與統 計 王家慶 / (E6-A21 1)			
組合語言 與系統程 式 梁德睿 / (E6-A20 7)	資料結構 洪炯宗 / (E6-A21 1)	排球入門 陳政達 / ("排球")	機率與統 計 王家慶 / (E6-A21 1)			
組合語言 與系統程 式 梁德睿 / (E6-A20 7)	資料結構 洪炯宗 / (E6-A21 1)		機率與統 計 王家慶 / (E6-A21 1)			



專案背景

午餐時間擠在一小時內

參與活動

快餐營養缺乏

選擇困難

排隊人潮眾多

快速解決一餐
的折衷方案

無法知道學校
周邊所有餐廳

等候時間長

營業時間未知

有時沒有座位內用



專案目標

午餐時間擠在一小時內

參與活動

快餐營養缺乏

選擇困難

線上點餐

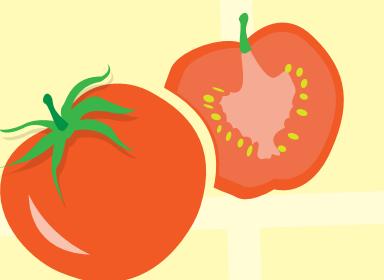
店內剩餘座位

餐廳分類

列出學校周邊
所有餐廳
與其營業資訊



作品展示



PROJECT PRESENTATION

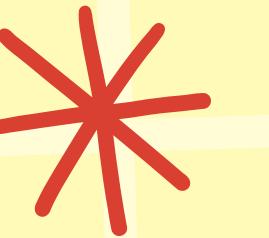
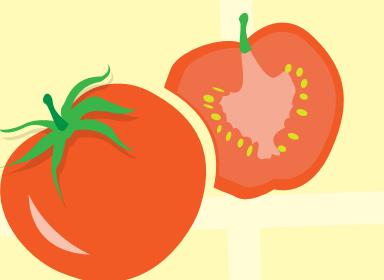
顧客端



店家端



設計過程



創意發想

腦內風暴

大眾

旅遊排程

運動訓練
協助、提示

橋道分辨、導航

學生/教師

線上會議室

中央周邊
餐飲服務

兒童

幼兒園孩童互動

資訊教育小遊戲



創意發想 六頂思考帽

中央周邊 餐飲服務

主要是餐廳的資料
都在中央附近可以實地取得
或是Google地圖也可以
取得資料相對比較簡單
技術層面比較低

"只有我們中央人才有"的獨特感
有時找不到食物吃會很躁
能有一個APP依靠感覺不錯

店家應該不太會配合
沒人用的話損失太高

相較其他主題比較好做
市面上有很多成功的案例
可以從比較熱門的店家開始
可以用介面設計的方式呈現

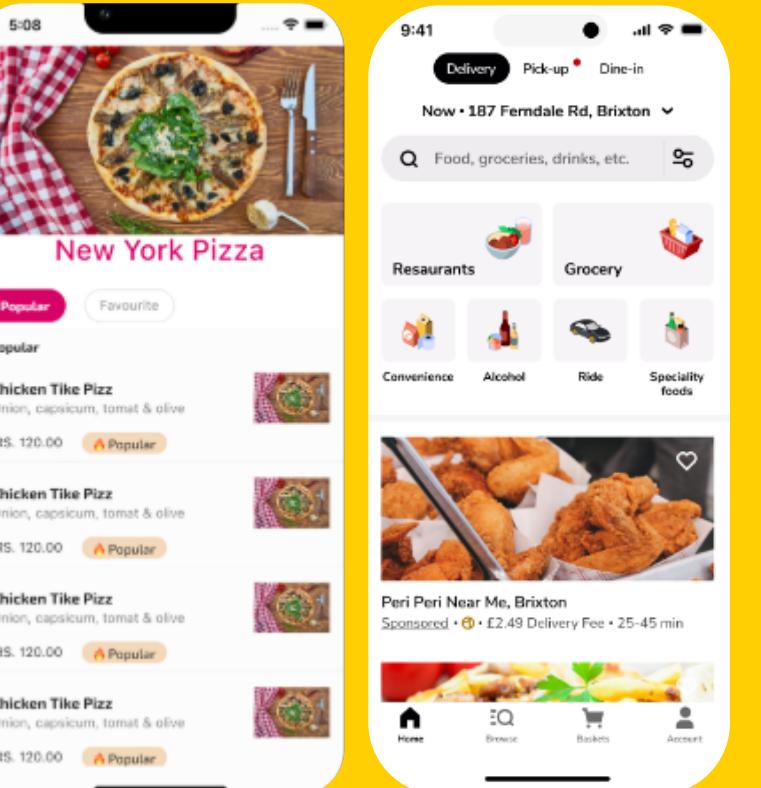
剩餘座位查詢
座位預定
隨機推薦餐廳
AI推薦餐廳

APP介面實作
軟體實作的時間不足
專注於使用者體驗設計
使用Figma作為工具

使用者研究

UI設計

參考外送平台介面



功能設計

依據自身經驗

列出餐廳的
營業時間、分類

快速點餐

隨機推薦餐廳

顧客端原型製作 - 設計目標

流暢的使用體驗

快速查看餐廳資訊

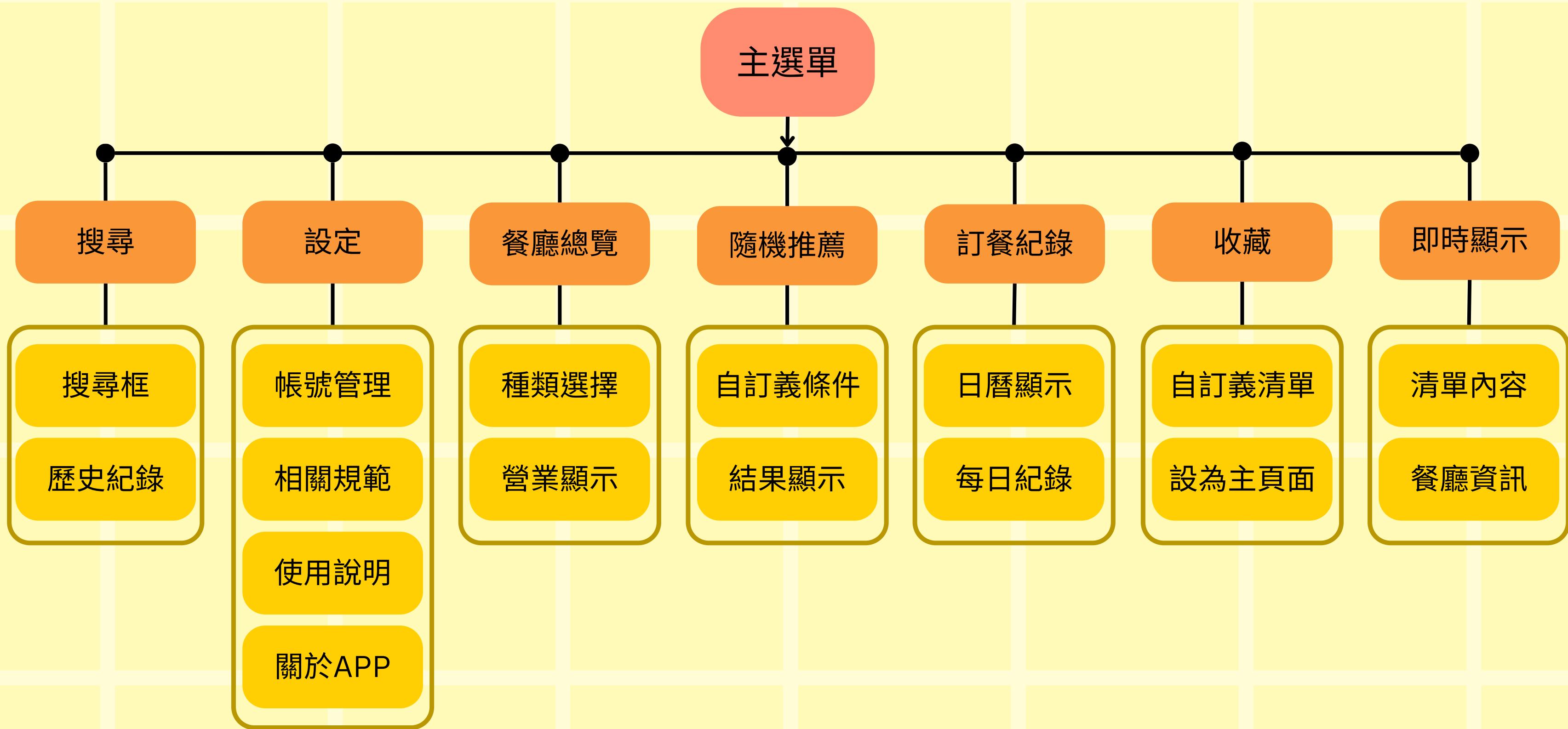
線上訂餐

解決選擇障礙

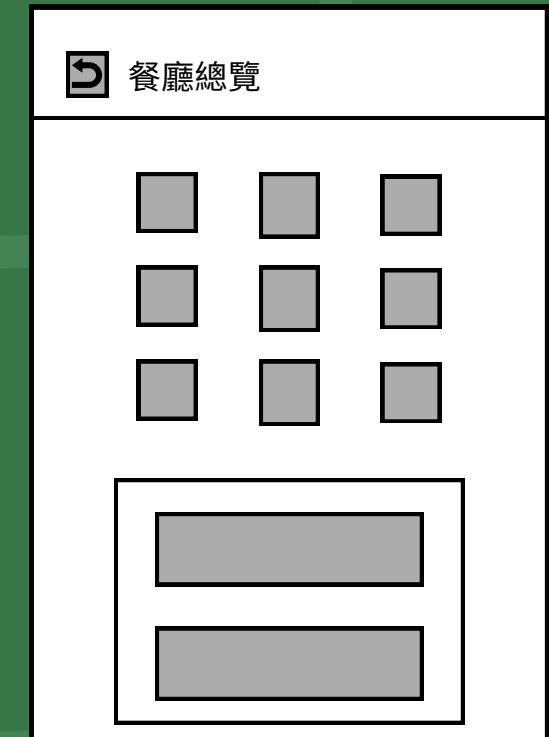
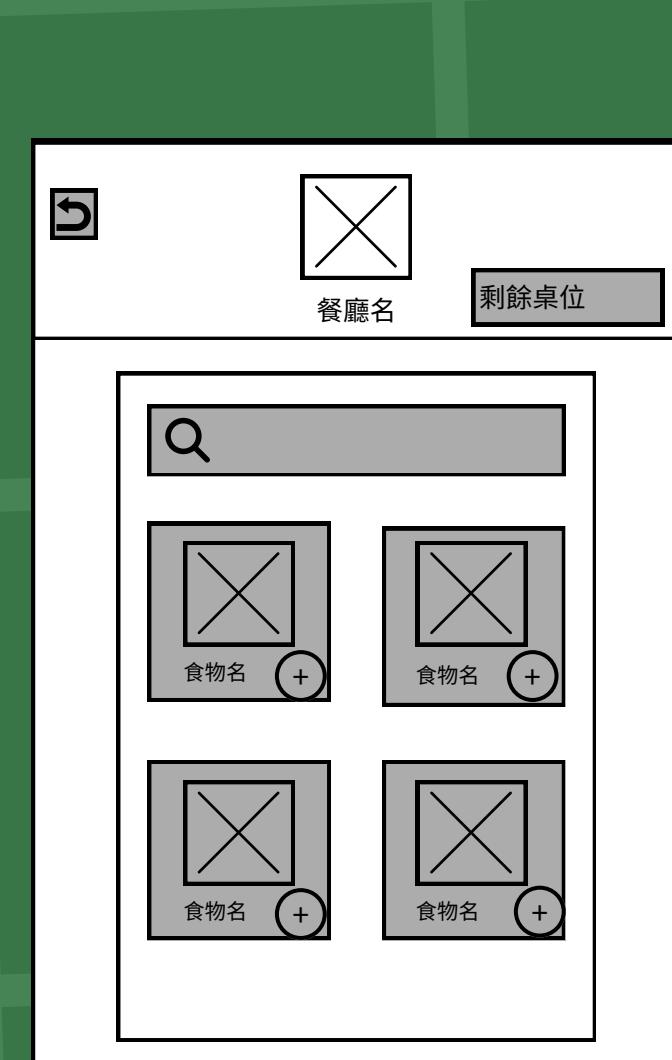
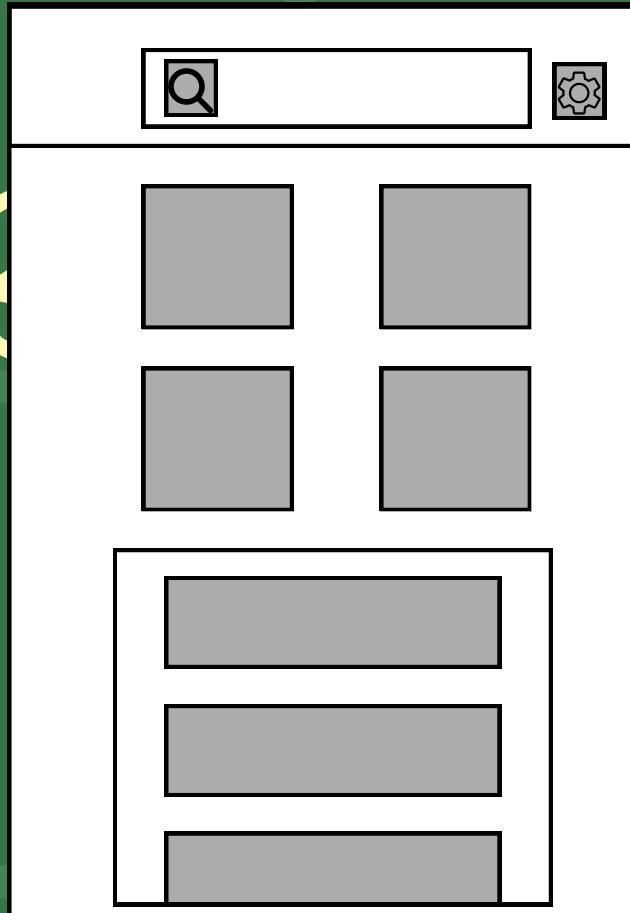
訂餐紀錄留存

使用者自訂義

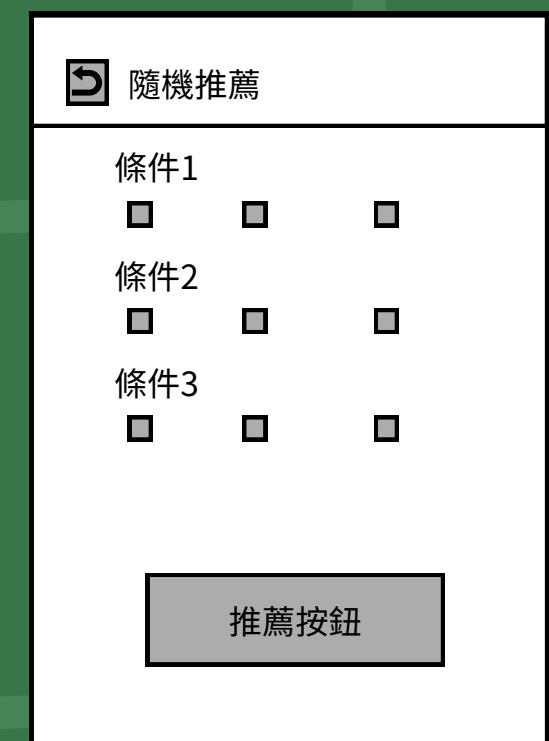
顧客端原型製作 - 架構圖



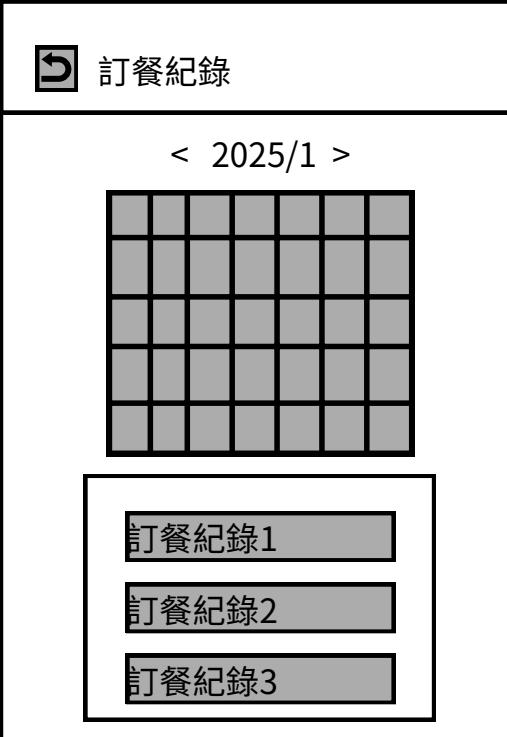
介面設計-線框圖



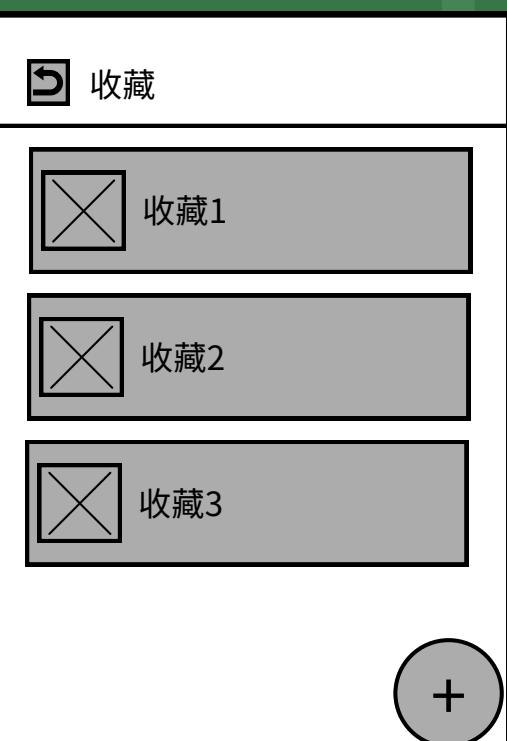
餐廳總覽



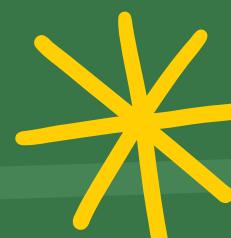
隨機推薦



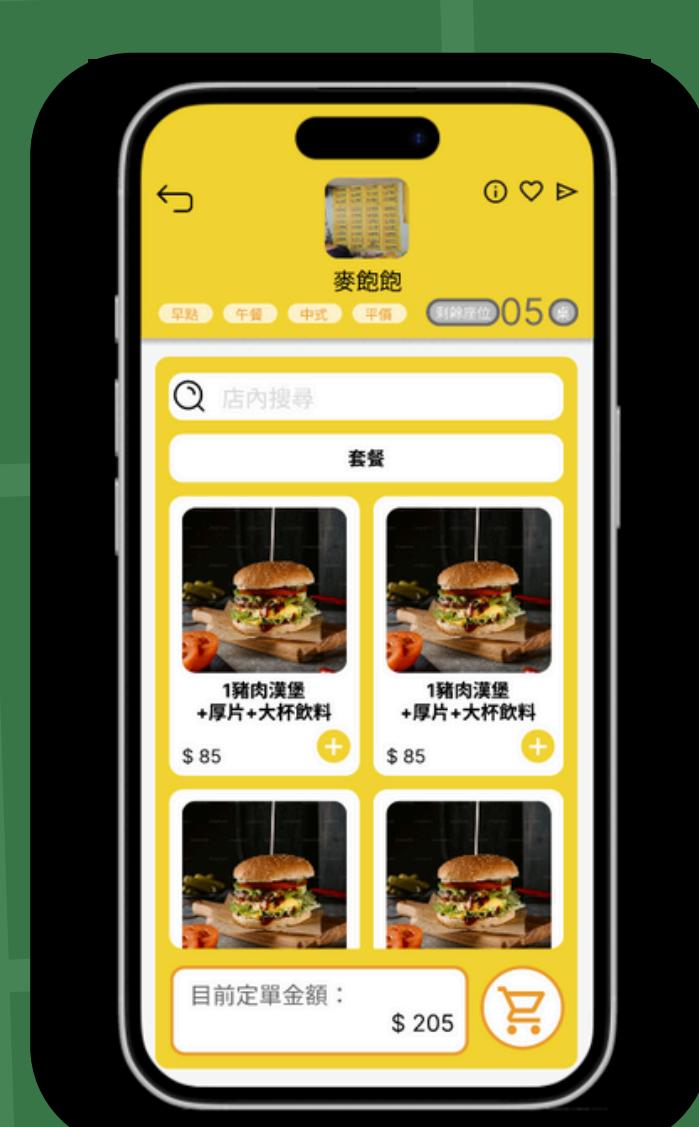
訂餐紀錄



收藏



介面設計-原型設計



隨機推薦

收藏

顧客端原型製作- 提升使用者體驗



收藏清單即時顯示

喜愛餐廳資訊

使用者可以將自己的收藏清單設置到主頁面，可以馬上看到自己有興趣的餐廳資訊。

方便單手操作

APP將此清單設為螢幕下方，以此方便使用者在查看時可以單手操作。

顧客端原型製作- 提升使用者體驗



餐廳分類

依不同條件區分餐廳

APP以餐期、食物種類、風格等條件區分餐廳，
提供使用者可以在更小的範圍內找到想要的餐廳。

營業餐廳顯示

使用者無需點進每個餐廳查看是否營業，
直接篩選出正在營業的選項，大幅縮短尋找過程。

顧客端原型製作- 提升使用者體驗



日曆顯示

快速尋找訂餐紀錄

利用特定日期找到當天的訂餐明細，
而非從所有訂餐明細中找到特定訂餐資訊。

訂單顯示

訂餐明細及取餐紀錄

可以記得過往的用餐紀錄，
也能提醒使用者是否已取回所訂的餐點。



點下紀錄，會顯示明細和取餐狀態

顧客端原型製作- 提升使用者體驗



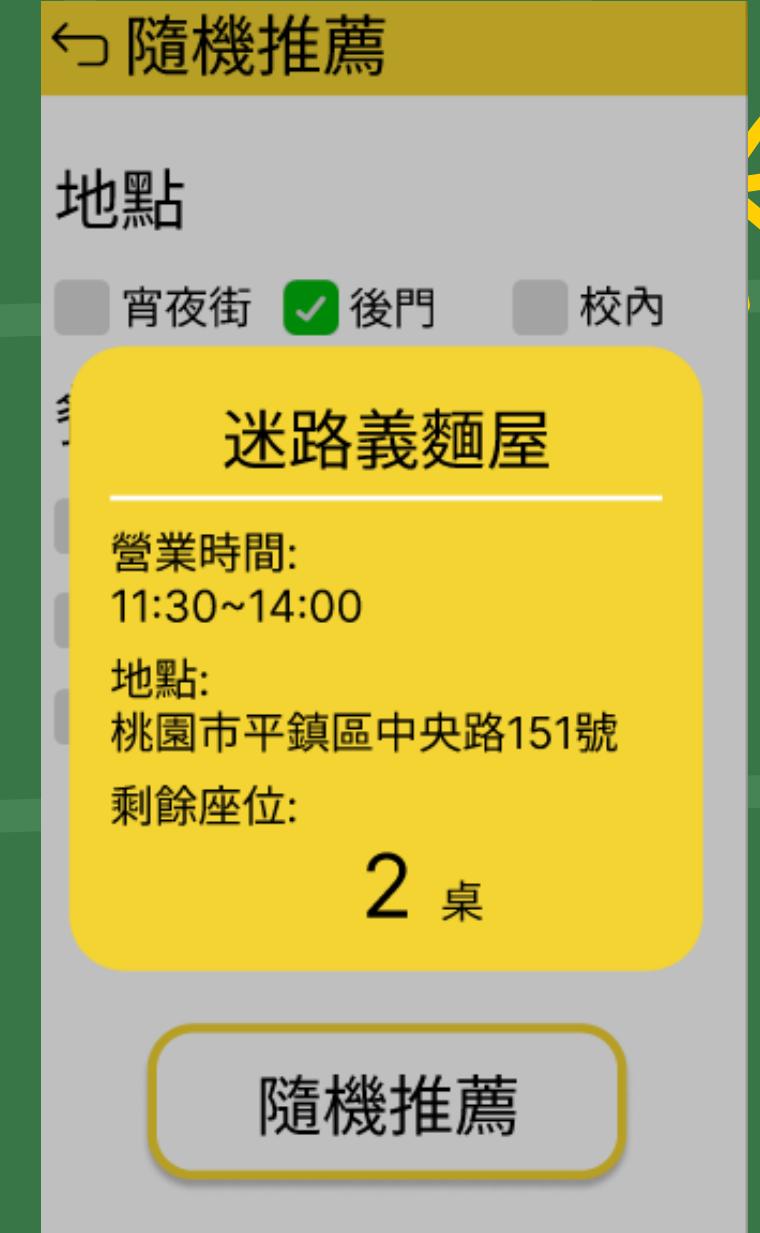
提供選擇

限定推薦範圍

使用者可以點選想要的內容，讓系統提供符合需求的推薦餐廳，以此解決使用者的選擇困難。

直覺的操作

簡單的條件篩選和明顯的推薦按鈕，讓使用者可以快速的得到推薦餐廳。



隨機推薦結果顯示

顧客端原型製作- 提升使用者體驗



收藏清單

滿足不同的喜好

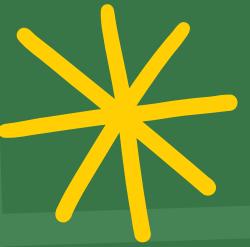
讓使用者可以自行編排餐廳種類，
選擇時可以從自己有興趣的餐廳挑選。



點選新增



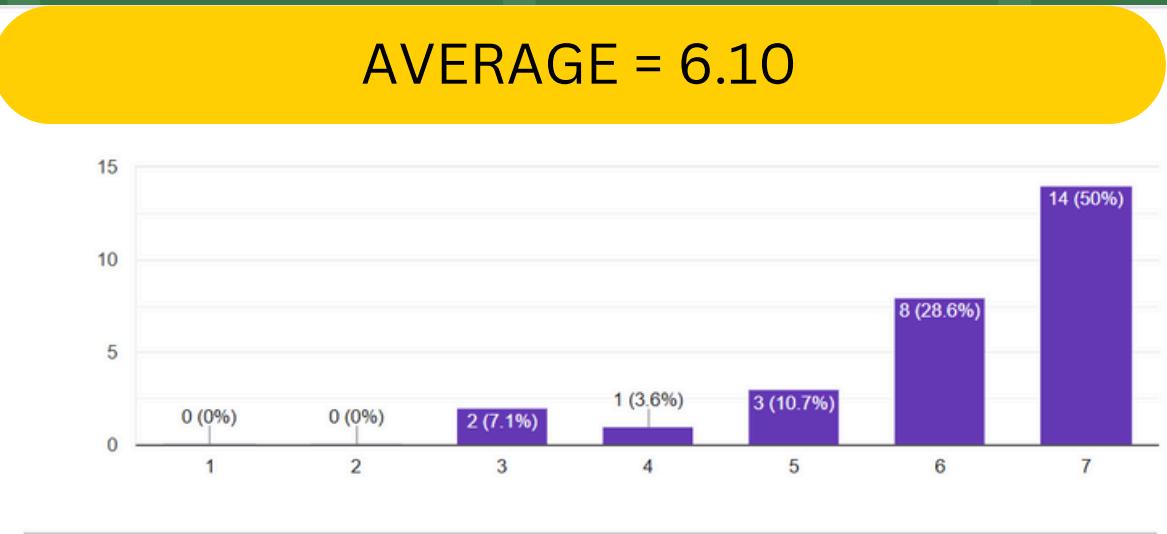
調整清單



測試與反饋

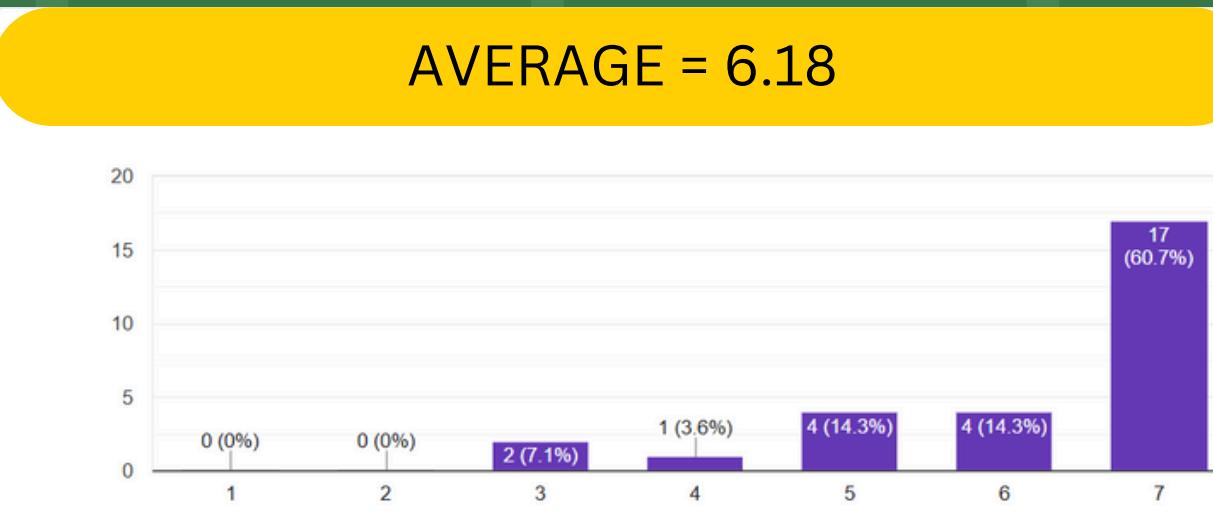
如果你在中央不知道要吃什麼，
你認為這款APP會對你有幫助嗎？

AVERAGE = 6.10



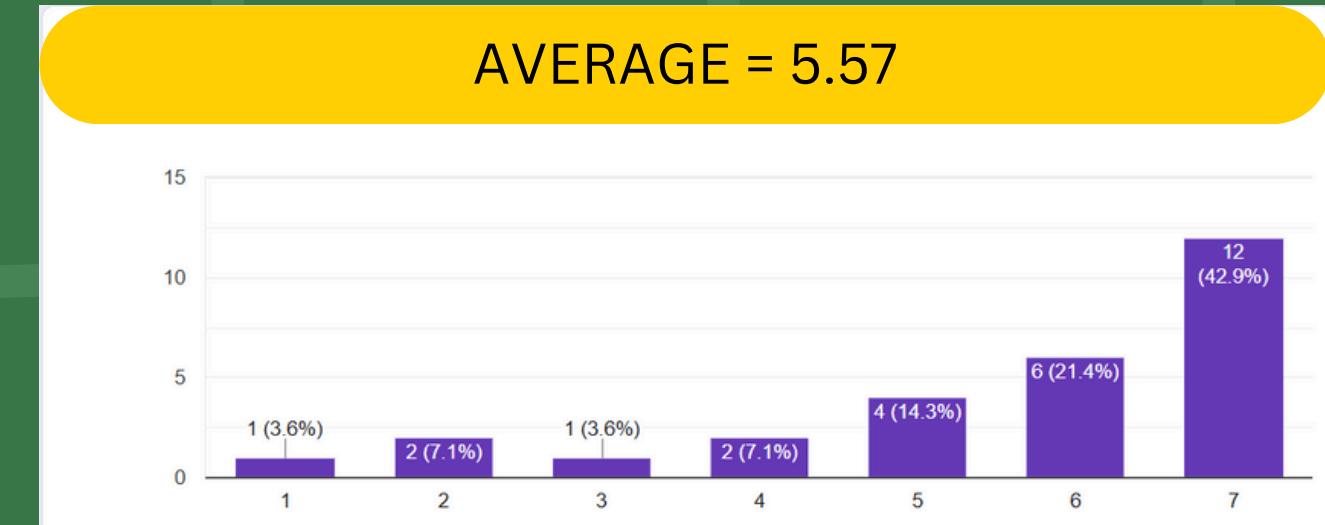
你認為APP中的線上點餐系統實用嗎？

AVERAGE = 6.18



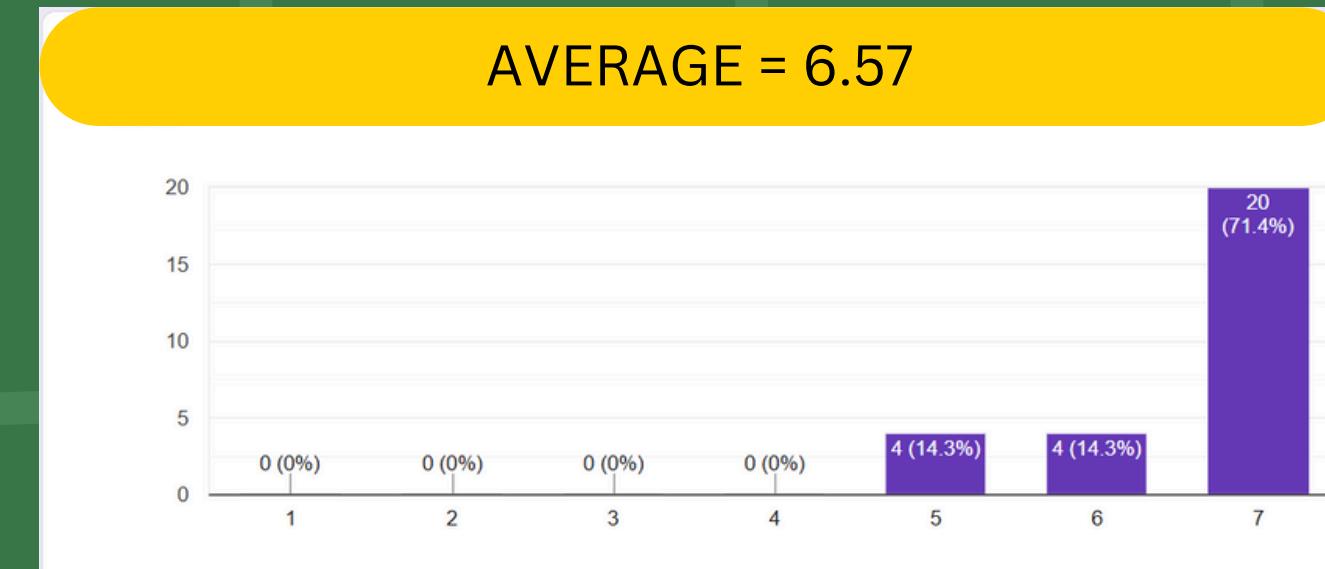
如果你中午吃飯時間不足，
你認為這款APP會對你有幫助嗎？

AVERAGE = 5.57



你認為APP中的察看店內剩餘座位功能實用嗎？

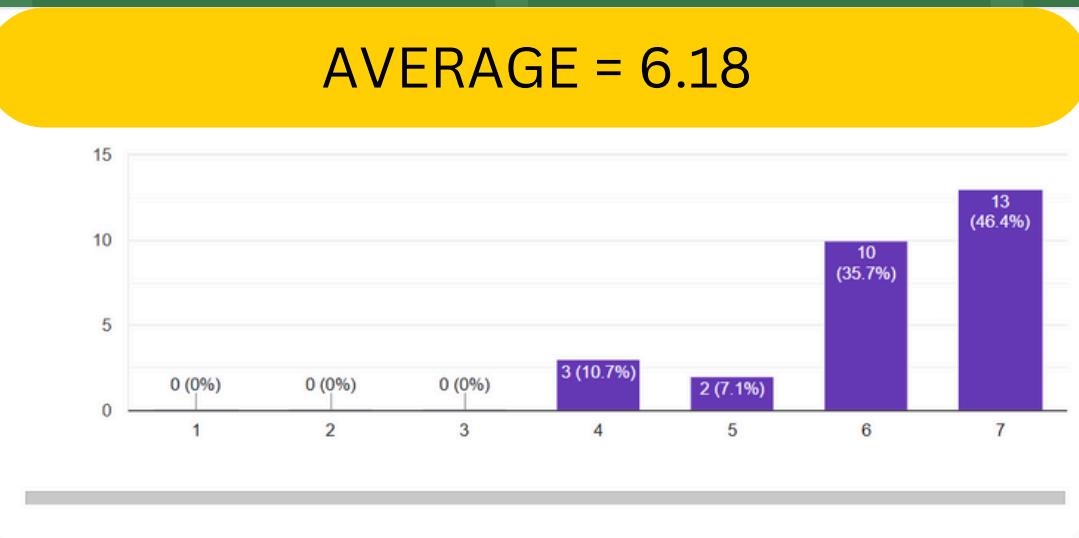
AVERAGE = 6.57



測試與反饋

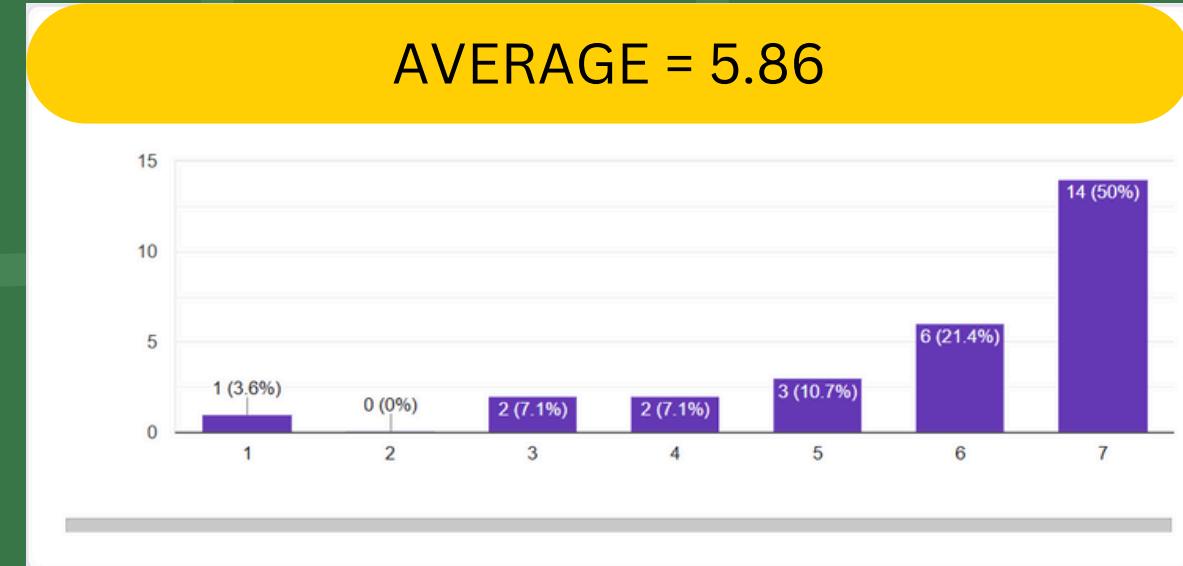
你認為APP中的餐廳總覽做的方便、清楚嗎？

AVERAGE = 6.18



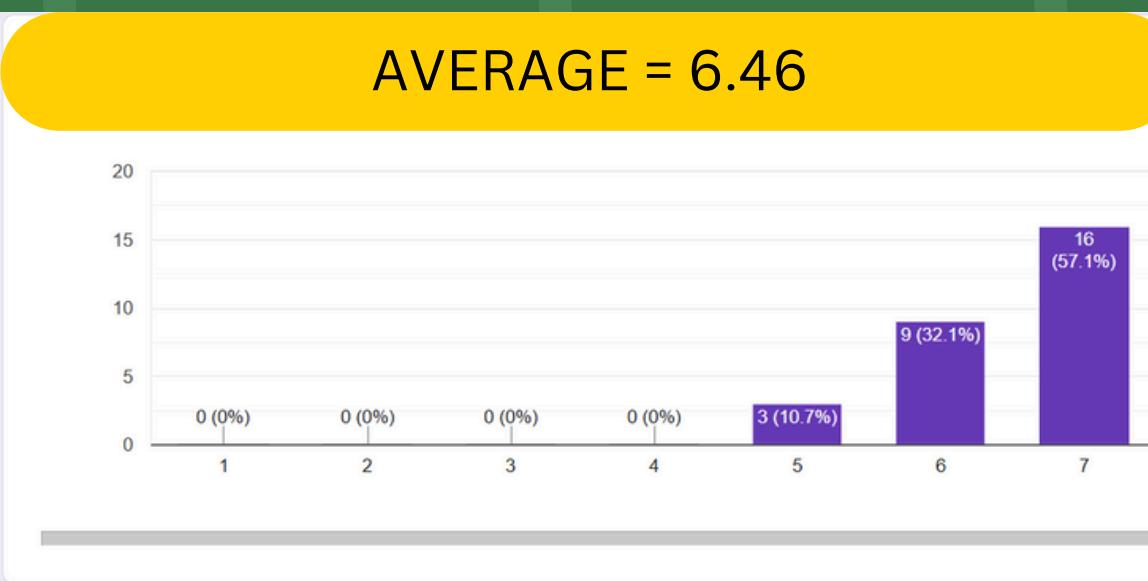
你認為APP中的隨機推薦功能實用嗎？

AVERAGE = 5.86



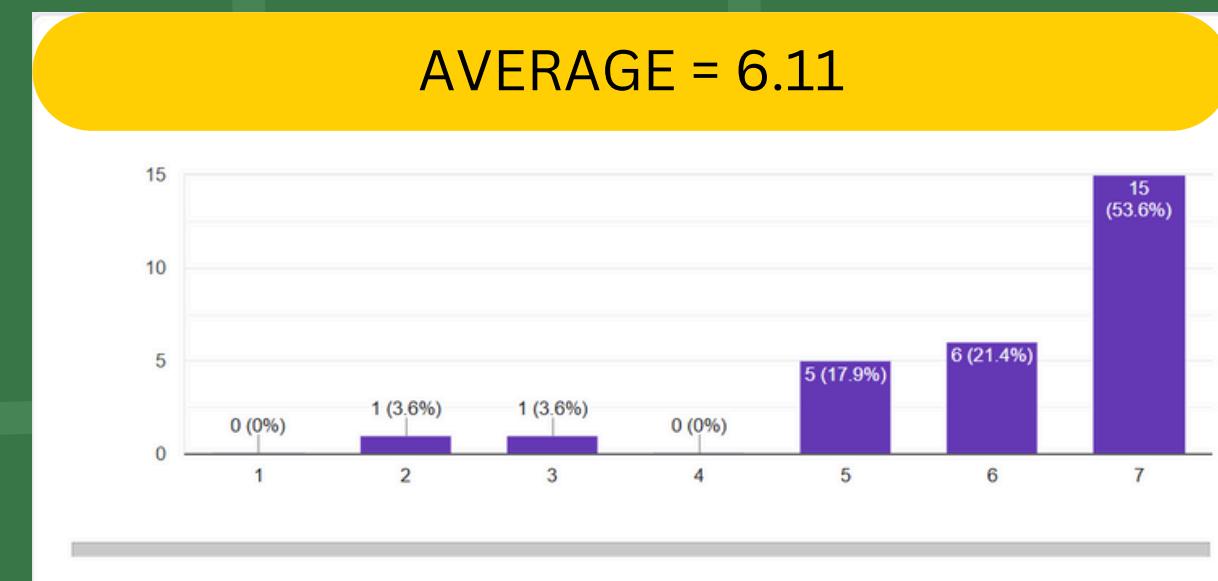
你認為APP中的訂餐紀錄介面清楚嗎？

AVERAGE = 6.46



你認為APP中的收藏餐廳列功能實用嗎？

AVERAGE = 6.11



測試與反饋

總體來說，你會為此APP打幾分？



測試與反饋

請問你對這款APP有沒有什麼建議？

怎麼付款

預計可以結合線上支付，例如LINE PAY等，讓訂餐和取餐的速度加快。

店家不規律的休假，若沒有公告在APP中會造成困擾。

預計在店家的APP上加入營業時間的公告功能，店家在修改後，可以同步到顧客的APP，以此隨時取的正確的店家營業時間。

隨機推薦可以推薦收藏的，可能我只是幾家餐廳要選選不出來。



已新增

可以增加餐廳評分的功能

新增評論功能

未來可以視情況增加此功能。
目前只希望能提供學生一個工具可以更方便的用餐，不包含對店家的評價。

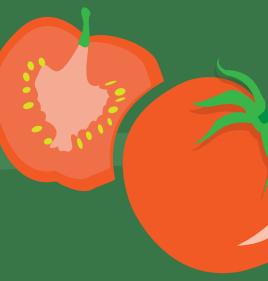
趕快上架拜託

希望早日上線，終結跑去後門結果全部客滿的恐怖情境

可以新增取餐通知

很棒，期待開發出來

排版可以再流暢一點 整體很棒！



店家端原型製作 - 設計目標

店家容易管理大量線上訂單

以訂餐時間排序

掌握每則訂單詳細資訊

點擊可以查看詳細資訊頁面

方便結帳與顧客取餐

分成準備中、已備妥兩類

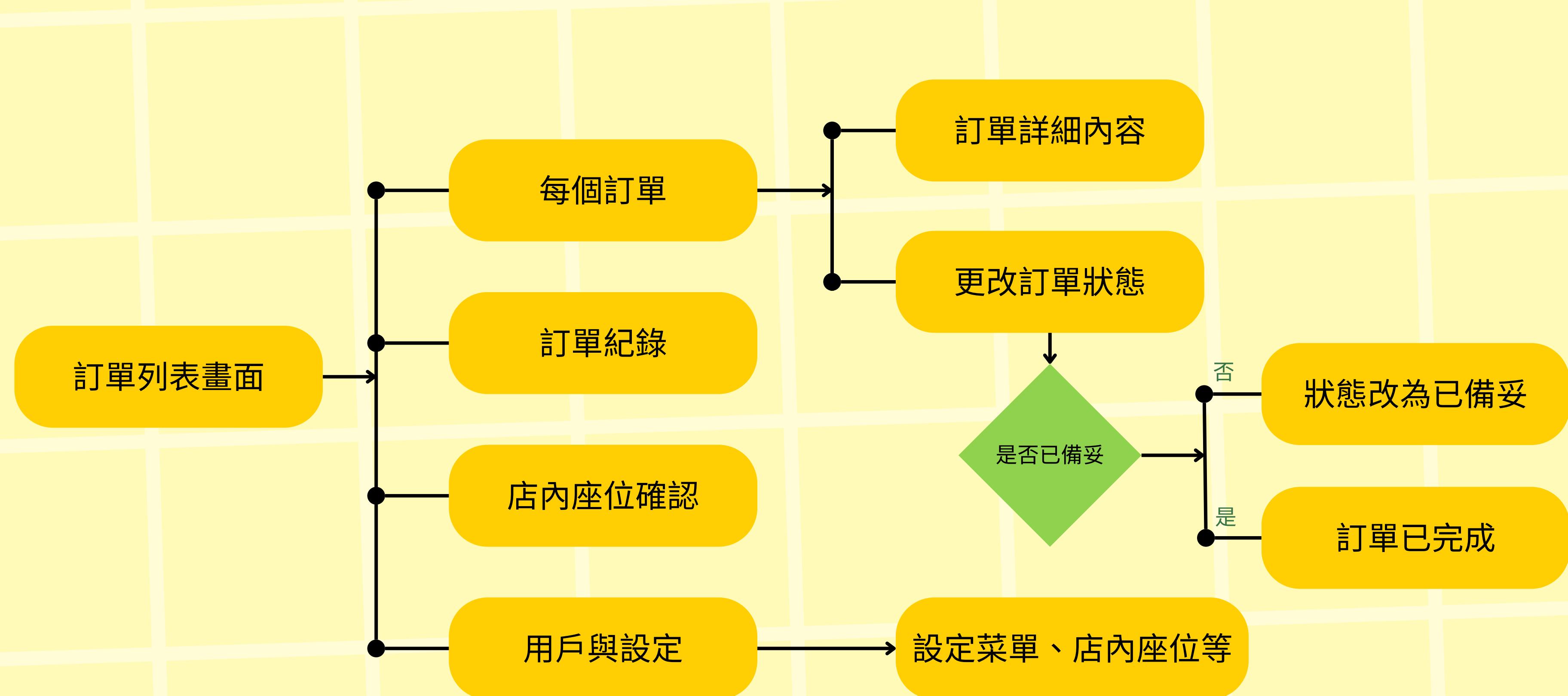
可以確認店內座位狀態

搭載店內座位狀態圖

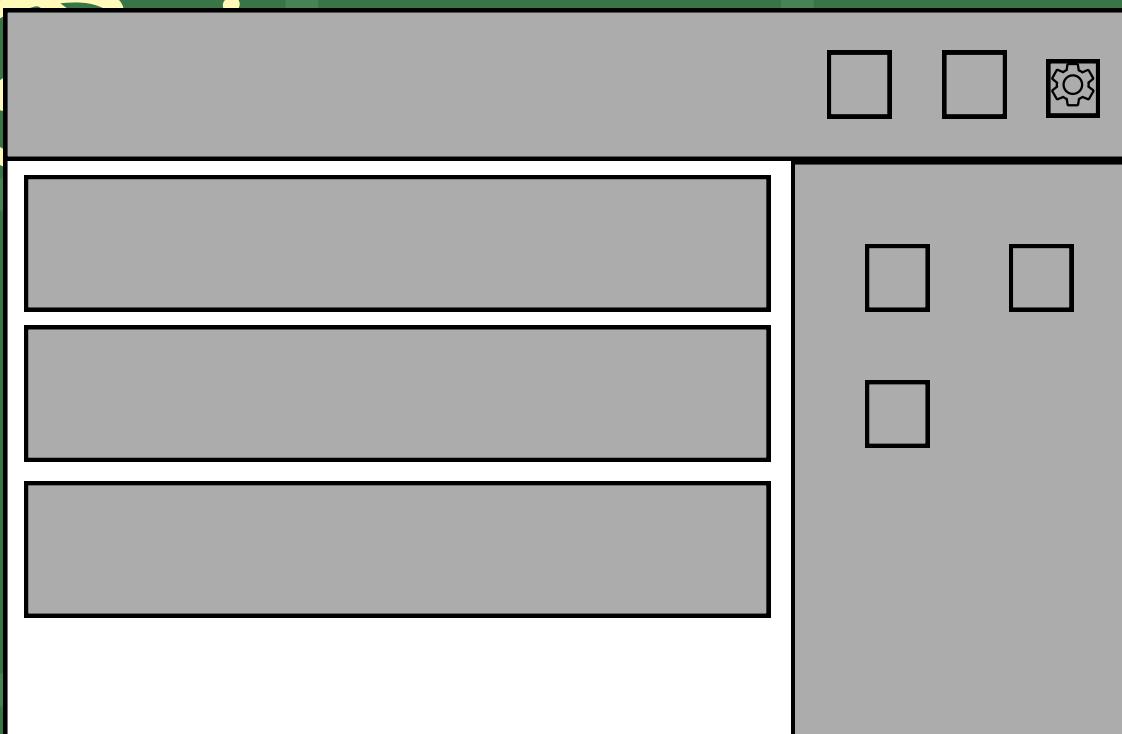
更改店家用戶資訊

用戶設定可以更新菜單等資訊

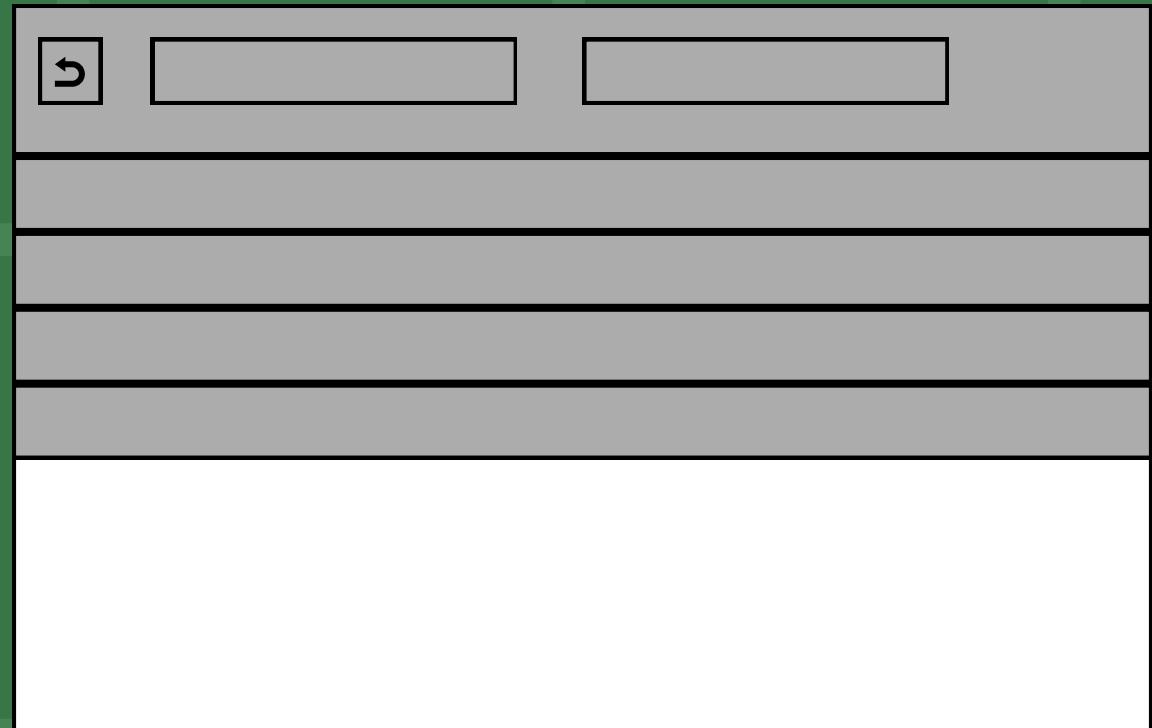
店家端原型製作 - 流程圖



店家端介面設計-線框圖



訂單列表主頁



訂單紀錄



設定

訂單詳細內容

店家端 原型設計

•
e

INCU

12:01

準備中 4 | 已備妥 2

06	譚O軒	\$190	11:54	✓	02	王O某	\$65	11:52	✓
05	張O銓	\$65	11:54	✓	01	謝O某	\$185	11:45	✓
04	陳O曄	\$60	11:53	✓					
03	林O某	\$115	11:52	✓					

訂單列表主頁



店內座位

編號:06 譚O軒 \$190 11:54

26號餐	65	1	65
薯餅 - 胡椒			
飲料 - 大冰奶			
16號餐	65	1	65
薯餅 - 胡椒			
飲料 - 大冰紅			
18號餐	60	1	60
薯餅 - 胡椒			
漢堡 - 辣味			
飲料 - 大冰奶			

訂單詳細內容

訂單紀錄

2024/12/30 ~ 2024/12/30

編號	顧客	金額	時間
06	譚O軒	\$190	11:54
05	張O銓	\$65	11:54
04	陳O曄	\$60	11:53
03	林O某	\$115	11:52
02	王O某	\$65	11:52
01	謝O某	\$185	11:45

訂單紀錄

用戶與設定

真好吃早餐店

用戶設定

更改菜單

更改店內座位

系統設定

用戶回饋

設定

店家端原型製作 - 困難與解決方法

使用者定位不明確

參考了UberEats的教學

對店內運作情況不了解

觀察周邊店家

如何掌控店內座位資訊

發想新的桌上裝置

缺乏店家端原型測試

未來的努力目標

店家端原型製作 - 新桌上裝置

發想新的桌上裝置



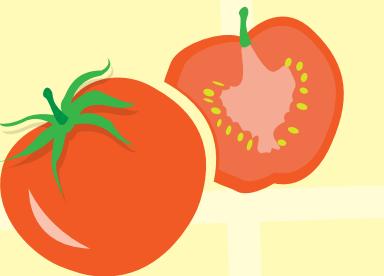
幫助顧客佔位

統計內用桌位

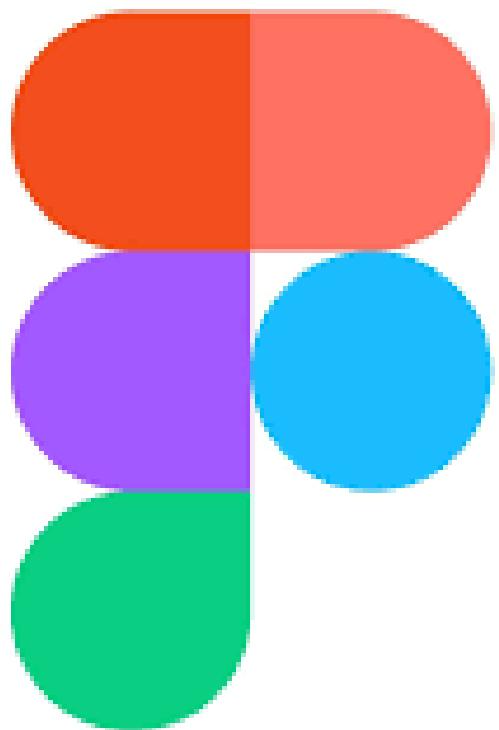
按鈕操作模式

顏色顯示易懂

工具使用



FIGMA



模擬實際程式流程

方便測試原型設計

有利於後端程式設計



- CHATGPT
- OPENART

生成原型設計用釋義圖

生成中央飢餓食堂LOGO

現有資訊、文獻蒐集

AI 輔助的優勢與挑戰

優勢

生成獨一無二的圖片素材

高效率蒐集網路上資料

挑戰

圖片難以完全符合要求

圖片生成無法處理文字

文獻正確性存疑

挑戰與心得



專題遇到的挑戰

對於目前的內容

店家端使用者研究不足

缺乏原型設計測試

對於整個發想的專題

時間、技術都不足以完成整個題目

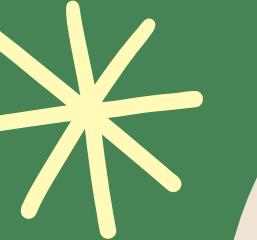
只有前端設計不夠完整

專題製作心得-譚智軒

經過這次體驗設計的課程後，我學習到了如何將體驗設計融入產品中，也了解設計流程，在製作專題的過程中，發現了許多的設計，平時沒有多想，只是理所當然地使用，但當自己成為設計者時，才認真思考每個設計、按鈕的擺放位置、畫面轉換等的意義，這也讓我更會去觀察網頁或APP的版面。

我們這組原本發想的題目是這個中央飢餓食堂APP，但因為技術問題、時間不足，所以專題中只完成了UI/UX的原型設計，剛好我這學期有上物聯網的課程，我也明白了我們的發想能夠大概以怎樣的形式去完成，但在實際的執行上有非常多的問題我都不知道如何解決，要完成一個能夠開放給所有用戶的APP，還要求更高的物聯網以及網路技術。

通過團隊合作，我發現團隊合作就是要實現一加一大於二，大家集思廣益可以激發腦內風暴，並且提升創造力，有更多的發想，我在看表單的回覆時也有同樣的感觸，看別人給我們的意見才會發現自己的盲點。現在的團隊合作不仅要學會跟人合作，還要跟AI合作，通過恰當的使用網路上的AI工具，可以讓工作簡單化、增加工作效率、獲得獨特的媒材。

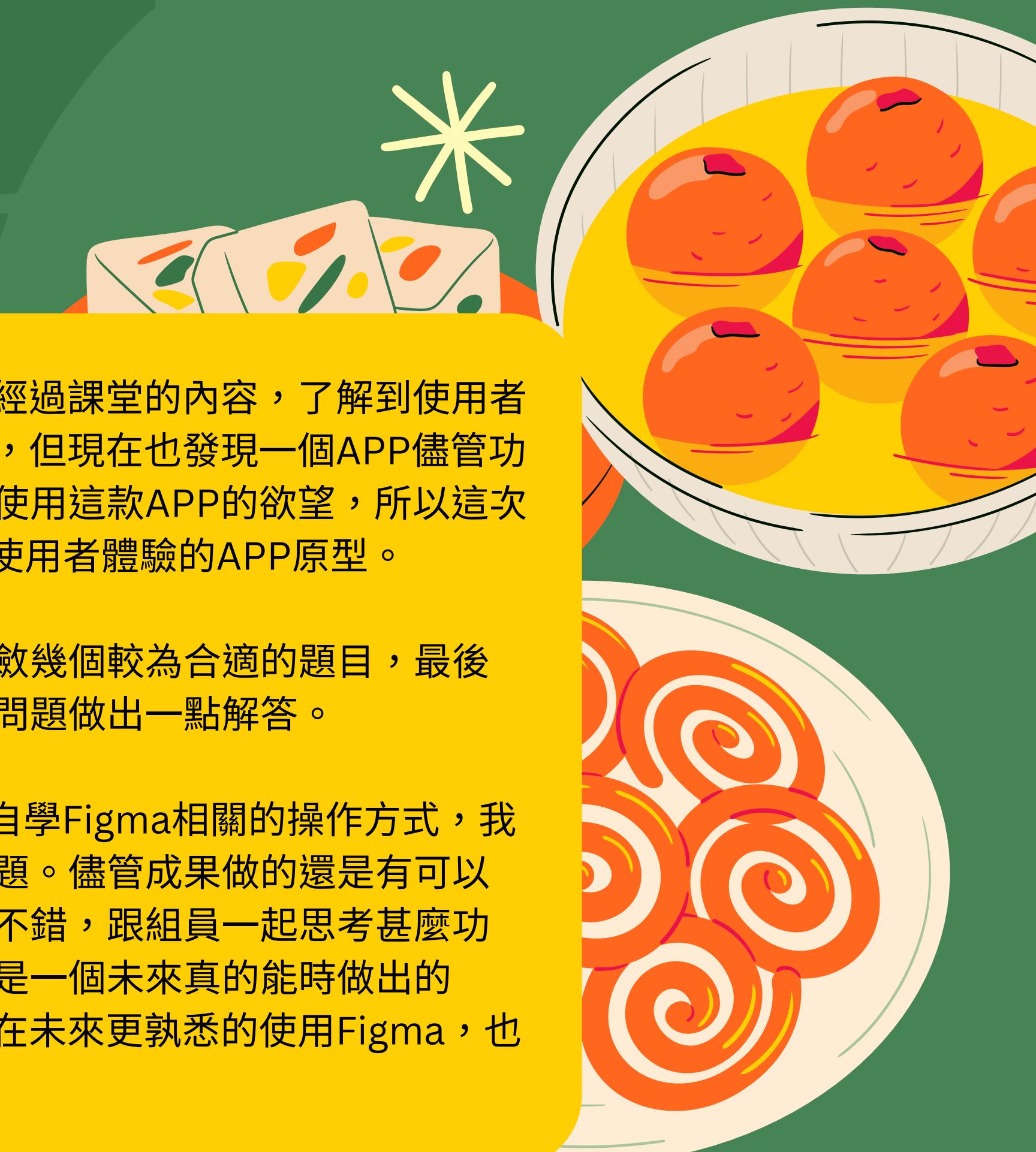


專題製作心得-張峪銓

在設計中央飢餓食堂APP的過程中，第一次著墨於使用者體驗，經過課堂的內容，了解到使用者的體驗對於APP來說是很重要的，以前比較常在意功能是否完善，但現在也發現一個APP儘管功能再好、再有創意，如果操作的不順手，也是無法讓人持續的有使用這款APP的欲望，所以這次的專題實作，我嘗試著與組員共同利用Figma製作出一個有良好使用者體驗的APP原型。

我們一開始先用腦內風暴收集大家的點子，之後再根據可行性收斂幾個較為合適的題目，最後討論出有關中央周邊的餐廳的題目，希望可以為我們現在遇到的問題做出一點解答。

這是我們第一次使用Figma製作APP原型，花了一些時間在上網自學Figma相關的操作方式，我們也在自學的過程中互相分享學到的新知，也一起解決遇到的問題。儘管成果做的還是有可以加強的地方，但是我覺得依照我們第一次的學習來說，表現的還不錯，跟組員一起思考甚麼功能是大家需要的，怎麼做操作時會比較方便等等，我們都期望這是一個未來真的能時做出的APP，所以盡可能地把專題的完整度提升。最後也期待我們可以在未來更熟悉的使用Figma，也期待看到這個APP的實現，以解決中央學生所遇到的難題。



專題製作心得-陳柏暉

我覺得這堂課所學到的些概念我可以套用到很大部分事情上，像是藝術、專案、工作、未來規劃等等的。其中「腦內風暴」與「六頂思考帽」我認為啟發我最多，在這堂課之前我一直對於計劃一件事情感到很焦慮並遲遲下不了手，導致我煩惱了半天什麼東西都沒生出來，現在我思考時，我會把腦中所有閃過的想法與理解寫下來，在平時可能突然有什麼想法也會直接寫下來，我覺得不只在設計上面，腦內風暴的方式也可以幫助的我的人生其他所有事情上面，我覺得是我在這個課程收穫最大的知識。

其次是六頂思考帽，從前我就認為分組是件沒有意義的事情，以我自己的經驗，我要嘛是當躺分的聽從別人的指揮，要嘛是當獨行俠全部依照自己的步調方案去做，以至於每次都很痛苦也找不到有效率的分工合作，六頂思考帽讓我體會到原來可以把自己的情感拆分開來看待一件事，對我來說是很特殊也很驚豔的理解，我想有了這個概念與此次專題的經驗，對於分組討論我會更有心得，並也有點期待能與其他人的不同的情感思想產生碰撞。

最後對於此次的專題，我一直認為UI/UX設計是個很高深的學問，看到教授介紹有關使用者研究的例子後我才發現，這領域似乎也可以套用公式或理論來製作，對於設計這個領域我認為我可以以另一個角度去看待，這堂課我獲益良多。



**THANK YOU
FOR LISTENING**