



體驗設計期末專題

# 中央飢餓食堂

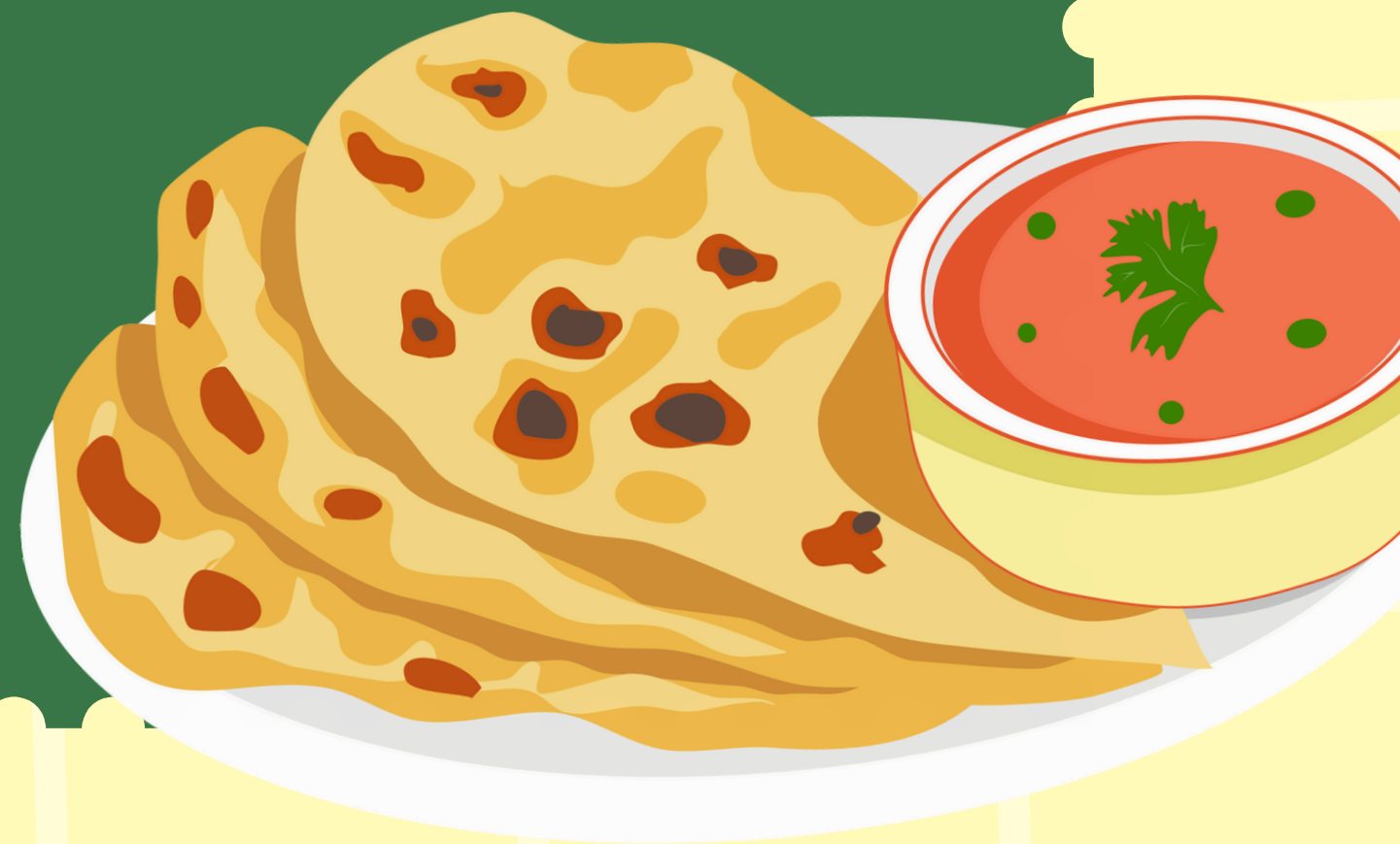
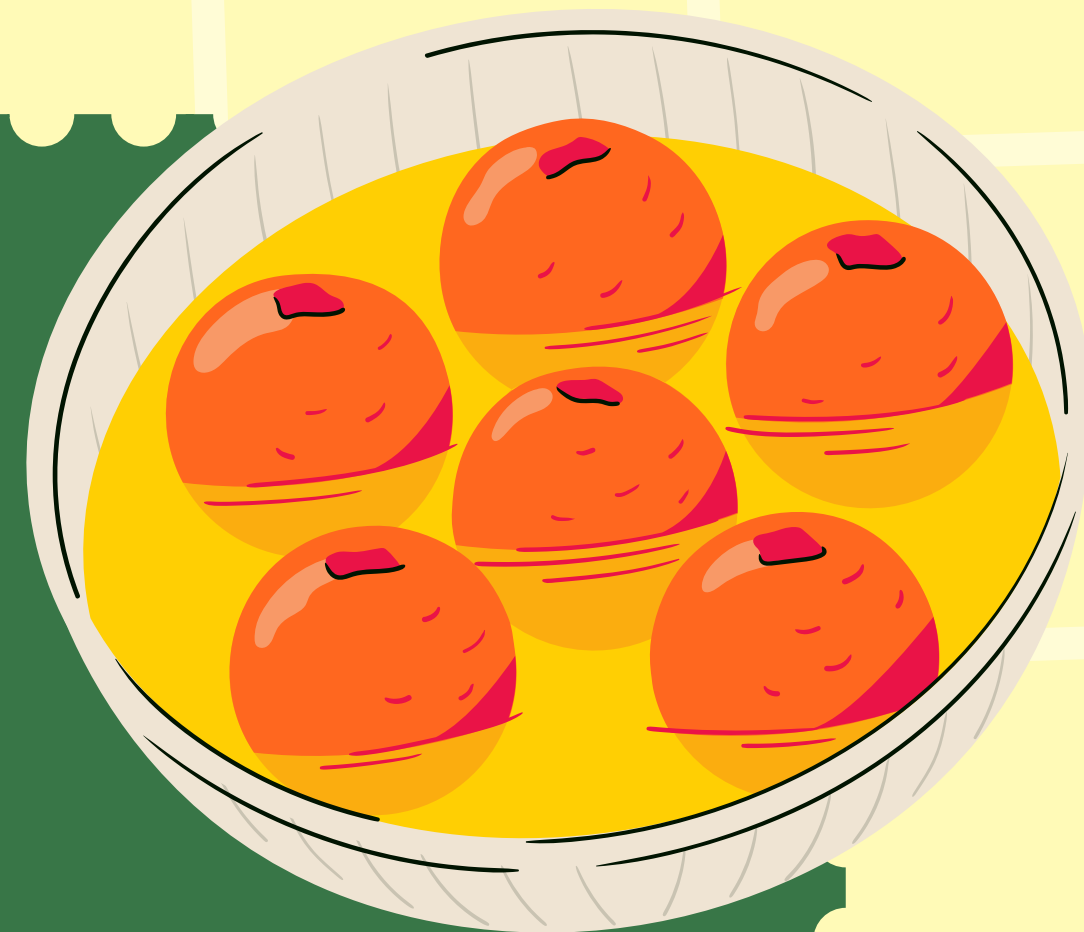
這是一款  
能拯救每個中央大學飢餓學生的APP

第七組

資工二A 112502514 張峪銓

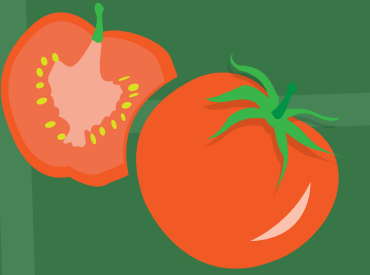
資工二A 112502519 譚智軒

資工二B 112502561 陳柏曄



# 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

日	一	二	三	四	五	六
	日文(二) A 張恆如 / (O-312)		線性代數 蘇柏賢 / (E6-A30 6)		資訊工程 概論 林家瑜 / (E6-A20 6)	
2	日文(二) A 張恆如 / (O-312)		線性代數 蘇柏賢 / (E6-A30 6)	體驗設計 黃得厚 / (A-106)	資訊工程 概論 林家瑜 / (E6-A20 6)	
3	日文(二) A 張恆如 / (O-312)		線性代數 蘇柏賢 / (E6-A30 6)	體驗設計 黃得厚 / (A-106)	資訊工程 概論 林家瑜 / (E6-A20 6)	
4	日文(二) A 張恆如 / (O-312)		線性代數 蘇柏賢 / (E6-A30 6)	體驗設計 黃得厚 / (A-106)	資訊工程 概論 林家瑜 / (E6-A20 6)	
5	組合語言 與系統程 式 梁德容 / (E6-A20 7)	資料結構 洪炳榮 / (E6-A21 1)	排球入門 陳政達 / (*-排球)	機率與統 計 王家慶 / (E6-A21 1)		
6	組合語言 與系統程 式 梁德容 / (E6-A20 7)	資料結構 洪炳榮 / (E6-A21 1)	排球入門 陳政達 / (*-排球)	機率與統 計 王家慶 / (E6-A21 1)		
7	組合語言 與系統程 式 梁德容 / (E6-A20 7)	資料結構 洪炳榮 / (E6-A21 1)		機率與統 計 王家慶 / (E6-A21 1)		
8				機率與統 計 王家慶 / (E6-A21 1)		

參與活動

快餐營養缺乏



選擇困難





# 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

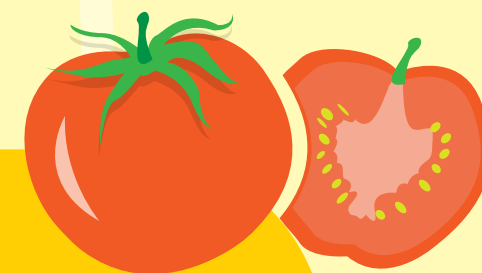
等候時間長

有時沒有座位內用

快速解決一餐  
的折衷方案

無法知道學校  
周邊所有餐廳

營業時間未知



# 專案目標

午餐時間擠在一小時內

參與活動

快餐營養缺乏

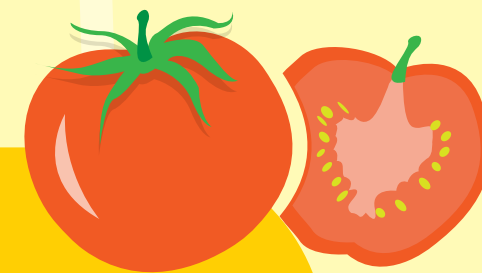
選擇困難

線上點餐

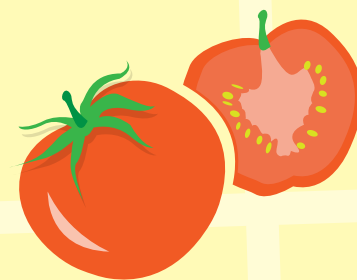
店內剩餘座位

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

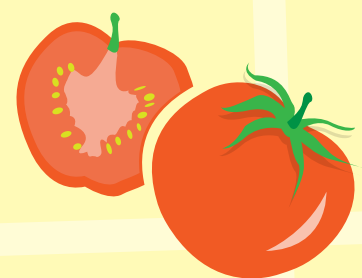


店家端



# 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

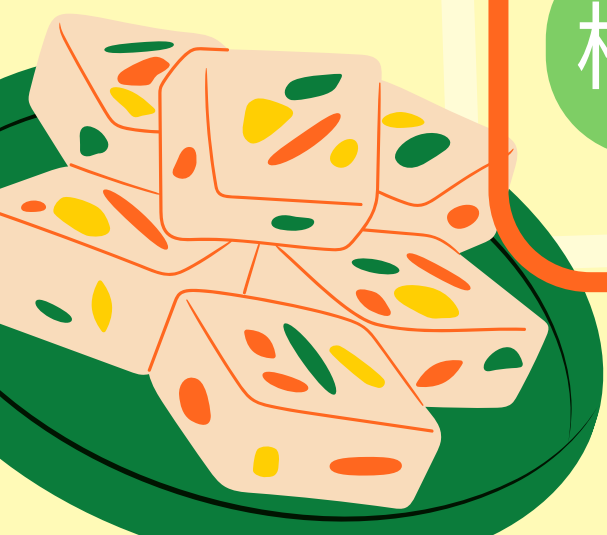
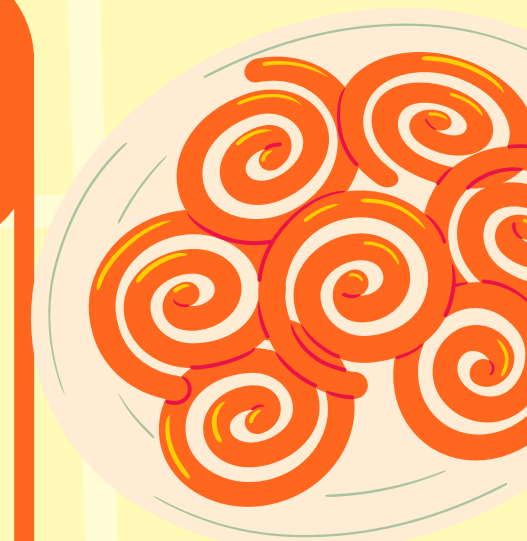
線上會議室

中央周邊  
餐飲服務

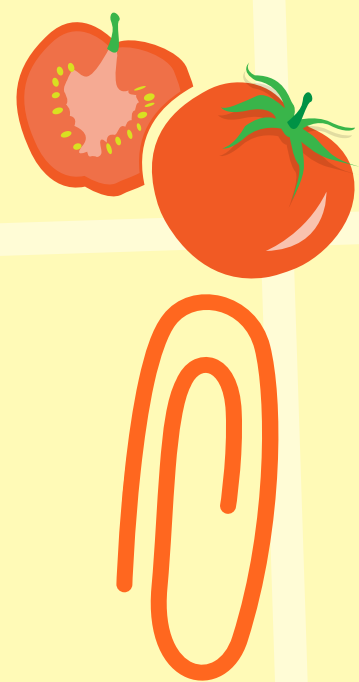
兒童

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

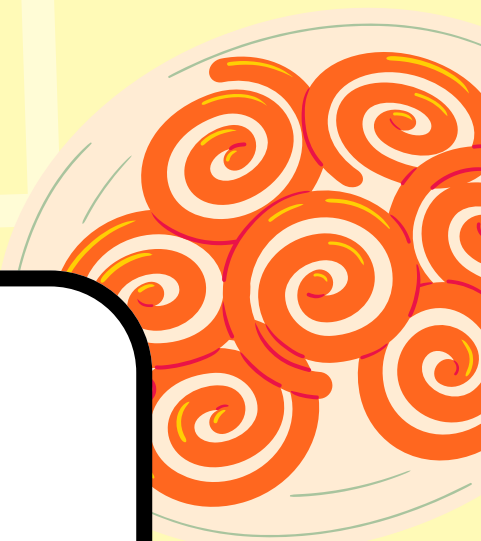
"只有我們中央人才有"的獨特感  
有時找不到食物吃會很躁  
能有一個APP依靠感覺不錯

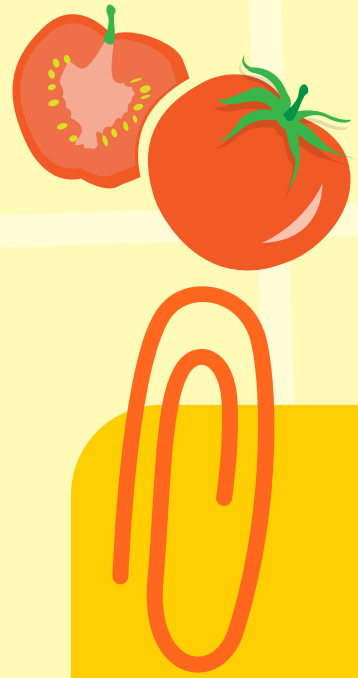
店家應該不太會配合  
沒人用的話損失太高

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

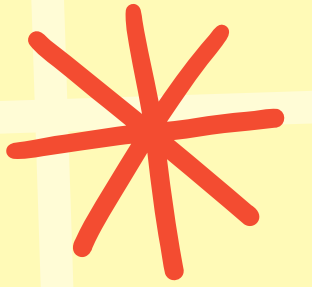
剩餘座位查詢  
座位預定  
隨機推薦餐廳  
AI推薦餐廳

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



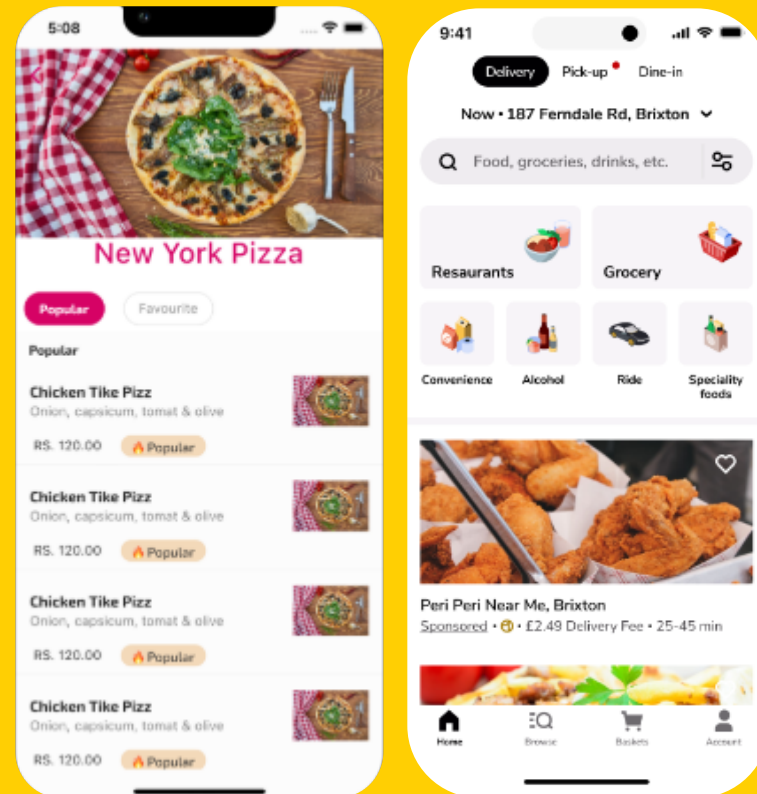


# 使用者研究



## 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



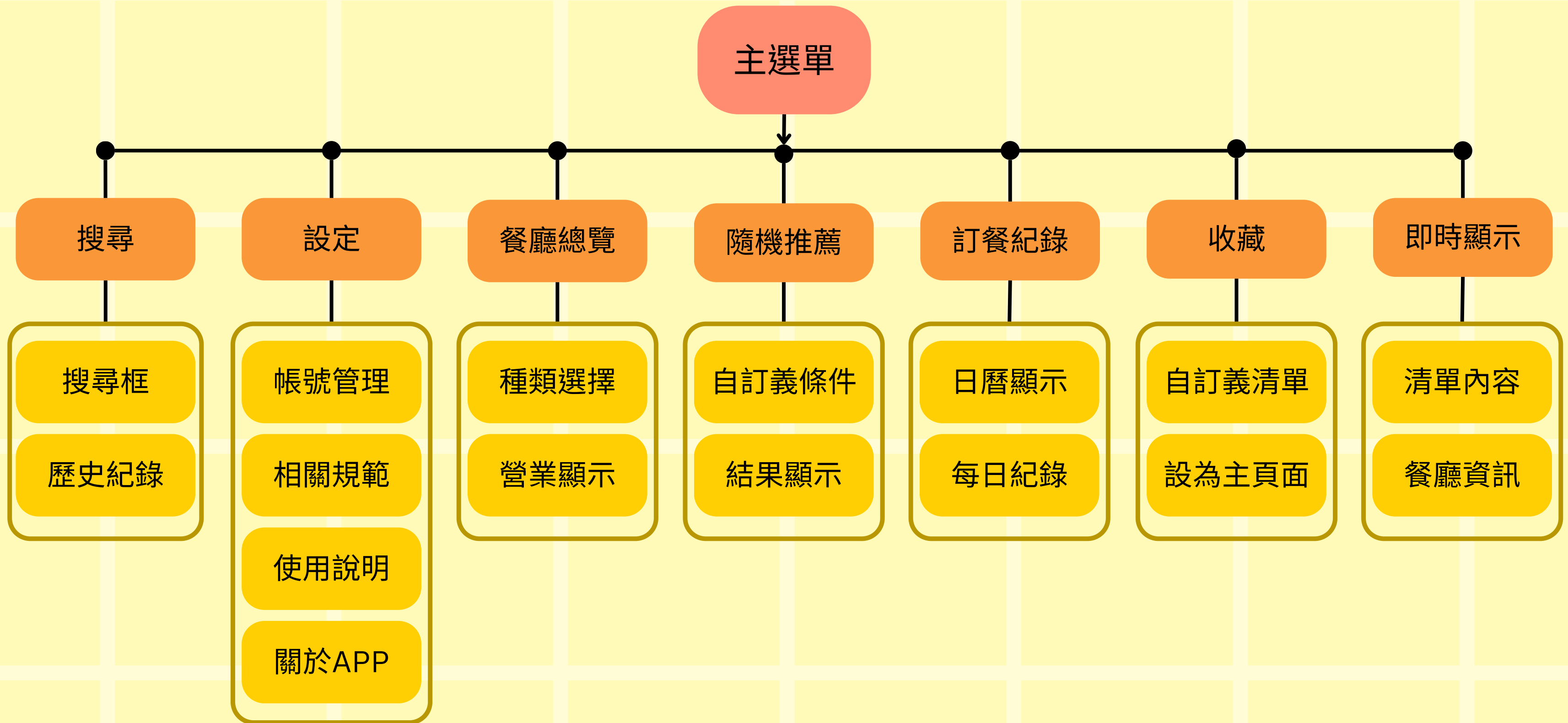
解決選擇障礙

訂餐紀錄留存

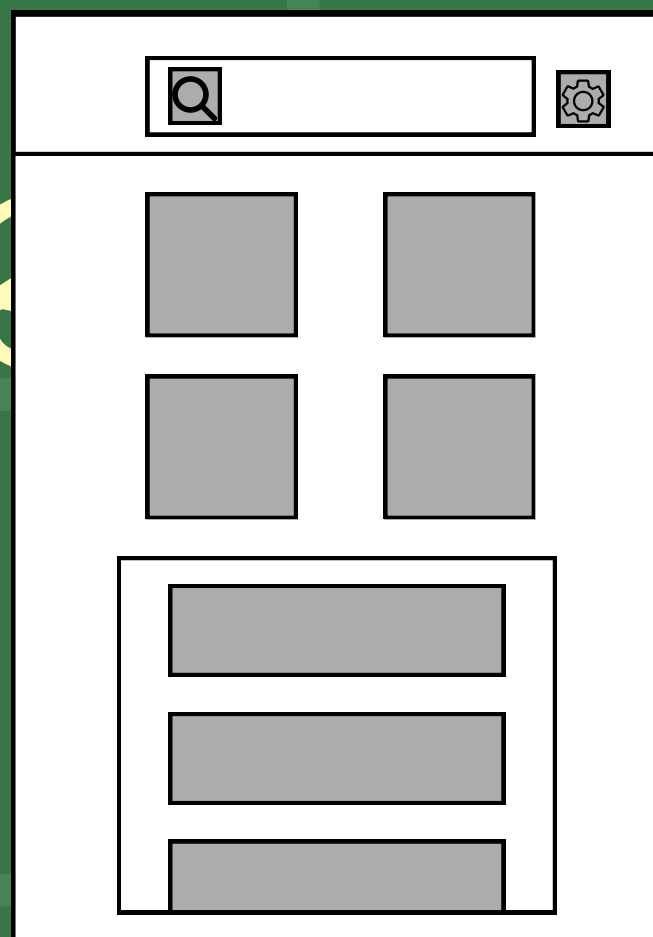
使用者自訂義



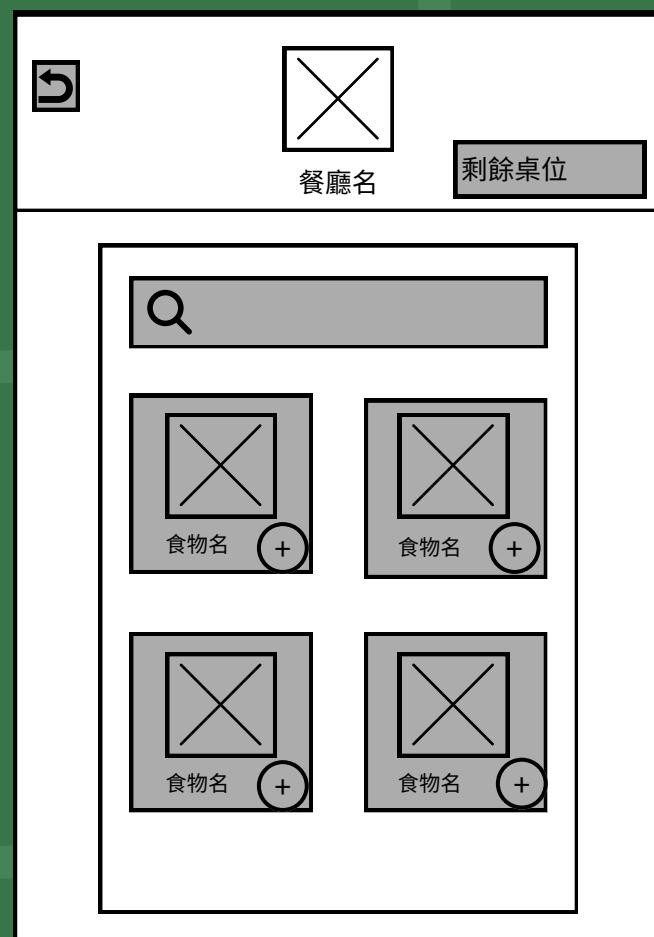
# 顧客端原型製作 - 架構圖



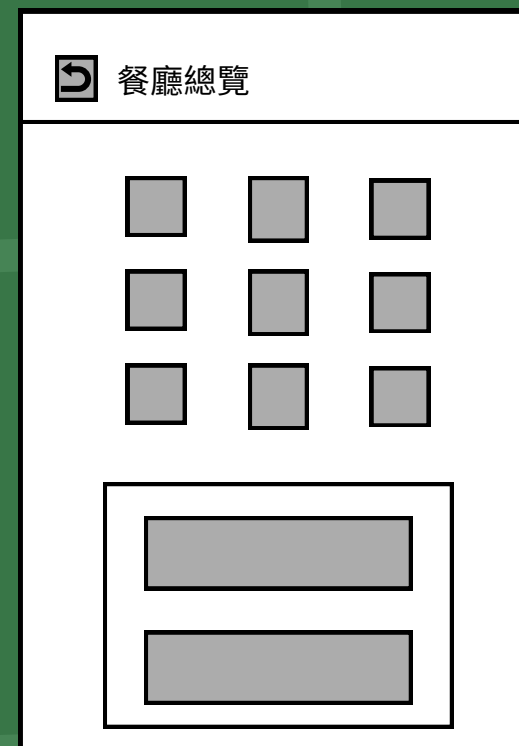
# 介面設計-線框圖



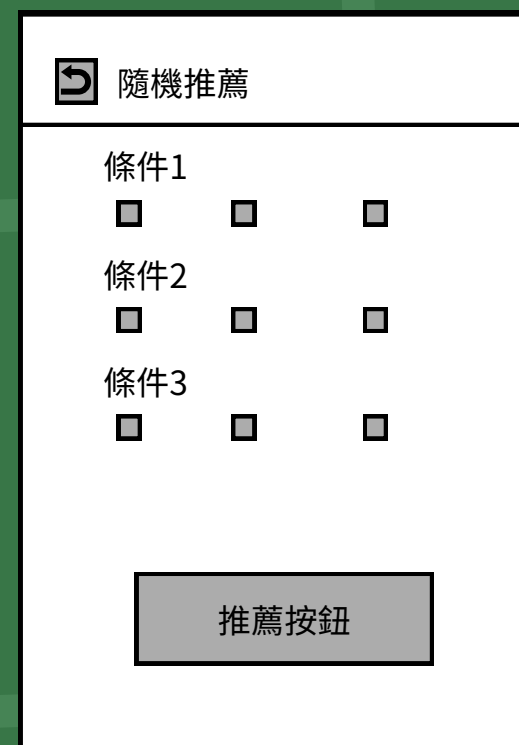
主選單



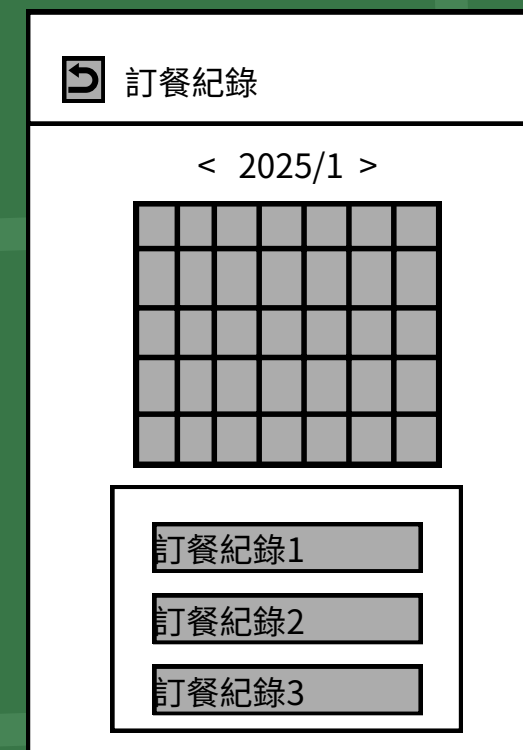
餐廳資訊



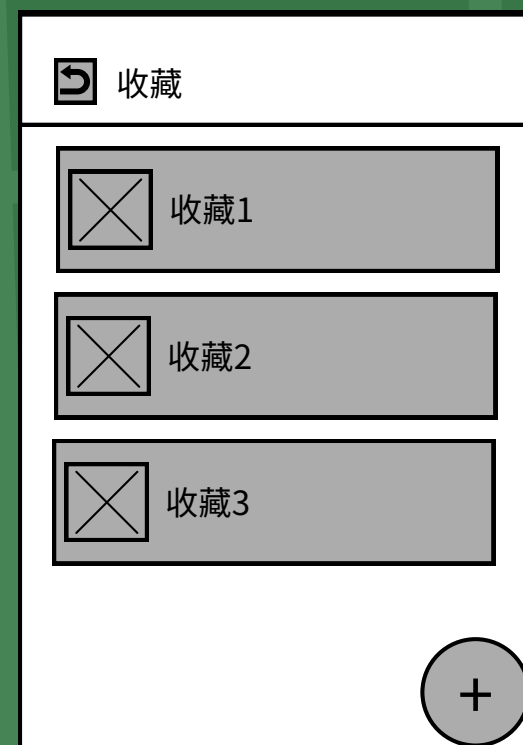
餐廳總覽



隨機推薦

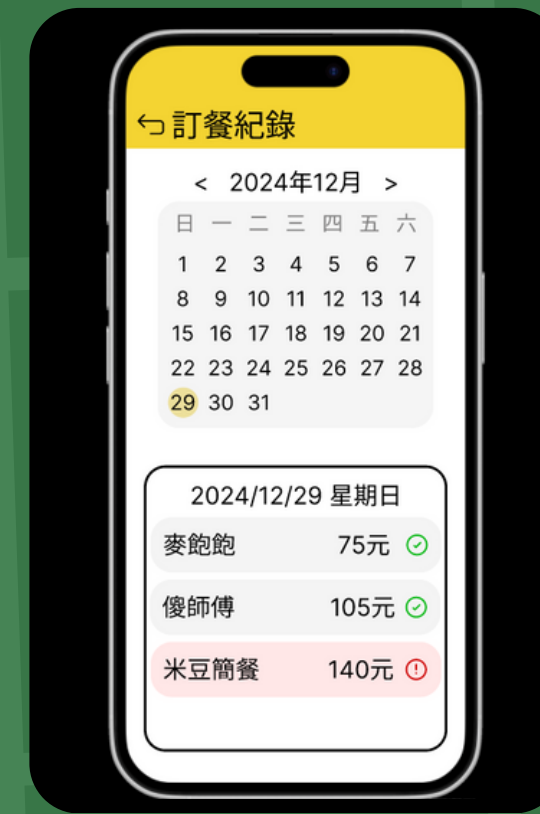
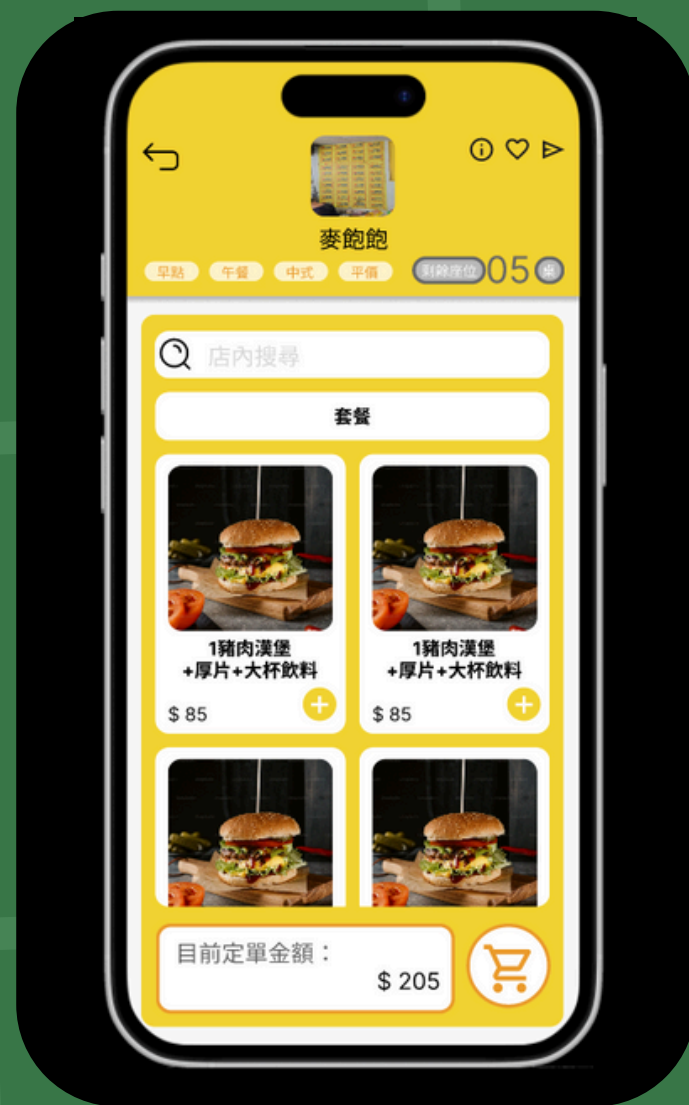


訂餐紀錄



收藏

# 介面設計-原型設計





# 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

地點

☐ 宵夜街 ☐ 後門 ☐ 校內

餐點分類

☐ 早餐 ☐ 午餐 ☐ 晚餐

☐ 美式 ☐ 西式 ☐ 日韓

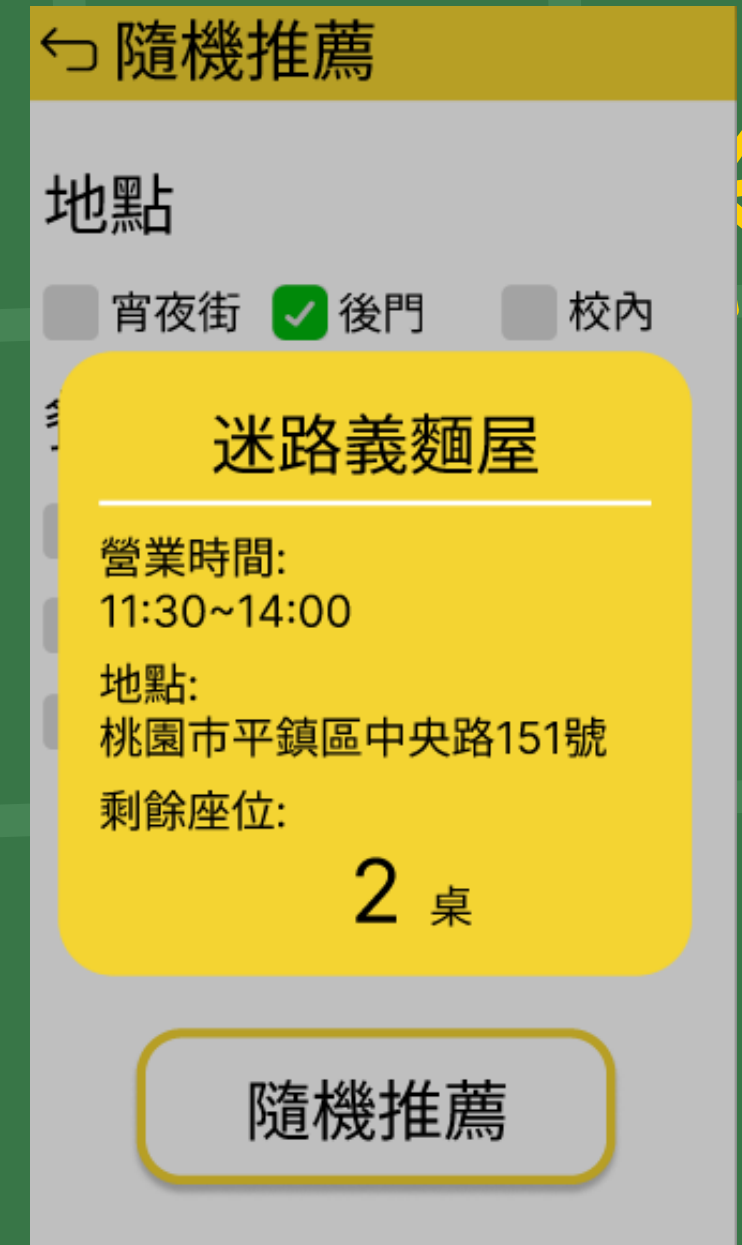
☐ 素食 ☐ 湯品 ☐ 飲品

收藏

☐ 今晚吃雞 ☐ 小孩愛吃 ☐ 通宵首選

☐ 月底了...

隨機推薦



← 隨機推薦

地點

☐ 宵夜街 ☒ 後門 ☐ 校內

迷路義麵屋

營業時間:  
11:30~14:00

地點:  
桃園市平鎮區中央路151號

剩餘座位:  
2 桌

隨機推薦

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



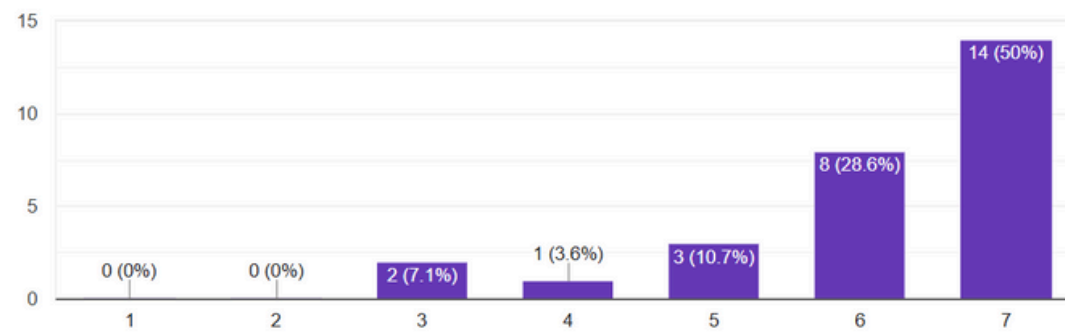
調整清單



# 測試與反饋

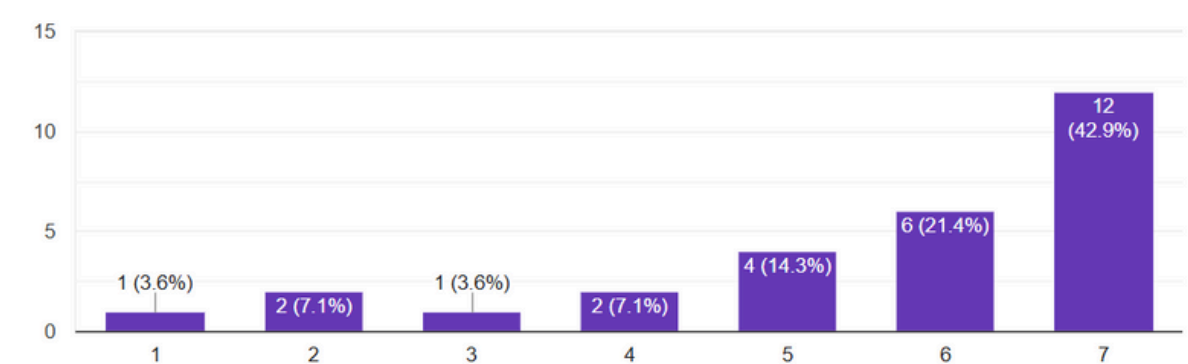
如果你在中央不知道要吃什麼，  
你認為這款APP會對你有幫助嗎？

AVERAGE = 6.10



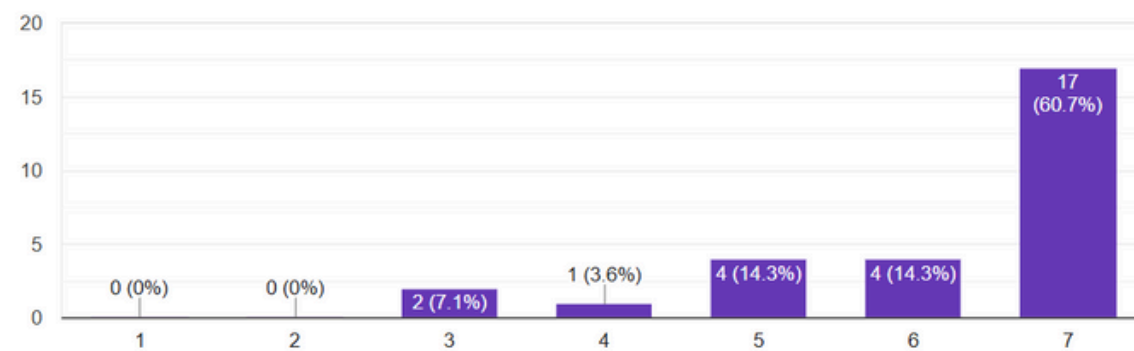
如果你中午吃飯時間不足，  
你認為這款APP會對你有幫助嗎？

AVERAGE = 5.57



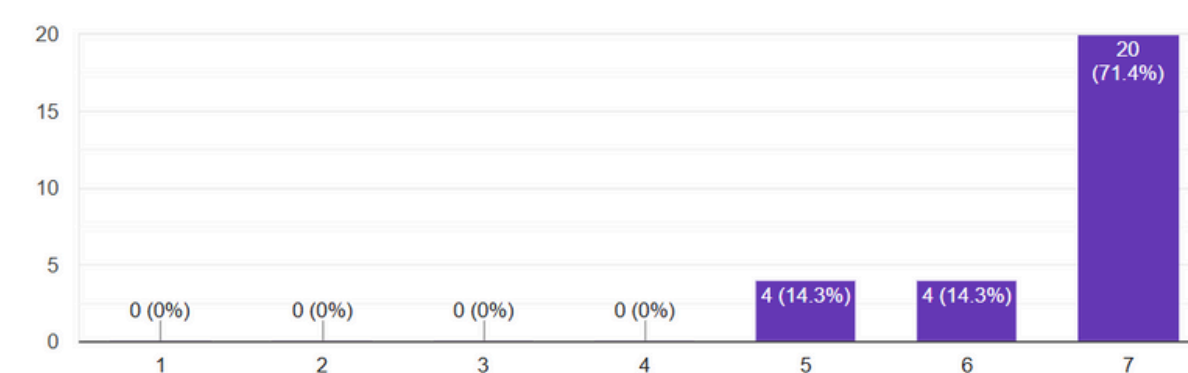
你認為APP中的線上點餐系統實用嗎？

AVERAGE = 6.18



你認為APP中的察看店內剩餘座位功能實用嗎？

AVERAGE = 6.57

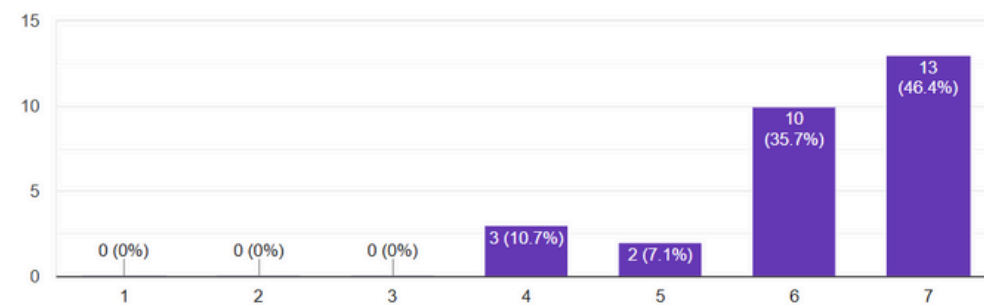


# 測試與反饋



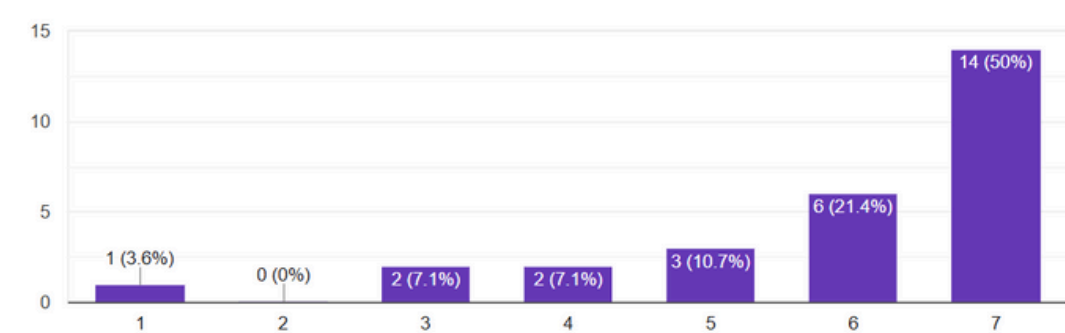
你認為APP中的餐廳總覽做的方便、清楚嗎?

AVERAGE = 6.18



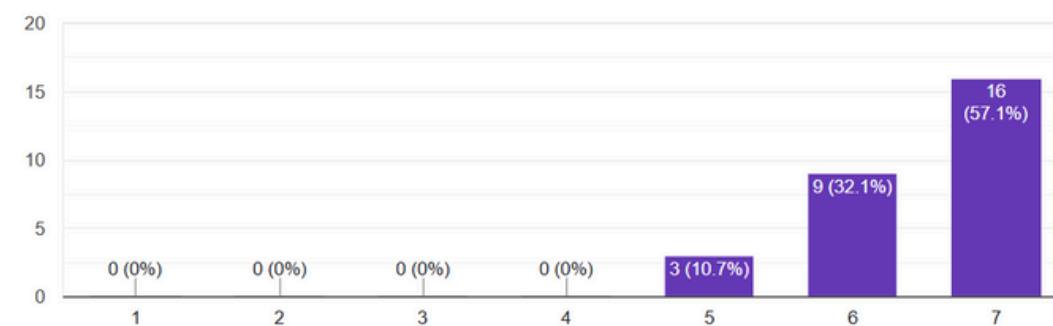
你認為APP中的隨機推薦功能實用嗎?

AVERAGE = 5.86



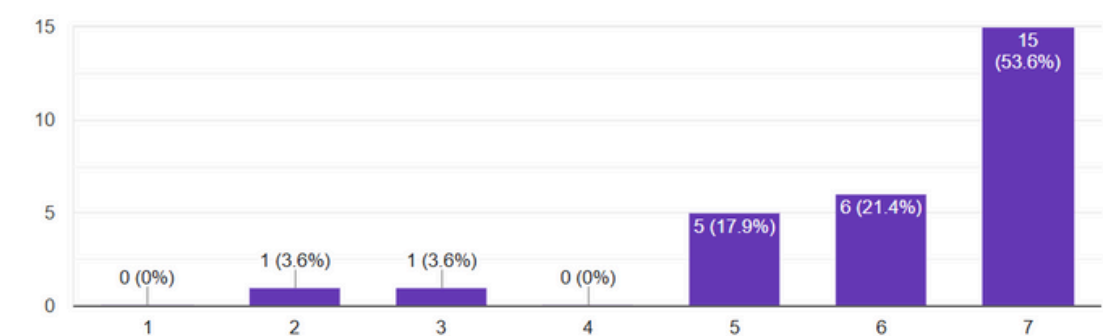
你認為APP中的訂餐紀錄介面清楚嗎?

AVERAGE = 6.46



你認為APP中的收藏餐廳列功能實用嗎?

AVERAGE = 6.11



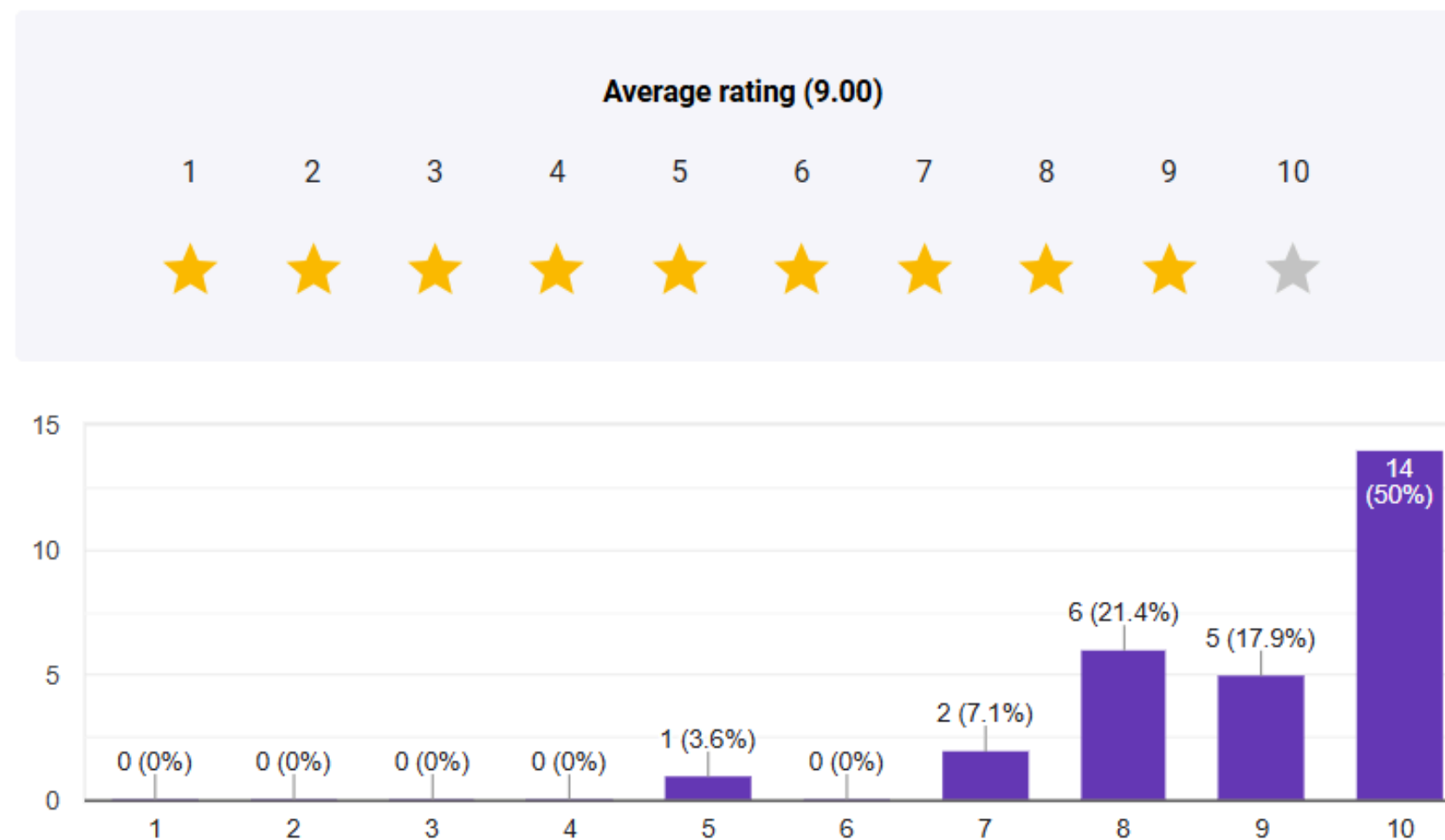
# 測試與反饋

總體來說，你會為此APP打幾分？

總體來說，你會為此APP打幾分？

28 則回應

 複製圖表



# 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

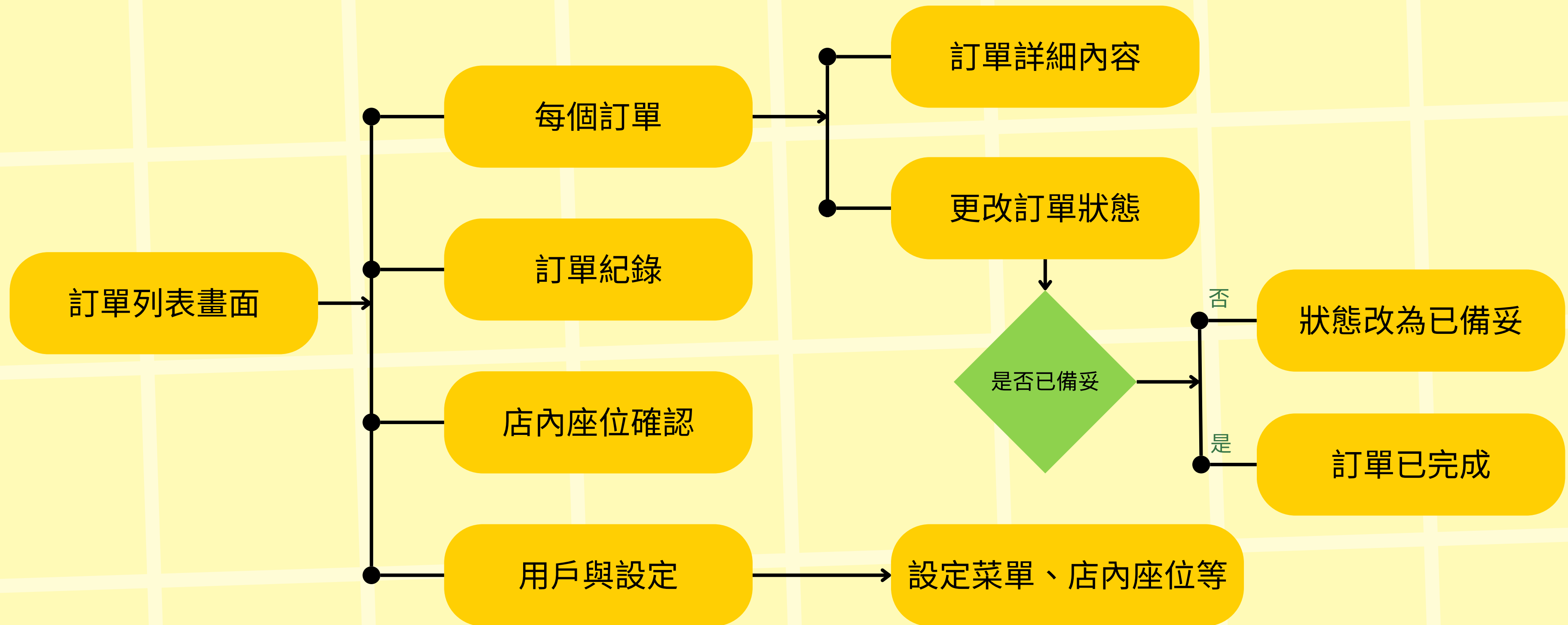
搭載店內座位狀態圖

更改店家用戶資訊

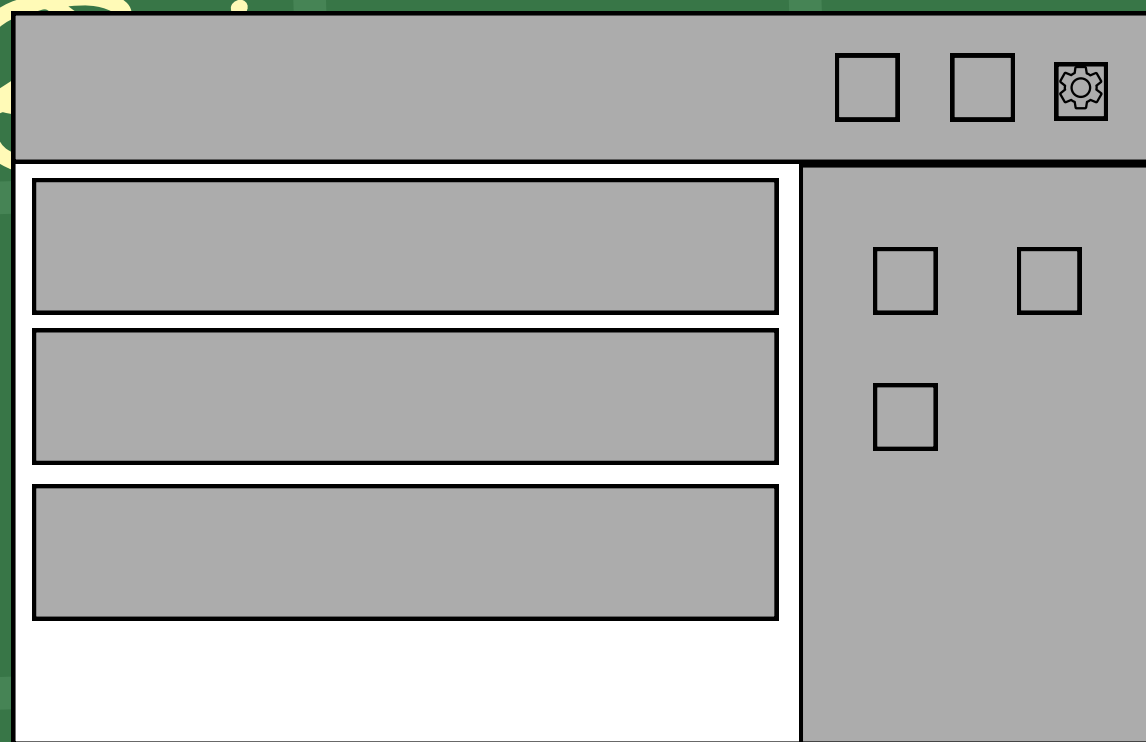
用戶設定可以更新菜單等資訊



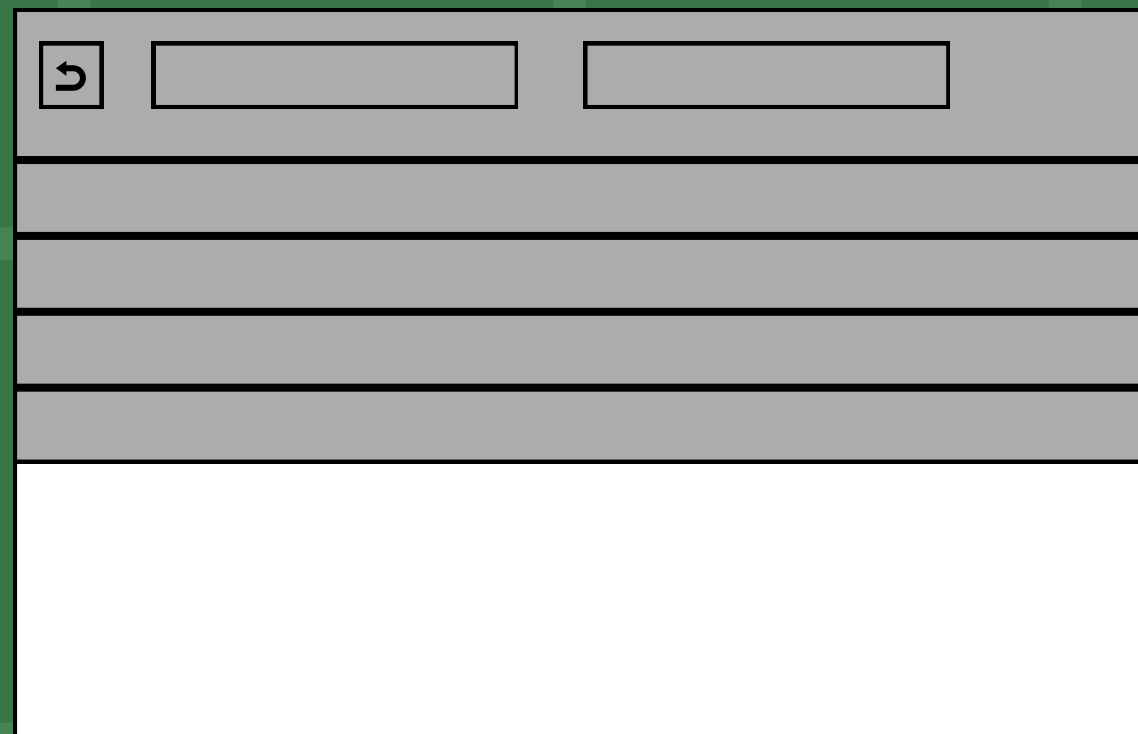
# 店家端原型製作 - 流程圖



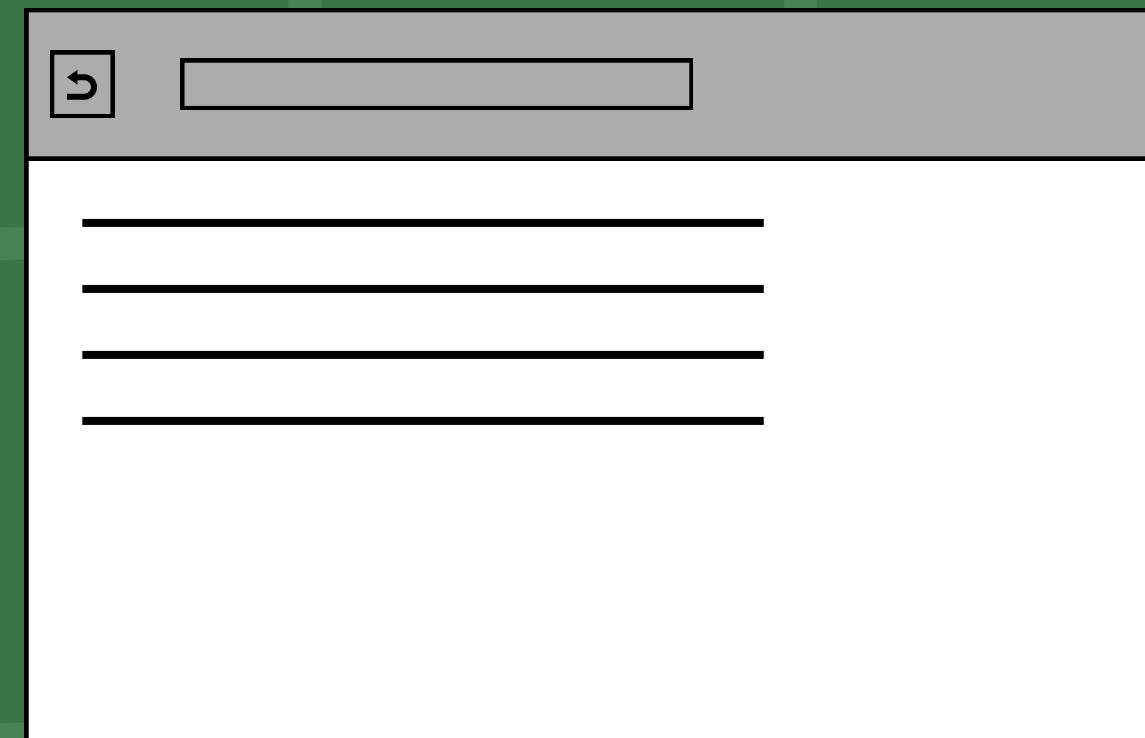
# 店家端介面設計-線框圖



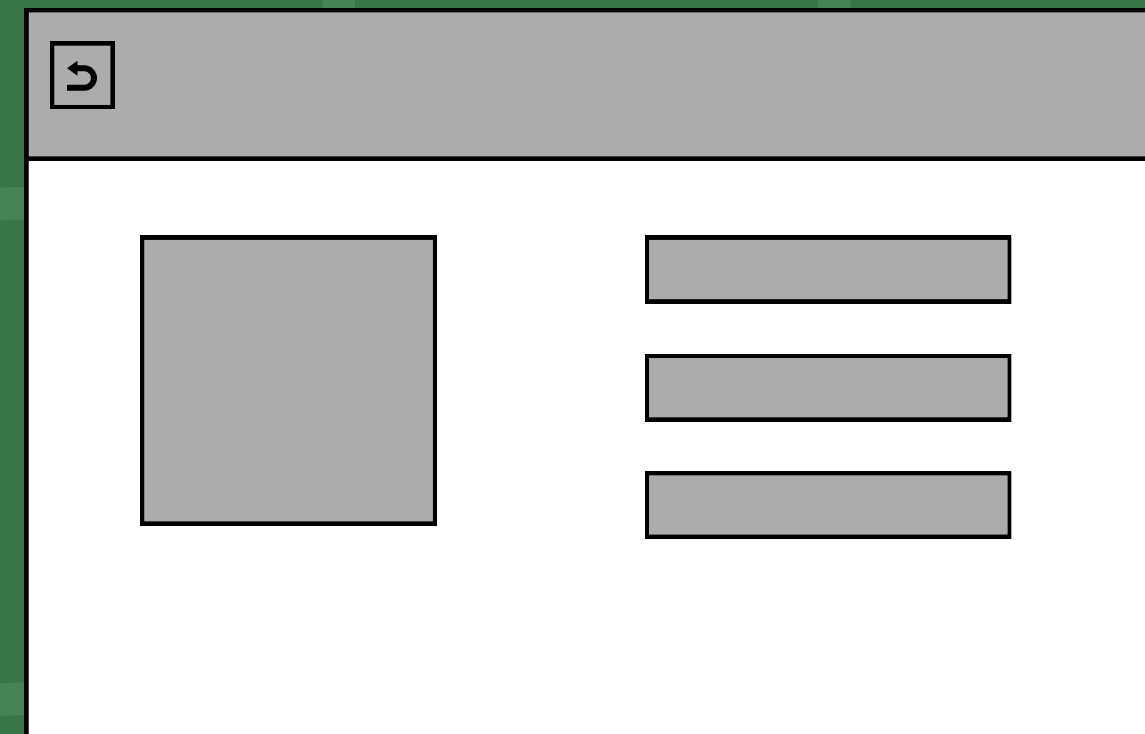
訂單列表主頁



訂單紀錄

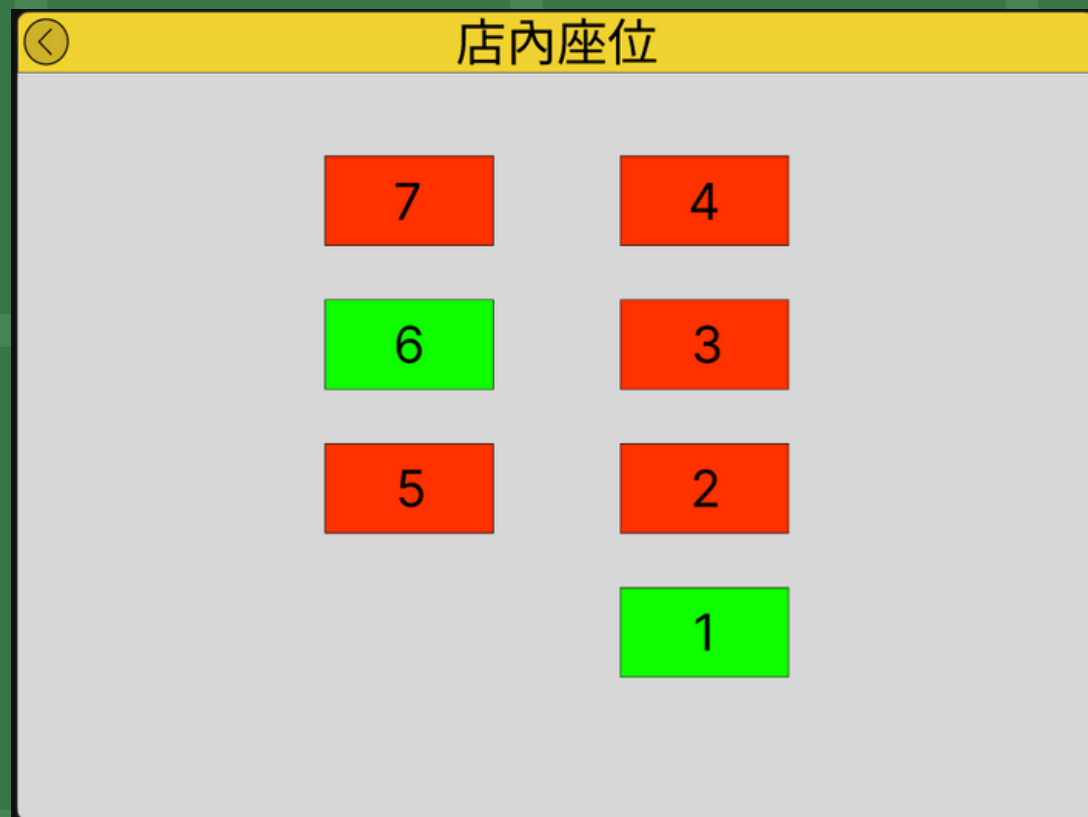


訂單詳細內容



設定

# 店家端 原型設計



店內座位



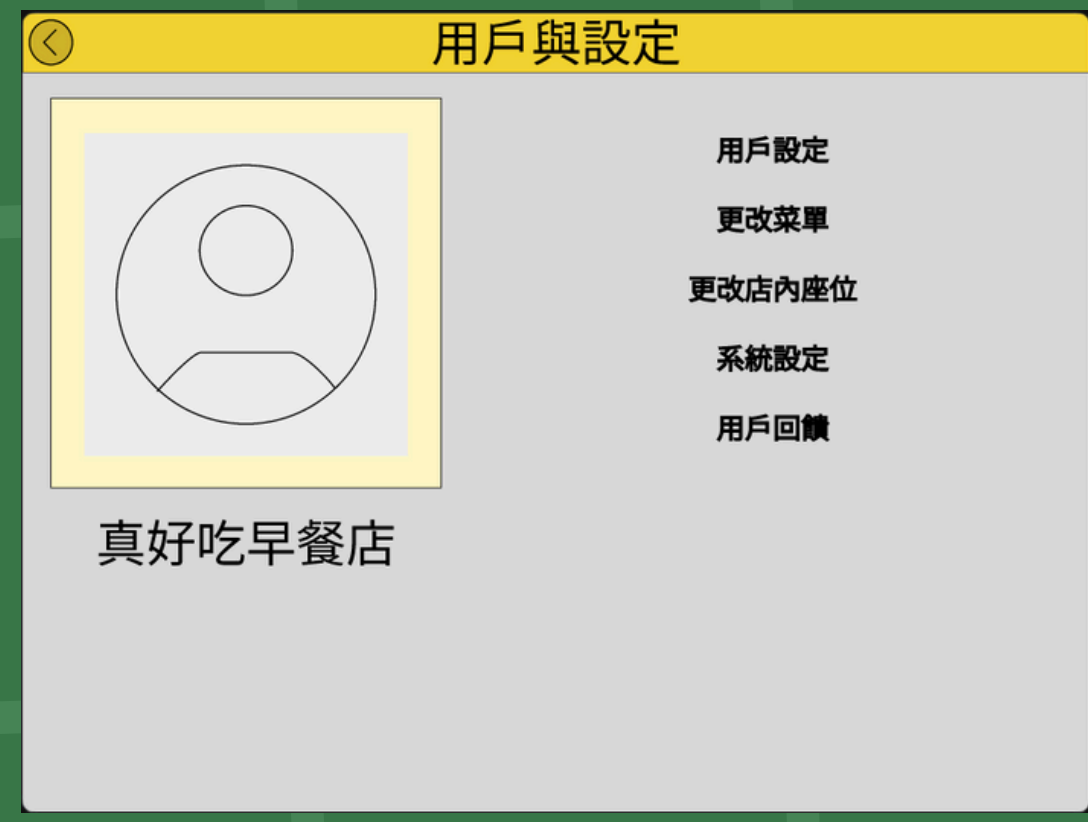
訂單詳細內容



訂單列表主頁



訂單紀錄



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

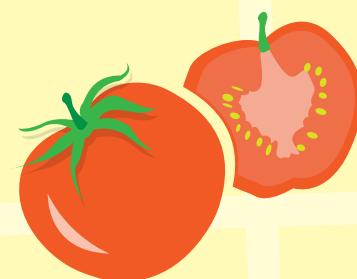
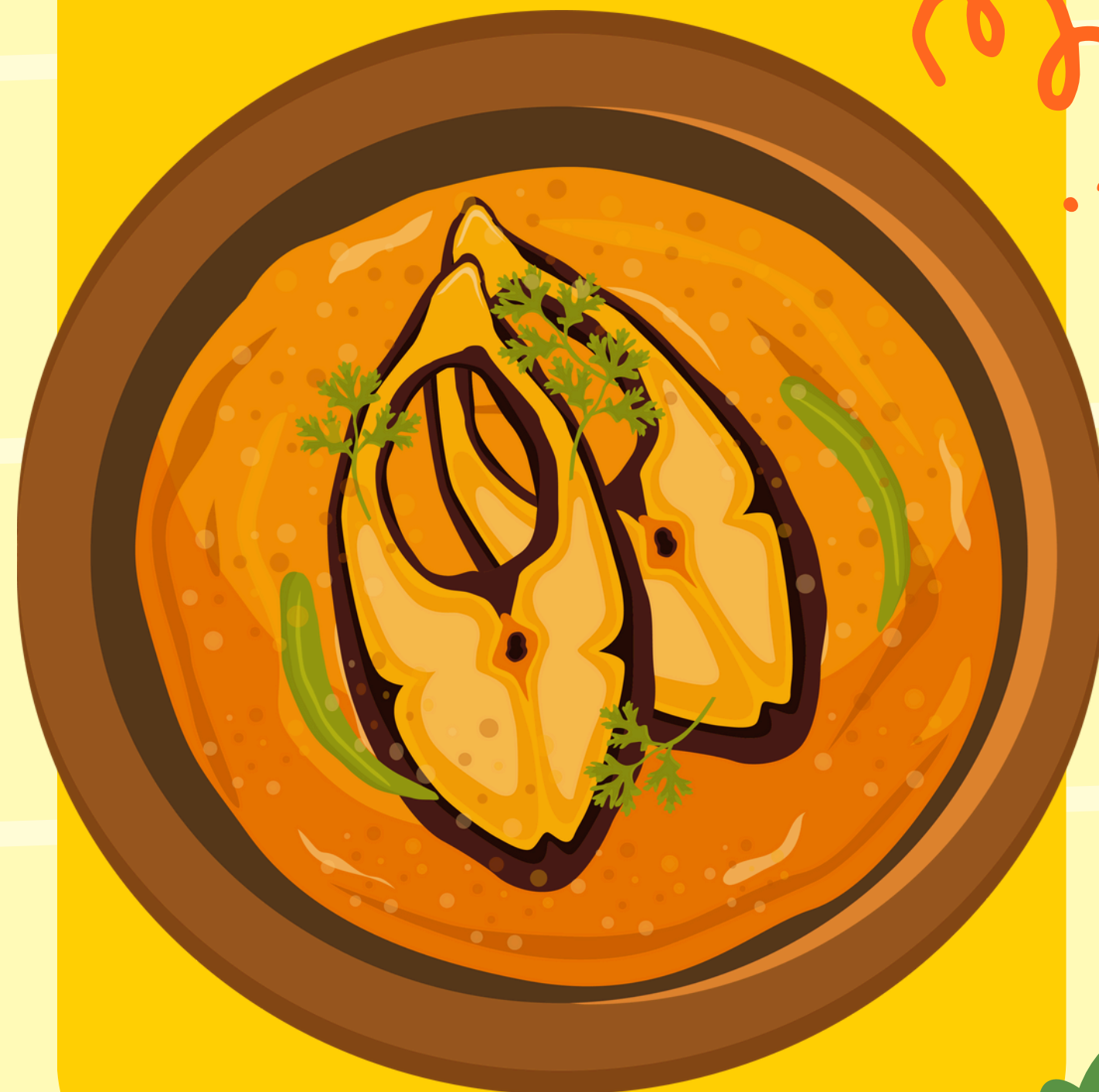
統計內用桌位

按鈕操作模式

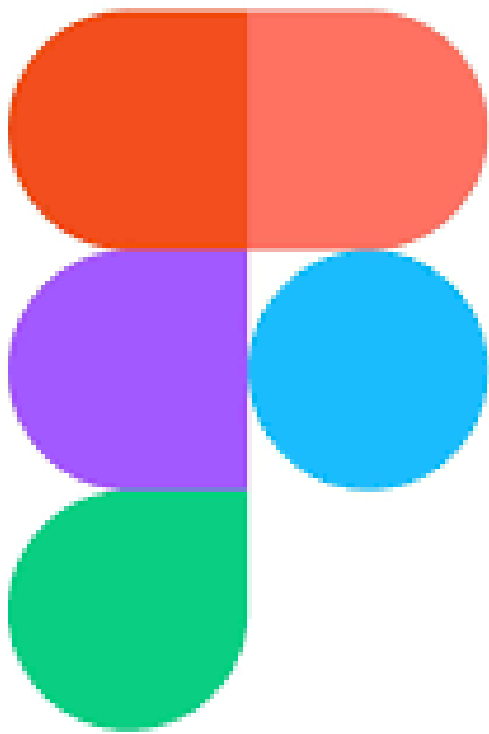
顏色顯示易懂



# 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

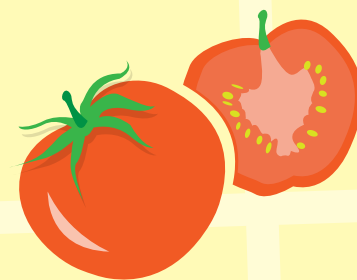
## 挑戰

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

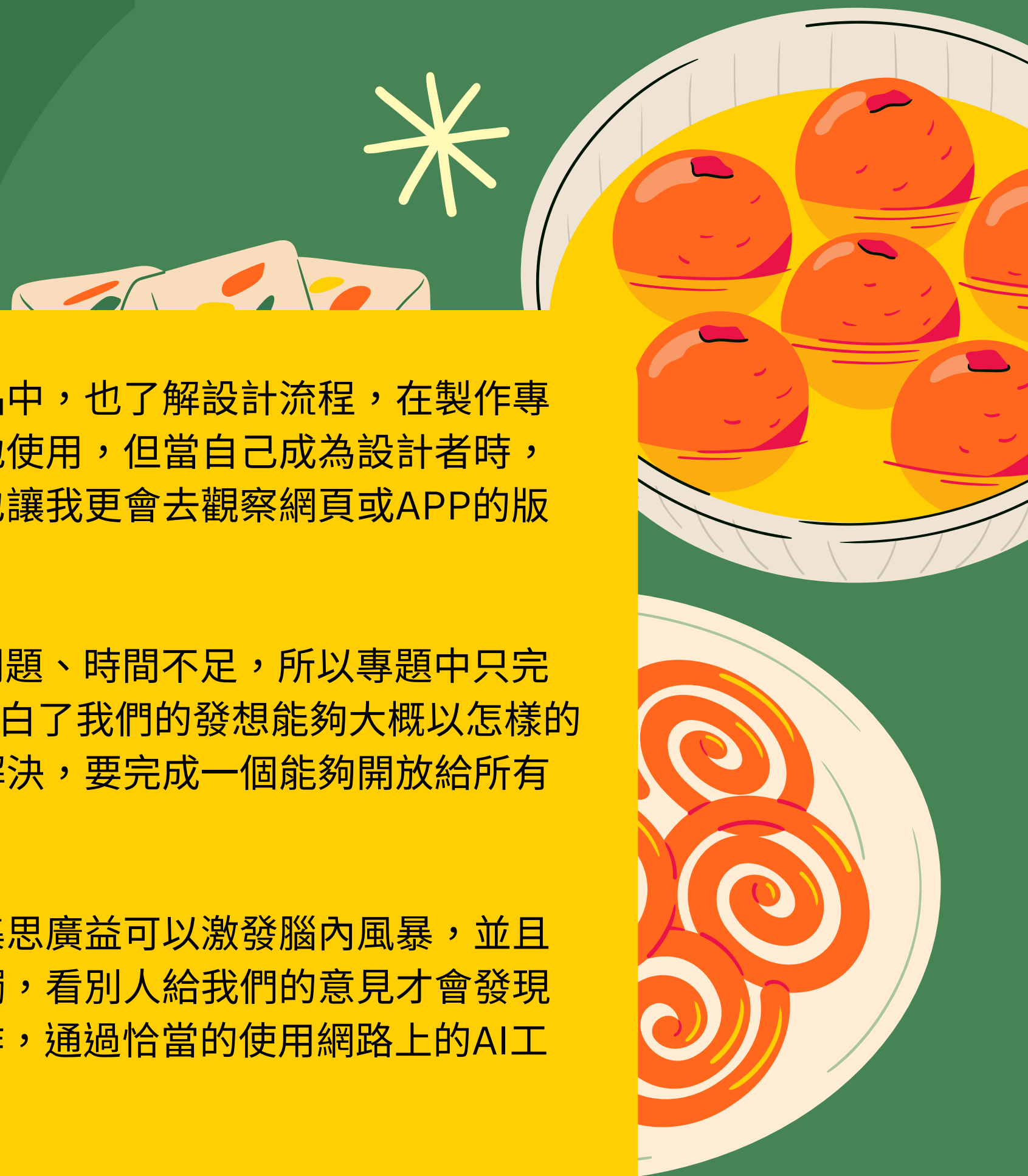
只有前端設計不夠完整

# 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。現在的團隊合作不只要學會跟人合作，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-陳柏曄

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，我要嘛是當躺平的聽從別人的指揮，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**

