

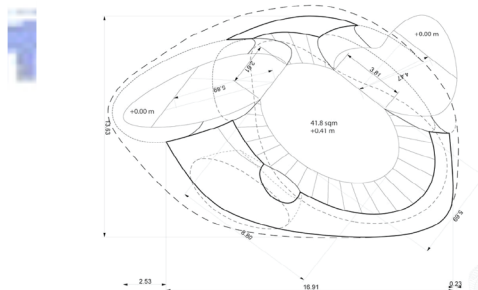
3. 社群網站之行為分析與介面設計

網路的開創改變了人的使用行為，現代人花在網路世界的時間越來越多，現實世界的各種行為進而轉向在網路世界中完成，如商業行為、網路遊戲、社交活動等行為。當人們的生活空間只透過電子螢幕作為與人互動的媒介，網路上的行為透過介面完成。從實體空間到網路空間，從建築立面設計到數位介面設計，其中的變與不變會是什麼？



4.2 從古典建築到數位建築

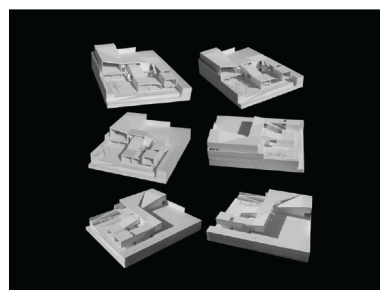
從古典到數位，建築從強調手工技術到強調電腦輔助設計與製造，從使用手工器具到使用電腦軟體，從裝飾品變成電子顯示器，從關注地方傳統到關注全球組織，建築立面轉化成資訊介面，建築空間的七大古典元素：連接、細部、材料、物件、結構、構造、互動已無法準確的解構數位建築元素，元素與元素間的界限漸漸模糊，建築空間從設計到實現的過程正在變動。從古典建築設計到建構的過程之中，我們用紙、筆等方式做設計，並製作剖面圖、平面圖與模型來瞭解空間並幫助設計思考；若我們想以數位工具建立起網路空間與虛擬空間時，需要使用另一套系統工具來幫助設計者來達成設計到建構的過程。當我們在建構網路空間時，必須以程式作為空間的“建材”，同樣附有結構與物件的區別，從材料實現到電子實現的轉化，同樣地、必須掌握機能空間對使用者的影響，空間與人、人與人之間的互動性依然存在，只是空間實現的方式改變，活動與機能也產生不一樣的詮釋。



Physical Space Design

Concrete	Sketch
Timber	Plan
Steel	Section
Glass	Model
PHP	Sketch
HTML	Diagram
SWF	Storyboard
JAVA	Animation

Cyber-Space Design



4.3 從社交場所到社群網站

在實體生活中，我們在家庭、會議、廣場等社交場所與他人產生互動；將社交場所轉換到網路空間，脫離實體空間與時間的限制，使網路上的社交行為產生更多的可能性。該如何透過螢幕介面傳達複雜的社交行為，文字排版與視覺傳達佔了舉足輕重的地位。

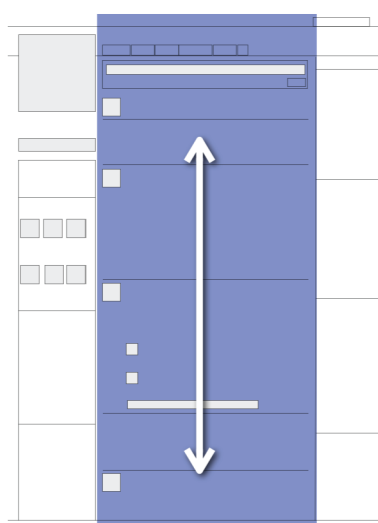


Social Space

以當今較多人使用的社群網站(facebook、twitter、plurk等)做為使用者介面分析，好的社群網站介面，必須提供與他人互動的機能與資料，如個人檔案、相簿、網誌、訊息對話框、廣告等功能的介面連結安排，尤其在資訊與互動人數龐大之後，如何選擇呈現哪些資訊、如何依照時間性或討論度來整理訊息等問題，都是本作品研究的部份。另外，必須掌控留言與發文的形式，能夠使人瞭解文章與文章之間的時間關係，發佈文章後，必須引起其他使用者的回應，如此頻繁地在網路上發生社交活動，才會是優良的社群網站。



Social Network



Preference

Mail Box

Album

Personal File

Blog

Contact

Ad

Games

Chatting

Calendar



Facebook 介面分析

4.4 社群網站的介面再設計

每一個留言就是一個綁著標籤、飄上天空的氣球，目標是到達雲端彩紅的邊際，每一則回應都是一個附屬標籤，而越多討論串的發文將會具有較高的視覺辨識度。向上飄的行為就代表一個時間軸，越上方代表越久已前的發文。



4.5 資訊視覺化與互動

越多標籤(討論串)的發文表示得到較多的關注，直覺上來說，標籤增加、重量增加，飛行時間自然比較緩慢，視覺上也較為明顯，亦是代表此文章話題的時效性也較長，停留在畫面的時間也跟著延長。



4.6 社群網站的遊戲性

將積分競賽的遊戲性加入社群網戰的使用行為中，將發文變為帶有競爭意味的互動遊戲，越多留言數的氣球通過彩紅將會得到越多的分數，如何只自己的文章受到越多人的回應將成為一項社群網站中的競賽，進而影響彼此與彼此之間使用iWish的趣味性與互動性。



4. 虛擬空間中的資訊導覽

嘗試在虛擬展覽空間呈現資訊導覽，如何將實體展覽空間的導覽經驗完全移植到虛擬空間，又跳脫了實體空間限制，在虛擬空間中的行為活動與資訊呈現必須被重新討論。打破了時間、空間與物理限制，破碎的時間可以被重組，不連續的空間可以被連接，在無重力的行況下，建築物件將改變其原本機能。

