

SHARE EAT

雪兒伴飯

跨界超越競賽原型設計報告

#17 飽yo

團隊成員 張詠妮 歐葳 林書緣 彭柔瑄 葉子

指導老師 黃揚名

目錄

[重點摘要](#)
[競賽題目](#)
[需求研究](#)
[使用者洞察](#)
[設計概念](#)
[原型展示](#)

跨界超越競賽原型設計報告

重點摘要

<p>題目</p>	<p>雪兒伴飯 SHAREEAT</p>
<p>目標族群(TA)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 獨自居住的群體 2. 共食或分享食物的朋友不多者 3. 小家庭或室友不多者 4. 早出晚歸不常上市場的者
<p>預計實行場域 (使用情境)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 居住套房的王小姐，每次去超市購買生鮮食品的時候都猶豫許久。 「雞蛋一盒十顆，每次都放到壞掉」 「不想喝X新的牛奶，可是其他牛奶都是家庭號根本喝不完」 「高麗菜好便宜但是半顆一次只有賣半顆」 「好想吃好X多的牛排，但是一次一大盒根本吃不完」 雪兒伴飯，將你購買多的鮮食張貼出去，跟附近的用戶以物易物，交換到你需要他也需要的食物。 2. 居住學生宿舍的陳同學，平時最喜歡揪團買一送一，不過朋友都陸續交到男女朋友之後，揪團總是湊不到咖。 「難道單身錯了嗎，我只是想要買星X巴的買一送一阿....」 雪兒伴飯，張貼出揪團訊息後，跟附近的用戶湊咖，開心買到買一送一的優惠食品。
<p>作品簡述 (限三百字)</p>	<p>雪兒伴飯是一個食物分享的平台，提供以下的服務—分享生鮮食物、揪團購買食物。雪兒伴飯透過張貼搜尋訊息、用戶的訊息交換，用科技解決食物浪費與提供更多樣的食物選擇。</p> <p>製作團隊有感一人在外獨居，購買生鮮食品總是放到壞掉，或是想要購買好一點的食材總是因為分量太多而怯步，因而提出這項發想。使用者在平台註冊後，即可針對自己擁有的食材進行刊登，若其它用戶對此感到興趣，平台提供訊息交流的功能，用戶可在距離最近的公共場合(便利超商或捷運站出口等等)進行食材交換。</p> <p>而另一項揪團功能則是製作團隊有感許多特惠食物總是需要大量購買才能獲得便宜的價格，用戶可以張貼揪團資訊，若有其他用戶響應，則可透過平台相約至店家一起購買食物。</p>

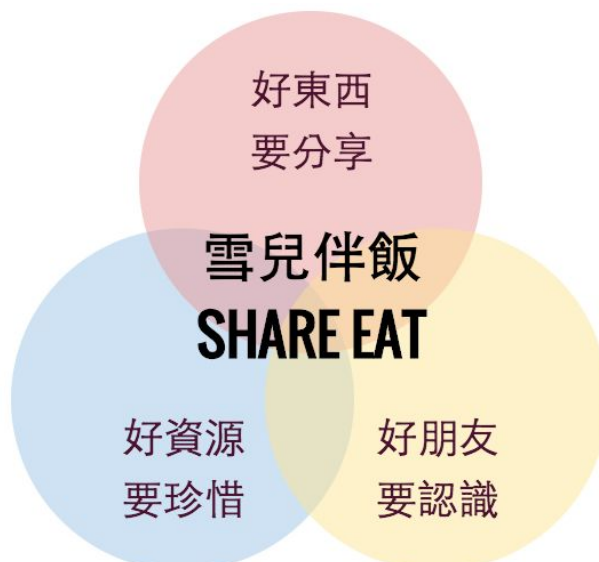
競賽題目

「為什麼雞蛋每次都要賣一整盒呢？」、「一袋紅蘿蔔有四根欸，是要吃成小白兔嗎？」看著超市架上包裝好的食材，一人獨居的時候常常會有這樣的煩惱吧！希望離家在外打拼的時候也可以健康吃、自己煮，但卻因為過於忙碌無法天天下廚，導致買回家的食材常常吃不完、又不知道該怎麼辦，最後只能丟掉或者妥協於外頭油膩的食物了。

錢包裡的咖啡買一送一卷要到期了，但一直沒有人可以和我分享，難道就要直接放棄難得的好咖啡了嗎？明明就是好康一起享受，為什麼會沒有人可以分享呢.....

「以前小時候啊，有時候媽媽煮菜煮到一半才發現沒有鹽，就會叫我去隔壁按門鈴借把鹽，然後有時候也會有鄰居來家裡面借點蔥薑蒜。」不過自從大家住進大樓後，生活越來越忙碌，跟鄰居的關係就變遠了，少一些東西也不好意思去借，只能將就吃一下。

奇怪，不是說科技帶來便利嗎？怎麼想要簡單吃點自己煮的好食物還是這麼警扭啊！**雪兒伴飯SHARE EAT**就是想要讓食物分享變得更便利，同時拉近左鄰右舍的關係，一起逛街買菜都能是簡單的時尚；也讓地球資源能夠因為人們友善的交流、更加永續的發展！



需求研究

為了釐清SHARE EAT的目標對象——獨自居住或小家庭的群體，我們將會以兩種研究方法進行探索。第一個是以質化分析為主的訪談法；第二個是以量化分析為主的問卷法。

一、訪談法

我們將會以非結構性的訪談問題為主，訪問中注重在購物前、購物時、煮飯時、煮晚飯的經驗。訪談研究對象為獨居男、女性為主。訪談開始前將會詢問被訪者是否願意進行錄音，並詢問是否願意在必要時候公開錄音資料。

二、問卷法

我們設計了一份線上問卷，問卷分為三大部分：詢問年輕族群對於「外食」、「食材」、「吃飯」這三部分的態度。問卷采用匿名方法進行收集。

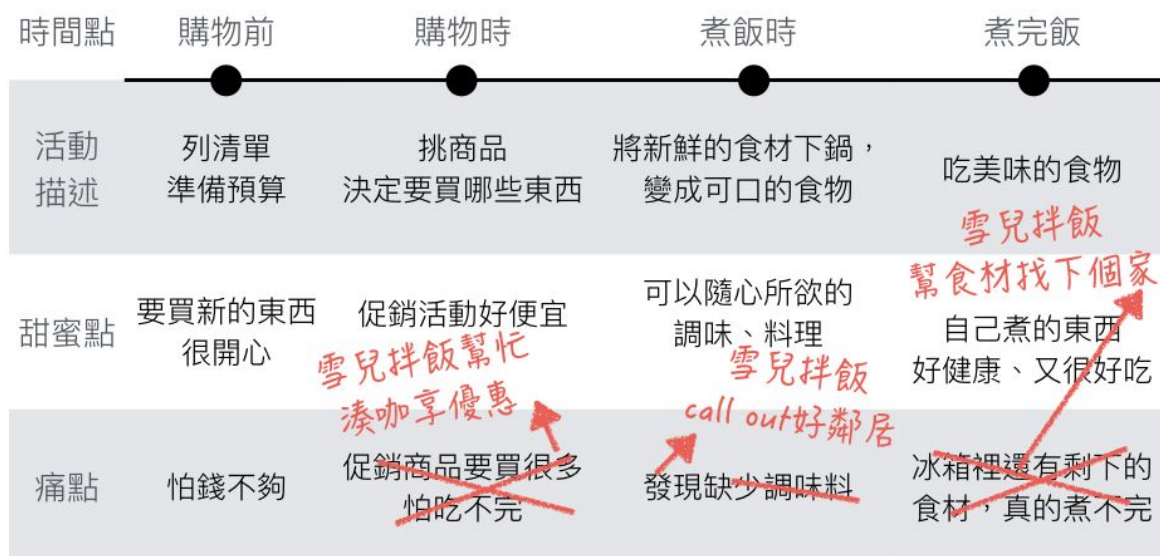
使用者洞察

研究分析：

統整出受訪者在單獨居住時，面對「採買食物」所遭遇過的經驗，我們希望透過雪兒伴飯 SHARE EAT來改善，將吃飯變得更輕鬆、有趣、健康，以下是我們透過開發應用程式所想要打造出的經驗地圖。

雪兒拌飯 SHARE EAT

= Experience Map =



痛點變甜蜜，交給雪兒拌飯 SHARE EAT！

並且綜合訪談與問卷的結果，我們可以發現一些事情。首先，在18歲到30歲之間的年輕族群面臨的困境——他們都認為，相較於自己所準備的食物，外食不太健康。在食材選擇上，除了無法找到適合自己食量的食材，也無法找到能夠與自己共享食材的朋友。在這個困難點上，又不想要浪費食物，也只能在花錢與浪費食物的兩難中二選一。

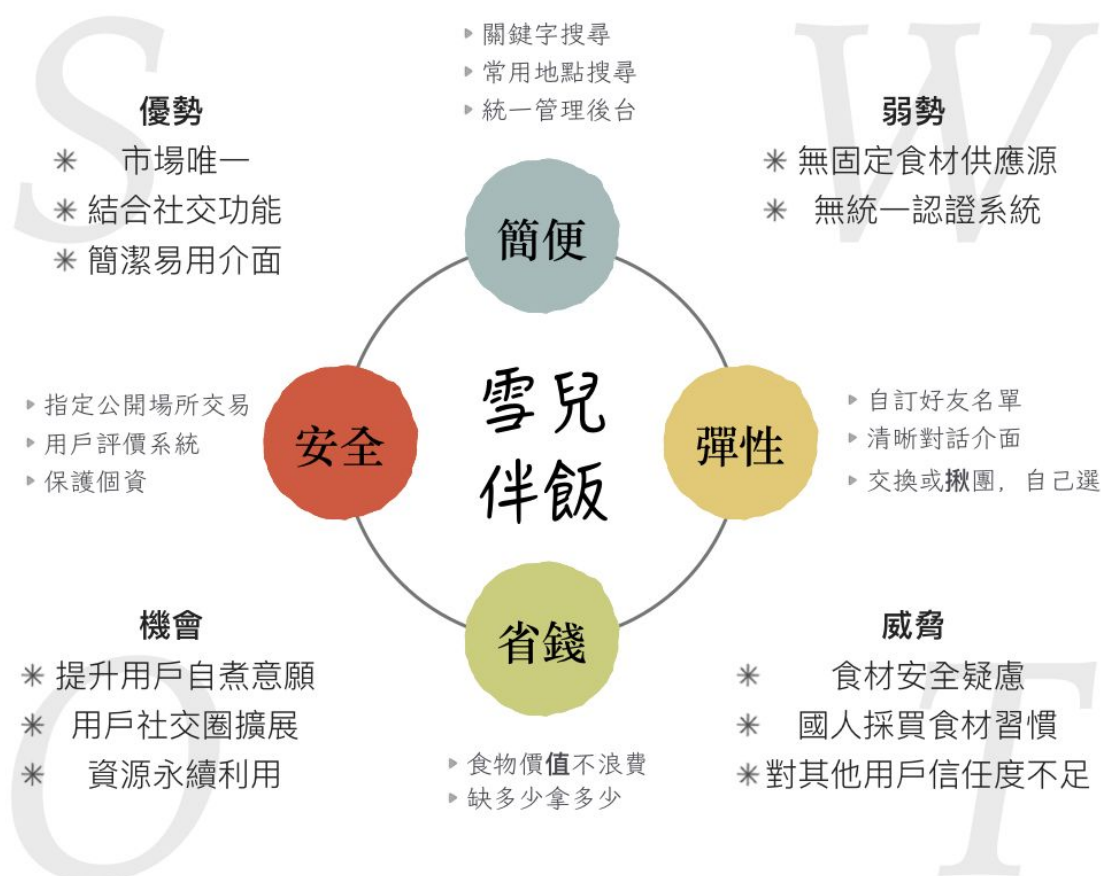
透過質化與量化研究的探索性研究，我們認為雪兒伴飯SHARE EAT可以滿足目標族群，並且解決他們在「吃」上面面對的難題——食材分量難以掌握、金錢與食物的兩難。這群年輕族群是因為種種外在因素才成為認為外食不健康，但又逼不得已成為外食族。而我們所設計的雪兒伴飯SHARE EAT正是想要使食材共享與交換的過程更加方便。根據研究結果，只要食材取得是方便的，他們更傾向於自己在住處準備食物。

雪兒伴飯SHARE EAT 讓食材取得更加方便，讓食物共享不再遙遠。我們的使用者需求探索研究支持了我們想要達成的三大目的：「好東西要分享」、「好資源要珍惜」、「好朋友要認識」，18歲至30歲之間的群體需要有人一同分享食材，不希望浪費食物，也希望能夠有朋友可以一同開心吃飯！

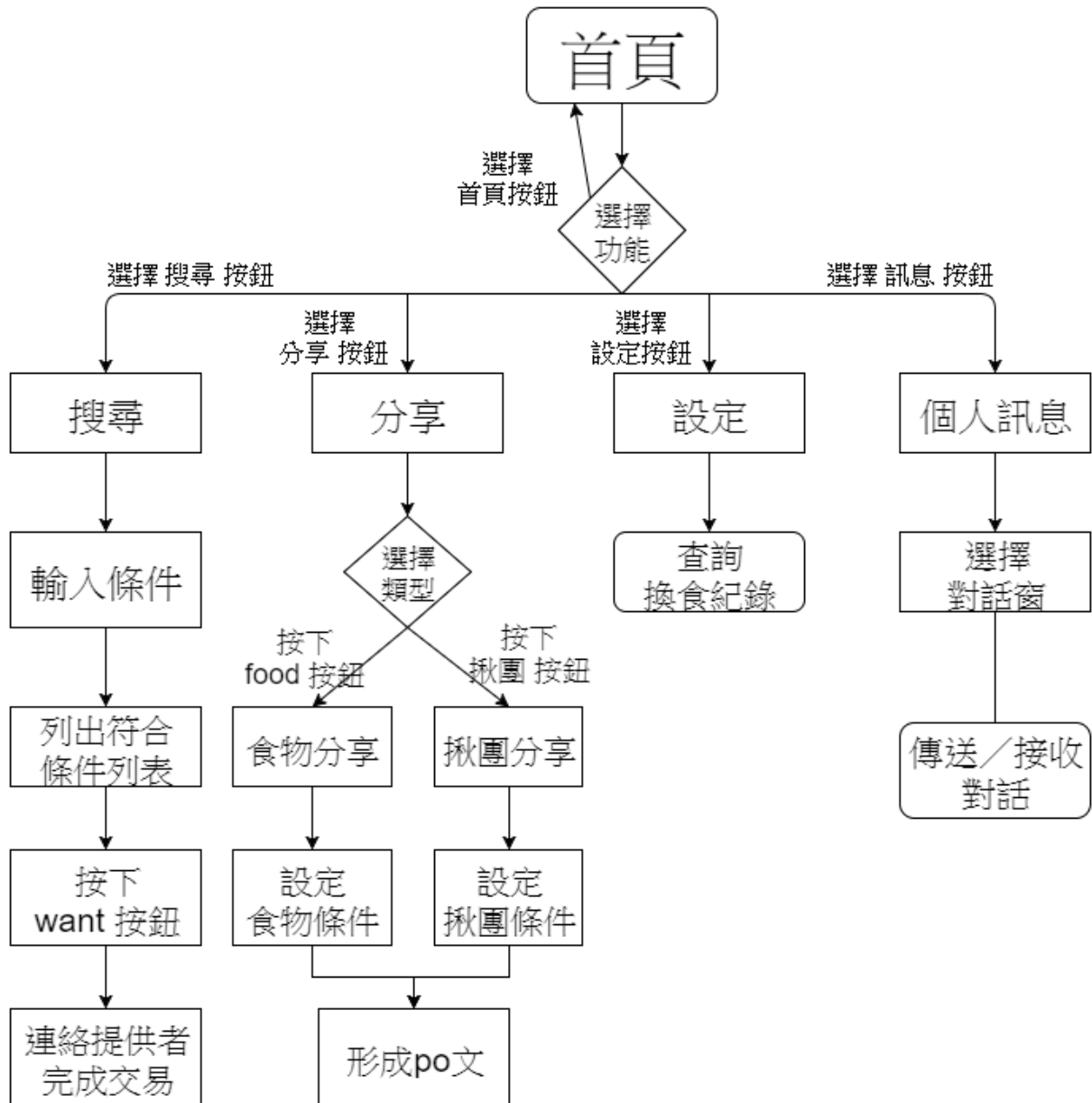
市場應用：

在市場上，我們認為雪兒伴飯有即時、便利性，再加上安全簡便的好友模式，能讓目標使用者有較高意願下載使用這個應用程式，以下將簡述市場發展性。

雪兒伴飯主打族群為單獨居住、不定時下廚的人，藉由揪團採買以及食材交換，來讓自煮的餐食更豐富，並且不再煩惱量販包無法單獨消化，不涉及金錢交易也可以讓分享更單純。



設計概念



回應需求研究和使用者洞察的結果，在app的實踐上我們從「交流」當作動詞出發，在app中強調兩個動作「分享」和「搜尋」展示這兩個動作的完整流程。app的資訊架構設計上，我們將「揪團」定義為一起購物，例如徵人一起購買買一送一的飲料；將「食物」定義為(被)贈予食物，不涉及金錢及等價值的交易，將揪團和食物作為管理每則發文的標籤。

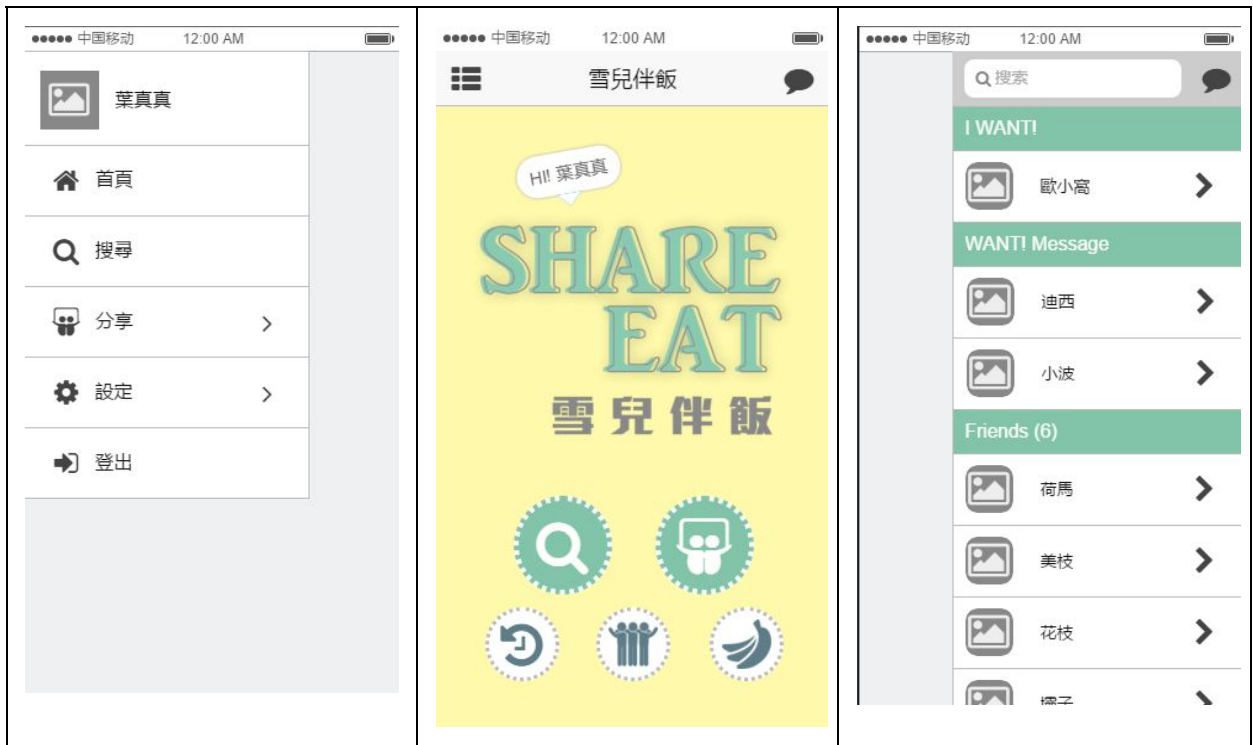
設置聊天室供使用者確認換食的時間地點，並且有完整的換食紀錄可回溯。整個app中大量使用常見圖示為輔助，提升易操作性。

在搜尋上我們將關鍵字、日期、分類(揪團或食物)、常用地點作為變項，透過條件的設定達成個人化的搜尋結果，讓社用者更容易找到想要的食物或揪團。並具備幾個特點：

- **方便搜尋**：我們特別將搜尋結果做更貼心的設計，在最寬鬆的條件下(不開啟常用地點、同時搜尋食物和揪團)所得的搜尋結果會依相關度、常用地點等條件做有層級的資料排列顯示，提供更簡易的操作。並且可以在發文上看到這則發文目前的狀態和候排人數，提高換食的效率。
- **常用地點設計**：在個人的資訊中加註常用的換食地點，這可能是使用者住家附近的便利商店，也可能是學校或工作室附近的便利商店。這麼做不但將使用者確切的位置模糊化，在公開場合換食也保障使用者，在**安全性**上創造雙贏的局勢。
- **易感性**：在介面設計上抱持著將資訊可讀性最大化的概念，盡可能放大資訊、使用圖示、將次要資訊折疊等方式，保有清爽的版面。尤其在食物搜尋結果頁可以看到利用圖示和方塊排版設計將圖示、標題和日期首先顯示，細節內容則放在點籍進入後的第二層。

而從分享食物的動作開始使用，使用前面食物和揪團的分類標籤，一開始就做分發文的分類，讓使用者更明確辨識自己正在進行的動作。輕鬆兩頁介面即可發文成功。

原型展示



進入app首頁：

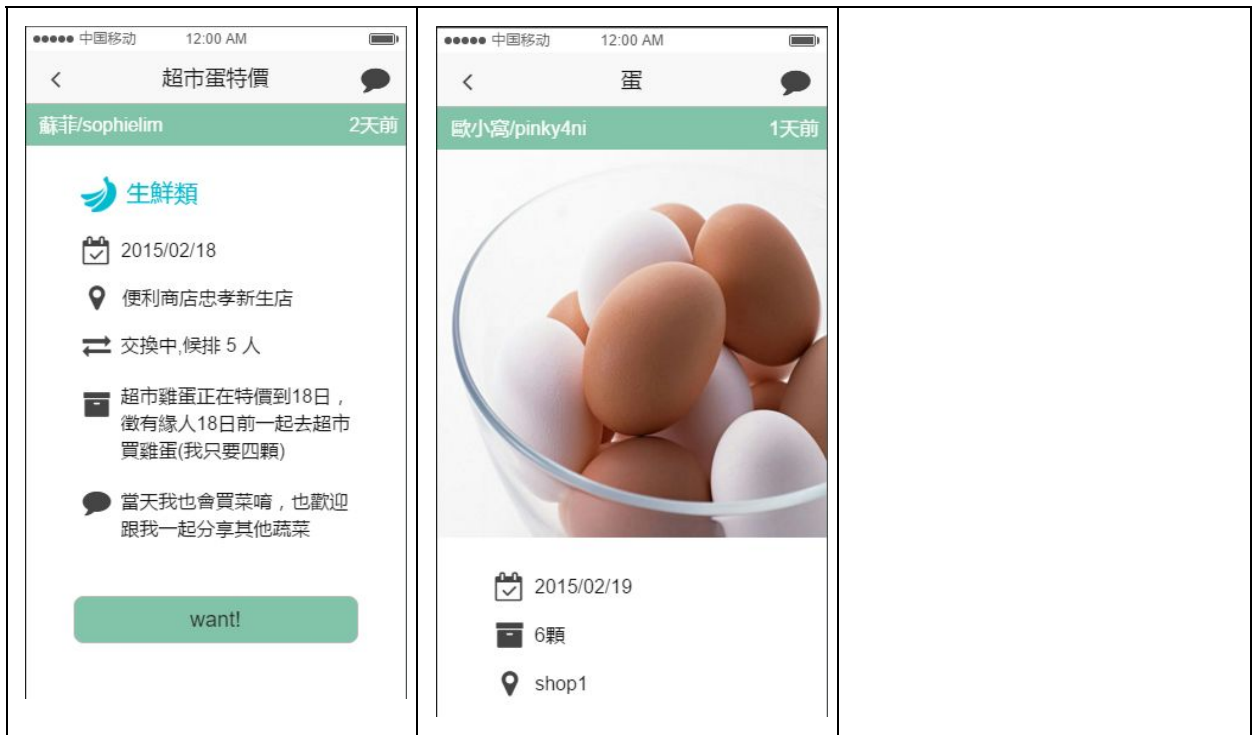
點擊左上目錄鍵從左滑入目錄，點擊右上訊息鍵從右滑入聊天室。

首頁設置主要功能的連結：搜尋、分享、查看歷史換食紀錄、查看揪團紀錄、查看食物紀錄。



搜尋：

輸入關鍵字、日期、分類及常用地點，即可出現搜尋結果。分類為食物者以綠色色塊和實體照片表示、分類為揪團者以黃色色塊和插畫圖片表示，出現地點標示表示為常用地點。



發文：

左為揪團發文，中為食物發文(截圖)。

揪團發文中所呈現的狀態是非使用者的常用商店且交換中有候排5人。

兩者皆具有完整的訊息和want按鈕。



分享 揪團：

兩個頁面輕鬆揪團。



分享_食物：

同樣也是兩頁面輕鬆揪團，輔以實體照片上傳。



換食紀錄：

可摺疊設計的換食紀錄，分為揪團紀錄、食物紀錄及已完成紀錄。



聊天室：

左為想要對方食物時，按下want鍵後由系統發出第一封藍色訊息給提供者。

右為當有人想要使用者提供的食物食，對方按下want鍵後系統自動送出的要求訊息。使用者若按下左下的加號鍵，即可確認對方為此發文換食夥伴。