

模具系李振宇 學號 1099106346 繳交作業二報告

日益發達的科技，漸漸地將人們的目光匯聚在少少幾類科技產物之中，遊戲是許多消遣娛樂中，已不可輕忽的一類，另外，影音更是每個人都離不開的區塊，尤其智慧型手機問世後，只要有網路，遊戲、App、影音更是隨時在人們的身邊。

個人在國小時就已開始接觸線上遊戲，那是個牽扯到 On-Line game 就會自然往不好的方面想的時期，或許吧！我要說的是，那時隨便一個伺服器，少則兩、三千人，假日就四、五千人的時代，還算令人驚訝的數據吧？當然這跟時代背景有關。長期接觸遊戲下來，推己及人，大部分人玩遊戲的目的、習性、有興趣的部分，要了解並非難事，智慧型手機已有太多成功的例子，不勝枚舉，常見的共有功能：透過 Facebook 的好友名單進行排名，甚至跟有玩同款遊戲的玩家進行比較，這利用了人與人之間常見的好勝心態；透過漸進式的遊戲步調解鎖相關關卡或功能，或許是成就感，或許是好奇，這都是原因，人們也常因此受到吸引；收集類的遊戲也是其中之一，我也喜歡收集，集齊了什麼，都是莫名開心的，這些都是玩遊戲的原因，當然消磨時間也是其中之一。只要了解人們的大概心態，能推廣科學知識又受歡迎的遊戲應當並非難事。

App，例如 Line，它已經算是大部分人都會使用、相當普遍的軟體，可愛的貼圖是賣點之一，不過最重要的，就是它是免費的即時通訊軟體，免費的，這是重點中的重點，除了普遍大眾喜歡或可以接受以及有免費這個重點，便能傳播想要讓大家知道的重要知識了，舉例來說，假設有個 App，它除了擁有相關知識外，還有提醒的功能，再假設它是營養知識相關的 App，可以讓人們用餐之餘，透過選項輸入進食中的種類與大概量，輸入後能透過提醒功能去告知此餐的注意事項、熱量等，並給予建議，那倒是挺吸引人的，且如果有更深的相關知識也能當下了解，那必能吸引人們去使用，畢竟現在有很多人是注重健康的。此外，介面若能親和，例如以可愛的人物去作介面，那必定得到更多人的青睞。

影音的好處在於什麼都不必做，只要出一對眼睛、一雙耳朵，有時甚至只要其中一種便能達到目的。我記得我有看過 youtube 的影片具有某種功能，類似於電視電影 DVD 收看前的功能選擇，如選擇語言，若行動影音具備類似功能而能即時互動，例如一段教學後的常見問題解答，或者相關的小試題，也許能引起人們的興趣，因為它並不如一些教學影片，單純只能看，然後越看越想睡覺，現在不都如此嗎？避免乏味是很重要的一個因素！

匯流了人們的科技，或許疏遠了人與人之間相處的距離，但帶給了人們便利也是不爭的事實。它日新月異，因為人們的需求；它不斷改變，因為人類創意無限，忽然哪一天，你想到「為什麼它沒有什麼功能呢？」，這就是新東西出現的契機，想得到便試著去實現，方法有很多，只是還不曉得；工具有很多，只是還沒碰過，這已經是個敢想敢做就很可能實現的時代了，Try it！