

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 27日

本週主題: 科學 APP

系別年班級: 四人四甲

姓名: 廖紹文

學號: 1699162139

筆記: 科學傳播發展:

行動 APP 研發

Mail: weber810406@yahoo.com.tw

科學與 ~~人~~ 人 文;
平行 環境 匯流

APP = Application = software Application

mobile APP = mobile application

科學傳播

分享與互動

科學啟:

環境界分享無助於專業

將科學當作思維培養

行動	PC
弱	強
快	慢
小	大
強	弱
變化	外變化
無線	實體/無線

心得: (150-200字)

我覺得在不遠的未來行動裝置一定會完全普及在
 各個不會上 所以 在資訊傳播上為演者重要的
 的能 如果能夠在這個平台上做一個友善又好玩的
 的傳播,那一定能有反效傳播科學

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 1022 年 11 月 27 日

本週主題: 科學 APP

系別年班級: 國化四乙 姓名: 陳建勳 學號: 1099101224

筆記: E-Mail: _____

科學傳播發展: 科學史、科學傳播、科學普及

增加科學素養

教育觀點: 科學成為必修

普及觀點: 利用大眾媒體進行

趨勢:

2006 ~ 2008 起步

2009 ~ 2012 大量性成長階段

行動 APP 的定義

APP = Application = Software Application

Mobile app = A mobile application

一般的定義是一個軟體應用程式, 需要執行在智慧型手機上

心得: (150-200 字)

現在台灣有 7.8 成有智慧型手機, 這也印證了現在是屬於科技時代。

手機 APP 是智慧型手機使用者幾乎不可或缺的軟體, APP 也帶給使用者相當便利的生活。科學 APP 雖然佔有率不太高, 但是卻是不或缺的, 雖然智慧型手機帶給人們方便的生活, 但不可沉迷, 會影響身心健康。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 27日

本週主題: APP

系別年班級: 四八四甲

姓名: 湯世青

學號: 1099162128

筆記:

E-Mail: as2830tang@gmail.com

Mobile APP 特性

科技發展人文? 我們如何匯流

簡便性

快速開發程序

iOS 平台, Android 2.2 月改版

高擴充與調整能力 →

APP 都必須跟上 (高擴充和調整能力)

易安置新環境

物件導向開發平台

無感通訊的執行環境

單一性硬件的運用與組合

APP inventor

心得: (150-200 字)

現在智慧型手機都要搭配了行動上網, 隨時隨地能夠以找到自己最關注的訊息,

APP 程式開發不斷所推陳出新, 愈來愈符合民眾的需求, 相對地, 淘汰率也愈快。人家說: 「科技始終來自人性。」愈貼近生活, 愈便利, 愈容易操作, 就愈吸引到愈多人。現在強調「互動式」, 許多人希望能夠在使用的同時得到回饋, 以滿足消費者心理。

目前最普遍的 APP 軟體就是: Line, FB, 微信... 這些軟體確實拉近了人與人之間的距離, 而且還能夠透過圖片、語音作互動, 漸漸取代以前的即時通訊。msn, 因為現在已經步入了行動上網的時代, 這樣的趨勢偶爾才叫以什麼念以前的通訊軟體呢! :

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月 日

inventain. inventor. (Application = Soft Application).
本週主題: APP.

系別年班級: 四外三乙 姓名: 王珮晶 學號: 1100161223

筆記: 科學論文? 平行 or 匯流 E-Mail: _____

科學傳播? 分享 or 互動. 科學普及. 教育觀點: 科學成為 (必介易).

APP 本質 and 優勢

- iPhone / iPad by APPLE.
- Android Phone / Pad by Google
- Windows Phone by Microsoft. (方塊機) → 理工.

use 大眾媒體進行傳播.
IHS 分析: 2015 年前全球達到
幾億隻手機 (持有)

Mobile app = A mobile application.
望而幸丸行在智慧型行動裝置
面上。

2006 ~ 2008 beginning.
2009 ~ 2012 爆炸性成長 Stage.

- Mobile APP 特性
- 觸控介面操作. 快速開發效率. 易安置新環境
- 觸控介面操作. 快速開發效率. 易安置新環境
- 高傳輸: (150-200 字). 物件導向開發平台. 無線通訊的執行環境.

分類:

- 書 - 文字與圖像
- 3D
- 101 個為什麼
- 影片 - 科學魔術
- from YouTube

現在的科學傳播媒體越來越便利. 利用 APP 來作互動. 而且用 APP 提供便利性, ex 老師利用 APP 點名, 提供速度. APP 持續的成長. 希望可以讓學生更加便利.

- 新聞 -
- 生活 - 氣象
- 氣象

- 學習 - 計算機
- 遊戲

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月29日

本週主題: 科學 APP

系別年班級: 四模三乙

姓名: 陳君明

學號: 1100106223

筆記:

E-Mail: kevin20500@yahoo.com.tw

約20%沒智慧型手機 15%的人沒有APP

英國與美國科學傳播方式不一樣

現代觀眾累! 科學已成為一般人應知道的知識

非洲市場是一個戰場

App = Application

Mobile app = A mobile application 定義: 一個應用程式, 裝在智慧型行動裝置之上。

心得: (150-200字)

智慧型手機普及的現代, App平台逐漸成為這世代傳播媒體的主流, 今天的介紹部分是從App演化史為主, 不是我個人沒智慧型手機, 倒是與致欠缺。說起來, 最近的確不少App平台上的軟體有以科學知識為主的遊戲, 但如果以娛樂的方式吸引人的話, 勢必要讓一般人接受是不容易的, 更不用說, 像平台本身就還在發展中, 是否一個好用的平台有待商榷。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 27日

本週主題:

科學 APP

系別年班級: 四文四甲

姓名: 王琬晴

學號: 1091163103

筆記:

E-Mail: sunsun881197@gmail.com.


科學人文 → 平行? 匯流

台灣使用率目前 52%。

科學傳播 → 分享互動

著眼點少, 未。建立社交網路。

利用大眾媒體進行科學傳播,

 在地使用率增加、

科學傳播 必須跨不同領域, 人文

2012年 智慧手機從 2011年 4.91% 達到 9.15%。

Application → APP 軟體應用程式。

Mobile App

採作介面, 開發效率高擴充與調整能力, 安置以環境, 彈性硬體運用。

心得: (150-200字)

手機中的APP其實大概有一半是原本就有的, 要刪也刪不掉
自己真正每天在使用的大約只有 3-4個, google, line,
Youtube, 我最常使用的三種APP, 科學APP的含概範圍原本
比我想象的更廣, 之後會下載來試看看。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 27日

本週主題: 科學APP

系列年班級: 四文四甲

姓名: 李公榕

學號: 1099/63129

筆記:

Agenda.

科學傳播發展

APP本質與優勢

使用者特性與特質

教育觀點: 科學成為必修普及

2009-2012 爆炸性成長階段
2013年 大躍進可望達 3.3 億支智慧型手機內需

一近兩年智慧型手機每年兩倍速度成長

行動APP

APP = Software Application

Mobile app 執行在智慧型行動裝置上

簡控操作介面

快速開奔效率

高擴充與調整性

易於安置新環境

物件導向開發平台

無異於通訊的執行環境

彈性硬體的運用與設定

手加普及率

台灣: 51%

81% 受訪者出

門一定攜帶智慧型手機

37% 林加購物

每天使用智慧型手機次數: 3次↑

心得: (150-200字)

好像有幾度幸自己雖然是智慧型手機的使用者但剛剛主講者說的台灣人“濫用”情形自己沒變成那樣。大多時候還是探討原智慧型手機。當一群朋月聚會總有幾個人不斷的滑動畫面當低頭族，無形中破壞了很多感情上的聯繫吧。其實我們缺的不是C產品，是用了C產品後還能生活下去的能力。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 27 日

本週主題: 科學 APP

系別年班級: 國文四甲 姓名: 吳嘉偉 學號: 1099163132

筆記: E-Mail: a.23118872002@gmail.com

- 各種行動平台
- 簡易操作介面
- 快速問答效率
- 高擴張與調整能力
- 易安裝新環境
- 物件導向開發平台
- *Affordance* 功用直覺

心得: (150-200 字)

今天學到了APP的種類還有各個手機平台,也了解如何針對行動平台設計一個兼具實用及易傳播性的APP。在UI定義品牌特色,太多想做的東西時,可以先以目標市場為主去執行。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期： 年 月 日

本週主題： 科學 APP

系別年班級： 四子四乙 姓名： 施孟逸 學號： 1099105250

筆記：

E-Mail：

APP特性：簡控操作特性、快速開發效率、快速開發效率、
易定置新環境、物件導向開發平台、
無線適配執行環境、彈性硬體的運用與設定。

心得：(150-200字)

本次課程是介紹手機APP相關的資訊。
現在已經進入智慧型觸控的時代了，
幾平是人手一机的狀態了，而智慧型
手机除了打電話以外，最垂的功能。
就是使用各種的APP了，現在的APP幾乎
有成千上萬種的選擇，如何在這中脫
穎而出，當然最重要那就是方便了，
指觸屏操作我想是很多人優先所考慮
的。手机的APP中場真的是越來越大了！

札記卡

科學傳播媒體通路

日期：____年__月__日

本週主題：科學 App

系列年班級：四子四乙 姓名：吳宗璋 學號：1099105255

筆記：

E-Mail：_____

APP特性：觸控操作介面. 快速開發效率. 高擴充與調整能力.
易安裝更新環境. 物件導向開發平台. 無線通訊
的執行環境. 彈性應變的運用與設定

心得：(150-200字)

手機是現在的人不可或缺的一樣東西，現在的手機都可以上網，完全沒有時間及地點的限制，現在智慧型手機的功能越來越強大，手機APP也越來越多，種類也很多，使用APP最重要的當然是方便性，如氣象資訊現在只要打開手機就可以知道今天的天氣如何，實在是非常的便利。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2023 年 11 月 27 日

本週主題: 科學 App

系別年班級: 四機四丙 姓名: 董明聰

學號: 1599103316

筆記:

E-Mail:

科學普及

- 與大眾分享無助於自身的專業發展

- 將科學作為一種理性思維培養

Mobile App 的特性:

· 滿握操作方面

· 快速開發效率

· 富擴充與調整能力

· 易安置新環境

心得: (150-200 字)

今天所請到的講師是在英國留學而現任於中國科技大學的老師, 主要是演講關於手機方面的科學知識, 也是最近普羅大眾經常談論的話題, 演講中舉例國內目前最具有知名度的幾家廠商來互相作比較, 而可以從中學習到更多的知識.

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 29 日

本週主題: 科學傳播發展

系列年班級: 四資工四甲 姓名: 吳宗霖

學號: 1099108126

筆記:

E-Mail: helipme0318@gmail.com

各種行動平台

iPhone / iPad by APPLE

Android Phone / Pad by Google

Windows Phone by Microsoft

Mobile APP 的特性

針對控制操作介面

快速開關發送速率

易安裝新環境

高權充與調整能力

物件導向開發平台

無線通訊的執行環境

彈性在硬體的運用與設定

心得: (150-200 字)

現在許多人都使用智慧型手機,這時就可利用APP估
科學傳播,以達成科學普及,這時候各種平台以及APP
開發就非常重要,所以要先了解最多使用的平台,方可
達成目的。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月29日

本週主題: 科學 app

系別年班級: 四子四丙

姓名: 葉昇地

學號: 1099105346

筆記: 教育: 許仲修

書名: 大眾媒體

E-Mail: 1099105346@kuas.edu.tw

App = Application

Mobile App 的特性

1. 解鎖控制操作介面
2. 快速開關啟動率
3. 高頻率查詢調整能力
4. 易於設置新作業環境
5. 物件導向開發平台
6. 無線通訊的執行環境

1. 手機硬體豐富的運用與教學

心得: (150-200字)

現在智慧型手機的使用已經非常的普遍了, 隨著手機使用的成長, 手機上面使用的 APP 程式也發展的越來越為多樣。而且 APP 上的程式就算沒有智慧型手機, 在電腦上也可以用模擬器達到使用 APP 的行為。但是 APP 現代大多數都可以遊玩及讓人生活更便利為之, ~~教學~~ 以科學傳播教育為目的設計的好轉中, 希望新式設計者多多努力, 思考怎樣開發 APP 更出心

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 27日

本週主題: 科學 APP

系列年班級: 四子四甲 姓名: 莊秉豐

學號: 1099105140

筆記:

E-Mail: nick1092389436@gmail.com

科學傳播發展

科學素養的重要性:

① 普及科學素養對於科學發展有所幫助

② 科學家理解與大眾溝通是重要所事情

行動平台趨勢:

近年智慧型手機出貨量超過 2 億台

2012 由 4.91 億台成長到 7 億台

市场分析: 2015 年前全球手機市場仍呈增勢, 半數以上是智慧

型手機

2013 年大陸智慧型手機市場可望達 3.2 億支

心得: (150-200 字)

手機 APP 發展極速, 但存在任何一個「等待」的時段上, 學習設計手機 APP, 似乎成了現在大學生專題的重要配備。APP 運用在各種領域上, 因為它的可變性。

行動 APP 的定義

APP = Application

= Software Application

Mobile app = A. mobile application

一般的定義是一種軟體應用程式, 需要執行在智慧型行動裝置上

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 1022年 11月 27日

本週主題:

系別年班級: 10510101 姓名: 王千晏 學號: 1091161123

筆記:

E-Mail:

科特每人文 - 半行 or 匯流?
 科特位播 - 分享 每互动
 科特普及 - 每大眾分享協助於自身的專業發展.

APP = Application = Software application

Mobile App 的特性

- 簡控操作介面
 - 快速開關效率
 - 高擴充與調整能力
 - 易安裝新環境
 - 物件導向開發平台
 - 無線通訊的執行環境
- 心得: (150-200字)

雖然科特位播透過手機是不錯的 idea 可是也要考慮這樣一來, 會使得使用者對手機的使用頻率也會提高, 手機螢幕越電, 使用起來對使用者的眼睛傷害程度也會提高, 尤其, 針對小朋友而設計的 APP, 該小朋友該有的娛樂是放給他的, 小朋友, 雖然小朋友跟小朋友學習的出來是好的, 但是小朋友不會自行下載非娛樂性的 APP 所以推廣的部分也要著重在家長這塊

2013/8: 智慧型手機普及率
 從去年 32% → 今年 51%

設計 APP 的要素

- affordance 可用直覺
- 溝通的元素

3E 指標

- effective - 效能, 效率
- easy - 記憶性工作
- enjoyable - 愉悅性工作

建議

- 在 UI 定義品牌特色 (獨特元素)
- 產品(服務)的選擇
- 依 SWOT, 市場排他性分析
- 使用者需求
- 運用效能儀表板

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 27日

本週主題: 科學 App

系列年班級: 四金四甲 姓名: 蘇珂庭

學號: 1099132116

筆記:

E-Mail: hahayya0408@yahoo.com.tw

*Agenda:

1. 科學傳播發展

2. APP本質與優勢

3. 使用者特性與行為

4. 科學APP的範例與應用

5. 我們該做什麼

* APP的本質與優勢 =

• iPhone / iPad

• Android Phone / Pad by Google

• Windows Phone by Microsoft

心得: (150-200字)

現在智慧型手機已大量被民眾接受與持有, 現在到咖啡一個地方, 可能就會使用一些軟體APP, 搜尋道地美食, 這就稱爲「科學APP」, 非常的生活化!

在課堂上得知利用手機的情形最高的活動是 ①連上社交網路 ②在影片分享網站上觀看影片 ③搜尋產品

在地美食區的証, 最高處 ①餐廳/咖啡廳/社交聚會 ②大眾

運輸工具/路上 ③公司/學校

所以, 科學APP已經和我們的日常生活密不可分, 不論是在餐廳聚會, 或是一些社交活動, 都會看到很多人在拍照及打卡, 他們藉由打卡分享, 讓許多人感受到他們的開川, 也因此為店家達到廣告效果。

智慧型手機及APP帶來的發展與趨勢, 更應積極

去面對與

* 智慧型手機的趨勢:

• 2006 ~ 2008 起步

• 2009 ~ 2012 爆炸性成長階段

• 近2年全球智慧型手機出貨量

都以超過2倍的速度增加

• 根據市場研究機構 Strategy

Analytics 最新發表的數據,

2012年全球智慧手機出貨量

2011年的4.91倍成長至達

到創紀錄的「了」倍。

* <比較 >

• CPU功能: 手持裝置 弱 個人電腦 強

• 記憶體存取速度: 手持 慢 個人電腦 快

• 螢幕大小: 手持 小 個人電腦 大

• 螢幕觸控能力: 手持 強 個人電腦 弱

• 輸出入裝置: 手持 單一化 個人電腦 多樣化

• 網路通訊能力: 無線通訊 手持/無線通訊 有線通訊 個人電腦

* Mobile APP的特性

• 身屬控操作介面

• 快速開發效率

• 高擴充與調整能力

• 易安裝新環境

• 物件導向開發平台

• 無線通訊的執行環境

• 彈性硬體的運用與設定

* 各國智慧型手機普及率比較:

韓國 73%, 台灣 51%, 中國 41%

新加坡 72%, 香港 63%, 日本 25%

* 2013年8月數據顯示: 台灣

地區智慧型手機普及率從去年

32% 提高到今年的51%。

相當於每2人就有1人使用

* 行動APP的定義:

APP = Application = Software Application

Mobile APP = A mobile. application

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 27 日

本週主題: 科學 APP

系別年班級: 國金四甲

姓名: 林倚翎

學號: 1099132101

筆記:

E-Mail: elain1906@yahoo.com.tw

* 各種行動平台

* 行動 APP 的定義

• iPhone / iPad by APPLE

• APP = Application = Software Application

• Android Phone / Pad by Google

• Mobile app = Action app

• Windows Phone by Microsoft

* 趨勢

• 行動的定義是「下載下來應用程式, 需要執行在智慧型行動裝置上」

• 2006 ~ 2008 起步

• 2009 ~ 2012 爆發性成長階段

• 近兩年全球「智慧型手機出貨量」以超過 2 倍的速度增加

簡單的 email 氣象, 日曆, 一些基本功能

硬體的自增加

各種的 APP 開發

• 根據市場研究機構 Strategy Analytics

• 最新發表的數據, 2012 年全球「智慧手機出貨量」從 2011 年的 4.91 億成長到逾 10 億

全球約 7 億

心得: (150-200 字)

我在除了有網路戒癮症外, 大部分的人還有「手機依賴症」, 而且非常嚴重。以前的手機只用來通訊, 人不可離言, 就是隨著科技發展, 智慧型手機現在也是人手一機, 甚至不充一毫, 而且 APP 的下載量也是非常巨大的。而 APP 的開發也分很多種類, 也有科學類的 APP, 來傳播科學的知識, 而這些 APP 開發者都是不拿錢的, 是免費的。APP 的下載量主要是看「符合使用者的需求」。

* Mobile APP 的特性

- 簡捷操作介面
- 快速開發效率
- 高擴充與查詢能力
- 易安裝新環境
- 物件導向開發平台
- 無須安裝及執行環境
- 單一程序本體的運行與維護

* 調查分析使用者的使用情形

- 分析使用者對智慧型手機的依賴度是多大
- 使用情形: 社交網路, 看影片
- 手機上網行動搜尋資料看增加
- 手機行動購物行為增加

* 三大指標

- Easy
- Effective
- Enjoyable

背面可以使用

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2022年11月26日

本週主題: 科學 APP

系別年班級: 四子三乙 姓名: 林巴恩 學號: 101105237

筆記:

多人有智慧手機

E-Mail: w100186069@gmail.com

問卷內容重要

APP使用廣泛

心得: (150-200字) 手機在全世界普及率已相當的高，而其附屬APP也隨之崛起，我們要好好運用它來達成科學傳播的目的。而如今APP在各國的使用也有差別，有的拿來看書，有的在玩遊戲等等，而針對不同族群，可以用不同的APP來傳播，這樣我們的科學可以使大眾更加容易接受。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2013年 11月 27日

本週主題: 手機 App

系別年班級: 四子二乙 姓名: 陳育錫 學號: 1101105220

筆記:

E-Mail: a320535123@gmail.com

· 行動APP定義

APP = Application = Software Application
mobile app = A mobile application

一般的定義是軟體應用程式，需要執行在智慧型行動裝置上

Mobile APP的特性
觸控操作介面

快速開發效率

高擴充與調整力

易安裝新環境

物件導向平台

無彈性硬體的執行環境

彈性硬體的運算與設定

心得: (150-200字)

這一週主題是手機APP，這對現代人來說已經是不可或缺的東西。智慧型手機的風潮是由蘋果 iPhone 帶起的，想到那時大家每年都在引頸期待 iPhone 出新機，而現在消費者有更多的選擇了 Samsung, HTC, Sony, 更種智慧型手機任君挑選，所以APP也就當顯得非常重要的，據某位專家所說當你的APP在一個月的下載量未超過1,000次的話，那你所做的APP勢必被時間所埋沒與遺忘，不過雖說APP方便但現代人太依賴這些智慧型手機，常常低頭玩手機，造成現在低頭族這個名詞的出現，這對頸部是一種傷害，而玩手機的那隻手也會累積造成傷害，所以當你在用智慧型手機記得別太久，適當得利用才是好的現代人。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2013 年 11 月 29 日

本週主題: 手機 App

系別年班級: 四子二乙

姓名: 陳庭暘

學號: 1101105229

筆記:

E-Mail: _____

· 行動 APP 定義

APP = Application = Software Application

Mobile app = A mobile application

一般的定義是軟體應用程式, 需要執行在智慧型行動裝置上

· Mobile APP 的特性

體控操作介面

快速開關效率

高操作與調整力

高安全性環境

物件導向平台

無線通訊的執行環境

彈性硬體的選擇與設定

心得: (150-200 字)

這一週的主題為手機方面的智慧型行動裝置上, 現在台灣手機普及率越來越高, 幾乎都有一支手機, 平均下來每個人有 1.9 個門號, 由此可見在人手一機的時代裡, 手機到哪裡有多重要。台灣使用者對智慧型手機的依賴度多亞太之冠, 手機的方便性造成人們的喜愛, 而使用完後的習慣則造成人們的依賴, 在依賴的同時上, 可能造成使用上的煩繁, 從而影響到使用者的生活習慣, 在台灣也有很多人有手機上花了太多的時間, 而我個人則得多加思考, 在使用手機的同時, 是否該多關心身邊的事物

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 06 日

本週主題: 科學傳播發展 APP

系別年班級: 國子二 姓名: 顏開富 學號: 1101105209

筆記:

E-Mail: _____

科學與人文 → 平行或互補匯流

科學普及 → 將科學作為一種理性思想培養

科學傳播 必須跨越不同科技、社會、人文領域

Mobile app = A mobile application.

App = Application = Software Application

一般定義是一個軟體應用程式, 需要執行在智慧型行動裝置之上。

心得: (150-200字)

近年來的手機使用率越來越高, 目前台灣的手机使用率位於亞洲之冠, 一般而言, 每人手机內至少有一個 APP, 有書籍、影片、新聞、生活、遊戲, 對於手机的應用, 每天使用手机可能會 6 ~ 8 小時, 使用手机聊天、玩遊戲, 或看旅遊照, 使用手机拍照、發送 Facebook 分享科學的使用無窮無盡, 而我們則生活在科學之中。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期： 年 月 日

本週主題：

科學 App

系別年班級： 四下二甲

姓名： 王煜志

學號： 110109120

筆記：

E-Mail: ky9414@yaho.com.tw

科學傳播發展

· 科學與人文

· 互行還是匯流?

· 科學傳播

· 文章與互動

· 科學普及

· 與大眾分享無助於自身的專業發展

· 將科學作為一種理性思維培養

心得：(150-200字)

隨著智慧型工具愈來愈多人使用，裡面的APP內容也更多樣化，不僅僅是只有玩遊戲的APP，有看氣象的，對證案以，看電視傳... 各種APP供我們使用，而且不只提供一家廠商可以讓我們下載，可以找到更多不一樣的APP，真的很方便。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 27日

本週主題: 科學 APP

系列年班級: 西費西甲 姓名: 侯峻煌 學號: 1099137101

筆記:

科學傳播發展 = 科學與人 + 科學傳播 + 科學普及

E-Mail: a5081421@gmail.com

科學傳播 = 教育觀見 + 科學大眾媒體途徑 傳播 = 活動

APP 發展 = 2006 ~ 2008 起步 2009 ~ 2012 爆炸性成長

Android 佔平台市場佔有率第一名。

APP = Application, 是一個軟體應用程式, 執行在智慧型行動裝置上。

Mobile APP 特性 = 觸控操作介面, 快速發展效率, 高擴充與調整能力, 扁平裝置, 新環境, 物件導向開發, 彈性硬體設定與應用。

心得: (150-200字)

台灣智慧型手機普及率逐漸上升, 但相較其他國家, 像是日本、韓國、大陸等, 還是靠一智慧杖用率最高的地方, 常常在遊 APP, 現在很多餐廳、社交聚會地方, 常常在 APP 使用, 地桌、餐廳、社交聚會地方, 常常在餐廳吃 ~~飯~~ 飯, 會看到大家都會拿手機拍照上網, 或是桌、拍照 PO 文。在一家百貨公司前, 看到一位大學生邊走邊用手机上網, 結果有車在倒車, 差一點撞上去, 手机上網方便也是危險, 甚至有人開車也在使用手机, 適當時間使用, 這是現在社會最缺乏的常識。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 27日

本週主題: 科學 APP

系列年班級: 四 背 四 甲 姓名: 李 聖 柔 學號: 1099 137104

筆記: 科學傳播發展: • 科學與人文 • E-Mail: ssy98209@gmail.com
科學傳播 • 科學普及

科學傳播:
類點觀桌 = 科學成為必修。
普及觀桌 = 利用大眾媒體進行傳播活動。

APP 發展 = 2006 ~ 2008 起步
2009 ~ 2012 爆炸性成長。

2013 大陸智慧型手機高達 3.3 億支。
全球市場佔有率 = Android 是第一名。

APP = Application, 一個軟體應用程式, 執行在智慧型行動裝置上。

心得: (150-200 字)

CPU	行動裝置	個人電腦
螢幕大小	小	大
輸入裝置	筆跡	多擇化

在英國, 電視台都是政府的, 就像台灣的台視, 所以在英國在科學傳播做的很好。手機從以前黑金鈕慢慢變小, 近耳來, 智慧型手機的盛行, 手機面積卻是越來越小。當講電話時, 就希望手機小一點, 拿比較方便, 但是平常無聊在玩手機時, 就希望螢幕大一點, 智慧型手機雖然方便, 但是網路問題也會出不窮, 無線網路會因為地區不同而產生不同速度。曾有新聞報導, 有人在手機充電時在玩手機, 結果 overheating 爆炸, 小小 CPU 要在同一時間處理那麼功能, 難怪會負荷不了爆炸, 智慧型手機固然方便, 缺點與危險也很多, 適當使用才是王道。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 27 日

本週主題: _____

系別年班級: 國模三乙

姓名: 張勁豪

學號: 1100106211

筆記:

Mobile App 的特性

1. 觸控操作介面
2. 快速開發效率
3. 高擴充與調整能力
4. 易安裝新裝置
5. 物件導向開發平台
6. 無線通訊的環境
7. 彈性硬體的使用和設定

APP 的定義

APP = Application = Software Application.

Mobile app = A mobile application

市佔率

出貨率

Android	79%	Android	129.6.
Apple	11.2%	Apple.	26.9
Microsoft	3.3%	Nokia	3.7
BlackBerry	2.7%	BlackBerry	7.4
Bada	0.1%	others	5.2.

心得: (150-200字)

現今人手一台智慧型手機，所以APP的使用率相對上升，在各方面的需求也提高。APP的種類很廣，包含遊戲、教育、書籍、商業、目錄、娛樂、財經、美食、健身、生活、醫療、音樂、社交、運動、旅遊等大項。在這些種類的下又延伸出各式各樣不同的APP應用程式。APP的創業者必須要先定義出APP的走向，再進一步鎖定消費族群，再去分析使用率、使用時間等等，不然現今APP製做軟體已普及，人人都能輕鬆做，所以要如何場自己立於不敗之地是值得思考的。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月29日

本週主題: 科學傳播媒體 - 科學App

系列年班級: 四外四甲 姓名: 葉俞丞 學號: 1099161128

筆記:

E-Mail: doris51031@yahoo.com

科學作為一種理性思維培養，科學成為必修，利用大眾媒體進行科學傳播活動。

App = Application = Software Application

Mobile App = A mobile application.

一般的定義是一個軟體應用程式，需要執行在智慧型行動裝置之上。

特性：觸控操作介面、快速開發效率、高擴充與調整能力、易安裝新環境、物件導向開發平台、無線通訊的執行環境、彈性硬體的運用與設定。

心得：(150-200字)

現今社會的發展促使現在的人越來越依賴科技和網路，幾乎人手一支智慧型手機，每天使用的次數越來越頻繁，無論任何時間、場合、地點都會有人使用，手機裡內含的App軟體為主要關鍵，無聊、等待或處理事情都可以依靠手機來完成，結合生活使得生活更加便利和即時。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 1022年 11 月 27日

本週主題: 科學傳播媒体 - 科學 APP

系別年班級: 四外四甲 姓名: 林侃儒 學號: 1099161103

筆記:

E-Mail: eveden988@yahoo.com.tw

科學傳播發展, 與大眾分享無助於自身的專業發展, 科學作為一種理性思維培養, 科學成為必修, 利用大眾媒体進行科學傳播活動

行動 APP 的定義: APP = Application = Software Application ;

Mobile app = A mobile application, 一般的定義是一個軟體應用程式, 需要執行在智慧型裝置之上

Mobile APP 的特性: 觸控操作介面, 快速開發效率, 高擴充與調整能力, 易安裝新環境, 物件導向開發平台, 無線通訊的執行環境, 彈性硬體的運用與設定

心得: (150-200 字)

上了大學三年級才真正擁有自己的第一支智慧型手機, 拿到了夢寐以求的蘋果 iPhone, 因為打從一開始看到 iOS 的介面就覺得相當親切, 也非常好操作, 螢幕觸控的感應也比起其他各種靈敏, 更不會輕易就當機或反應慢半拍, 因此在使用 APP 應用程式時理所當然地能夠得心應手, 還可以即時反應目前的重新態, 實則是個便利的設計。

背面可以使用

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2013年11月27日

本週主題: 科學APP

系列年班級: 四外四甲

姓名: 沈麗鈺

學號: 1099161154

筆記:

E-Mail: y81m07d14@yahoo.com.tw

科學傳播 - 分享與互動
科學普及 - 與大眾分享無助於自身的專業發展
將科學作為一種普及...

行動平台: iPhone, Android phone, Windows Phone
ipads, Apple, Google, Microsoft

Smart phone:
2006-2008 起步

2009-2012 爆炸性成長階段

2013年大抵Smart phone 內需市場可達達3.3億支

APP = Application = software application 應用程式

智慧 email, 氣象, 日曆, → 硬體功能增加 → 各種APP的開發
(照相機程式)

mobile APP 特性

- 觸控操作介面
- 快速開發效率 → 影響產品生命週期
- 高擴充與調整能力
- 易安置新環境
- 物件導向開發平台
- 無須通訊的單行環境
- 彈性硬體的運用與設定

≡ E: effective 有效 (功能, 時限)

Easy 簡單/便 (記憶, 操作, 故障, 視覺, 生理, 易懂性)

心得: (150-200字)

現代的社會

智慧型手機的崛起, 取代舊式手機, 按鍵式手機, 幾乎人人一隻, 智慧手機在那滑來滑去, 短短3-4年 smart phone 使用者就突破億人, 真的是不
容小覷的龐大市場, 手機試問是否成功, 即上市一個禮拜內就可看見其成效
真的如此, 有趣好玩的 APP 會廣為人知, 不好玩的新款就默默隱退, 消失
現在的市場, 超熱, 能將科學的學習帶入生活中, 利用最方便的手機來學習,
設計者設計有趣豐富的 APP 來讓大眾學習, 同時也能創造出了完美的效益.

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 100年11月29日

本週主題:

科學APP

系別年班級:

心理學四年

姓名: 張廷修

學號:

1099106141

筆記:

科學與人文 - 平行還是匯流?
E-Mail: _____

科學傳播 - 文字和互動

科學普及 -

教育普及 = 科學成為條件

普及普及: 利用大眾科學傳播

2006-2008 起落

2009-2012 大爆炸性成長

APP 特性: 觸控介面

快速開發效率
昂貴置新環境

心得: (150-200字)

智慧型手機日新月异, 從以前的按鍵式到觸控式, 越來越先進, 而隨著手機的進步, 硬體功能也越來越多, APP 程式也是其重要功能之一, 不同廠牌之手機, 介面也不同, 而 APP 程式應用也不同, 但是許多功能都越來越生活化, 也使用到生活中, 活越來越便利。然而對於台灣智慧型手機使用率如此之高, APP 程式也變為傳播媒體通路之一。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 103年11月27日

本週主題: 科斗學 APP

系別年班級: 四金四甲

姓名: 陳依婷

學號: 1099132115

筆記:

E-Mail: ton194m3@yahoo.com.tw

- 科斗學傳播 [教育觀點: 科斗學成為必修] 普及觀點: 利用大眾媒體進行科斗學傳播活動

- 各系中行動平台 [iPhone/iPad by APPLE, Android Phone/Pad by Google, Windows Phone by Microsoft]

- 趨勢
 - 2006-2008 起步
 - 2009-2012 爆發性成長階段
 - 近兩年全球智慧型手機出貨量都以超過2倍的速度增加。
 - 2012年全球智慧型手機出貨量從2011年的4.91億增長至達到逾6億的個數

心得: (150-200字)

智慧型手機是現代人出門必備的東西, 我也是在今年年初換了一支智慧型手機, 除了有各式各樣不同的APP之外, 還可以隨時隨地瀏覽網頁, 搜尋需要的資料。我覺得除了增加娛樂性之外, 最重要的是大大增加了生活中的便利性。不管是在等公車、下課時間、吃飯等餐時甚至是在走路和睡前, 都會有人拿著手機, 這就是所謂的低頭族。近年來手機速度不斷的增加, 螢幕不斷的增大, 不可否認的是智慧型手機 APP 是人們生活中不可或缺的東西之一。

背面可以使用

- 行動APP: 每段的定義是一個軟體應用程式, 需要裝在行在各智慧型行動裝置之上。

比較 [行動裝置 vs 個人電腦]

CPU功能	弱	強
記憶體存取速度	快	慢

螢幕大小	小	大
------	---	---

螢幕觸控能力	強	弱/無
--------	---	-----

輸入裝置	單純化	多樣化
------	-----	-----

網路通訊能力	無線通訊	實體/無線
--------	------	-------

- Mobile APP的特性

解鎖操作介面	快速	簡單
快速開機效率	高	低
高推廣與調整能力	易	難
易安置新環境	物件導向	非物件導向
無線通訊的執行環境	無線	有線
彈性不更體的運用與設定	強	弱

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2022年 11月 27日

本週主題: 科學 APP

系列年班級: 四模四甲

姓名: 姚堯正

學號: 1099106151

筆記:

E-Mail: sl_456apl@yahoo.com.tw

Agenda

使用者特性及行為

APP本質與代墊

科學APP的範圍與應用

教育觀點: 科學成為必修

觸控操作介面

快速開發效率

高擴充與調整能力

易安裝與環境

物件導向開發平台

無線通訊的執行環境

彈性硬件的選擇與設定

◦ Effective 有效

功能

時間

◦ Easy 簡單或簡便

記憶性工作

◦ 區域

肢體性工作

◦ 視覺與手

視覺性

◦ 不必要的背景

◦ Enjoyable 享受

不文功能

不文美觀

心得: (150-200字)

APP軟件是近年來隨行動通訊終端机的成長與進步, 是軟件開發商的新市場, 軟件有服務性, 娛樂性, 娛樂性, 資訊性, 連通性。

這次課堂上討論的是APP如何由使用者來設計, 必先做出沒有人願意使用的APP, 對於APP的推廣須具有3E: Effective 有效, Easy 簡單或簡便, Enjoyable 享受。

使用者有毅力在他想要的時候得到他想要的科學傳播

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 1022年11月27日

本週主題: 科學APP

系列年班級: 四子四丙 姓名: 鄭柏昊 學號: 1099205317

筆記: 科學是大眾的。

E-Mail: 1099105317@kuas.edu.tw

將科學作為一種理性思維培養。

普及觀點: 利用大眾媒體進行科學傳播活動。

App = Application = Software Application

Mobile APP:

1. 簡控操作介面
2. 快速開發效率
3. 高擴充與調整能力
4. 易安置新環境
5. 物件導向開發平台
6. 無線通訊的執行環境
7. 彈性硬體自運用與設定。

心得: (150-200字)

記得高中三年級時, 當時智慧手機尚未普及, 到了大學一年級, 開始了智慧手機的時代, 從那時候起, 智慧手機興盛, 之後普及到世界各地, 但是我對智慧手機沒有太大的吸引力, 用軟體, 我要用到網路會到宿舍或學校的公共場所的地方, 而APP相關軟體, 我在幾年前會用到, 是從APP裡學習科學相關的知識, 所以我智慧手機和APP的軟體對我而言, 是不感興趣的, 且我要從這些東西得知科學, 是不那麼正確和多種的。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期： 年 月 日

本週主題： 科學APP

系列年班級： 四模延修 姓名： 陳樟培 學號： 109810616a

筆記：

E-Mail： kg894102000@~~yahoo~~hotmail.com

gmail.com

設計APP的要素

Affordance 功用直覺

溝通的分子元素

kg

心得：(150-200字)

手機通訊APP, 在現在真的是人手一機在很多时候只要有APP, 就什麼問題都可以處理。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月29日

本週主題: 科學 APP

系別年班級: ⑩工三甲 姓名: 陳姿蓉 學號: 1101107103

筆記:

科學傳播發展 = 科學 & 人文 - 平行 / 匯流? E-Mail: joycehope28@yahoo.com.tw

- 科學傳播 - 分享、互動。
- 科學普及 - 與大眾分享無助於自身的專業發展。
 - 將科學作為一種理性思維培養。

蔡明輝: 「科學傳播必須跨越不同科技、社會、人文領域。」

教育觀莫 = 科學成熟必慘。

普及觀莫 = 利用大眾媒體進行科學傳播。

趨勢: 2006~2008 起步。

2009~2012 爆炸性成長階段

IHS 分析: 2015 年前全國手機市場有半數以上是智慧型手機。

App = Application = Software Application.

Mobile app = A mobile application: 一般的定義是一個軟體應用程式, 需執行在智慧

動裝置上。

- 特性:
1. 簡控操作介面
 2. 快速開發效率
 3. 高擴充與調整能力
 4. 需安置新環境。
 5. 物件導向開發平台
 6. 無線通訊的執行環境。
 7. 彈性硬體的運用 & 特性。

心得: (150-200 字)

現在科學的發展, 已經幾乎是一支智慧型手機, 我覺得手機的發展大小很奇怪, 從很早之前的大型手機, 演變成非常小的卡片機, 而現在為了看螢幕內容更方便, 又漸漸擴大機型, 顛覆了以往人們想要的輕薄短小的型態, 也導致現在人手不只一支手機, 甚至有 2 支手機, 以方便人們來講電話、玩遊戲, 而手機對我們的影響, 已不知不覺深入我們的生活之中, 取代了許多電動玩具、相機... 等於只是帶一机就能讓你擁有好多机的功能, 而智慧型手機內的這些功能全都是 APP 的開發、發展, 真的令人很佩服。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期： 年 月 日

本週主題：

科學 APP

系列年班級：

個人甲

姓名：

李程敏

學號：

1099162107

筆記：

E-Mail：

2222222222@yaho.com.tw

App = Application = Software Application

Mobile App 特彙

是一個軟體應用程式，用於智慧型上。

快速開發平台

易部署新環境

物件導向開發平台

無線通訊平台

高彈性與調整能力

彈性硬體的運用，設定

台灣手機使用率

32% → 51%

(手機/平板)	(PC)
CPU 弱	強
記憶體 快	慢
螢幕 小	大
網路能力 無線	寬帶/無線

心得：(150-200字)

今天演說內容是介紹APP，從基本到比較深的主题

比較PC與平板(PC)的差異，比較外國的走向，技巧。

利用APP可設計出有關於科學主题的APP。提高民眾對科學的興趣
了解APP的設設計要素。① Affordance 功用直覺 ② 溝通元素

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 27日

本週主題: 科學 APP

系別年班級: 四工 = 甲

姓名: 詹子豪

學號: 1101107105

E-Mail: a5281mickey8@yahoo.com.tw

筆記:

- * 科學傳播 = 分享與互動
 - * 科學與人文 = 平行還是匯流
 - * 科學普及 = ④ 與大眾分享無阻力的專業發展
- ② 將科學作為一種理性思維培養

教育觀點 = 科學成為必修

普及觀點 = 利用大眾媒體進行科學傳播活動

趨勢 = 2006 ~ 2008 起步

2009 ~ 2012 爆炸性成長階段

IHS 分析 = 2015年前全國手機市場有半數以上是智慧型手機

APP 定義 = 一個軟體應用程式，要執行在智慧型裝置上
Mobile APP 特性 = 觸控操作介面、快速開發平台、無須通曉
力、易安裝新環境、單一性硬體的運用與設定

心得: (150-200字)

在生活中，科學 APP 其實非常普遍，拿起自己的智慧型手機查天氣就是一種，如果要查查附近有什麼地方可以去，就先定位在那也算是一種科學 APP，APP 是一個軟體應用程式，需要執行在智慧型的手機裝置上，隨著科技快速發展，使用智慧型手機平板的人越來越來越多，因此 APP 也被廣泛使用，而且 APP 非常多樣性，有些要付費有些不用，因此可以下載很多種，很方便有很多功能，也有很多好玩的遊戲可以消磨時間。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2022年11月29日

本週主題: 科學APP

系別年班級: 國化林廷修 姓名: 林東輝 學號: 1098101246

筆記: E-Mail: wxtk19961224@gmail.com

科學APP = 科學或內容
普及類: 利用大眾傳播媒體進行科學活動
執行平台: iPhone/iPad Android Phone/Pad Windows Phone

APP → Application → Software Application

軟體應用程式 - 在智慧型行動裝置上執行。
基本功能 → 硬體升級 → 系統式開發

CPU	弱	強	APP 奇性
記憶體 speed	快	慢	觸控介面、快速開發、高權限調整能力、易安裝、物件導向平台
screen touch screen	強	弱	無線執行、易變性硬體裝置與設定
輸入/出	單線	多線	Taiwan smart phone 普及率 51%
網路連線	無線	有線	Korea 93% Singapore 92% Hong Kong 63% Japan 25%
			China 49%

key = APP的開發 - 人們都是利用短暫的等待時間使用APP
科學APP若能開發完成時間短或能將內容濃縮較容易
可能被接受

心得: (150-200字)

平均使用APP約36個, 付費APP佔約8個。
Easier to use, Easy to learn, Enjoyable.
在第一次使用情況, 使用者應可以在三次click下找到所需的資訊。

現在智慧型手機普及程度越來越高, 若能在手機APP加入科學, 並設計成具趣味性且需時較短, 或能將內容
簡化, 讓人在短暫的空閒時間也能充分享受。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 108年11月27日

本週主題: 科學 APP

系列年班級: 四金四甲

姓名: 周信志

學號: 1099122134

筆記:

科學與人文

- 平行還歷史

科學傳播

- 介享與互動

科學普及

- 與大眾分享幫助

於自身的專業發展

得科學作為一種

理性思維培養

科學傳播:

教育推廣 如: 科學成長不修
普及 觀摩 利用大眾媒體
進行科學傳播

各種行動平台

iPhone/iPad by Apple

Android/Pad by Google

Window phone by Microsoft

三E指標

Effective 有效 - 功能 時限

Easy 簡單或簡便 - 記憶性工作

區塊

- 肢體性工作

• 眼目著眼手

Easy 簡單或簡便

- 規範性工作

Enjoyable 享受

- 不只功能, 享受。

心得: (150-200字)

隨著科技的進步, 手機成為人們不可或缺的東西,

APP的開發, 可以讓人們更便利或是消遣

時間的工具。像是現在每個人都會下載

的Line, 真的帶給大家很大的便利。

它的免費通話, 透過網路流量傳送語音

把一些網咖互打的某些門市優勢

給打敗了。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月27日

本週主題: 科學APP

系列年班級: 山金四甲 姓名: 黃鳳玲

學號: 109132143

筆記:

科學傳播發展 =

科學與人文 = 平行還是滲流

科學傳播 = 語言與互動

科學普及 = 與大眾分享無助於自身的專業發展

將科學作為一種理性思維培養

科學傳播

教育觀點 = 科學成為必修

普及觀點 = 利用大眾媒體進行科學傳播活動

各種行動平台

iPhone / iPad by Apple

Android / pad by Google

Windows phone by Microsoft

心得: (150-200字)

隨著智慧型手機的普及, 現在的人幾乎都是使用智慧型手機, 也因此, 現在的APP越出越多, 功能皆不盡相同, 舉凡遊戲、生活、攝影、新聞.....等, 滿足了大眾的需求, 也因為現今的APP非常多, APP的淘汰率也很快。

行動APP定義

APP = Application

Mobile APP的特性 =

觸控操作介面

快速開關效率

高擴充與調整能力

扁平化新環境

物件導向開發平台

無線通訊的執行環境

彈性硬體的使用與設定

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2013年11月29日

本週主題: 科學 APP

系列年班級: 甲子三乙

姓名: 鄧哲緯

學號: 110010552

筆記:

E-Mail: che-lun1992@pchome.com.tw

教育觀點: 科學成點必修.

App = Application = software Application.

Mobile APP 特性:

- 解鎖操作介面.
- 快速開發效率.
- 高擴充與調整能力.
- 易安置新環境.
- 彈性硬體到運用與安置.

· 台灣使用者對智慧型手機的依賴度居亞太之冠。

行動裝置 個人電腦.

cpu.	弱	強
記憶體存取度	快	慢
螢幕	小	大
觸控	強	弱或無

心得: (150-200字)

科技的日新月異, 使用現在取得知識非常之方便。例如手機。記得我的第一支手機是在高中所拿到的, 而我姐姐則是上大學時。但現在一大堆國小學生就開始擁有手機。所以我們把一個科學, 製作成 APP, 供給大家下載使用。在聽這堂課之後才瞭解, 原來我們使用這麼多的科學 APP。

出門前看個氣溫就會無形中使用到科學 APP。在台灣, 智慧型手機使用非常之多, 若能了解大家的習性, 加以傳播, 一定有個莫大的效果。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 29日

本週主題: 科學 App

系別年班級: 四子三乙

姓名: 莊世學

學號: 0100105223

筆記:

E-Mail: oxynobeta@yuhon.com.tw

App = Application = Software Application

一般定義是一個軟體應用程式, 需執行在智慧型行動裝置上

Mobile App 特性: 解開控制介面, 快速開發, 高兼容性與調整

最安置新環境, 物件導向開發, 平臺, 無須通語言執行環境, 彈性硬體的使用穩定

行動裝置 個人電腦
解快 強
慢 弱
小 強
大 弱
無

Three disks rule: 在第一次使用下, 在二、三點擊, 內轉到想要的資訊 (非物理)

輸出 輸入
單純 多樣

App 設計的七個建議

1. 在 UI 定義的物件特色
2. 產品 (線) 的選擇
2. 使用者需求是什麼

4. 最佳化的 UI Flows

5. UI scrolling

6. 運用效能測試

心得: (150-200字)

說到 Mobile App, 我以前一直不懂它到底是什麼, 也不知道 App 代表什麼, 上這一課後我才知道 App 就是應用程式, 我會對它如此陌生是因為我在電視上看過應用程序, 至少接觸觸控手機, 不過若是說到科學 App, 我還記得曾經在電燈上看過應用科學的 App, 一個是雷達功能的, 將發射器連在輪胎或容筒上的筆記本, 然後就可以利用那個 App 來搜尋定位要測的東西; 另一個是拍板上的筆記本, 將之轉正、轉化後, 像是在筆記上的 App 總是可以幫人帶來便利。總之, 設計周到及具有創意的 App 總是可以幫人帶來便利。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 02年11月27日

本週主題: 科學 APP

系別年班級: 105外三甲 姓名: 邱岑岑 學號: 1100161107

筆記

E-Mail: _____

① 教育觀念: 科學成為必修, 普及現象: 利用大眾媒體進行科學傳播活動

② 各種行動平台:

iPhone/iPad by APPLE, Android Phone/Pad by Google, Windows Phone by Microsoft

③ 趨勢:

2006-2008 起步, 2009-

2012 爆炸性成長階段, 近兩年全球智慧型手機銷量已超過 2 億台

④ App = Application = Software Application

⑤ Mobile app = 行動裝置上之 APP

mobile application, 一般的定義是「軟體應用程式」, 需要執行在智慧型行動裝置上

⑥ Mobile APP 特性: 觸控操作介面、快速開發及安裝、

高擴充與調整能力、易於更新環境、物件導向開發平台、無線通訊的執行環境、單性硬體的運用與設定

心得: (150-200 字)

現今科技日新月異, 幾乎每個人手上都有一位智慧型手機, 我們使用智慧型手機下載許多不同種類類的 APP,

讓生活變得更加便利。透過這堂課, 我對智慧型手機

以及科學 APP 更加了解, 還有使用者的特性和偏好也都不

盡相同, 手機 APP 在行動上網真的是很方便的东西, 我想這也是智慧型手機銷量居高不下原因吧!

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 10 月 29 日

本週主題: 科學傳播 APP

系列年班級: ① 資四甲 姓名: 林冠瑜

學號: 1099137112

筆記: E-Mail: abc280623@gmail.com

科學與人文

一 可行 還是 匯流?

科學傳播

一 科學普及

科學普及

一 希大眾了解 並加強自身的專業發展

一 將科學工作推展到在理生與培養

mobile APP 特性

· 易攜帶

· 快速開機

· 高互動

· 易安裝

心得: (150-200 字)

介紹了很多關於作業系統的大概，缺點
還有各種 APP 讓大眾對於科學了解一番產生興趣，
利用 APP 來讓科學普及並非容易的事，
因為在介紹了越來越多人有 smart phone，
希望可以藉此提高民衆對科學的
認知。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2013 年 11 月 27 日

本週主題: 科學 APP

系列年班級: 四外三乙 姓名: 葉芝翔 學號: 1100161237

筆記:

E-Mail:

科學傳播·教育: 科學成必修 ex=理化

Mobile APP

普及: 利用大眾媒體進行科學傳播活動

① 快速開發效率

行動平台 ① iPhone/i Pad by Apple → elegant

② Android Phone/ Pad by Google

② 扁平置新環境

③ Windows Phone by Microsoft

③ 觸控操作介面

2006 ~ 2008 起步 2009 ~ 2012 爆發性成長階段

④ 物件導向開發平台

近之年出貨超過 2 億台, 2015 年 50% 持有智慧手機

⑤ 無線通訊執行環境

APP = Application = Software Application

Mobile APP → 智慧型行動裝置上的軟體應用程式

台灣對手機依賴度是亞太之冠

Phone	Computer	台灣	今年	51%	持有率
-------	----------	----	----	-----	-----

CPU	弱	引繁	Korea	173%	
-----	---	----	-------	------	--

	快	小慢	新加坡	172%	
--	---	----	-----	------	--

	單純化	多樣化	日本	25%	
--	-----	-----	----	-----	--

心得: (150-200 字)

現在台灣已經持有的智慧型手機的人口越來越多, 幾乎人人一佔, 不分年齡, 已經成為非常普遍的事件。而使用手機最有趣的事

就是手機上的 APP (應用程式), 使用手機可以做的事情越來越多元,

也更方便。台灣人對手機的依賴度很高, 我自己就是一典型的例

子, 出門一定會隨身攜帶, 無聊時便可以打發時間, 晚上時

還能搜尋附近美食, 非常多功能。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 27 日

本週主題: 科學 App

系列年班級: 四子三乙 姓名: 方建智 學號: 110010521-7

筆記:

蔡明輝: 「科技傳播必須跨越不同的領域、社會」
E-Mail: pup0512@Yahoo.com.tw

行動平台: iPhone/iPad by Apple... Pad by Google.

App = Application = Software Application. 軟體執行程式.

簡單的 email, 氣象... → 開發 App

Mobile App 特性: 觸控操作 App、快速開發效率、高擴充及調整能力
易安置環境、物件導向開發平台、無線通訊執行...

使用情形: 社交網路、觀賞影片. 93% 用戶透過手機連接社交網站.
7% 會使用手機觀賞影片.

心得: (150-200 字)

科技越來越發達, 從桌電 → 筆電 → 平板 → 智慧型手機, 現代手機能做的事情越來越多了, 用手機可以看書、氣象、新聞、上網等等...。

App 的廣泛使用皆下載後就可以輕鬆連結使用。現在使用 App 的大眾大多是利用閒暇時間, 也就是短暫的時間所使用, 所以現在較紅的 App 都是可以短時間內完成的, 像是短文章、闖關遊戲等等...

App 裡也提供許多科學 App, 像天文、地理、生物、字典、計算機等等...。人們的智慧型手機最少都有 15 個 App 以上, 科技的發展, 使得大眾對手機的依賴。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 27 日

本週主題: 科學 APP

系列年班級: 四電四乙 姓名: 林柏亨 學號: 1099104242

筆記:

E-Mail: q7308123@gmail.com

教育觀點: 科學成為必修
普及觀點: 利用大眾媒體進行傳播

APP = Application = software Application.

Mobile app = A mobile Application.

行動裝置 個人助理
CPU 弱 快 強
RAM 存取 慢 大
Screen 大小 強 弱

觸控能力, 輸入裝置, 網路應用. 強化 優化 軟體系統

Mobile App 特性:
觸控操作介面
快速開發效率
高擴充與調整能力
物件導向開發平台
易安置新環境
無線通訊和行動環境
彈性硬體的運轉、設定

心得: (150-200 字)

APP 大概是現代人最接觸的東西, 是個很方便的东西, 很多事情都能透過 APP 達成. 天氣. 路況. 時要. 計算機業. 行動智慧裝置的普及帶給人們許多. 方便性, 但是相對的是人們變的越來越依賴手機. 平板, 如果若隨身攜帶甚至會有人感恐慌.

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 1022年 11月 27日

本週主題: 科學 APP

系列年班級: 四模四丙 姓名: 許珉倚 學號: 1099106360

筆記:

Mobile APP的特性:

E-Mail: mintkey800930@yahoo.com.tw

- 觸控操作介面 · 快速開發效率 · 高擴充與調整能力
 - 易安置新環境 · 物件導向開發平台
 - 無線通訊的執行環境 · 彈性硬體的運用與設定
- 台灣智慧型手機普及率:

- 2013 / 8 數據顯示: 台灣地區智慧型手機普及率被去年 32% 提高到今年 51%.
- 相當於每兩人就有一人使用
- 其他國家的持有率 - 韓國 (73%) · 新加坡 (72%) · 香港 (63%) · 日本 (50%) · 中國 (47%)

心得: (150-200 字)

自從有了智慧型手機後有了許多的 APP 裝置, 使生活上更便利像要到一个遠生的地方不知道如何去就可以使用行動 APP 導行可以便捷的到達, 就算走錯路線也可以導行會自動定位後重新更改新路線, 有這些新功能能使人想到那就到哪, 連路途中找加油站 廁所... 都難不到, 就算人在國外也可以到新國度可以導行, 方便無國界, 也可以翻譯方便連繫溝通.

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月27日

本週主題: 科學 APP

系列年班級: 國模 四(丙) 姓名: 姜久鈺 學號: 1099106359

筆記: Mobile APP 的特性: E-Mail: 1099106359@kms.edu.tw

台灣智慧型手機普及率:

- 觸控操作介面, 快速開發效率, 高擴充與調整能力
- 易安置新環境, 物件導向開發平台
- 雲端通訊執行環境, 彈性硬體因應用與設定

- 2013/8 換機顯現: 台灣地區智慧型手機普及率從去年 30% 提高到目前 51%
- 相替於每兩人就有一人使用
- 其他國家的普及率: 韓國 (75%), 新加坡 (72%), 香港 (63%), 日本 (54%), 中國 (47%)

心得: (150-200 字)

以前聽人家說 APP 的錢根本不知道流往什麼, 但自從買了智慧型手機就知道, 原來 APP 是指示手機的應用程式, 而電腦裡面的 Firewall 也可以指示手機裡面才的檔案使用, 還有 Line 等連線手機裡面即時通, 可以用無限時間 (無時空限制) 與朋友聊天, 感情會有最重要則是有遊戲 APP 更可以去解決無聊的 time, 而目前計算的 APP, 照像的 APP, 更可省下許多空間, 而且 APP 可讓一機在手 APP 無限擴充。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2017年 11月 25日

本週主題: 智慧型手機

系列年班級: 通識課程 姓名: 王楠

學號: 1071708346

筆記:

E-Mail: jwang1777@yachuh.com.tw

智慧型手機優勢

行動App的定義

。各種行動平台了 iPhone/iPad

App = software Application

Android Phone

↳ 執行於智慧型手機的軟體應用程式

。這兩年, 全球智慧型手機出貨

↳ Mobile App → mobile application

量置以超過2億台(增長增加

特性: 觸控操作介面

(如今已達7億台)

快速回應效率

。THIS 分析 = 2015年前又是全球手機市

高擴充、調整能力

。Apple 品牌中佔半 Android (81.3%)

易安裝 易於新環境

Apple (13.4%) Microsoft (4.1%)

無系統軟體開發環境

BlackBerry (1.5%) Others (6.0%)

彈性硬體開發及設定

心得: (150-200字)

手機迎來智慧型手機的時代, 如今要講的不再是功能, 而是如何提升生活品質, 軟體功能多, 功能多, 軟體功能也是一大要素。

或許遊戲也是一個原因, 它能打發時間, 不痛不癢, 是去即時軟體 like 地圖, 類似軟體的實用功能, 還有真正的網路即時軟體, 像是最近的人體感應之辨識, 還有在手機上, 網路即時軟體, 像是最近的人體感應之辨識, 還有在手機上, 網路即時軟體。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月27日

本週主題: 科學 App

系別年班級: 四電四甲

姓名: 李家永

學號: 1099104127

筆記:

教育觀點

E-Mail: 01055898921@yahoo.com.tw

科學傳播 < 普及觀點

2006 ~ 2008 起步, 2009 ~ 2012 爆炸性成長階段 (智慧型手機)

App = Application = Software Application

Mobile app = A mobile application

定義: 一個應用軟體使用在一個智慧裝置上

App 的特性: 操控介面、快速開發特性、高擴充與調整能力、易安置新環境、物件導向開發平台、無線通訊的執行環境、彈性硬體的運轉與設定。

智慧型手機普及率: 韓國 65%、新加坡 72%、香港: 60、台灣 51%
手機行動購物行為大為增加。

心得: (150-200 字)

因為科技的快速發展, 人們的生活也越來越便利, 最明顯的地方就是現今幾乎都是人手一隻智慧型手機, 而為了跟上科技的進步, 也隨之開發出了很多 App 的應用程式, 類型當然五花八門, 有遊戲、拍照、時刻表、新聞、音樂等等, 帶來了很多的便利以及樂趣, 但也造成許多困擾, 大部份人都是在等待的時候使用智慧型手機, 但也包括了開車、騎車的時候, 這就帶來一些危險性, 還有跟朋友出門遊玩或出飯時也是常常讓在滑智慧型手機, 個人的經驗因此也變得遙遠了許多, 一個物品都是兩個的, 有好也有壞, 都早取決定使用著。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期： 年 月 日

本週主題：科學APP

系別年班級：四 醫 = 甲

姓名：林偉豪

學號：1095137142

筆記：

E-Mail：

科學發展

APP 特性

跨平台介面
可定製新環境

APP 本質

在應用者特性上

無縫連接執行環境

科學和人文的科學 → 達到科學普及

教育：為必修

普及：由城市傳播

APP = Application

一般定義：一個應用程序，需執行在行動裝置

心得：(150-200 字)

近年來，智慧型手機普及，科學傳播如果能用在 APP 身上，將會帶來很大的傳播效率，因為現在人都有一隻智慧型手機，看新聞、刷心、玩遊戲，都由行動裝置取代，如果能發展出應用科學的 APP 軟體，必能帶來傳播效果。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月29日

本週主題: 科學 App

系別年班級: 四電四甲 姓名: 伍政琦 學號: 1019104108

筆記:

E-Mail: ftn8239@yahoo.com.tw

趨勢: 2006~2008 起步, 2009~2012 爆發性成長, 近兩年全球智慧型手機出貨量超過 2 億台

I4S 分析: 2015 年前手機市場超過半數是智慧型手機

App = Application = Software Application / Mobile app = A mobile application

定義: 一個軟體應用程式, 要在執行在智慧型手機裝置之上

Mobile App 特性: 觸控操作介面、快速開發效率、易安裝新環境、高權

大變調整能力、物件導向開發平台、無線通訊的執行環境。

持有率: 韓國 13% 日本 25% 大引% 用戶每月至少一次用 App 來購物

新加坡 12% 中國 91% 智慧型手機用戶平均安裝 30 個 App

香港 63% 台灣 51% 其中使用付費 App 有 8 個, 在台灣

心得: (150-200 字)

在近幾年的手機市場, 逐漸由傳統式手機轉變至智慧型手機, 在技術方面有重大的突破及發展, 作業系統也被一般大眾所接受。不智慧型手機與電腦各有一些優缺點, 若是要編輯文件或是驅動其它硬體設備的話, 那就要用到傳統電腦, 但若只是要取得網路上的訊息, 那智慧型手機及平板電腦就顯得方便許多了。由於科技業的迅速發展, 帶來我們更便捷的生活, 尤其是智慧型手機, 在我們的生活中已經成為大部分人們生活中的一部分了。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月27日

本週主題: 科學APP

系列年班級: 四國企四甲 姓名: 陳世倫 學號: 109A133157

筆記:

E-Mail: oranges254082@yahoo.com.tw

Iphone / iPad by apple.

Android / by google.

Window phone by Microsoft

2006-2008 起造

行動APP - Application = Software application.

Mobile APP 特性: 觸控、快速開閉、易設置、高穩定、物件導向、無線通訊。

心得: (150-200字)

現在生活中, 智慧型手機已成數人手一袋, 不可或缺的商品。
APP 開發程式也日異月新, 範圍也非常廣大, 具改變生活, 也能
產生活動帶來樂趣。產生活動累點一點也集多。
每個APP背後開發程式可能要很久的時間, 但因為
APP 前端流動速度很快, 只要不被大眾使用, 很快就被淘汰。
要開發一個實用的APP ~~需要~~需要很多的心血, 非常辛苦。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 26日

本週主題: 科學 APP

系別年班級: 四工三甲

姓名: 呂紹甄

學號: 1101109109

筆記:

E-Mail: 034830829@yaho0.com.tw

*科學傳播發展

- 科學與人文 - 平行還是匯流?
- 科學互動 - 分享與互動
- 科學普及 - 與大眾分享無助於自身的專業發展、

* 教育觀點: 科學成為必修
將科學作為一種理性思維培養

普及觀點: 利用大眾媒體進行科學傳播活動

* 行動平台: iPhone / iPad by Apple, Android Phone / Google (2006-2008 起飛) Window Phone by Microsoft (2009-2012 成長)

* App = Application = Software Application
心得: (150-200 字)
一個應用軟體程式, 需要執行在行動裝置上

- * Mobile App 特性 ① 觸控操作介面 ② 快速開發效率 ③ 高擴充與調整能力 ④ 易安置新環境 ⑤ 物件導向開發平台
- ⑥ 無線通訊的執行環境 ⑦ 彈性硬體的運用與設定

App 與我們生活習性相關, 智慧型手機已經很普及了, 所以 App 的使用率也增加很多。使用社交網路也很方便, 下載一個 App 就可以使用了, 我自己本身會無聊去看看有什麼新的 App, 下載來玩玩看, 科學傳播真的增加生活的很多便利性, 可以查詢公車時刻表, google 地圖導航等等。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2022年 11月 29日

本週主題:

科學 APP

系列年班級:

四國 四甲

姓名: P.P. 教

學號: 1099133125

筆記:

E-Mail:

教育觀察: 教育成為必修

普及觀察: 利用大眾媒體科學傳播活動

2006 - 2008 起步

2009 - 2012 爆發性成長

3E 指標

APP - Software application

Effective

Affordance 易用直覺

Easy

UI flows 降低知識時間

心得: (150-200 字)

學會講話普遍了角度的科學普及。

資訊爆炸性的年代、人手一隻 smart phone,

行銷 APP 成為新時代的資訊和傳播媒介。

但目前前流行的 APP 也缺乏科學類型,

若是想藉此傳播科學知識,

还是需要其科學者的投入!

△ 使用者有權在他想要的時候以他想要

的方式獲取他想要的資訊!

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 105年11月27日

本週主題: 科學APP

系別年班級: 四國在四甲 姓名: 葉郁玲 學號: 1099133132

筆記: E-Mail: jenmy810679@yahoo.com.tw

- 科學傳播必須跨越不同科技、社會、人文領域。
- 2006 ~ 2008 iPhone 起步, 2009 ~ 2012 爆炸性成長。 2011 4.91 億 → 2012 1 億
- APP = Application = software Application.
- 使用手機的時間者是「等待」的時間使用, 多半為短時間。
- 3E 指標 = 有效、簡單、迅速
Effective Easy Engiverable.

心得: (150-200字)

目前全球幾乎 50% 的人都擁有一支智慧型手機, 在 2011、2012 年大量的在臺灣盛行, 因應手機的發展, APP 程式也在越來越普及, 無奇不有, 但在此背後卻是一大工程, 要如何在這個競爭很大, 改變很快的市場生存且佔有一席之地? 現代人已經漸漸不能缺少智慧型手機, 因為一支在手, 可以做的事情非常多, 似乎一支包了所有事項, 未來會有更多 APP 及其他應用程式, 也希望電子業者的用心, 行動網路能更穩定, 手機已是不可或缺的之物了。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 27 日

本週主題:

系別年班級: 西外三乙

姓名: 高韻琦

學號: 1100161215

筆記:

Mobile APP 的特性

APP

E-Mail:

so2054christine@yahoo.com.tw

1. 簡單介面

• Effective 有效

2. 快速開關及效率

- 功能

• Enjoyable 享受

3. 易安裝新環境

- 時限

- 不欠功能, 簡單受問題單的操作過程

4. 高擴充與調整能力

• Easy
- 記憶性工作 (區塊)

5. 物件導向開發平台

- 肢體性工作 (眼睛看手)

6. 無線通訊的執行環境

- 視覺性工作 (不心毒的背景)

心得: (150-200字)

- 理解

智慧型手機現在每人一台, 我認為會導致大家越來越熱衷 smart phone 是因為功能越來越多且 APP 越來越方便, 今天的課程講到許多 APP 的特性, 而且還說現在能自己設計 APP 固不啻如神, 這還滿不錯的, 有次我會嘗試看看, 因為 APP 是因應每個人的不同需求而生, 當然也有許多種時期的遊戲! 最重要的 APP 需求是使用者解決問題更方便並真正了解使用者的需求並画图, 其次就是 APP 的視覺造型, 這都很重要, 在未來我想會有更多 APP 且手機功能也要多, 讓人相當期待!