

2019 年 APP 移動應用創新賽企畫書



參賽隊伍：天橋底下說書

參賽作品名稱：從前從前

學校名稱：國立臺北教育大學數位設計暨玩具與遊戲設計所

指導老師：范丙林/俞齊山教授

(1) 隊伍名稱：天橋底下說書

(2) 作品名稱：從前從前

(3) 創作與動機目的

近幾年來，歐美先進國家都積極推廣閱讀運動，根據閱讀學家的研究，人類獲取知識的方式 85%來自閱讀，並在六歲前是最重要的。且經「臺灣幼兒發展調查資料庫建置計畫」發現，親子共讀圖書頻率愈高的家庭，孩子的語言認知、社會情緒、身體動作發展都比較好。

且隨著數位時代的來臨，許多童書開始以電子書的形式開始加入動畫、音效等等的元素，與以前的平面圖像方式，電子化的可互動性較多。如今許多電子繪本的操作方式與互動方式相當雷同，但從互動方面探討重複性的操作，容易讓使用者對於互動繪本的興趣逐漸下降，因此希望能設計出互動性較不同之影音創作繪本。

(4) 構想與特色

我們分析一般市面上的電子繪本的構成要素，探討其功能互動上的優缺點，加以規劃納入此 APP 中：

1. 讓使用者自由編出故事

為了讓使用者不受市面的童話故事拘束，可以利用這個功能來創造自己想像的故事內容，若家長有在生活中得到什麼啟示想表達給小朋友，也可以用這種方式。

2. 有溫度的聲音

儘管市面上充斥著不少有聲書，但經研究指出，孩子對自己父母與陌生人的聲音反應是不同的，故加入此功能，希望能將故事錄下來，使父母在忙碌時，孩子也能重複聽父母曾念過的故事。

3. 發揮無限的想像力

使用者可以利用 Apple Pencil 在此畫出故事理想新增的任一角色或物品，讓故事變得更加有趣。

4. 發布屬於自己的故事

完成故事時可到觀看頁面發布至社群網站，孩童可以利用分享功能讓家長看見自己的作品，也可以讓家長發布至社群。

5. 視覺風格

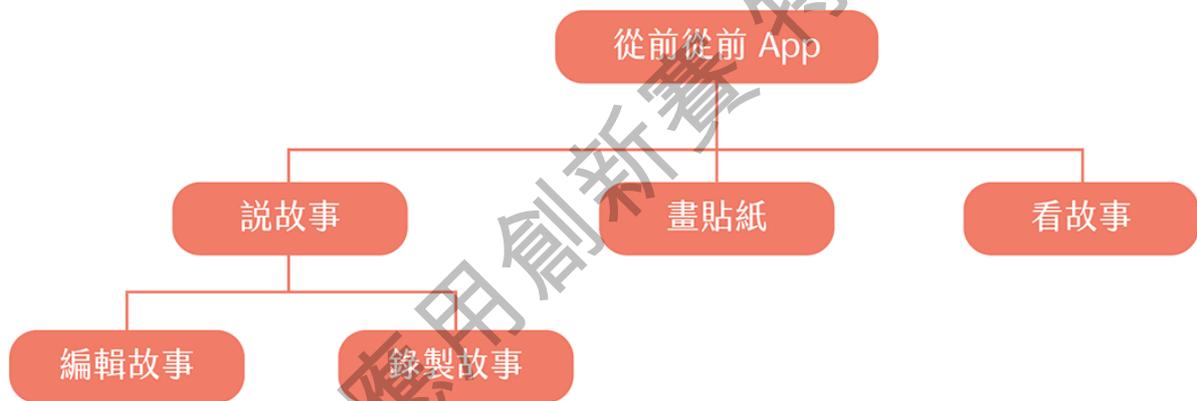


創造兩隻大小毛怪—大從前與小從前是生活在 App 裡的兩個生物，象徵親子之間一起開心扮演角色，演出各式各樣的故事；視覺設計對象主要為孩童，怪獸與介面的設計多為圓潤造型，圖案選擇具體圖像化，色彩也是許多高彩度的顏色構成，可以吸引孩子注意並營造遊玩的氛圍，階層規劃盡量簡化在第一層就讓使用者完成想要的操作，希望讓親子之間使用起來有溫馨可愛的感覺。

(5) 與市場現有 APP 比較

	 My Story	
名稱	My Story	親子天下故事有聲書
介紹	一款可以隨意塗鴉創造自己繪本的一款 APP。	一款為親子打造的有聲書。
畫面	 	 
特點	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 高自由度 ◆ 可以加入聲音與自行繪製圖案 ◆ 互動性高 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 擁有一些著名童話書 ◆ 操作簡單
缺點	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 操作難度較高 ◆ 美術與想像力要求較高 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 自由度低 ◆ 互動性低

(6) 架構設計說明



◆ 說故事

孩童或家長可利用這個功能，創作出屬於自己的童話繪本，同時家長在製作時還可以錄下自己的聲音，讓孩童可以隨時回憶該故事書。

- 編輯故事

可拖移現有的貼紙來組成故事場景。

- 錄製故事

將完成的故事配上聲音，且錄影過程可拖動貼紙來製作動畫。

◆ 畫貼紙

可利用 Apple Pencil 在此畫出故事理想新增的任一角色或物品，讓故事變得更加有趣。且創作出來的角色、物件等等，會以貼紙的形式保存下來，以利未來還可以重複使用在繪本中。

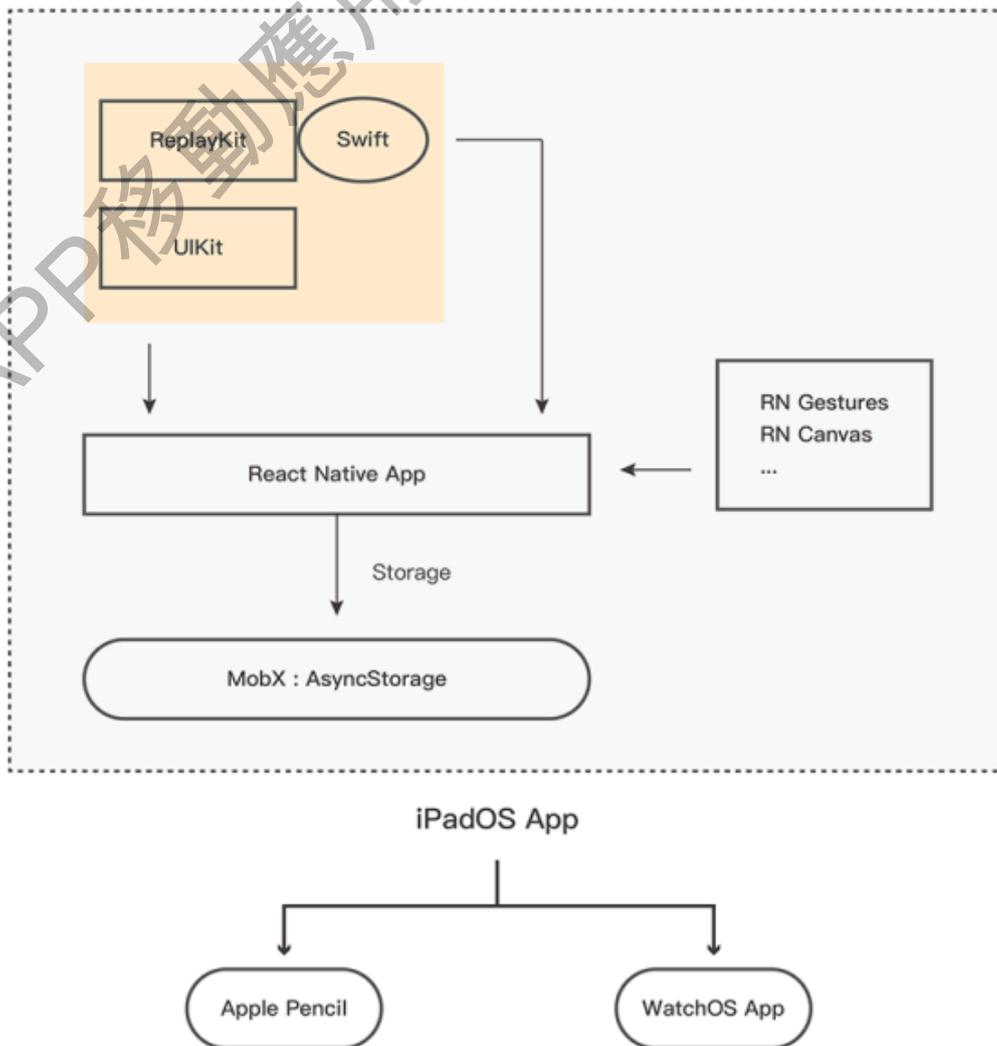
◆ 看故事

完成故事時可到觀看頁面發布至社群網站，孩童可以利用分享功能讓家長看見自己的作品，也可以讓家長發布至社群。

(7) 主要功能與技術

考量擴充性與移植方便，主要使用 React Native 進行製作；透過 React Native 預設的方式處理 UIKit 的畫面流程，並用 MobX 來監聽變數與資料的傳輸狀態。

由於畫面錄影 Replaykit 還是會使用 iOS 原生的內建 kit，所以將 Swift 功能模組化、匯入專案，方便重複利用與移植。另外，運用其餘的 kit 來做裝置連結，像是 WatchOS kit 能在 Apple Watch 上通知內容，或是 Apple Pencil 連動輔助 App 繪畫上的使用。

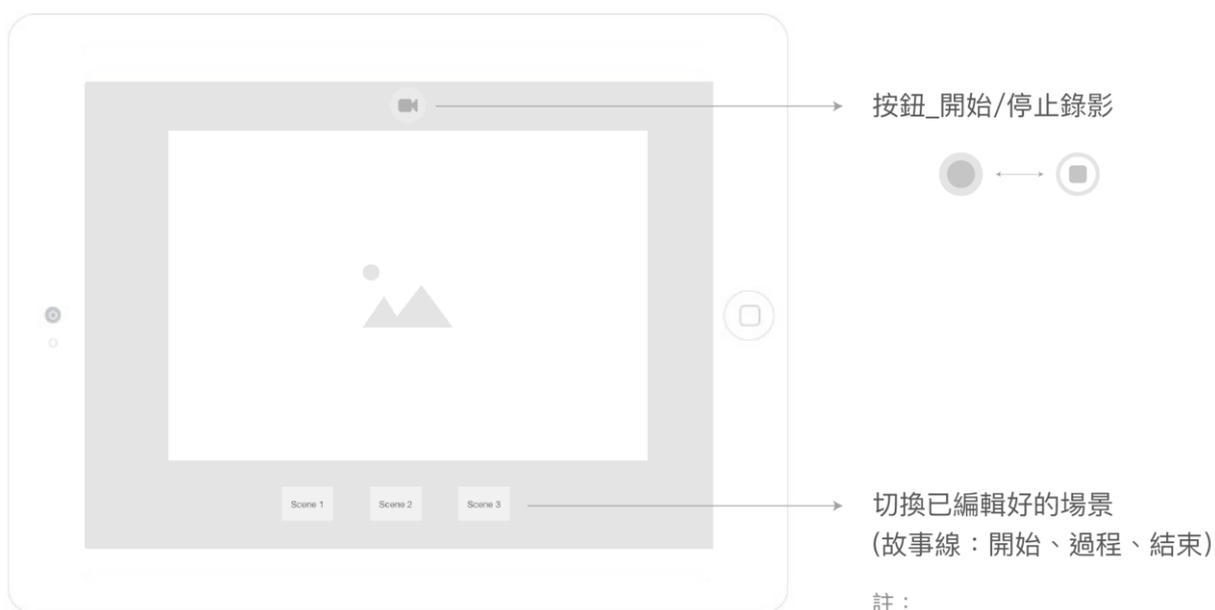


2. Wireframe

· 說故事(編輯) 介面解說



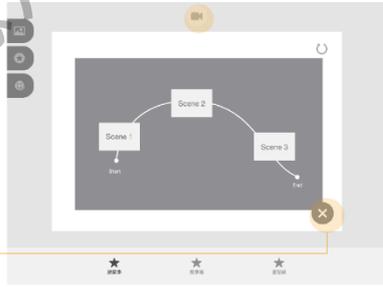
· 說故事(錄影) 介面解說



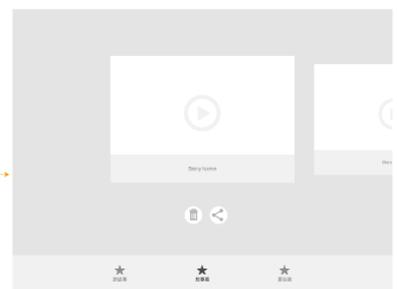
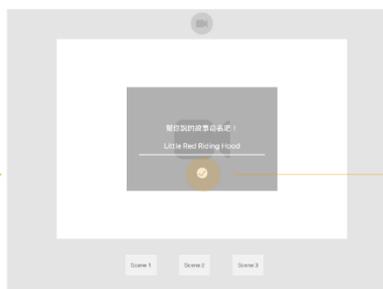
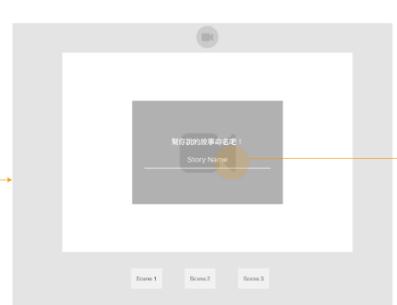
· 說故事 編輯/錄影 Flow



首頁



* 秒數倒數完連結至下排第一張圖



2019 APP 移動應用創新賽特獎觀摩

(9) 預計實作平台 (若尚無實體作品可省)

以 iOS App 為主要平台，頁面如下圖所示。



(10) 隊員介紹與團隊分工方式

組長：黃瑜婷 企劃、美術設計

組員一：陳語苙 程式設計

組員二：劉冠林 程式設計

(11) 其他 (如圖片說明、作品繪製圖、資料來源引用出處)

林武憲(2001)。親子共讀四月天：兼談《三人行》與《閱讀的十個幸福》。取自

http://isbn.ncl.edu.tw/NEW_ISBNNet/C00_index.php?&Pfile=2930&KeepThis=true&TB_iframe=true&width=900&height=650

陳慧如(2018)。利用親子共讀促進孩子的語言及情緒行為發展。取自

<http://www.mmh.org.tw/earlyintervention/File/201801.pdf>

陳靜儀(2017)。互動電子繪本創作研究。