

全民玩「Apps」成熱潮 程式開發潛力無窮

曾經，PSP、NDS是年輕人的「聖物」。隨着智能手機崛起，人們手上的遊戲機早已過時，取而代之的是iPhone、iPad、Galaxy。任天堂的時代早已過去，如今已踏入智能時代，Apps大行其道，不用WhatsApp、Face Time，不玩Angry Bird、Fruit Ninja，你就「Out」啦！

Apps愈出愈多，功能亦愈來愈多元化，商場Apps多不勝數，不同的品牌亦相繼推出自己的Apps，生活早已不能與之分割。眼見Apps發展蓬勃，許多人投入其中，Apps從一開始的娛樂消閒，發展至如今衣食住行樣樣皆備，改變的不只是消費、玩樂模式，還有生活模式。筆者找來資訊管理的學生及程式開發公司負責人，與他們探討Apps的發展潛力及商戶與用戶的雙向關係，從而了解其對生活的影響。

■文、攝(部分)：香港文匯報記者 伍麗微

IDC調查報告顯示，2010年流動應用程式(Mobile Apps)的下載量是10.9億，預計2014年將達至76.9億。除了一般應用外，企業應用程式的開發將會成為另一風潮。愈來愈多程式湧現，用戶可以有不同的選擇，但Apps也有一個生命週期，開發商在開發新程式時必須將程式的生命週期列入考慮，從而延長Apps的生命力，同時亦必須兼顧科技發展，不斷加入新元素，保留Apps的新鮮感。要開發一個好App絕不簡單。



■陳英亮(Ray)，易經科技(e-jing Technologies)負責人，認為寫App最困難的是創意。

實用、常用、多元化並存

Apps可說是智能手機的核心，市面上的Apps五花八門，要開發一個受歡迎的Apps除了要迎合潮流之餘，更要摸清用戶的心理。鄭景鴻(Kenelm)就讀營銷資訊管理，對資訊科技有一定的認識，作為一個用戶，他指出會經常留意市面上的新Apps，但一般休閒娛樂的Apps不會在手機內逗留太久，留下來的通常是實用性高及經常用的Apps，如WhatsApp、Facebook等。「實用性高但不常用的，我會在有需要的時候才下載，用完後就會delete，例如機場航班、郵政局資料等。」Kenelm說。



■鄭景鴻(Kenelm)，就讀營銷資訊管理，畢業後不排除投身App行業。

每一個Apps都有針對的用戶群，年輕人喜歡多元化、互動性高的Apps，學生、工作的人較常用雲端科技(Cloud Computing)的Apps，喜歡逛街購物的用戶自然對商場、品牌Apps更感興趣。Kenelm表示：「市場上有一些利用AR(Augmented Reality)技術製作的Apps，如MTR Malls App，結合虛擬及現實，趣味倍增，使Apps成為一個互動的工具，可以與朋友一起玩。雲端科技的Apps亦很好用，我可以用『Dropbox』將有用的筆記儲存在網絡上，上課時可以下載，以『GoodReader』開啟，十分方便。」實用性及互動性高的程式，其生命週期往往比較長，一些普通的遊戲Apps用家很快便會玩厭，很難久留在App Market上。

延長Apps生命力

每個App的生命週期都不一樣，但Apps的最終目的是持續地為用戶提供服務，因此開發商要不停地更新資訊，避免資訊過期，同時不停修訂功能，避免被市場淘汰。Apps的生命週期不單單是取決於實用或非實用，更重要的是用戶的態度。「我們可從下載量及再訪人數兩方面去了解App是否已死，下載量可反映App的流行程度，而再訪人數則顯示App能否留住用戶，如果兩個數據都偏低，則證明App的生命力不再。除了經常更新App的資料外，商戶可考慮因應節日推出不同的App版本去吸引顧客，定期舉辦活動亦可留住一定的用戶。」易經科技(e-jing Technologies)負責人陳英亮(Ray)表示。雖然很多大型公司投入資源去寫App，但它們很少做大型更新或不再推出新的版本，用戶會隨時間而慢慢流失。「我們希望將App發展成一個多元化平台，不只提供資訊，更能將用戶聚焦，在同一平台上分



享、交流訊息，帶來更多互動。」Ray說。平台概念說起來簡單，但實際運作卻不容易，以「抗通脹」App為例，它搜羅全港的商品價格，定期更新資料，用戶同時亦可透過報價系統，發現產品的優惠價便即刻報價，由此商戶與客戶之間不再處於主動與被動的位置，兩者互動更大。

雙向的互動模式

「我們寫App是以幫助用戶為前提，進而幫助社會宣傳科技，因此會優先考慮寫與社會、教育相關的Apps，我們亦希望作一個先行者，所以亦會嘗試寫那些涉及先進科技的Apps。」Ray笑言。平台的互動模式確實可以幫助用戶更快取得資訊，同時亦打破傳統商戶主導、用戶接收的單向局面，用戶在平台上變相亦成為資訊提供者，從被動變成主動，達到雙向互動的形式。此外，開發商與商戶在雙向模式下亦可互惠互利，大家合作，形成一個網絡平台，用戶透過App得知商戶的產品有優惠，而商戶在無形中亦幫助開發商宣傳App，愈多人投入其中，效果則愈明顯，既能幫助到用戶，又可以延長App的生命週期。「用戶很聰明，他們可以分辨出哪些Apps純粹為了宣傳或收集用家資料，哪些Apps是真正幫助到自己。」不是以用戶為前提的Apps難以屹立于市場，終究逃不過固有的生命週期。

創意最重要

蘋果作為智能手機的先行者，創意無限是必備的條件，而寫Apps亦需具備創意及前瞻性。從最初簡單的Apps，進而用作傳播資訊，如今發展至互動、多元化，科技一直在進步，用戶的慾望、需求亦愈來愈大，如果不創新求變，香港的App市場只會不斷萎縮，進而被其他地區取代。「一個理想的App應該包含三個元素，分別是Social(社交)、Local(地理)及Mobile(移動)，能夠將資訊分享到社交網站，顯示用家的相關位置及可以在不同

■「抗通脹」App，為用戶提供一個互動的平台，取得產品優惠價的同時，亦可報價。



的流動裝置上使用。」Kenelm說。這三個元素對用家而言很重要，對開發商而言，內容、功能與設計並存便是一個好App。用戶從微觀角度出發，希望App能更貼近生活，開發商則從宏觀角度看App的整體性，希望開拓更大的市場，兩者並沒有衝突。

面對未知的前景，Ray坦言現時未能預測智能手機之後會是甚麼新科技，至少App市場現在還有發展空間，香港在這個領域依然有一定的優勢。「App行業講求創意，內容、功能是最基本的，但創意卻是主宰Apps存亡的關鍵，亦是寫App最困難之處。」Ray指出。天馬行空是創意的源頭，縱然未必能即刻做到，但至少可以朝著這個方向走，因為十年前沒有人預計智能手機會風行全球，亦沒有人相信手機與電腦可以融為一體。Apps與生活息息相關，以前send SMS、打長途電話尚且要收費，如今透過網絡WhatsApp、FaceTime，一切看似很方便，是拉近了人與人的距離，還是愈來愈生疏呢？有人說這些通訊Apps成為他們與舊朋友或不太熟悉的朋友的橋樑，化解了尷尬，但亦有人指出同一席上的兩人直接對話，反而用WhatsApp溝通。或許生活真的便利了，或許人與人之間確實因為科技得以重新聯繫，然而事情總有兩面，在沉迷手機網絡、低頭玩遊戲、發訊息的同時亦想一想身邊人的感受。

與Chocolate Rain對話 回到童年時

有一個肥妹，她總是閉着眼睛，傻乎乎的，卻不知不覺虜獲大人、小朋友的芳心，她是Fatina，是Chocolate Rain家族的其中一員。創作人麥雅端(Prudence)指出人人都喜愛美麗的事物，但Fatina偏偏是一個沒有身材的肥妹，沒有外在美，她希望人們從心出發，不要只看重外貌，學會欣賞內在美。筆者與Prudence聊起童年、創作、生活，發現Prudence近年雖然專心創作，但卻沒有忘記付出，默默地回饋社會。最近，她受邀成為「星級教室」的導師，與小朋友分享其創作歷程，鼓勵他們積極面對生命。

發掘孩子的興趣

「爺爺以前是清道夫，可以收集很多舊玩具，我小時候最大的樂趣是在牆上繪畫、做DIY，不用任何成本已經可以



■Prudence受邀成為「星級教室」導師，與小朋友分享創作、人生經歷。

做到很多事，既環保又可以發揮創意，充分利用有限的資源。」Prudence說。Prudence出身於基層家庭，小時候物質生活並不富裕，但她卻沒有自怨自憐，反而利用僅有的素材去發揮創意，玩出不同的趣味，而這亦是Prudence創作之路的開端。「其實基層的小朋友發揮創意的空間更大，可以利用的素材有很多，家長不要浪費那些有限的材料，家長要努力激發孩子的潛能，多鼓勵、多留意他們的專長。」Prudence小時候已經喜歡畫畫，老師經常讓她做壁報，父母因而發現她的興趣並加以栽培。所以家長有責任幫孩子找出其興趣所在。

別寵壞孩子

家庭教育是孩子成長的關鍵，Prudence出身於基層家庭，生活並不富裕，對

於Prudence來說，擁有一件玩具、去一次海洋公園都是難能可貴的經驗，要用成績換取「獎勵」。「小時候要成績好才可以去一次海洋公園，長大後便將小時候去海洋公園的那種感覺、情緒以插畫呈現出來。」Prudence說。正因為一切得來不易，所以這些經驗一直都埋藏在心底，成為創作的源頭。她指出如今的父母太過寵溺孩子，小孩子明明很喜歡DIY，但家長卻幫他們做，即使家長不在身邊，工人也會幫孩子整理好一切。「身教真的很重要，小朋友喜歡嘗試不同的事物，不妨讓他們做些難度高的事情，讓他們自己探索，去慢慢發展自己的興趣。」Prudence便是一直跌跌撞撞走過來，父母沒有限制她畫畫，反而一直支持她，Prudence的創作意念有不少來自童年或與家人相處的點滴。Prudence成為產品設計師，她告訴我們興趣很重要，也希望家長不要限制小朋友，因為畫插畫亦可以畫出一片天。

被扭曲的價值觀

「我們這一代的價值觀都錯了，社會將八十後這代



■Prudence用碎布為Chocolate Rain製作衣服。

人標榜成「貧窮新一代」，以金錢、物質作為衡量一個人的標準，欠缺心靈教育。」Prudence不無感慨。生活其實可以很簡單，應該以輕鬆的心態看待一切。「即使環境多麼惡劣，我都當是一場夢，夢醒了便重新開始。我第一間工作室很小，只有廚房那麼大，而且會漏水，我食住睡都在那裡，環境雖然惡劣，但我一向很正面，天花板漏水便將之看成是星星。」幻想、夢境、旅行一直是Prudence的靈感來源。

貧窮，亦可走出不凡的人生。Prudence一路走來，經歷了很多，即使被人說產品愈來愈商業化，她亦無愧。「設計商業化是無法避免的事，但我亦有自己的堅持，很多東西會點到即止，惟有這樣，我才可以站得穩，才可以放更多心力在慈善工作上。」■文：蘇葉