

RABBONI應用發想

恐龍、麻糬

傻傻分不清楚

新竹市立三民國中 - 廖宥安、劉定澤、鄭頊濤

指導老師：王宏全、陳詩瑜

設計理念和動機目的

台灣的人口老化問題已日趨嚴重，長者的健康問題也十分的重要，如何得知長者的身體狀況是一件難題，因為長者可能覺得檢查很麻煩，不想做。所以我們試著將體適能測驗融入遊戲當中，在測驗的同時也能開心的玩遊戲。

設計理念和動機目的

1. 功能性:



設計理念和動機目的

2. 體適能測驗



上肢肌力
(肱二頭肌手臂屈舉)



下肢肌力
(椅子坐立)

在眾多的體適能測驗中,我們選擇較簡單易上手的測驗

注意事項:本測驗只能初步的測驗體適能,詳細的步驟請依專業人員指示

設計理念和動機目的

3. 測驗之標準及輔助工具



依照教育部數據



運用視訊鏡頭辨識

設計理念和動機目的

4. 實際應用



受測者身體狀況



及早治療、復健

人機介面

1. 結合遊戲 (Rabboni + Scratch 3.0)



輕鬆且趣味的遊戲



在Scratch設計程式



結合Rabboni

人機介面

2. 結合視訊鏡頭 (上肢和下肢動作檢測 **Stretch3**)



辨識動作是否正確



使動作正確完成



更正確的數據

感想

1. 實際執行後感受到理想和現實的差異。
2. 在過程中,最大的困難是使用者年齡的差異,十分有挑戰性。
3. 感謝我的組員及指導老師,希望這項作品能對社會有實際的助益。



The background features a complex pattern of overlapping circles and arcs, some with tick marks and numbers, suggesting a technical or scientific theme. The color palette transitions from a deep red on the left to a vibrant blue on the right, with a purple hue in the center. The overall effect is dynamic and futuristic.

接下來

我們要演示我們的作品



感謝您！