

疫“勤”來運動

-你的專屬教練

邱律勛 江昕妍 黃湘芸 楊芸禎 劉品言

新竹市立三民國中 指導老師:陳詩瑜、黃粵丞

CONTENT

● Part 01 設計理念、動機與目的

● Part 02 作品創意

● Part 03 技術可行性

● Part 04 人機界面

● Part 05 團隊合作規劃

● Part 06 教育價值 / 推廣性

● Part 07 參考資料

01

設計理念、動機與目的

宅在家做運動 01

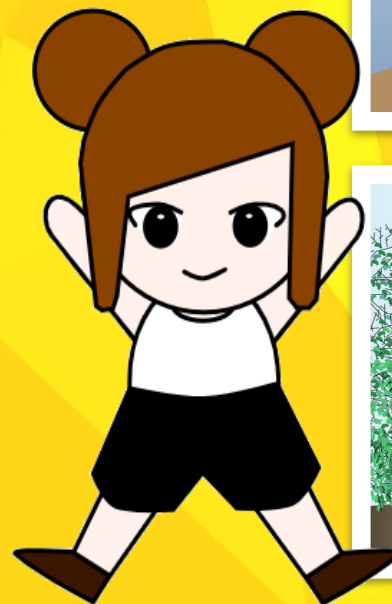
02
疫情之下
減少出門

在家防疫,也
能玩出健康
與知識的簡
單遊戲

Nintendo switch
健身環的功能

03

04
台灣各地人文
地理景點知識



02

作品創意

01 各種運動

熱身/跑步/體操/腳踏車/拉力環

02 方便性與空間運用

設計在室內和較小空間可進行的運動

03 兼顧運動與學習

加入台灣景點介紹能讓玩家充實地理知識

04 遊戲創新增添趣味

自創角色帶入，增添趣味與豐富性

05 記錄玩家運動狀況

能設定玩家運動目標,並記錄運動的時間與狀況，計算熱量還有進步幅度

03

技術可行性

Scratch

Rabboni

運動
器材

小畫家

人機介面



1



開始遊戲

選擇角色
基本資料

2



選擇運動類型

暖身
跑步
腳踏車
彈力帶

3



選擇模式

目標模式
闖關模式
自由模式

4



開始運動

PLAY

05

教育價值/推廣性

在疫情之下，仍可以讓玩家得到充足的運動量。

01

欣賞各地美景，充實自然人文知識與素養。

02

操作簡單，無論誰都可以輕鬆上手。

03



06

團隊合作



黃湘芸：主要程式編寫、構想遊戲部分功能。



楊芸禎：製作簡報、繪畫製圖、輔助程式編寫。



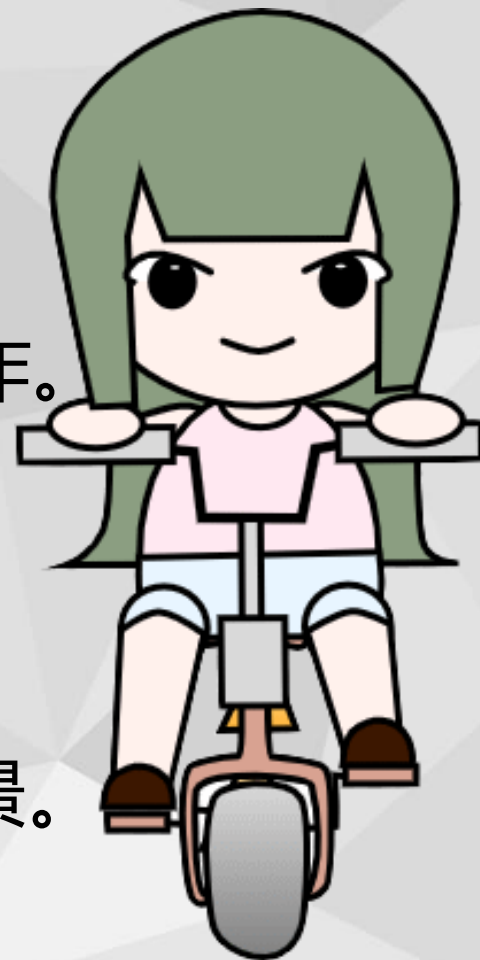
劉品言：繪製圖片、修改報告書、文案製作。



江昕妍：繪製圖片、製作簡報、產品設計。



邱律勛：報告書製作、修改文案、繪製背景。



感謝各位評審的聆聽

參考資料:Switch瑪利歐、健身環、Siri