

## 102 學年度大四工工專題摘要

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| 第六組                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 遊戲機流程與操作的分析改善              |
| 指導教授                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 邱銘傳 教授                     |
| 參與學生                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 9934017 楊杰凱<br>9934060 廖國甫 |
| 摘 要                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                            |
| <p>現今，數位機上盒已成為家中另一種娛樂的設備，不僅擁有電視頻道，更結合了音樂、電影、娛樂等多項內容。工研院開近日開發的 Jbox 機上盒不僅擁有一般機上盒的功能，更加入了體感的互動系統。透過 Kinect 的技術，開發一款健康管理軟體，讓使用者能夠透過 Jbox 達到良好的運動習慣，並透過網路提供分析與回饋。</p> <p>Jbox 主要的賣點仍在於保健顧問這塊，而在台灣，體感系統並非廣大民眾所知悉，故設定安裝上會遭遇到不少挫折，尤其此款保健產品在使用過程中需要較多使用者相關的資料，過程太冗長會造成使用者的不悅，操作上的不直覺也會讓使用者失去耐性，進而導致使用者的意願降低、滿意度下降。故我們將簡化一連串安裝設定流程，使消費者能在購買產品後以最簡單的方式進行安裝設定，進到本產品的主要功能。</p> <p>我們利用工作研究方法的分析，找出流程中多餘的步驟、操作上使用的不便，並透過比較 WII、XBOX 類似的遊戲軟體，提出適合 Jbox 的最佳流程與操作方式，讓民眾能順利且簡便的完成設定，並愉快的遊玩。</p> |                            |