

# 國立臺北商業大學資訊管理科五專部專題第四組第二次會議紀錄

會議主題: ADHD 專題討論

會議時間: 2025 年 3 月 3 日 10:30 – 11:00

參與人員: 石之昀、伍紀帆、謝定衡、張仲承

與會老師: 唐日新

會議紀錄人: 謝定衡

會議主題：ADHD 開發討論及進度報告

- 會議目標

- 開發一款專為 ADHD（注意力不足過動症）患者設計的應用程式（APP）。
- 目標：
  1. 提升認知能力，特別關注「認知彈性」與「心智理論」方面的困難。
  2. 增進患者與家屬之間的理解與互動，強調家屬在支持 ADHD 患者方面的角色。
  3. 設計具體功能，使 APP 能有效提供學習與交流的機會。

- APP 主要功能

1. 小遊戲：設計有趣的挑戰，以遊戲方式幫助患者適應變化與進行換位思考。
2. 成就系統：透過獎勵機制提升患者的學習動力。
3. 小日記：讓患者與家屬記錄日常情緒與心得，促進自我反思與親子溝通。
4. 登入系統：確保個人數據的管理與安全，便於追蹤學習與進步情況。
5. 聊天功能：提供即時交流與支持，加強患者與家屬的互動與情感聯繫。

- 會議討論要點

- 目標對象與年齡分層
  - 最初考慮分為兒童版、青少年版和成人版，但後來傾向將所有功能整合在一個應用程式中。

- 考量到兒童和青少年時期 ADHD 較為嚴重，成人後多為輔助型需求，因此可能專注於開發兒童版本，並提供提升專注力的功能。
- 登錄系統
  - 討論是否需要為 10 到 13 歲的使用者設計登錄系統。
  - 考慮到兒童使用手機遊戲的普及性，認為他們應知道如何登錄。
- AI 工具的應用
  - 鼓勵使用 AI 工具來提高開發效率。
  - 強調需要學習如何有效地使用 AI 工具。
  - 建議從免費圖庫中抓取素材並進行修改，以加快 prototype 的製作。
- 資料庫設計
  - 強調資料庫的重要性，不僅僅用於登錄，還需要記錄使用者的使用軌跡，例如專注力訓練的進度。
  - 建議選擇團隊熟悉的資料庫系統。
  - 可利用 AI 工具 (如 ChatGPT) 協助提供資料庫設計的建議。
- 使用者研究
  - 建議參考現有 APP，進行逆向工程，快速建立台灣版本。
  - 先將功能全部複製過來，後續再討論要保留或刪減哪些功能。
  - 後續再請台大老師提供 SND (需求) 方面的建議。
- 原型設計 (Prototyping)
  - 建議先找出一個最好的 APP 範本進行模仿。
  - 快速完成原型設計，並請台大老師提供意見。
- 自閉症 (AD)
  - 設計遊戲時，要考慮到自閉症兒童的需求。
  - 他們可能需要簡單、直接的遊戲方式來提升專注力。
- 後續行動
  - 市場調研：搜尋並分析現有 ADHD 相關 APP（簡體中文、繁體中文及英文版本），比較各自的優缺點。

- 學術研究：參考 ADHD 相關文獻與研究資料，確保 APP 設計符合專業建議。
- 技術可行性分析：研究可用的程式開發工具，評估不同技術方案的可行性與適用性。
- 專家諮詢：聯繫相關心理學專家，進一步討論 APP 設計的專業需求。
- 資料庫設計：設計資料庫表格與表格之間的關係。
- 時程
  - 專案時程緊迫，需要在七個月內完成。
  - 六月初需要產出可供展示的介面。

## 結論與行動計畫

本次會議確立了 APP 的設計方向與開發重點。接下來，石之昀、伍紀帆負責畫FDD跟DFD，謝定衡負責建構Github及繼續參考現有與 ADHD 相關 APP的優缺點，張仲承負責寫程式。

下次會議時間: 2025 年 3 月 17 日 10:00 會議結束時間: 2025 年 3 月 3 日 11:00