

# 基於碳權之電動車充電遊戲化APP

## 團隊成員：

設計師-B11109007 楊泰和

專案經理-B11109009 王子嘉

研究員/工程師-B11109041 吳榮傑

技術專家-B11109042 秦宇浩



專案經理指派給我工作

技術專家規劃雛形

# Client

GUI

App 的使用者介面，用戶利用此  
介面來與程式互動

# Application Server

Application Program

程式用來處理用戶的操作，  
例如：用戶達成設計的任務時，可以獲  
得相對應的碳積分等。

# Database Server

Database Management  
System

儲存使用者的各種紀錄，例如：帳密、  
碳積分餘額、達成的任務等。

# APP開發流程圖雛形

軟體概念

## 基於碳權汽車充電遊戲化

像是遊戲的任務機制，達成一定的任務數可以獲得徽章或者是累積減碳積分，對所有的使用者做出排名，類似遊戲的排行榜等的遊戲化設計。利用獎勵機制，讓使用者對此APP有很大的參與度，也可以利用排行榜來鼓勵使用者參與競爭，最終使用者對APP會更加有興趣，也使減碳的行為更能落實，實現雙贏局面。



RANK	NAME	SCORE
1ST	DEREK MANNS	1:09.48
2ND	CALEB RAY	1:11.17
3RD	JOE GUERRA	1:12.26
4TH	DUSTIN LAGALY	1:16.83
5TH	DOMINIC MENDOZA	1:17.52
6TH	RODOLOFO CAMARENA	1:20.52
7TH	MANUEL WONG	1:21.17
8TH	SEAN IRELAND	1:21.30
9TH	ANTHONY PECORELLA	1:22.26
10TH	MICHAEL PESCE	1:24.30

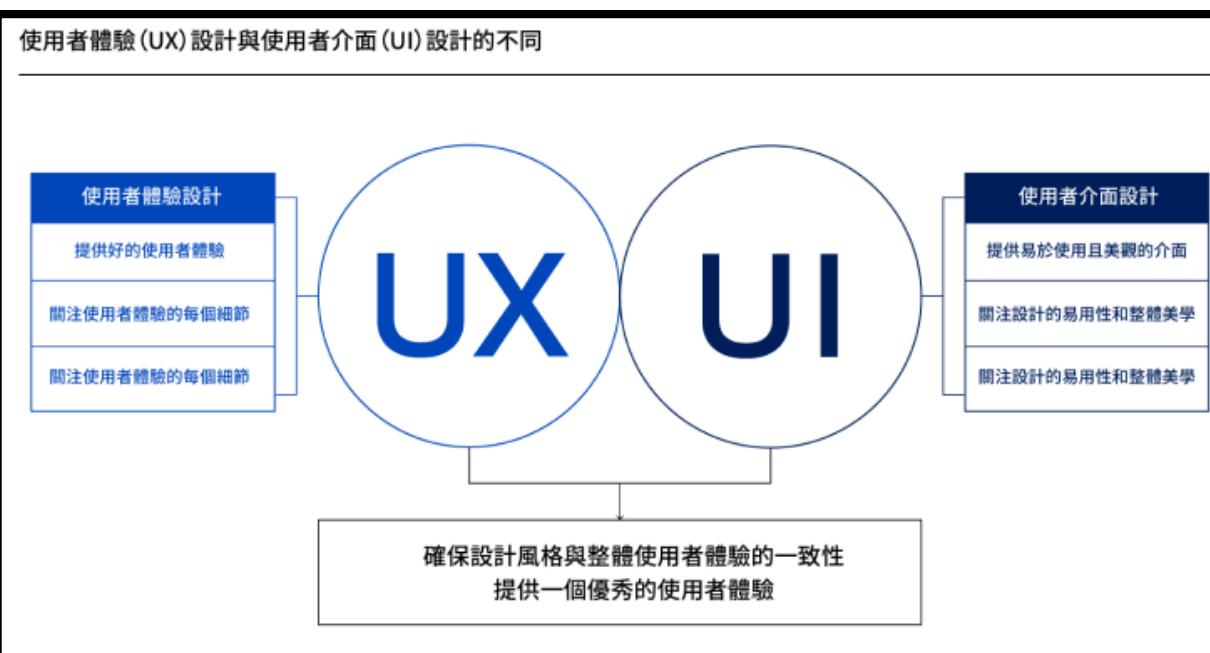
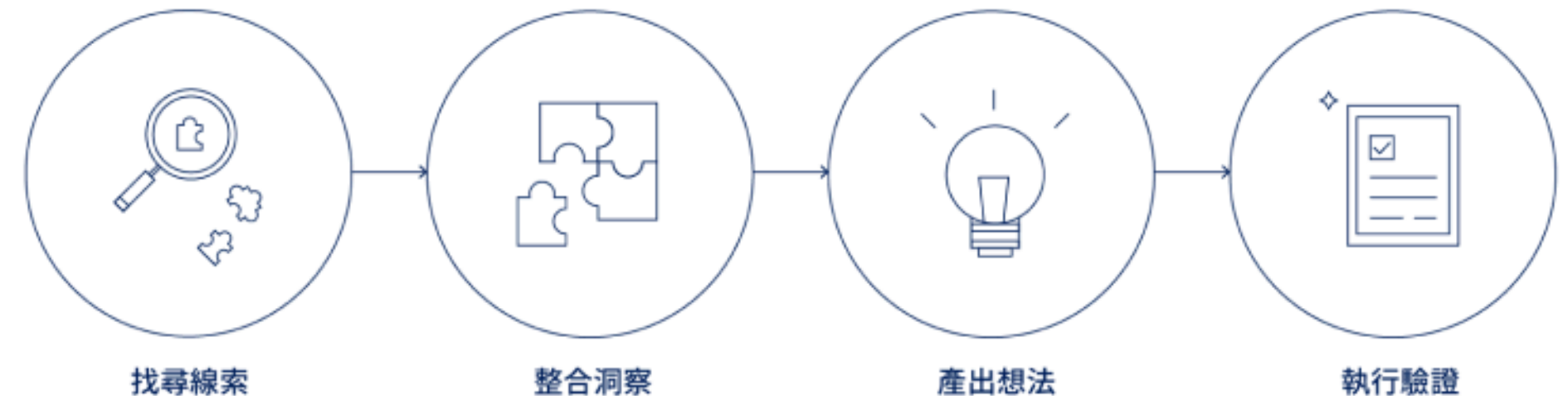
HALL OF FAME

## 設計階段

UI設計

UX設計

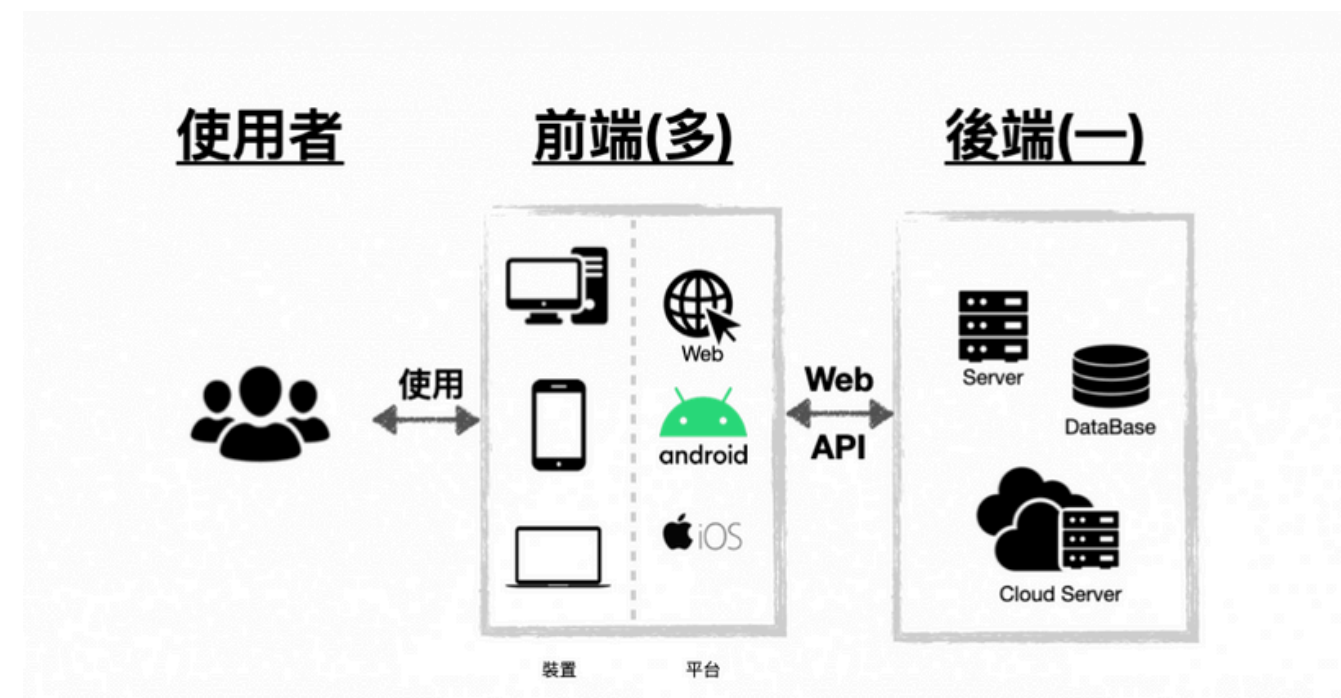
根據UI Flow規劃的頁面繪製Wireframe，每個編號都代表一個頁面，確實依照編號繪製才能確保Wireframe的完整性。此外，如果有特殊的動畫或特效，也必須用Wireframe來說明。



開發階段

前端開發

後端開發





測試階段

## 產品測試

每一項功能在各種情況下都要測試是否能正常運作，需要反覆多次調整以達到產品最佳化。



```
graph LR; A[部署階段] --> B[APP上線]; A --> C[APP推廣];
```

部署階段

## APP上線

把完成的APP部署在用戶可以下載且使用的環境

## APP推廣

利用市場推廣策略，吸引目標用戶

```
graph LR; A[維護與更新階段] --> B[蒐集用戶的回饋]; A --> C[持續更新];
```

維護與更新階段

## 蒐集用戶的回饋

蒐集用戶的意見，並了解用戶的感受，並制定改進的計劃

## 持續更新

定期發布更新，修復BUG、添加新功能等。