



產品設計與實踐

1. 「攤食蛇」創業提案書
2. 一選定生死！-互動式情境APP
3. SpicyBot:吃辣也要聰明配

「攤食蛇」創業提案書

專案簡介

本專案針對大學校園內的餐飲攤販提出創業提案，設計一款應用程式以提升銷售額，並提供師生與學生外送員使用。應用程式支援訂餐、菜單管理、銷售數據分析與外送服務，兼顧攤販經營與校園便利。

主要功能

- 註冊與登入介面，可選擇不同身份
- 攤販可管理菜單與價格、上傳每日資訊及推薦、查看預定品項、分析銷售數據
- 顧客可查看每日資訊、菜單、評價與客服，以及進行預定與優惠券管理
- 外送員可查看可接訂單、領取優惠券、反映問題與查詢常見問題

使用技術

- APP 模擬介面設計
- 商業流程分析與提案書撰寫

成果展示說明

附圖為模擬應用程式介面，拼接展示四個主要頁面：註冊/登入、攤販管理、顧客操作與外送員介面。透過此設計可直觀呈現不同使用者的操作流程及功能架構，支援校園餐飲營運與外送服務。



一選定生死！-互動式情境APP

專案簡介

本專案使用 APP INVENTOR 開發互動式情境遊戲，設計多個選擇分支，使使用者的決策導向不同結果，提升遊戲互動性與趣味性。

主要功能

- 初始頁面提供「開始」按鈕，進入遊戲
- 遊戲中呈現問題與多選選項，使用者選擇影響故事走向
- 根據選擇生成不同結局，呈現結果畫面

使用技術

- MIT APP INVENTOR（互動式 APP 開發）
- 分支流程設計與決策邏輯

成果展示說明

附圖為遊戲拼接界面，包括初始頁、問題選擇頁與結果頁。清楚呈現使用者互動流程與不同選擇對結局的影響，展示專案設計與邏輯實作能力。



SPICYBOT:吃辣也要聰明配

專案簡介

本專案設計智能聊天機器人 SPICY BOT，協助使用者依個人喜好選擇麻辣燙食材組合，兼顧口味與健康需求，提供個性化餐飲建議。

主要功能

- 使用者輸入飲食偏好（如清淡或微辣）
- BOT 依偏好推薦麻辣燙食材組合
- 支援多種飲食條件與挑戰模式

使用技術

- DIALOGFLOW
- INTENT ENTITY
- 對話邏輯設計與個性化建議規則

成果展示說明

附圖為 SPICY BOT 對話介面範例，展示使用者輸入偏好後的智能建議。專案展示了自然語言交互設計、邏輯判斷能力及產品實用性，適合作為智能產品設計案例。

