**發表網址：**[**https://hackmd.io/J9ciin01Qd6auFoRoZ6hMQ**](https://hackmd.io/J9ciin01Qd6auFoRoZ6hMQ)

**發表前問題：**

**1.經濟可行性中有遊戲上架steam，老師們問起的話我們是有打算上架嗎?**

**2.穿模問題**

**TOSA(2D遊戲)**

1.緒論-->研究動機(電子化生活)、目的(電腦操作介面與設備>手機；遊戲產業接軌)

2.文獻探討-->產品比較(增加小遊戲達到刺激與不乏味)

可行性分析-->(作業、技術、經濟、法律、時程)

3.故事環節-->遊戲背景、角色介紹、故事大綱、

4.系統設計分析圖-->系統架構圖、資料流程圖、案例圖、內部功能

5.結論-->作品特色(多樣模式、懷舊小品、考究歷史、環境反映)

Q：期待故再豐富一點、投影片的字數很小

系統架構圖太簡略(設計、管理、戰鬥系統、

考慮手機板嗎?

為甚麼叫TOSA 文獻內要描述

與其他遊戲的特色，要詳細比較(技術突破、劇情

**第2組Anti a car(自動車)**

1.目的與動機 🡪訴求、數據驗證

2.趨勢分析

3.專題規劃-->系統架構圖

4.工具(step1建立模型、 step2unity實體環境

5.可行性分析(技術(易上手、免費開源)、時程(幾大階段、不同組別、流程圖：三次發表切分不同目標)、經濟可行性)

Q：

最終如何呈現結果?

圖片來源🡪名子要直接寫上去，而非用代碼

文獻探討 引用部分可以寫出來

**9Mba(電子書)**

1.發想、理念、與現有產品比較

2.系統功能、各項分析(技術、

3.經濟分析、法律分析

4.時程規劃、參考文獻

Q：

與現有產品比較🡪比較圖(如何勝出)

看題目就應該要知道做甚麼(林志說的XD

文獻中圖要有文字解釋

吸引人的功能

**5居家車手(AR車)**

1. 緒論->研究背景與動機、研究目的、目標客群
2. 使用技術與產品比較(提到A、B技術，介紹分別應用AB技術的遊戲，比較自身產品的優勢)
3. 系統分析🡪系統功能圖(遊玩、教學子系統；不同模式)🡪系統架構圖
4. 可行性分析🡪經濟可行性、技術可行性、作業、法律、時程
5. 結論、QA

**3桌由自由做(桌遊與遊戲式學習)**

1. 研究背景與動機
2. 需求分析🡪產品定位
3. 系統分析與設計🡪系統架構圖、使用案例圖、遊戲介面
4. 可行性分析🡪技術、時程、經濟、後續規劃