專題後Q&A

評1：

1. 系統手冊之2-1可行性分析重寫

2. 比較對象是誰

3. 能上傳資料非我們系統之特色

4. 我們的貢獻是什麼

5. 遊戲時間的計算方式是什麼?是開始玩還是擷取到手指時才開始計時，中途沒有玩的時候如何偵測?遊戲時間以人體活動時間進行計算，若在一段時間內沒有移動則暫停計時

6. 如何計算分數換卡路里? 依據每項遊戲所消耗的熱量乘以活動的時間來得到消耗的卡路里

7. Active有專屬個人報表，我們系統是否有呢 有

8. app有特殊個人嗎 包括語言及背景造型

9. 系統放在何處?電腦能放? 經建議後將載具改為手機

10. 還有很多相似平台?

11. 如何做出專屬報表

12. 專屬報表是否要付費，專屬功能是否付費

評2：

1. 目標為何(人(TA)的界定)，須明確界定

2. 簡報🡪與AR有何關係，如何呈現

3. 競爭差異為何，如何獲利 將遊戲中的外觀或背景以應用程式內購的方式或置入贊助等模式獲利

4. AR系統有什麼特色，與其他的差異性? 個人化選擇系統內的背景及遊戲中的造型提升遊戲體驗

5. 與心率…有什麼關係

評3：

1. 健康報表傳達的目的為何?主要每個月瘦多少、BMI是多少

2. 從報表中得到哪些資訊，用圖形表示

3. 確認、偵測的真實性?

4. 時程表、分工表調整成一面

5. FDD確認資料時間、次數，如何讓玩家該座和更新資料(主動性)

6. 報表的效果、用途為何 讓使用者能夠"看到"自己運動的成果以提升運動的動力

7. FDD🡪卡路里的用途?轉換方式?換算單位天or次數

8. DFD🡪使用者往外拉，系統往內拉

9. 圖0、圖4不平衡

※專題系統做完通過，沒做完則延畢