

# 飲水雞

0917 Proposal

# HMW

## 利用IoT技術 讓年輕人 養成飲水習慣

HMW 讓使用者記得記錄飲水或身體狀況？

HMW 利用 IoT 技術幫助使用者記錄？

HMW 讓使用者回顧自己飲水習慣養成的歷程？

HMW 串連其他服務，讓飲水習慣的養成不只是單點式的任務？

HMW 讓提醒通知更有效，讓使用者願意 take action？

還是要記得先把主體說個，例如  
HMW快速說明要做什麼，或是  
涵蓋整體的設計是什麼

By framing your challenge as  
Might We question, you'll set  
up for an innovative solution.

# WHO

尚未建立飲水習慣者

希望改善飲水習慣變得健康

# WHERE

學校 & 宿舍為主

未來延伸：辦公室

# WHY

正確飲水習慣

以「飲水」為核心的健康管理

其他延伸：睡眠，運動量，排尿狀況

# HOW

## 遊戲化

物品		人	行為			
飲水機	水瓶	使用者	裝水	喝水	運動	記錄
消防栓 (補給)		消防員	消防車	滅火	訓練計畫	

道具			

# HOW

## 社交

完成自身的任務後，  
還有什麼可以留下user

## 提醒

適當情境，綁定既有習慣

記錄，建議教學  
其他裝置，ex. 手環，體脂計，「健康」app

# WHEN

學校（有飲水機）

回家後（沒有飲水機）

起床

飯後

運動

睡前

身體特殊狀況（其他飲水時機）

運動，感冒



# 競品 & 優勢

可以知道飲水機的位置

可以準確知道喝水的量

# 其他附加

飲水機狀況回報

節電