

### 模拟校园——交互设计项目思路

**问题提出：**在一些老一辈人的眼中，游戏就是毒瘤一样的存在，会影响孩子的学习和日常生活，从而认为游戏百害而无一利，尽管事实并非如此。另一方面，一些人由于种种因素，无法在年轻时度过校园生活，而对此感到遗憾。因此，希望设计出一款能够具有沉浸式校园体验，并能够帮助学习的游戏。

**面向人群：**一些学生在家里的学习与在校的学习环境天差地别，从而导致了学习效率的差异，通过模拟校园能够找到在校的学习氛围。对于想经历校园生活或准备成人自考的成年人，同样也能收获游玩体验。

**可行性分析：**现有的 Unity3D 技术已支持做到沉浸式的游览体验，VR 技术的应用能够使沉浸度更上一层楼。现有游戏已经有部分是面向学习和科普的，可融入项目中。

**思路概述：**通过实地对学校进行考察，模拟建立出学校的模型，玩家模拟成其中的一名学生进行操控。当进入特地区域后，可使用特定的功能，比如进入教室可进入自习模式，期间不可进行任何活动，并播放白噪音等音效对教室环境进行模拟，直到自习时长达到某确定阈值。通过应用时间记录功能，对玩家的使用记录进行定期反馈，以督促玩家学习或适当休息。当学习时长达标后，可进一步解锁更多功能，丰富校园要素。