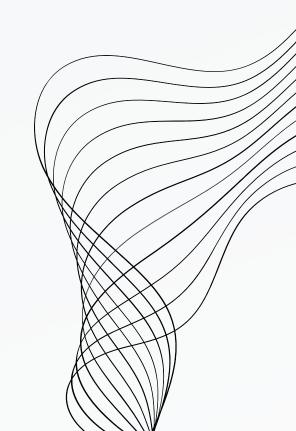


## 稜鏡之路

系統分析與設計 - 蔡芸琤教授

第二組 科技113 許美惠、科技113 蔡仲昊、科技113 古景睿





## 要解決的問題

在「定點跑走」所延伸的各種運動/娛樂項目中,有策畫的活動幾乎被實體侷限



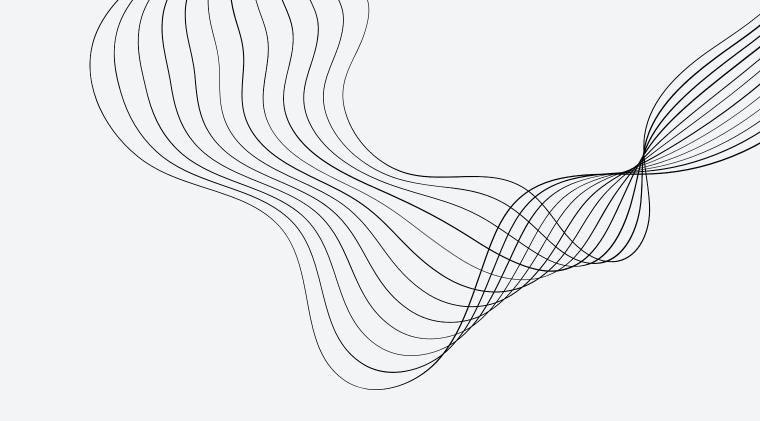
## 動機

實境解謎很好玩,但價格昂貴,時限短暫,時限短暫計很個好的尋寶活動設計很制不被實體限制,所以我們這次希望用平台搭載大家的創意,或有更載大家的創意,此如景點推廣...

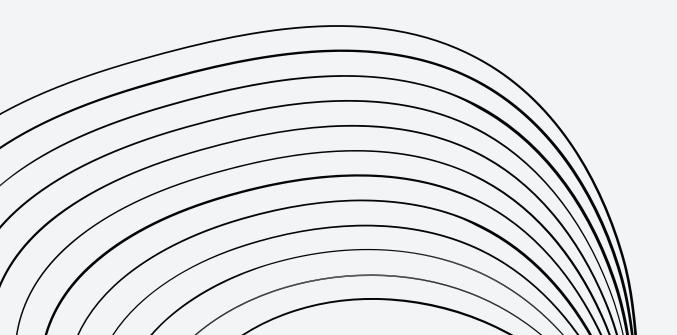


## 受眾

小型團康舉辦者 定向越野愛好者 實境解謎愛好者 戶外活動愛好者



## DEMO



## 開發過程

運用Figma將尋寶遊戲的架構呈現出來 經過討論,畫面和風格更迭了3次 使用方向與功能增刪在討論過程中也有諸多變更 現今版本是綜合不同領域的app和我們的想法後 誕生的結果

## 使用到的工具

Figma

React

# THANK'S FOR WATCHING

