



稜鏡之路

系統分析與設計 - 蔡芸琇教授

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，一個好的尋寶活動設計很難不被實體限制，所以我們這次希望用平台搭載大家的創意，或有更多用途!比如景點推廣...



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

The background features a minimalist design with a light gray square in the top-left corner, a gray square in the bottom-right corner, and two sets of thin black lines. One set of lines forms a series of concentric, overlapping arcs in the bottom-left corner, while the other set forms a complex, wavy, and intersecting pattern in the top-right corner.

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*~~

A series of thin, light gray curved lines that originate from the bottom right corner and sweep upwards and to the left, creating a sense of motion or a decorative flourish.

**THANK'S FOR
WATCHING**

