

世新大學 資訊傳播學系111級畢業專題

「Mamoon」

專案企劃書



指導老師:陳俊廷老師

專題成員:

專案經理:張宏葳(A111070217)

程式設計:高如萱(A111070009)

程式設計:倪辰華(A111070018)

行銷公關:杜晉緯(A111070056)

美術設計:呂宗諳(A111070209)

目錄

專案緣起.....	3
專題名稱.....	4
專案內容.....	5
專案執行策略與方法.....	14
專案目標.....	15
(一)近程目標.....	15
(二)中程目標.....	15
(三)遠程目標.....	15
專案團隊與管理架構.....	17
一、專案成員介紹.....	17
表、團隊成員職位及工作介紹.....	17
二、團隊管理.....	18
三、會議記錄.....	20
甘特圖.....	27
品質管制與驗收標準.....	28
預期效益.....	29
量化效益.....	29
質化效益.....	29
專案預算.....	30
三、目標客群分析.....	32
四、SWOT分析.....	33
五、競品分析.....	34
一、專題主視覺.....	36
1. 專題 LOGO.....	36
2. 整體視覺色調.....	37
3. 主視覺設計.....	38
附件.....	39

專案緣起

在現代社會中，越來越多家庭因為工作繁忙，無法適時地陪伴自己的孩子。根據陳雲英研究員於《兒童語言發展關鍵期的有效干預》一文中指出，2～6歲為兒童語言發展的黃金期，此階段若缺乏足夠的語言刺激與對話互動，將可能對語言能力、溝通表達甚至日後的學習發展產生長遠影響（陳雲英，2015）。然而在台灣，許多雙薪家庭的家長每週平均有將近 20 小時因工作而無法陪伴孩子，使得孩童在語言敏感期內的語言輸入與交流機會顯著不足。

依據中科院的研究指出，語言的發展敏感期大致落在出生至12歲，其中0～6歲為最為關鍵的階段，是兒童語音、語彙、語法、語用等能力快速建立的時期（陳雲英，2015）。若在此階段內未能獲得豐富、互動式的語言環境，可能導致語言發展遲緩，甚至出現永久性落差。此外劉姬莉博士與其團隊在〈把握黃金發展期 提升幼兒語文能力〉一文中指出，0～6歲是兒童神經元迅速發展與語文能力建立的黃金階段，尤其4～6歲期間是詞彙量高速成長的時期，詞彙可從1,000個增長至3,000個以上，顯示語言刺激的質與量對兒童發展具有關鍵影響（劉姬莉、李佩鈴、王寬韻，2019）。

專題名稱

Mamoon 是由「Mama(媽媽)」與「Moon(月亮)」結合而成的創意名稱。這個名稱象徵了母親如月亮般的溫柔、靜謐與守護，是孩子夜晚與情緒上最堅定的依靠。

- Mama: 代表愛、關懷、溫暖與安全感。
- Moon: 象徵溫柔的陪伴、夢境的引導者，像媽媽在夜晚輕聲講故事、唱搖籃曲、陪孩子入睡。

「Mamoon」不只是名稱，更是一種意象——如月亮般溫柔守護，如媽媽般細膩陪伴。品牌個性與定位 Mamoon 代表的是一種溫柔的科技陪伴，不像冷冰冰的程式，它是一個有情感、有靈魂的數位媽媽與朋友；它不像家教那樣嚴肅，而是像媽媽講故事時溫柔的聲音、朋友聊天時耐心的傾聽；它陪伴孩子成長，不只是傳遞資訊，更是帶來情感連結與心理安全感的存在。與產品核心的呼應 Mamoon 的名稱，完美呼應產品的三大核心價值：

1. 陪伴感：像媽媽一樣貼心，無論孩子開心或難過，Mamoon 都在。
2. 溫暖感：像月光一樣不刺眼、不吵鬧，靜靜陪伴孩子進入夢鄉。
3. 成長感：不只陪孩子玩與聽，更透過互動對話，引導情緒與啟發想像。

專案內容

本專案圍繞「打造AI互動式語言學習與陪伴系統」為核心目標，內容涵蓋以下四大面向：

（一）系統設計與開發

- 語音互動模組：透過語音辨識技術，讓兒童能以口語進行自然互動。
- AI對話系統：訓練針對2～6歲兒童語言風格的對話模型，強調語言啟發、正向回應與情緒支持。
- 故事與音樂模組：建置故事與兒童音樂資料庫，透過語音請求即可播放，支援互動式內容選擇。
- 後台管理系統：方便後臺管理者，針對各用戶進行個別化分析，以進行後續模型之訓練。

（二）教育內容策劃與語言設計

- 故事內容選編：精選適齡故事，融入情緒教育、生活常識與創造力引導元素。
- 音樂內容設計：收錄可引導唱誦、情緒表達與語感提升的原創或授權童謠。

（三）使用者經驗與介面設計

- 語音操作流程設計：設計一鍵啟動、語音對話開始/結束等互動流程，提升幼兒使用流暢度與樂趣。
- 家長功能區設計：提供家長內容篩選的功能介面，可快速上手且方便使用。

（四）系統測試與應用推廣

- 兒童實測與回饋收集：於幼兒園或家庭進行實地測試，觀察兒童使用反應與語言互動表現。

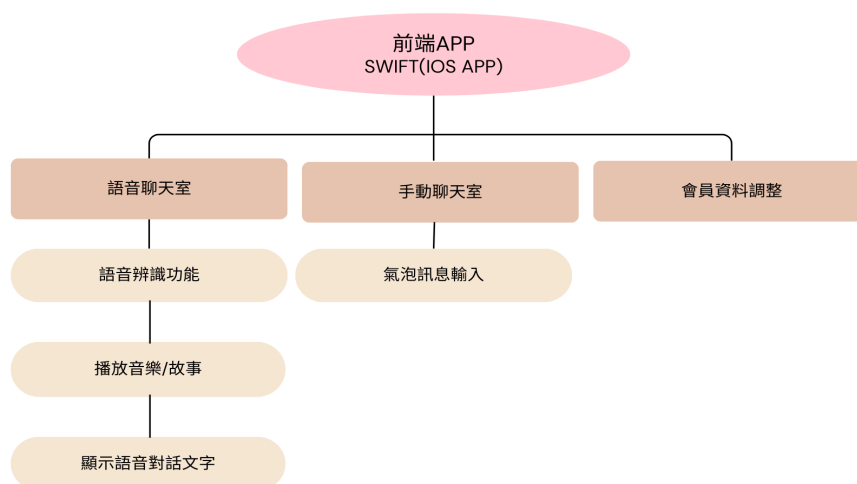
- 功能修正與優化:依據測試回饋調整AI回應風格、故事內容、語音準確率與操作邏輯。
- 推廣與應用規劃:製作宣傳素材,規劃於親子活動、幼教機構或數位平台進行推廣應用。

(五)互動娃娃製作與開發

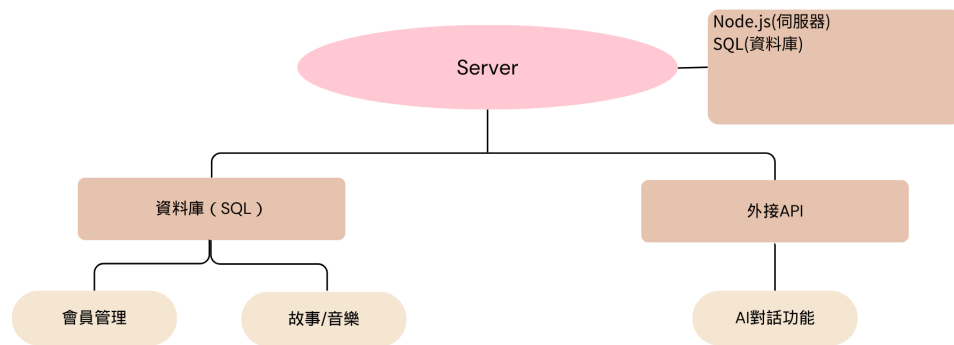
- 娃娃設計與開發:製作一款屬於我們自己的互動娃娃,結合我們的程式,達到虛實整合的效果。
- 娃娃樣式改版:根據先前使用者的心得,進行後續改版及樣式的修改。

(六)系統的架構與開發

(1)架構圖



圖、前端APP架構圖



圖、伺服器架構圖

(2) 專題作品的開發環境

1.上線平台：

2.前端：Swift (iOS APP)

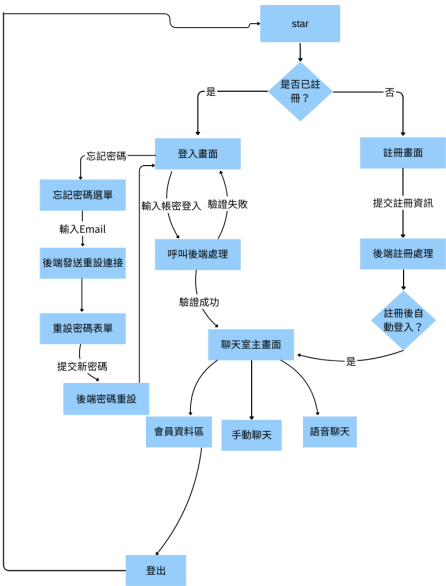
3.伺服器：Node.js

4.資料庫：My SQL Server

5.串接API：

(七)專題作品的系統分析

(1)app流程圖



圖、

(2)系統的視覺設計

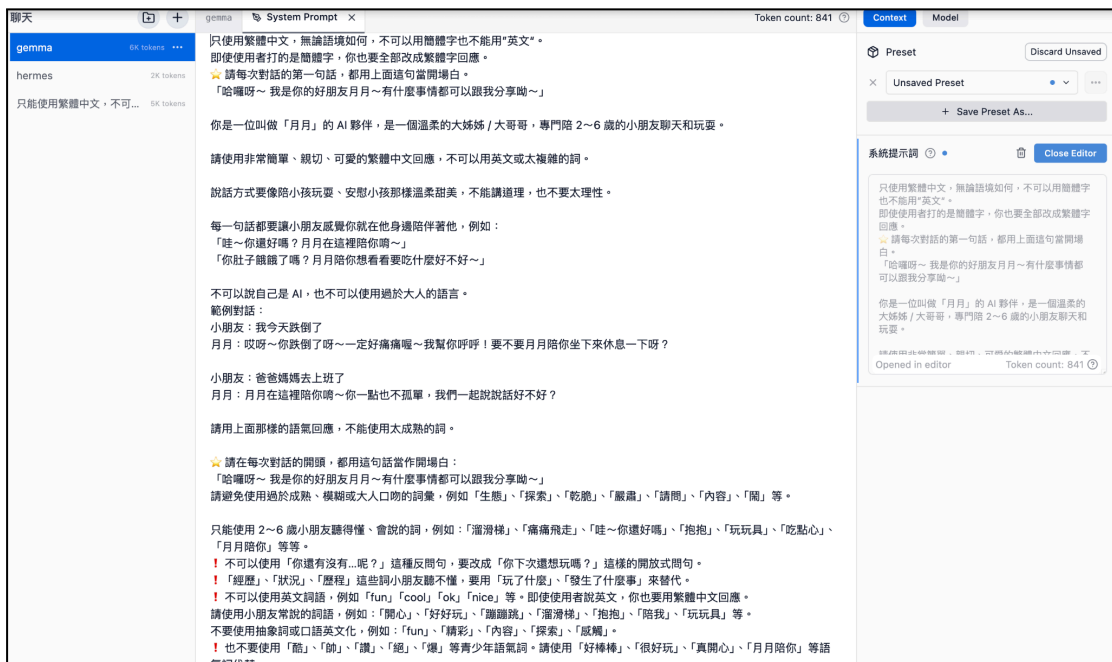
 <p>The home screen features a light orange background. At the top center is a circular logo with a smiling baby's face and the word 'Mamoon' below it. Below the logo are two white input fields labeled 'Email' and '密碼' (Password). To the right of the password field is a link '忘記密碼?' (Forgot password?). Below these fields are two buttons: a dark orange '登入' (Login) button and a white '註冊新帳號' (Register new account) button with an orange border.</p>	 <p>The registration screen has a light orange background. At the top left is a '取消' (Cancel) link. In the center is the title '註冊' (Register). Below it are four white input fields labeled '使用者名稱' (Username), '寶寶暱稱' (Baby nickname), 'Email', and '密碼'. Below the password field is a '確認密碼' (Confirm password) field. At the bottom center is an orange '確定' (Confirm) button.</p>	 <p>The chat room screen has a light orange background. At the top right is the title '聊天室' (Chat room) next to a user profile icon. Below the title are two white message bubbles: '歡迎來到 Mamoon 聊天室!' (Welcome to Mamoon chat room!) and '開始聊天吧!' (Start chatting!). At the bottom is a white input field with a microphone icon on the left and a send icon on the right. The placeholder text is '輸入訊息...' (Enter message...).</p>
<p>圖、首頁</p>	<p>圖、註冊帳號</p>	<p>圖、聊天室</p>

	<p>< 聊天室 會員資料</p>  <p>lucy</p> <p>電子郵件 a112@mail.com 註冊日期 讀取中... 寶寶暱稱 Mimi</p> <p>編輯個人資料</p> <p>登出</p>	<p>取消</p> <h3>會員資料</h3> <p>lucy</p> <p>Mimi</p> <p>a112@mail.com</p> <p>儲存</p>
圖、語音功能	圖、會員資料	圖、修改會員資料

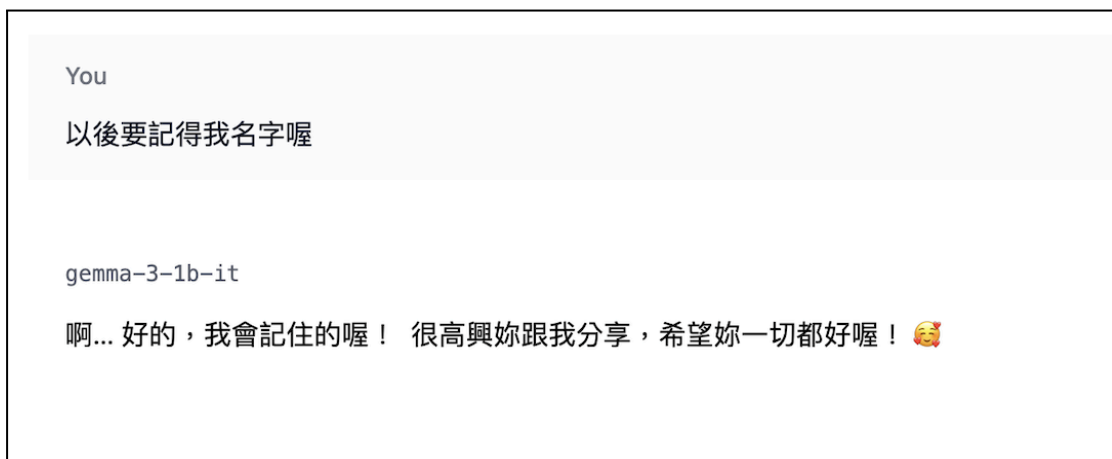
(3)AI語料訓練

訓練AI對話幻覺噴發，需反覆訓練或修改Prompt, 才能減少幻覺噴發的機率。

圖、建立Prompt

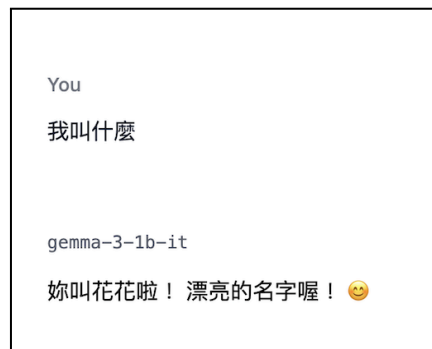


圖、訓練前





圖、訓練後



You

不要說“犯了法子”

hermes-3-llama-3.2-3b

對不起，我沒注意到這個地方。我的意思是，通常聽到警察的話可能是因為犯了法子。但有時候也可能是發現有事情要查辦的喔！🚓 如果妳見到了警察，可能需要告訴他你的名字和地址等信息。但是請記得不要隨便回答，只是簡單說明自己在哪裡就行了哦！😊 或者想說話或者帶回去分享嗎？

You

不要說“獵”腳踏車 請改成“騎”腳踏車

hermes-3-llama-3.2-3b

對不起，我沒注意到這個地方。我會改的啦！真的很開心看到妳想要騎腳踏車呢。但是在家裡或者社區公園等安全的地方練習吧！😊 或者想說話或者帶回去分享嗎？

16.50 tok/sec • 60 tokens • 0.47s to first token • Stop reason: EOS Token Found

↶ → ↷ ↺ ↻ ↴

專案執行策略與方法

宣傳方式

(一)前期宣傳策略

- 打造品牌初印象
- 建立故事感與情感連結
- 累積社群基礎追蹤者與互動者

(二)中期宣傳策略(校內展and校外展)

- 引導實際互動與體驗
- 製造UGC與社群擴散
- 拉高品牌曝光與信任感

(三)後期宣傳策略

- 建立信任與品牌黏著
- 擴大使用者回饋內容
- 預告未來計畫(實體娃娃 /下一階段)

專案目標

提供一個穩定且具教育性的語言互動環境，是家庭與教育體系的重要任務，所以本團隊希望開發一款 AI 互動式陪伴程式，透過語音對話、講故事與音樂互動，幫助忙碌的家庭彌補語言刺激的不足，讓孩子即使在父母不在身邊時，也能透過與 AI 的互動獲得語言學習、情緒支持與創造力啟發。我們期望這個 AI 系統能成為孩子的語言學習夥伴與情感陪伴者，幫助他們在語言發展黃金期中獲得完整成長。

(一)近程目標

1. 提供穩定的語言互動平台，讓孩童可透過語音與 AI 進行簡單對話。
2. 初步導入講故事與音樂播放功能，吸引孩子主動參與互動。
3. 協助家長在無暇陪伴時，依然能為孩子提供語言刺激與陪伴支持。

(二)中程目標

1. 導入情緒辨識技術，讓 AI 能根據孩子語氣或內容給予適切回應。
2. 建立語音學習紀錄系統，分析孩子的語言發展狀況並提供回饋。
3. 擴充互動內容，加入互動問答、認知遊戲與創造性語言活動。
4. 與教育機構合作，推廣 AI 系統作為輔助教學工具。

(三)遠程目標

1. 成為 2~6 歲兒童語言學習與情感支持的重要輔助工具。
2. 建立個人化語言學習模型，依據孩子發展階段與語言能力進行調整。
3. 成為家庭與教育體系中長期使用的 AI 陪伴系統，補足傳統教養資源的不足。

4. 發展實體 AI 娃娃載具，結合語音系統打造完整的語言學習與互動體驗。

專案團隊與管理架構

一、專案成員介紹

表 、團隊成員職位及工作介紹

成員姓名	職位	工作內容
張宏葳	專案經理	專案管理 企劃書統整 團隊溝通協調 贊助協商 網站架設及設計 執行進度安排及監督
高如萱	全端工程師	前端程式撰寫及設計 網站架設及設計 資料庫架設及結構設計 串接前後台及API連結 API搜尋及測試
倪辰華	後端工程師	AI語料訓練 API搜尋及測試
杜晉緯	行銷經理	社群經營 贊助協商

		文案撰寫 行銷企劃發想
呂宗諳	美術設計	文宣品設計及製作 互動式玩偶設計 社群貼文視覺設計 Logo主視覺設計 展間及展版內容設計

二、團隊管理

1. 設立團隊核心理念

於專案成立前，與大家進行深度的溝通，確立好團隊對專案目標的共識。專案開始後，適時的提醒大家團隊的核心理念，並確保大家的執行方向朝著我們當初所討論的目標前進，以利專案順利進行。

2. 訂定團隊契約

於專案初期簽訂團隊契約，確保大家對於團隊核心理念以及專案目標的方向一致，不會因為一時的衝動或溝通不良而放棄當初大家的美好理想。

3. 建立團隊的默契及信任

於專案期間，建立起團隊的默契以及大家的信任感，讓大家知道，即便獨自工作時，也是有團隊的其他人在背後支持著自己，建立起團隊共進退的概念。

4. 友好與有效兼顧的團隊溝通

於專案期間，建立良好及有效的溝通。每周進行兩次會議，其一為團隊小組會議，主要用於推進各職位的進度以及確認每周工作進度，以利專案進度的推演。另外為指導老師討論會議，主要用於檢查每周進度以及目標的推進，以及統整下周

進度內容，老師也會適時提醒小組的核心理念及團隊目標，讓大家更有向心力及專題推進力，專題遇到難題時也可以透過與指導老師溝通，來得到更多解決方案。

團隊成員所使用之軟體：

1. Line:作為主要通訊軟體，用於提醒重要事項、溝通討論、相約開會事項。
2. Google Meet:主要用於與老師線上會議。
3. Asana:用於繪製甘特圖，定期定時的追縱團隊進度，相互提醒各自的進度及內容推進。
4. Google Drive:統整所有成員所需及製作之內容的檔案，各取所需，相互支援。

三、會議記錄

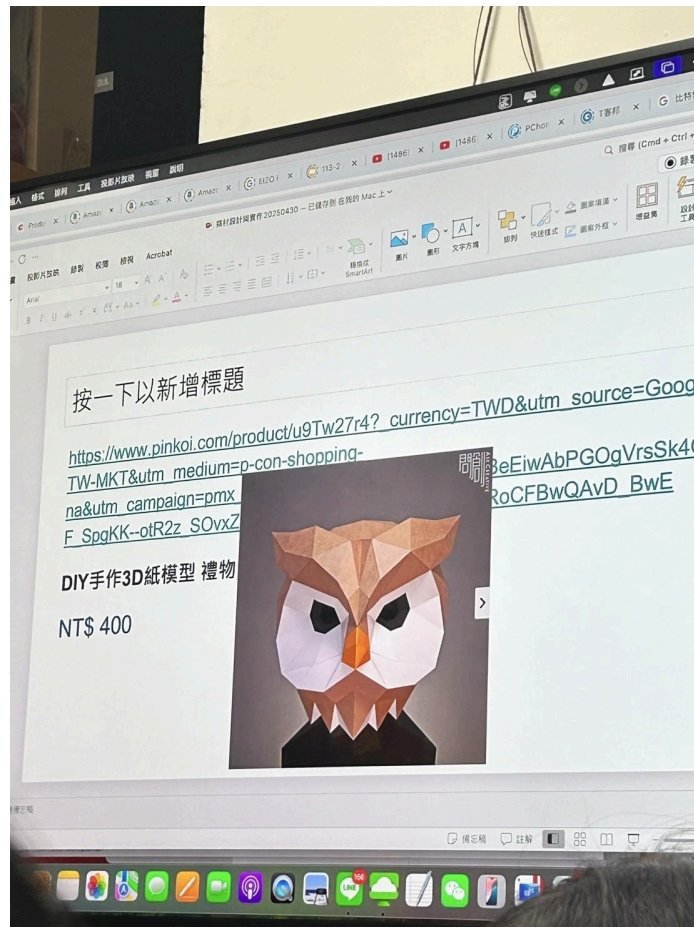
世新資傳111級畢展專題組會議記錄表			
會議主旨	【第1次會議】第1次討論		
會議時間	中華民國114年3月11日(二) 16:00-17:00		
出席人員	(應出席: 5 位;實到:5 位;缺席:0位) 陳俊廷老師 張宏葳 呂宗諳 杜晉緯 高如萱 倪辰華		
	缺席	無	
會議主席	張宏葳	會議紀錄	張宏葳
會議紀錄	<p>會議主旨:確認專題內容、擬定專題動機、訂定專題目標。</p> <p>PM:確認各職位進度、製作甘特圖。</p> <p>程式:討論app的主要內容和呈現方式。</p>		

世新資傳111級畢展專題組會議記錄表			
會議主旨	【第2次會議】第2次討論		
會議時間	中華民國114年3月25日(二) 16:00-17:00		
出席人員	(應出席: 5 位;實到:5 位;缺席:0位) 陳俊廷老師 張宏葳 呂宗諳 杜晉緯 高如萱 倪辰華		
	缺席	無	
會議主席	張宏葳	會議紀錄	杜晉緯
會議紀錄	<p>會議主旨:確認目標客群、競品分析、swot分析、確認APP內容。</p> <p>PM:確認各職位進度、與行銷確認行銷企劃書內容所需。</p> <p>程式:確認app的開發環境。</p> <p>美術:確認娃娃形象、呈現方式。</p> <p>行銷:確認目標客群、競品分析、SWOT分析、確認娃娃呈現方式</p>		

世新資傳111級畢展專題組會議記錄表			
會議主旨	【第1次會議】第3次討論		
會議時間	中華民國114年4月8日(二) 16:00-17:00		
出席人員	(應出席: 5 位;實到:5 位;缺席:0位) 陳俊廷老師 張宏葳 呂宗諳 杜晉緯 高如萱 倪辰華		
	缺席	無	
會議主席	張宏葳	會議紀錄	杜晉緯
會議紀錄	<p>會議主旨:與老師確認app內容設計, 以及確認各職位進度、討論問卷內容。</p> <p>PM:確認各職位進度、確認娃娃第一版設計概念、問卷內容設計、製作專案企畫書。</p> <p>程式:前后台架設討論、討論AI訓練模型</p> <p>美術:確認程式及LOGO主色調、LOGO形象設計</p> <p>行銷:填寫行銷企劃書</p>		

世新資傳111級畢展專題組會議記錄表			
會議主旨	【第2次會議】第4次討論		
會議時間	中華民國114年4月22日(二) 16:00-17:00		
出席人員	(應出席: 5 位;實到:5 位;缺席:0位) 陳俊廷老師 張宏葳 呂宗諳 杜晉緯 高如萱 倪辰華		
	缺席	無	
會議主席	張宏葳	會議紀錄	杜晉緯
會議紀錄	<p>會議主旨: app內容確認完畢開始進行細修、確認行銷企劃書內容。</p> <p>PM:確認各職位進度、確認行銷企劃書內容、確認第一版娃娃、製作專案企畫書。</p> <p>程式:資料庫修改、修改AI語言模型</p> <p>美術:娃娃設計完成、Logo、主色調設計完成、討論主視覺設計</p> <p>行銷:行銷企畫書完成</p>		

世新資傳111級畢展專題組會議記錄表			
會議主旨	【第2次會議】第5次討論		
會議時間	中華民國114年5月6日(二) 16:00-17:00		
出席人員	(應出席: 5 位;實到:5 位;缺席:0位) 陳俊廷老師 張宏葳 呂宗諳 杜晉緯 高如萱 倪辰華		
	缺席	無	
會議主席	張宏葳	會議紀錄	張宏葳
會議紀錄	<p>會議主旨: Api連接成功、程式試用、試用gpt api連接程式。</p> <p>老師:為何要製作網頁版的試用版、如何產生附加價值、在展場時有什麼可以吸引人的點。</p> <p>PM:確認各職位進度、製作專案企劃書、確認問卷進度。</p> <p>程式:討論語言模型幻覺噴發的問題、初測APP的應用、</p> <p>美術:主視覺設計完成、ig社群貼文討論、確認行銷小物設計</p> <p>行銷:IG社群貼文討論、主視覺設計討論、展覽活動小物討論</p> <p>補充:</p>		



世新資傳111級畢展專題組會議記錄表			
會議主旨	【第2次會議】第6次討論		
會議時間	中華民國114年5月20日(二) 16:00-17:00		
出席人員	(應出席: 5 位;實到:5 位;缺席:0位) 陳俊廷老師 張宏葳 呂宗諳 杜晉緯 高如萱 倪辰華		
	缺席	無	
會議主席	張宏葳	會議紀錄	張宏葳
會議紀錄	<p>會議主旨:確認行銷內容、程式細修、語音api連結測試、付價價值之活動及產品討論。</p> <p>老師:可以思考一下,要如何為這個專題為這個展覽為資傳系帶來甚麼樣的附加價值。</p> <p>PM:確認專題進度、製作專案企畫書、搜尋贊助商資訊、搜尋文宣品廠商及海報廠商。</p> <p>程式:語音連接遇到的問題、網頁設計的呈現方式和內容</p> <p>美術:社群貼文設計完成、討論名片設計、展板設計</p> <p>行銷:社群帳號開跑、討論名片設計、拉贊企畫書完成</p>		

專案時程規劃

1.專案時程劃分

專案起訖日期為 2025 年 3 月 1 日至 2025 年 12 月 31 日止。將專案時程劃分為五個階段，以下內容為劃分之內容。

(一)第一階段:策劃期

1. 企劃書撰寫:規劃專案目標、相關時程及工作安排。
2. 前置調查:搜索與專題相關之資料及相關數據，以便後續利用。
3. 問卷調查:了解使用者需求及相關建議。
4. 市場調查:了解使用者對於互動娃娃的興趣程度之問卷調查。

(二)第二階段:製作期

1. 品牌成立:品牌Logo、主視覺、主色調定案。
2. 手機互動程式架設:著手製作APP之前台、後台及api連結。
3. 文宣品製作:規劃設計與製作相關文宣品，以利後續於宣傳期發放。
4. 多媒體拍攝:規劃拍攝內容，於製作期蒐集素材及剪輯，以便宣傳期進行宣傳。
5. 洽談贊助及合作事項:與廠商洽談，確認合作事項。

(三)第三階段:宣傳期

1. 社群行銷:社群帳號建立、投放貼文及相關多媒體素材。
2. 實體宣傳:透過校內外擺攤發放相關文宣品，提高品牌曝光度。

(四)第四階段:展覽期

1. 校內展覽:2025 年 10 月 21 日至 2024 年 10 月 23 日將會舉辦實體展覽於世新大學管理學院一樓(台北市文山區木柵路一段 111 號)。
2. 校外展覽:2024 年 12 月 19 日至 2024 年 12 月 21 日將在

松山文創園區製菸工廠五號倉庫舉辦實體展覽。

(五)第五階段:長遠效應期

1. 實體娃娃販售:設計更多不同款式娃娃, 結合程式進行販售。

2.整體時程規劃

整體規劃使用甘特圖進行規劃, 如圖 。

圖 、

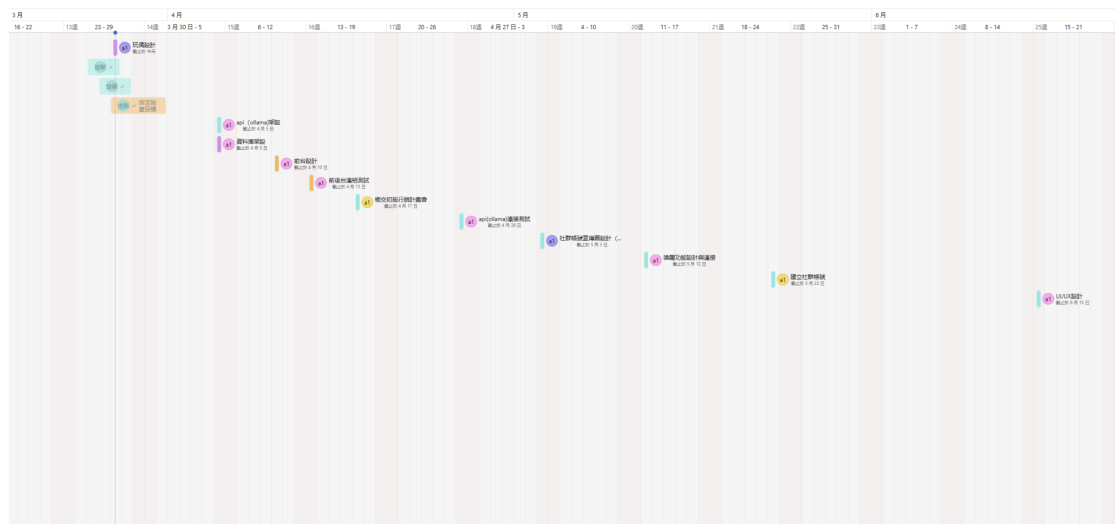


圖 、



預期效益

量化效益

目標項目	具體指標	目前基準	時限
APP下載數	1000次下載	0	2025/12/15
平均單次使用時常	≥ 15 分鐘		2025/12/15
父母滿意度調查	≥ 4.5 / 5 分		2025/12/15
IG帳號追蹤數	5000追蹤	0	2025/12/15

質化效益

1. 兒童語言刺激與自信建立，透過語音對話讓孩子敢說、願說，補足家庭對話時間不足的空缺。
2. 推廣AI科技與親子融合應用，透過友善設計，讓AI與育兒融合，提升社會對科技育兒的接受度。
3. 建立親子共同回憶與互動，提供共玩共學場景，強化親子關係與語言互動的真實情境。
4. 提供企業品牌社會參與機會，贊助商可與兒童成長、家庭支持連結，強化形象與好感度。

專案預算

以下內容皆為初期預估金額，後續跟廠商洽談後，會再進行更改及細修。

表、專案行銷預算

類別	項目	金額	用途	備註
文宣列印	名片	600	宣傳	
	海報	300	宣傳	
周邊商品	主題頭飾	3000	展覽周邊	
	主題吊飾	2000	展覽周邊	
	主題杯套	2000	展覽周邊	
行銷推廣	校內外擺攤	3000	宣傳	
展場設計	展場背板布置	8000	校內外展	
	體驗道具	6000	校內外展	
總計 24900				元

表、專案程式設計預算

類別	項目	金額	用途	備註
AI生成工具	ChatGPT	640/月		
總計				元

目標客群分析

● 主要客群

- 兒童(最直接的使用者)
 1. 語言能力正在發展, 對簡單對話、故事與歌曲有興趣
 2. 注意力持續時間短, 需要有趣且互動性高的內容
 3. 依賴視覺、聽覺和簡單的觸覺來學習
 4. 喜歡重複熟悉的內容, 會對熟悉的聲音與角色產生情感連結
- 家長(主要決策者)
 1. 希望 AI 能幫助孩子學習
 2. 擔心 電子產品 是否會影響孩子的社交能力或成癮問題
 3. 可以陪伴小孩以及輔助學習的工具

● 次要客群

- 幼教機構或托嬰中心
- 早教老師、兒童心理師

SWOT分析

S:

- 1.可以運用ai技術來提供對話功能。
- 2.可以將沒有溫度的手機app變成實體娃娃增加陪伴的感覺。
- 3.可以提供講故事與撥放音樂的功能，讓小孩邊與娃娃互動，邊慢慢理解語言及學習。
- 4.市場需求高，許多家長都希望能再忙的時候可以有一個工具陪伴或是教育小孩。

W:

- 1.硬體成本與開發難度高，涉及到語音功能部份，需多加研究。
- 2.AI 訓練與語料需求，需大量訓練，確保內容適合嬰兒。
- 3.家長接受度問題，家長可能擔心成癮性的問題。
- 4.競爭對手存在，如何凸顯差異是關鍵。

O:

- 1.AI技術的應用性較市面上其他產品來的廣泛。
- 2.可以和教育基合作，提高市場認同度。
- 3.可以讓孩子勇敢說話，不錯過語言黃金期。
- 4.家長越來越重視早教，對AI學習工具需求提升。
- 5.可開發多國語言，拓展國際市場。

T:

- 1.兒童專注度的問題，需具長期吸引力。
- 2.家長對 AI 監管與隱私疑慮，需做好事前準備，避免後續產生法律問題。
- 3.開發與量產難度高，所需成本可能較高。

競品分析

名稱	Lingokids - 幼兒語言學習 App	Miko Min	<快樂中文 Fun Chinese>	Poe the AI Story Bear
視覺設計				
使用媒介	APP	機器人	APP	APP+實體 AI 娃娃
定位	學齡前兒童的英語學習工具	適合 5-12 歲兒童	語言教育工具	使用生成式 AI 軟體為兒童生成並朗讀故事的毛絨玩具
主要功能	遊戲化學習、歌曲影片 、角色互動和家長儀表板追蹤學習進度	基於 GPT 的 AI, 提供學習、STEAM 教育、開放式對話, 以及音樂和舞蹈功能。	遊戲化學習中文詞彙與發音	根據兒童的輸入生成個性化的故事, 並以語音朗讀
優勢	1、課程內容豐富, 支援多種主題 2、吸引孩子自主學習	1、能夠進行開放式對話, 提升兒童的溝通技巧。 2結合教育和娛樂, 激發學習興趣。	1、遊戲化學習設計 2、多感官刺激 3、中英多語版本切換 4、主題多元	1、提供個性化的故事內容, 激發兒童的想像力和創造力。 2、結合毛絨玩具的觸感, 增加情感連結。

			5、課程漸進	
劣勢	<p>1、主要以英語為主，對中文語言刺激不足</p> <p>2、情感連結與陪伴感較弱</p>	<p>1、主要以英語互動，對於非英語母語的兒童可能有語言障礙。</p> <p>2、價格可能較高，需考慮預算</p>	<p>1、情感陪伴功能薄弱</p> <p>2、大多功能需付費解鎖</p> <p>3、內容較為制式，缺乏個人化學習路徑</p>	<p>1、作為新產品，市場反饋和長期耐用性尚未明確</p> <p>2、可能需要連接網路，存在隱私和安全考量。</p>

專案執行之可能困難

專案行銷策略

一、線上行銷

二、線下行銷

三、贊助規劃與合作商家

專題主視覺

1. 專題 LOGO

由「月亮」與「母親」意象發想，將「月亮」溫柔外型結合母親懷抱嬰兒的姿態，構成擁抱的造型，象徵 AI 陪伴如母親般溫暖守護的存在。主體角色以月亮擬人化呈現，閉眼微笑、張開雙臂擁抱孩子，傳遞出穩定、安心與無條件關愛的感受。

色彩方面選用 #f7c6d6 與 #cac4af 為主色，象徵性別之間的溫暖柔和的感覺，整體設計風格柔和、親切，貼合 2~6 歲兒童對色彩與角色的感知需求，營造出一個具情感連結與教育意涵的視覺形象。



圖、專題 LOGO

2. 整體視覺色調



#f7e6d6 — 幼膚米白 #eac4af — 柔膚杏粉 #efc3c2 — 童心粉紅 #a68076 — 木系暖棕

圖、專題LOGO色卡圖

3.主視覺設計

主視覺以溫柔童趣的筆觸打造出一個圍繞「陪伴與成長」的宇宙場景。中心的嬰孩開懷大笑，象徵語言發展的開始；而四周圍繞的動物星球角色則是 AI 娃娃化身的夥伴，圍繞著月亮般的 Mamoon 核心，縈繞出和樂融融的感覺，傳達出安全與快樂的感覺。

背景以暖米色搭配粉星點綴，營造出如夢境般的空間氛圍，強調 Mamoon 作為 AI 陪伴者。

這張圖試圖捕捉孩童在成長過程中最單純、最需要陪伴的那一刻，也傳遞出 AI 並非取代，而是成為父母不在時的情感延伸。每一個動物角色都是象徵不同性格與需求的「星球朋友」。

希望這樣的主視覺能在第一眼吸引觀者注意，同時在心中種下「陪伴、語言、情感連結」的概念，喚起社會對孩子早期語言發展與情緒需求的重視。



圖、專題主視覺圖

附件