

- 使用案例名稱: 信手拈來
- 行動者: 希望提升自信心、追求自我進步者
- 使用案例簡述: 藉由我們設計的系統不間斷發放任務、建立個人虛擬人物，每完成任務，人物就會成長，自信心數值增加，希望在現實中的人們自信心也會提升、人生更有戰鬥精神，藉由我們的系統更了解自己。
- 後置條件: 虛擬人物成長、自信心數值提升、有達成任務可以有獎勵和改變虛擬人物外表。
- 前置條件: 查看使用者是否第一次使用，如果是第一次則建立模型(虛擬人物)。
- 基本流程:
  1. 要求客戶上傳一張照片到我們的系統，系統會建立跟客戶外表一致的虛擬角色。
  2. 系統發放初階任務。
  3. 每完成任務，虛擬人物跟著長大，自信心數值增加。
  4. 每完成一項，系統繼續發放難度稍微提高的任務。
  5. 如果完成任務繼續累加分數，直到達到一定分數，有獎勵，可以改變虛擬人物外表，使之更美麗、帥氣。
  6. 使用者得到回饋，會很開心，繼續使用，來提升人生價值。

7. 我們有貼身助理可以提醒使用者進度、未完成任務、分數，還可以和使用者語音交談。

8. 我們軟體就像一個朋友、人生充電站，可以一直陪伴使用者。

- 替代流程: 基本流程第 3 步:

3-1 任務未達成:

1. 請使用者說明自己實際做了哪些行動和努力
2. 請使用者說明自己未達成原因
3. 請使用者說明如果還有一次機會該如何做?
4. 系統給予建議和鼓勵、成功經驗談
5. 更換同 level 但不同的任務，讓使用者重新嘗試

3-2 使用者遲遲任務沒有進度:

1. 助理提醒使用者最後期限
2. 提供使用者的勵志名、達成後的獎勵
3. 建議行動步驟
4. 如果任務拖太久虛擬角色日後成軌速度會變很緩慢

基本流程第 5 步:

5-1 任務難度過高，同一 level 屢戰屢敗

1. 請使用者說明自己實際做了哪些行動和努力
2. 請使用者說明自己未達成原因
3. 系統衡量使用者年齡、興趣、回饋，適度調整難度 level
4. 可以難度稍降的任務，可是嘗試各個方面不同的任務

基本流程第 8 步:

8-1 使用者怠惰:

1. 貼身助理陪伴使用者，可以聊天，給予正面支持
  2. 告訴使用者實質獎勵是甚麼
- 其他非功能需求: 記帳、跟其他玩家比賽分數和人物外表、可以選擇是否願意加好友制度、作筆記和規劃日程表