**2013通訊大賽**

**智慧型手持裝置使用者體驗設計競賽**

**健康奇雞**

**Healthy Maker**

****

**參賽編號：MH09099860**

**參賽隊名：蛋白質小蘿莉**

**參賽組別：智慧終端實作組**

**參賽隊員：彭湘涵 姜秀昕 楊育姍 羅翊慈**

中華民國 102 年 9 月 12 日

**目錄**

1. **主題說明……………………………………………03**
2. **作品特色……………………………………………03**
3. **操作流程……………………………………………05**
4. **系統架構……………………………………………06**
5. **系統現況……………………………………………06**

****

**一、主題說明**

隨著現代人飲食習慣改變，肥胖問題日益嚴重並對生活造成影響，人們開始意識到健康的重要性，而也越來越多研究報導指出，健康與第一印象除了影響工作效率外，也與人際關係有著相當程度的影響。

因此**Healthy Maker試著以瘦身、健身、養生為基本概念，健康為核心想法，並結合智慧型手持裝置的各種感測器與內建功能，以提供趣味性人機互動功能，於減肥過程中感到有趣且持之以恆**。但減肥過程中除了規律的運動外，熱量攝取與飲食控制也是相當重要，因此我們希望藉由以上幾種想法，提高使用者的運動意願、改善飲食品質及具備相關基本知識，讓使用者能夠更簡易達到身體強健之效果。

目前市面上手機上常見的減肥應用程式，常因為提供資訊過多、功能概念不清楚、使用流程繁瑣，讓使用者對於透過減肥APP來輔助減肥的意願大幅降低。因此Healthy Maker試著以簡單、清晰、易懂概念為設計主軸，提供精簡**傳統日記**，讓使用者可快速記錄每日減肥數據;小雞養成與裝扮成就系統，讓使用者透過每日減肥數據達成來養成小雞;**食譜功能**，**改善線上所提供食譜資料數**龐大且雜亂的問題及**運動功能**，幫助使用者了解運動、塑身、飲食間的交互關係。遊戲使用手機內建感應器，透過人機互動達到簡易計算次數之功能；購物車則提供運動相關器材資訊，讓使用者可以輕易閱讀。除此之外，資料是跨功能傳遞，使用者不必憂慮數據須重複輸入，並且能輕易觀看每日運動量。

Healthy Maker整體設計，是提高運動趣味性、以食物輔助，並結合手機便利性，以避免運動乏味、記錄複雜、資料整理不易等問題，幫助使用者達到所需，最終邁入更完善的健康生活。內附成就系統，讓使用者不再是乏味的紀錄、運動，而是在無形之中提高使用者成就感，並從運動中找到樂趣，善對運動所附帶的刻板印象(例：無趣、辛苦等)，**同時擁有趣味性及便利性**，進而提升大眾的健康程度。

**二、作品特色**

* 功能性(Feature)

1. **日記功能**：提供**使用者記錄每日資料**(例：卡路里消耗)、以月曆形式顯示每日運動量，並提供記事功能讓使用者記錄每日事項，達到一般行事曆提醒之效果。

**2.食譜功能**：內建**瘦身、健身以及養生相關食物**資訊，可快速查詢到食物烹煮方式、材料以及功效等資訊。並且提供收藏的功能，讓使用者可以收藏喜愛料理，供下次快速查詢。

**3.運動功能**：提供近期與運動相關之**最新活動**(Ex:日月潭萬人泳渡、台中馬拉松競賽)**、運動知識**以及**運動紀錄**小工具，幫助使用者輕鬆紀錄運動時間與距離，並計算出卡路里消耗，整合到日記的每日紀錄。可將喜愛資訊加至最愛，以利隨時查詢、觀看。

**4.遊戲功能**：透過結合手機內建功能與技術(Ex:GPS、感光元件、NFC)設計互動遊戲**，**讓使用者在遊戲過程中，間接達到熱量消耗與減肥之效果。除此，亦提供小雞養成系統，使用者可透過每日減肥目標達成，獲得飼料或裝飾，讓使用者在減肥過程中感到有趣並持之以恆。

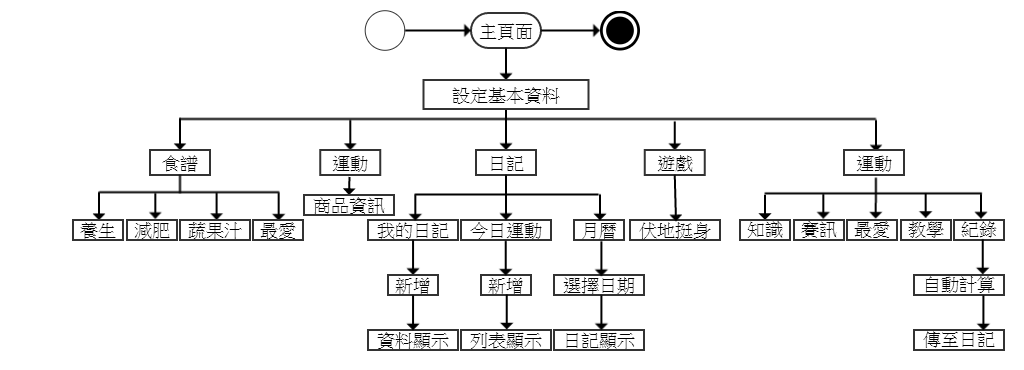
**5.購物車功能**：與運動用品店家結合，並定期更新最新運動用品、促銷活動、運動課程資訊、購買地點。

* 易用性(Usability)
  + **主頁面**：功能鍵擺放簡單明瞭，讓使用者能夠快速瞭解進入點，且依據體重而有不同的顯示，提醒使用者目前體重狀況，達到改進之效果。
  + **日記功能**：方便使用者輸入當天資料，畫面上方可快速切換日記、運動紀錄以及月曆，運動紀錄用條列式讓使用者輕易瀏覽一日的運動量，而月曆則是以表格呈現，讓使用者可快速查詢歷史資料。
  + **食譜功能**、**運動功能**及**購物車功能**：資料以摺疊式列表呈現，避免大量文字讓使用者感到困惑。除此，也設置最愛功能，讓使用者可收藏常使用的資料，以利下次快速開啟。
  + **遊戲功能**：以簡單的動畫介紹操作流程，幫助使用者快速上手。並使用手機內建感應器自動計算運動次數、提示音降低感應錯誤率，且傳送資料至運動紀錄，降低手動記錄錯誤率。
* 流暢性(Flexibility)
  + 輸入數值時，以**滑動輸入**代替鍵盤式打字，增加使用者便利性。
  + 將龐大的資料做階層性的收納，讓使用者可選擇是否展示內容，以節省空間。
* 使用體驗性(User Experience)
  + Healthy Maker小組將定期彙整使用者於google play所回饋之意見進行改進，如有問題將立即修正，讓使用者擁有更流暢的使用感受。
* 製作力(Production)
  + 團隊中有一位成員精通Photoshop等繪圖軟體，另外三位成員則熟悉java、C與C++等語言，希望結合各自的能力來讓Healthy Maker在**實用性**與**美觀性**的設計上，達到一個完美平衡。
  + 在任務分工、團隊組建、時程與預算規劃是經由討論後再加以分配，每位成員都盡力完成分內工作，且會不定時開小組會議討論各自遭遇到的問題，詳細分工與進度可參考下圖。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 開始時間 | 完成時間 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 |
| 蒐集現有技術 | 6/20 | 6/25 |  |  |  |  |  |
| 規劃流程、架構、功能 | 6/21 | 6/30 |  |  |  |  |  |
| 實作第一版 Heathy Maker 1.0 | | | | | | | |
| 日記子系統 | 7/01 | 9/10 |  |  |  |  |  |
| 運動子系統 | 7/04 | 8/28 |  |  |  |  |  |
| 遊戲子系統 | 7/04 | 8/22 |  |  |  |  |  |
| 食譜子系統 | 7/10 | 8/14 |  |  |  |  |  |
| 購物車子系統 | 7/12 | 8/27 |  |  |  |  |  |
| 整合系統 | 8/27 | 9/11 |  |  |  |  |  |
| 實作第二版 Heathy Maker 2.0 | | | | | | | |
| 成就系統 | 9/12 | 10/20 |  |  |  |  |  |
| 網路抓取資料 | 9/13 | 10/15 |  |  |  |  |  |
| 食譜自動搜尋資料 | 9/15 | 10/05 |  |  |  |  |  |
| 論壇網頁端 | 9/20 | 10/20 |  |  |  |  |  |

：目前已實現進度 ：未來目標進度

* 系統整合性
  + 主頁的**成就系統(**小雞隨著使用天數、成就達成而成長茁壯)將持續改進，讓使用者可於成就系統擁有更多專屬個人的風格與裝飾。
  + 透過所開發程式，自動搜尋網路最新運動賽事資訊，並提供論壇形式的網頁端，讓使用者可透過論壇和大家互相分享資訊、建立運動競賽及鼓勵。
  + 購物車功能將與運動用品廠商或政府推廣之運動賽事進行合作，定期更新商品優惠與各地賽事資訊，並可透過Healthy Maker平台進行商品訂購與活動報名。
  + 持續改進和更新減肥功能與食譜資訊，讓系統功能更具人性化與客製化。

**三、操作流程**

**四、系統架構**

Healthy Maker提供瘦身、健身、養生相關知識，並結合手機的便利性，讓使用者可更

方便與即時地使用本系統。

系統架構分為三部分，**資料庫伺服器**、**智慧型行動手持裝置**以及**Healthy Maker管理系統**，各自擁有不盡相同的系統提供服務。

Healthy Maker管理系統主要可分為五個功能子系統，分別為**日記功能子系統**、**食譜功能子系統**、**運動功能子系統**、**遊戲功能子系統**以及**購物車功能子系統**。

|  |
| --- |
|  |
| Healthy Maker管理系統架構圖 |

**五、系統現況**

下表示系統開發的規劃與進度，將針對第一版所遇到之問題做為第二版改進並提供新功能，推出更完善的Healthy Maker。

Healthy Maker以瘦身、健身、養生為基本概念，並且**結合行動裝置的便利性及趣味性人機互動**，提供整系列運動飲食相關功能，讓使用者能夠更簡易的達到健康之效果。內有日記、食譜、運動、遊戲、購物車五大功能，使用者可依個人需求，互相搭配使用以達目標。

日記有別於傳統型日記本易記錄錯誤、損壞且計算麻煩，藉由手機的攜帶便利性，讓使用者可以隨時隨地輸入且自動運算在**主頁顯示模擬型態**，並可查詢舊有資訊以檢視自身成果。

除此，本系統亦將網路推薦食物等資訊經過整理與編排，以簡單清晰的方式收錄到食譜內，提供使用者快速瀏覽、參考並自行搭配。定時更新運動相關知識，讓使用者可以簡易得到最新資訊。避免適用者對運動感到厭煩，不定期新增遊戲保持使用者的新鮮感與趣味性，更能持之以恆的運動。購物車則提供使用者購買課程或道具之資訊，讓使用者可以多加參考比較。

Healthy Maker整合五大功能，**以運動為主、飲食為輔**，來達到**最終目標─健康**，整體功能都經過精簡化，不會因為記錄太複雜、過程太枯燥、計算易出錯而讓使用者卻步，而是容易上手，讓Healthy Maker成為輔助使用者達到健康的最佳應用程式。

|  |  |
| --- | --- |
| 主介面 | 日記 |
| 月曆 | 食譜 |
| 遊戲 | 運動 |
| 設定 | 購物車 |