

# 作品附件

陳宣佑

電話 0928819695

Email [york11122@gmail.com](mailto:york11122@gmail.com)

感謝您撥時間閱讀我的作品附件

目錄

作品(一) 活腦閣 ..... 3

    作品簡介 ..... 3

    參賽紀錄 ..... 4

    功能及使用者介面設計 .....7

        主網站 .....7

        遊戲系統 .....7

        資料分析 ..... 9

        成就系統 ..... 9

        問卷系統 .....11

        衛教系統 ..... 12

作品(二) 鈺荃坊-鈺精選咖啡 ..... 13

    作品簡介 ..... 13

    功能及使用者介面設計 .....14

        主網站 ..... 14

        購物車及商品下單 .....14

# 作品(一) 活腦閣

## 作品簡介

作品名稱為活腦閣，使用了 Drupal 為基礎建構網站系統，藉由 Web2.0 混搭服務的概念結合 Facebook api，Google chart 與 Yahoo! pipes，使用者可以透過以 HTML5 開發之小遊戲的遊玩過程，達到訓練並維持本身認知能力使之不致退化，並記錄自身認知能力情況以利掌握，再醫療資源分散的情況下，也可提供醫生做為參考依據，此外本專題也混搭社群網路以分享的方式，相互討論和交流。

除了記錄訓練，系統內衛教系統也提供認知能力相關知識供使用者學習、並可共同修改，以類似維基百科的方式共同分享知識，在遊玩及學習的過程中，成就系統也會在不同情況下觸發，使用者藉此獲得不同成就分數，並以此成就感持續使用並獲取更多新知及訓練效果。

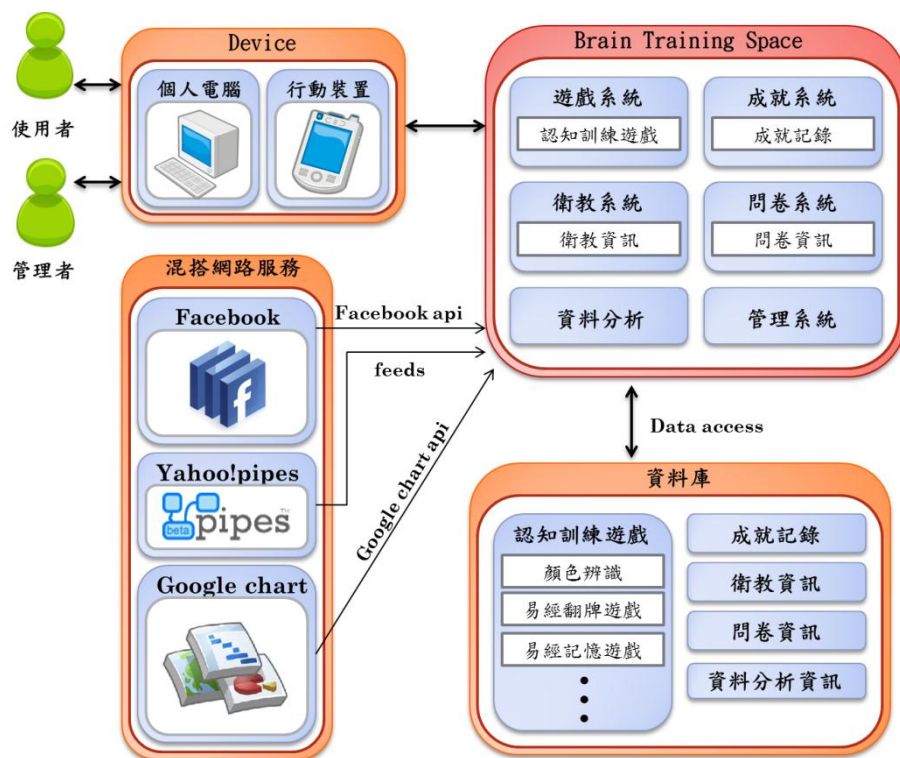


圖 1. 作品系統架構圖

## 參賽紀錄



圖 2. 參加大專院校網路通訊軟體與創意應用競賽獲獎獎狀





圖 3. 參加大專院校網路通訊軟體與創意應用競賽現場



圖 4. 參加北京科技大學舉辦之競賽獲獎獎狀



圖 5. 與指導教授一同於北京師範學校（原輔仁大學）合影

# 功能及使用者介面設計

## 主網站

以 PHP framework Drupal 為基礎建構，優點在於其具有高度自由的可擴充性，只需下載官方網站中的模組套件安裝後就能使用，但並非所有模組都能達到自己的需求，大多都需要再進行模組程式的編輯修改和設定。



圖 6. 網站主頁面

## 遊戲系統

以 HTML5 Canvas api 所建置而成的認知訓練遊戲系統，優點在於 HTML5 的跨平台以及未來對於行動裝置支援性更加完善，並搭配 facebook api 達到社交的功能，遊戲目的為訓練使用者的認知能力，系統會自動記錄固定帳號的使用者每次的遊玩成績，保存資料予以資料分析系統使用。





**主選單**

- 我的成就
- 您的寶貴意見
- 衛教資訊
- 關於我們
- 首頁
- 活腦閣
  - 管理介面
  - 所有遊戲 ✓
  - 反應遊戲
  - 記憶遊戲
  - 速度遊戲

**FACEBOOK LOGIN**

 Log In



**USER MENU**

- 我的帳號
- 登出



**線上使用者**

目前共有 1人在線上。

- Nightjar

[認知遊戲新聞](#)

## 所有遊戲

Nightjar您好，歡迎來到認知訓練遊戲！

反應	math_subtraction 減法	最佳成績:0
反應	color_detection 認知能力訓練 文字顏色混和	最佳成績:0 我的最佳成績:0 我的上次成績:0 上次遊玩時間:2011-09-29 07:43:11
記憶	Memory Matrix none	最佳成績:3150 我的最佳成績:3125 我的上次成績:0 上次遊玩時間:2011-09-27 22:59:48
專注	Match Game 考驗專注力小遊戲	最佳成績:-5 我的最佳成績:-5 我的上次成績:0 上次遊玩時間:2011-08-31 14:10:36
反應	<TEST>HTML5 BALL 用來測試的球遊戲！	最佳成績:0
記憶	Flop Gane 好玩的翻牌遊戲！	最佳成績:104 我的最佳成績:96 我的上次成績:96 上次遊玩時間:2011-08-07 17:24:21

圖 7. 認知遊戲內容畫面

- 我的成就
- 您的寶貴意見
- 衛教資訊
- 關於我們
- 首頁
- 活腦閣
  - 管理介面
  - 所有遊戲 ✓
  - 反應遊戲
  - 記憶遊戲
  - 速度遊戲
- 個人資料分析
- 分析頁面(test)

**FACEBOOK LOGIN**

 Log In



**USER MENU**

- 我的帳號
- 登出

超級帥哥您好，歡迎來到認知訓練遊戲！

經過時間: 0 minute 0 second 31      剩餘題數: 15

Start 
Start
Fin

橘色

藍色

紫色

黃色

紅色

橘色

綠色

圖 8. 認知遊戲內容畫面



## 資料分析

搭配 google chart 讓使用者一目了然自身認知狀況，系統會根據每位使用者的遊玩記錄作資料分析，並依據使用者群組劃分資料布局，個別使用者也能透過資料分析了解自己的狀態與需要改善的能力項目。



圖 9. 資料分析畫面

## 成就系統

為了讓使用者更有持續遊玩的動力，當使用者達成某種目標，系統會頒發成就給予使用者，讓使用者增加遊戲目標以及互相比較間的依據。



圖 10. 獲得成就畫面



圖 11. 成就查詢畫面

## 問卷系統

在使用者進行一段時間的使用之後，為了方便營運方的管理及改進而做的意見收集系統。管理員能夠自行建立問卷，並於指定時機要求使用者填寫。

我的帳號 登出

首頁

主選單

我的成就

您的寶貴意見 ✓

博教資訊

關於我們

首頁

活腦閣

管理介面

所有遊戲

反應遊戲

記憶遊戲

速度遊戲

個人資料分析

分析頁面(test)

FACEBOOK LOGIN

歡迎, York Chen

Facebook Logout

USER MENU

我的帳號

登出

線上使用者

目前共有 1人在線上。

點選您的寶貴意見

檢視 編輯 Webform 手冊大綱 結果 追蹤

週六, 04/23/2011 - 14:00 — uasss

填入及點選各回饋

您的大名 \*

您的email \*

關於遊戲操作 \*

	非常同意	大部分同意	一半同意	少部分同意	非常不同意
接觸遊戲一段時間後感到自己的認知能力有所進步?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
接觸遊戲後是否開始感覺自己思考逐漸清晰?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
接觸遊戲後是否感覺自己的專注力有所提升?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
接觸遊戲後是否感覺有挫折感?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
接觸遊戲後精神是否有所改善?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
遊戲設計的是否太難?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
您願意接觸自己不擅長的遊戲以增進自己的認知能力嗎?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
藉由認知遊戲是否提升了您的遊玩興致?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
您是否願意將認知遊戲推廣給親朋好友?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
您願意接觸更多認知遊戲類型以挑戰自己嗎?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

關於衛教系統 \*

	很好	還好	不好
衛教系統是否滿足您的求知慾?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
衛教系統分類是否足夠?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

圖 12. 問卷系統畫面

## 衛教系統

本系統傳播與認知相關之衛教知識，供使用者學習和分享，以共同筆記，類似維基百科的運作方式開放給會員編輯。

不同的衛教資訊供使用者學習

有錯誤的資訊，使用者可共同編輯修改

我的認知分數

專注力

反應力

記憶力

站內搜尋

搜尋

最新內容

dbtest 已更新	編輯	刪除
超級帥哥		
個人資料分析 uasss	編輯	刪除
分析頁面(test) uasss	編輯	刪除
成就系統 BardicheZanber	編輯	刪除
管理介面 BardicheZanber	編輯	刪除
感覺的整合(視/聽/體覺) uasss	編輯	刪除

主選單

- 我的成就
- 我的貢獻
- 衛教資訊
- 感覺的整合(視/聽/體覺)
- 情緒
- 鏡像神經元：模仿/同理心
- 額葉-後設認知指揮
- 關於我們
- 首頁
- 活動
- 管理介面
- 所有遊戲
- 反應遊戲
- 記憶遊戲
- 速度遊戲
- 個人資料分析
- 分析頁面(test)

FACEBOOK LOGIN

歡迎, York Chen

Facebook Logout

USER MENU

認知

檢視 編輯 手冊大綱 追蹤

週六, 04/23/2011 - 14:12 — uasss

認知(Cognition)定義基本有來自心理學(psychology)與神經科學(neuroscience)兩種

心理學：通過形成概念、知覺、判斷或想像等心理活動來獲取知識的過程，即個體思維進行訊息處理的能力。

神經科學：感覺器（眼，耳，舌等）等接收到外界訊號，並經由神經傳遞，直到人類意識能辨識出來的過程。

隨著研究的進展，兩者結合的認知神經科學(Cognitive Neuroscience)也相當興盛。

認知神經科學源自多種領域例如生理學、心理學、神經科學、語言、資訊科學等領域，基於對人類大腦與行為的興趣做研究所產生的新興學科領域。隨著腦造影(brain imagine)技術的發展，發展出愈來愈多的研究資料與成果，同時也吸引愈來愈多領域的研究者投入認知神經科學的領域，跨領域合作加上發揮各自所長，以多方面相對腦進行更多的研究與剖析。除了心理學方面有關於知覺、學習、注意力、反應、記憶等議題外，認知神經科學也涵蓋了情緒、社會行為、精神醫學、精神障礙等屬於社會科學以及醫學、病理學等相關議題。另外也發展出許多相關實驗以及數據，證明人類的認知與腦神經是息息相關，結合認知心理學理論以及研究方法架構，搭配上神經科學的造影技術與相關學問，使認知科學能夠以多種角度探討人腦以及認知行為的不同議題。

在台灣目前已經有認知神經的相關機構，目前正在發展中，配合醫學單位的支援以及研究設備與人員，利用最先進的技術進行認知神經科學之研究，人員培養與訓練以達到初步的規模。除了對認知本身研究外，另外更針對人類的認知障礙與疾病作深入研究。

Reference：

國立中央大學 認知神經科學研究所：<http://www.ncu.edu.tw/~ncu5200/c.php>

國立陽明大學 腦科學研究中心：<http://bml.ym.edu.tw/~brc/index.htm>

衛教資訊內容

- 額葉-後設認知指揮
- 情緒
- 感覺的整合(視/聽/體覺)
- 鏡像神經元：模仿/同理心

圖 13. 衛教系統畫面



# 作品(二) 鈺荃坊-鈺精選咖啡

## 作品簡介

本作品為販售咖啡網站，在因緣際會下開發了這個網站，因為退伍前腳韌帶撕裂無法行走，退伍後復健養傷了一陣子，而鈺荃坊剛好希望有一個可以販售他的咖啡產品的平台，而我也可趁此空窗期學習想學習的技術，因此就自學了 Google app engine、Python、Bootstrap，並完成了這個小型購物平台。

使用者可以於網站中選購咖啡商品並加入購物車，最後再從購物車中結算商品並填寫資料，訂購完成後系統將自動寄送信件給使用者以及賣家，提醒商品付費等相關訊息，而訂單資料也會儲存於 Google DataStore。若賣家有新產品也可將資料存於 Google DataStore，網站會抓取資料並更新。

網站也結合了 Facebook API 以及 Blogger API，結合少許社交以及賣家部落格文章，針對行動裝置也利用了 Bootstrap 中所提供的響應式網頁功能做了調整，使得行動裝置使用較為方便。

因有些細節仍與鈺荃坊討論中，故些許內容尚未完善。

# 功能及使用者介面設計

## 主網站

以 Google App engine 雲端伺服器為基礎開發，利用 Python 作為溝通橋樑，再用 Python framework( Jinja2)與 Bootstrap 開發網頁畫面，資料則會儲存於 Google Datastore 中。因行動裝置的普及，網站也會針對不同解析度裝置有不同的響應式介面。



圖 14. 鈺荃坊-鈺精選咖啡網站主畫面

## 購物車及商品下單

商品資料從 Google Datastore 取得並產生畫面供使用者選購，使用者可透過購物車選擇多項商品後再一次結算，在填寫完相關資訊後此筆訂單資料會儲存於 Google Datastore 以便紀錄查詢，再訂購的過程中系統也會自動幫使用者計算價格，訂購完成後系統會自動發送購買相關資訊信件給使用者。

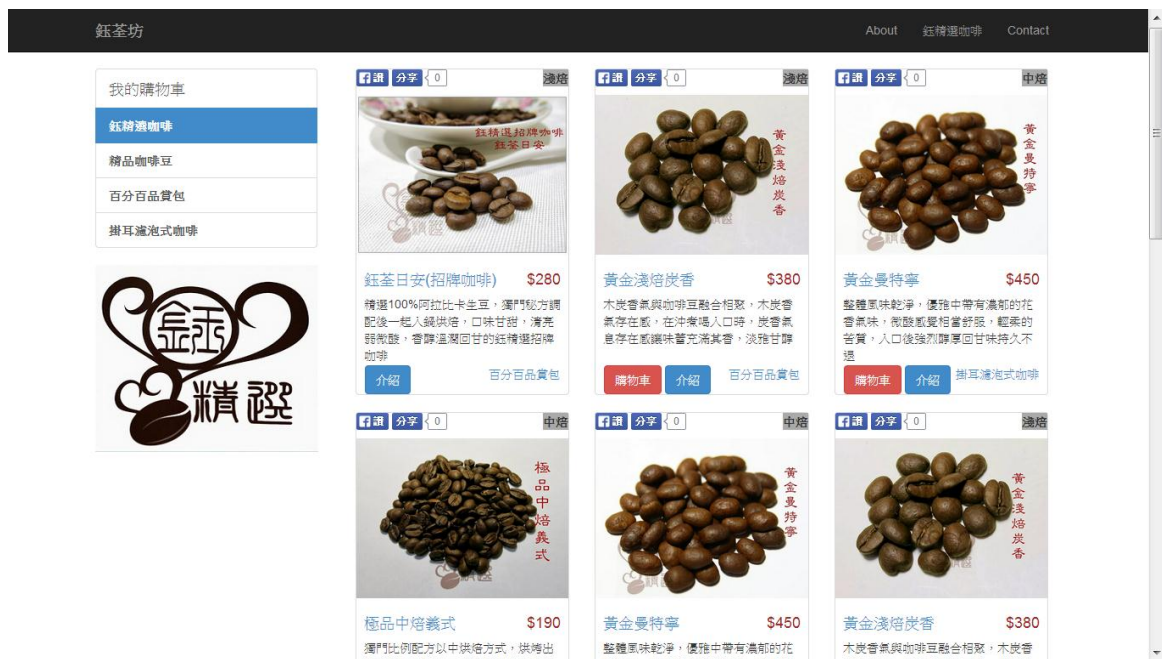


圖 15. 商品選購及購物車畫面



圖 16. 訂單填寫資料畫面

鈺荃坊

About 鈺禧運動咖啡 Contact

### 個人資料

**姓名** \*收件人  
陳宜佑

**Email** \*傳送訂購資訊  
york11122@gmail.com

**性別**  
男

**地址** \*收件地址  
新生街252號

### 購買商品

商品名稱	鈺荃日安(招牌咖啡)	類型	百分百品貨包	數量	1	單價	\$280	小計	\$280
商品名稱	黃金曼特寧	類型	百分百品貨包	數量	3	單價	\$450	小計	\$1350
商品名稱	黃金曼特寧	類型	掛耳濾泡式咖啡	數量	1	單價	\$450	小計	\$450
商品名稱	黃金淺焙炭香	類型	精品咖啡豆	數量	2	單價	\$210	小計	\$420

運費 \$0 (總價大於2500免運費)

**總金額 \$2500**

[返回修改](#)
[確認送出](#)

Copyright © Company 2013

[f 讚](#)
[分享](#)
Wenstead Chen 說這讚

[8.01](#)
[5](#)

圖 17. 訂單最後確認畫面，訂單資料透過 python 存入 google data store



圖 18. 透過 google mail api 寄送訂單資訊信件，信件確認畫面



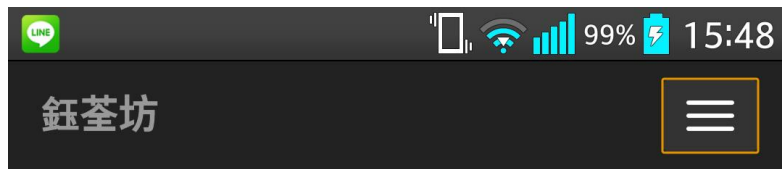


圖 19. 行動裝置畫面，透過 bootstrap 及 css3 media queries 對應不同裝置