

致理技術學院

資訊管理系
專題期末報告書

遊戲人生

Game of life

學生：黃愛玲 (19710109)

沈維珊 (19710141)

張皓博 (19710148)

指導老師：張 慧 老師

中華民國 一 00 年 十二 月

目錄

摘要	i
目錄	ii
圖目錄	iv
表目錄	v
第一章 緒論	- 1 -
1.1 研究背景	- 1 -
1.2 研究動機、目的	- 2 -
1.3 系統範圍與架構	- 2 -
1.4 操作性定義	- 2 -
1.5 章節結構	- 3 -
第二章 文獻探討	- 4 -
2.1 失智症	- 4 -
2.1.1 失智症之定義	- 4 -
2.1.2 失智症之種類	- 4 -
2.1.3 失智症之症狀	- 5 -
2.1.4 失智症之病程	- 5 -
2.1.5 失智症之診斷	- 5 -
2.2 輕度認知功能障礙	- 6 -
2.2.1 輕度認知功能障礙之定義	- 6 -
2.2.2 輕度認知功能障礙之診斷	- 6 -
2.3 認知功能	- 6 -
2.3.1 認知功能之定義	- 6 -
2.3.2 認知功能之種類	- 7 -
2.4 認知功能之訓練	- 7 -
2.4.1 判斷力之訓練	- 7 -
2.4.2 定向力之訓練	- 8 -
2.4.3 記憶力之訓練	- 8 -
2.4.4 注意力之訓練	- 9 -
2.4.5 計算力之訓練	- 9 -
2.5 「失智症」與「遊戲」	- 10 -
2.6 「老人」與「遊戲」之相關研究應用探討	- 10 -
2.6.1 台灣銀髮族休閒電玩的合理性之相關研究探討	- 10 -
2.6.2 醫學對於大腦老化之相關研究探討	- 12 -
2.6.3 高齡老人遊戲設計原則之相關研究探討	- 13 -
第三章 系統研究方法	- 16 -
3.1 研究流程	- 16 -
3.2 研究方法	- 17 -
3.3 SWOT 分析	- 18 -
第四章 預期研究成果	- 19 -
4.1 系統功能	- 19 -
4.2 系統特色	- 20 -
4.3 使用對象	- 20 -

4.4	使用環境	- 2 -
4.5	開發工具	- 2 -
4.6	系統平台架構	- 2 -
4.7	系統畫面	- 22 -
第五章	結論	- 27 -
5.1	研究效益	- 27 -
5.2	研究限制	- 28 -
第六章	分工執掌和進度表	- 28 -
6.1	分工執掌	- 28 -
6.2	進度表	- 29 -
	參考文獻	- 30 -
	附錄一：問卷	- 31 -
	附錄二：簡易智能量表 (MMSE)	- 32 -
	附錄三：系統分析文件	- 33 -