



致理科技大學

資訊管理系專題報告

楚夜市(sèh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台

Sèh-iā-tshī -

A Metaverse Social Gaming and
Consumption Platform

專題生：

(10910318)莊英傑

(10910303)龔家緯

(10910306)劉坤堯

(10910309)葉政廷

(10910346)黃建維

指導教授：楊智偉 老師

中華民國 113 年 05 月

致理科技大學

資訊管理系

畢業專題

— 楚夜市 (sch-i-a-tsh)-元宇宙社群遊戲化消費平台

一一二學年度



側面書背
裝訂時，請移除此頁

致理科技大學

授權書

本授權書所授權之專題報告在致理科技大學

112 學年度第二學期所撰寫。

專題名稱：覓夜市(sèh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台

本人具有著作財產權之論文或專題提要，授予致理科技大學，得重製成電子資料檔後收錄於該單位之網路，並與台灣學術網路及科技網路連線，得不限地域時間與次數以光碟或紙本重製發行。

本人具有著作財產權之論文或專題全文資料，授予教育部指定送繳之圖書館及本人畢業學校圖書館，為學術研究之目的以各種方法重製，或為上述目的再授權他人以各種方法重製，不限時間與地域，惟每人以一份為限。並可為該圖書館館藏之一。

本論文或專題因涉及專利等智慧財產權之申請，請將本論文或專題全文延至民國 年 月 日後再公開。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。

(上述同意與不同意之欄位若未勾選,本人同意視同授權)

同意 不同意

學生簽名：

(親筆正楷簽名)

指導老師姓名：

(親筆正楷簽名)

中華民國 113 年 5 月

摘要

專題報告名稱：𤇓夜市(séh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台 頁數：142

校系別：致理科技大學資訊管理系

完成時間：112 學年度第 2 學期

專題生：莊英傑(組長)、龔家緯、劉坤堯、葉政廷、黃建維(按學號排序)

指導教授：楊智偉

關鍵詞：元宇宙、夜市、元宇宙夜市、數位經濟、商業化元宇宙

本專題為《𤇓夜市(Séh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台》，專題發展初期受到我國疫情影響，使得夜市人潮減少夜市經濟遭受史上未料的衝擊，為了應對這個挑戰，本組決定設計一款融合了夜市元素的遊戲平台，以 Roblox 為基礎，使玩家能在虛擬世界中體驗夜市文化與小遊戲。

研究方法聚焦於使用者接受度和系統可用性，並以致理科技大學學生作為研究對象，經由使用者評價分析，本平台被認為十分實用，能提升購物品質與效率，並刺激線上消費，增加原有線上交易量，使用者也能夠理解交易概念，關於是否繼續使用，大部分使用者表示願意，認為平台具有吸引力，尤其是紅利功能，然而部分使用者建議增加遊戲種類以吸引更多受眾。

綜上所述，這份研究凸顯了《𤇓夜市(Séh-iā-tshī)》專題所設計的平台，得到了使用者的廣泛認可和滿意，具有提升消費體驗和促進線上交易的潛力，同時，也顯示了使用者對於改進平台提出了一些建議，供為未來的優化提供了有益的參考。

ABSTRACT

Thesis Title : Sêh-iā-tshī - A Metaverse Social Gaming and Consumption Platform

Pages : 142

University : Chihlee University of Technology

Graduate School : Department of Information Management

Date : April, 2023

Degree : Master

Researcher : 莊英傑(組長)、龔家緯、劉坤堯、葉政廷、黃建維 Ng Kiàn-uî

Advisor : 楊智偉

Start writing abstract from here.

This project is "Sêh-iā-tshī - A Metaverse Social Gaming and Consumption Platform", which was inspired by the impact of the pandemic on the night market economy in Taiwan. To cope with this challenge, our team decided to design a game platform that integrates night market elements, based on Roblox, so that players can experience night market culture and mini-games in the virtual world.

The research method focuses on user acceptance and system usability, and uses students from Chihlee University of Technology as the research subjects.

Through user evaluation analysis, the platform is considered very practical, can improve shopping quality and efficiency, and stimulate online consumption, increasing the original online transaction volume. Users can also understand the concept of transactions, and most users are willing to continue using it, thinking that the platform is attractive, especially the bonus function. However, some users suggest adding more types of games to attract more audiences.

In summary, this study highlights that the platform designed by the "Sêh-iā-tshī" project has received widespread recognition and satisfaction from users, has the potential to enhance consumption experience and promote online transactions, and also shows that users have made some suggestions for improving the platform, providing useful references for future optimization.

Keywords : Metaverse · Night Market · Digital Economy · Commercialized Metaverse

誌謝

時光飛逝，轉眼間四年的大學生活將近尾聲了，本專題已經進行六學期，再此向曾經幫助本專題的教師、同學致上崇高的謝意。

本專題報告書能夠順利完成，感謝我們專題指導老師—楊智偉副教授，這六學期來的指導，在此向老師致上我們最真誠的感激與崇高的敬意。

另外感謝曾經在本專題初期的組員鄭浩堂、陳士琳，有您們的參與讓專題奠定良好的基礎，以及受測者鄭宇翔、郭峻瑋、藍文謙、陳禮鎧、藍翊芸等，感謝各位撥空測試本專題，並給予我們很多的回饋，以修正專題。

莊英傑、龔家緯、黃建維、葉政廷、劉坤堯 謹致
致理科技大學 資訊管理 學士班
中華民國 113 年 5 月



目錄

中文摘要	i
ABSTRACT	ii
誌謝	iii
目錄	iv
圖目錄	vi
表目錄	vii
第壹章 緒論	1
第一節 研究背景及動機	1
第二節 設計構想	1
第貳章 文獻回顧與探討	2
第一節 探討元宇宙	2
一、元宇宙的起源	2
二、元宇宙的發展過程	2
第二節 區塊鏈與 NFT	4
一、區塊鏈和數位資產	4
二、虛擬購物在元宇宙中的角色	4
第三節 假設性問題及解決方案	5
一、隱私和安全問題	5
二、社會和文化影響	5
三、可持續性	5
第四節 同概念遊戲的分析比較	5
第五節 總結	6
第參章 研究內容與方法	8
第一節 研究方法	8
第二節 研究步驟	10
第肆章 研究結果分析	12
第一節 問卷分析	12
一、請選擇您的性別	12
二、請問是否使用過 Roblox	12
三、請選擇你每星期玩 Roblox 的天數	12
四、請問楚夜市(Séh-iā-tshī)系統給你的感覺為何	13
五、在使用過 Roblox 使用者中認為此系統容易上手的比例	13
六、此平台的功能我都會用到	13
七、我覺得使用此平台是必要的	14
八、我仍然需要幫助才能完成使用	14
九、我被此平台的紅利需求所吸引	15
十、我認為此平台能促進線上消費	15
十一、我覺得此平台操作上有矛盾狀況	15
十二、我覺得此平台會增加原本的線上交易	15
十三、使用此平台的過程需要花我很多時間	16
十四、根據數據顯示，僅近 4 成的受測者在使用上仍有不順暢的狀況。	
.....	17

第二節	使用者回饋與改善方法	17
第三節	結論	17
第五章	結論與建議	19
第一節	結論	19
第二節	建議	19
一、	國際化的推廣	19
二、	功能優化與說明強化	19
三、	操作介面優化	19
四、	時間效率改善	19
五、	遊戲種類擴充	19
六、	紅利功能增強	19
七、	改進幫助與支援	20
參考資料	21
第一節	中文參考資料	21
第二節	網頁參考資料	21
附錄	23
附錄一	專題執行計畫表	23
附錄二	專題工作分配表	25
附錄三	GANTT圖	27
附錄四	開發工具清單	28
附錄五	需求訪談計畫表	29
附錄六	需求訪談紀錄表	30
附錄七	使用個案圖	31
附錄八	藍圖	32
附錄九	資料詞彙	39
附錄十	活動圖	40
附錄十一	使用者操作手冊	41
附錄十二	測試相關計畫	46
附錄十三	程式碼	47
附錄十四	中華民國專利公報	54
附錄十五	逛夜市能夠解決那些問題	57
附錄十六	使用者回饋改善前後對比	58
附錄十七	專案結案報告	60
附錄十八	夢想創課專題組員輔導計畫	62
附錄十九	逛夜市專案計畫書 V1版	63
附錄二十	2022 日本東京發明展簡報與海報	66
附錄二一	夢想創客專題會議規則	71
附錄二二	會議記錄	73

圖目錄

圖 2- 1 《雪崩》	2
圖 2- 2 Meta	3
圖 2- 3 Epic Games	3
圖 2- 4 Roblox	3
圖 2- 5 沖繩縣 Eisa 季畫面	5
圖 3- 1 系統可用性量表所製作之題目	8
圖 3- 2 實驗流程圖	9
圖 3- 3 科技接受模型 (Technology Acceptance Model)	10
圖 3- 4 科技接受模型所製作之題目	10
圖 3- 5 研究步驟	11
圖 4- 1 請選擇您的性別	12
圖 4- 2 請問是否使用過 Roblox	12
圖 4- 3 請選擇你每星期玩 Roblox 的天數	12
圖 4- 4 我認為此平台容易上手	13
圖 4- 5 使用過 Roblox 認為此系統容易上手	13
圖 4- 6 此平台的功能我都會用到	14
圖 4- 7 我覺得使用此平台是必要	14
圖 4- 8 我仍然需要幫助才能完成使用	14
圖 4- 9 我被此平台的紅利需求所吸引	15
圖 4- 10 我認為此平台能促進線上消費	15
圖 4- 11 我覺得此平台操作上有矛盾狀況	15
圖 4- 12 我覺得此平台會增加原本的線上交易	16
圖 4- 13 使用此平台的過程需要花我很多時間	16
圖 4- 14 使用晝夜市(Seh-iā-tshī)時是否有遇到困難	17

表目錄

表 2-1 同概念遊戲的的分析比較表	6
表 4-1 使用者回饋與改善方法	17



第壹章 緒論

第一節 研究背景及動機

《覓夜市(séh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台》製作初期各國遭受嚴重特殊傳染性肺炎(Covid-19)疫情肆虐，嚴重影響業者、觀光客及民眾生活習慣，造成夜市人潮衰減，因此我們想設計出一種遊戲既能遊玩，又能與日常有關的《覓夜市(séh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台》(下稱本專題)念頭，為什麼我們選擇夜市，因為夜市有遊玩與美食的元素。

在這個有許多人離鄉背井的時代，有著臺灣人去往國外定居，也有從國外遠渡而來的外國人，對臺灣人充滿家鄉味，對外國人充滿新鮮感的夜市，透過模擬場景給予遊戲玩家遠端逛夜市的體驗，解決空間與時間的問題，滿足使用者即使身處異鄉也並未離開的感受，亦可讓外籍人士可以了解臺灣本土文化特色及趣味。

第二節 設計構想

本專題是具有夜市氛圍的遊戲，與遊玩樂趣的系統，有別於一般的遊戲只是簡單的遊玩獲得積分獎勵，本專題可以滿足社群需求以外，更可以在虛擬世界中與其他使用者進一步互動，並購買自己喜歡的服飾與商品。除此之外，本專題主題以夜市作為背景主體，可以讓使用者在虛擬世界體驗各式各樣的夜市小遊戲，而且遊戲部分擴充性非常廣大，未來將會擴充至各方面遊戲虛擬世界。

虛擬線上夜市購物與遊玩系統以夜市作為背景主體，可以讓使用者在虛擬世界體驗夜市小遊戲，也是一款具有社群互動功能與遊玩樂趣的元宇宙相關的軟體，有別於一般社群軟體只是傳遞訊息、聲音、影像，本軟體除了可以滿足社群需求以外，更可以在虛擬世界中與其他使用者進一步互動。

本專題以元宇宙為出發點，開創以臺灣本土夜市文化為主題，動手打造新型元宇宙虛擬夜市產業發展，對於本專題值得期待的是由於5G技術的誕生，使得虛擬實境技術無論在頻寬甚至通訊速度上，都有更穩定的契合度。

元宇宙的世界蓬勃發展，而虛擬遊戲的種類也各式各樣，但這些遊戲僅只是遊戲，對我們現實，生活影響不大，有沒有一種遊戲既能遊玩又能與日常有關，甚至是為現實生活帶來好處呢?因此我們有了把夜市帶進元宇宙，想要創造出《覓夜市(Séh-iā-tshī)》念頭，而為什麼是夜市呢?因為夜市有遊玩的元素還有美食的元素，而這兩種元素與日常有所關聯，而直接將夜市搬進去意義是不大的。

第貳章 文獻回顧與探討

本章透過探討元宇宙的起源、發展過程，以及相關技術和案例，旨在深入瞭解這一新興虛擬世界概念的本質和潛力。元宇宙已經成為了科技和娛樂領域的焦點，並將對我們的日常生活產生深遠影響。同時，我們也將探討在元宇宙發展過程中可能遇到的假設性問題，以及相應的解決方案。

第一節 探討元宇宙

一、元宇宙的起源

元宇宙的概念起於虛擬實境（VR）、虛擬社交，和多人在線遊戲的融合，這一概念最早出現於科幻小說中，但它的實現始於現代科技的發展。隨著計算能力的提升和 VR 技術的成熟，元宇宙開始逐漸變得真實而引人入勝。

雖然「虛擬實境」這個詞首次出現在安東尼·阿爾托於 1932 年發表的《殘酷的劇院（第一份宣言）》的文章中，但 Metaverse（即「元」和「宇宙」）是在尼爾-斯蒂芬森 1992 年的科幻小說《雪崩》中所提出的。

在《雪崩》中，斯蒂芬森將元宇宙設想為一個基於虛擬實境的世界，並會取代網路。在小說中，作者將其描述為一個線上空間，人們利用自己的數位化身進行不同的探索。

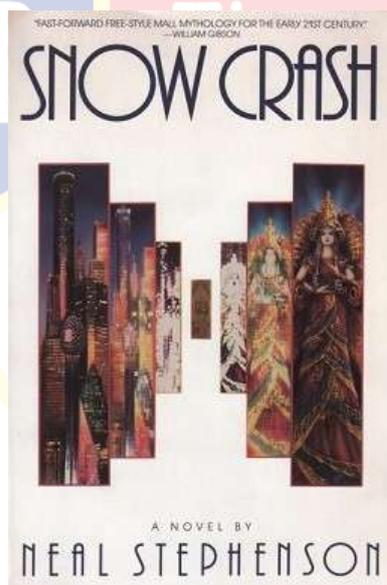


圖 2-1 《雪崩》

資料來源:博客來網站，SNOW CRASH，2000/05/02

二、元宇宙的發展過程

虛擬世界的建立：技術公司如 Meta（前 Facebook）、Epic Games 和 Roblox 等，正在積極建立虛擬世界，為用戶提供多樣化的虛擬體驗，包括虛擬社交、虛擬商店和虛擬娛樂。



圖 2- 2 Meta



圖 2- 3 Epic Games



圖 2- 4 Roblox

元宇宙涵蓋廣泛，最主要的三個特性是：「數位分身（Avatar）」、去中心化的「共識性價值體系」、以及「沉浸式體驗」。其基礎設施和服務內容的產生都是遵循著需求驅動（demand-driven）的法則，相較於舊有虛擬實境是以供給者為中心，使用者只能選擇供給者提供的物件或選項，元宇宙則是以使用者為中心，使用者可以自行開發、製作內容與物件，進行販售以獲取收益，形成特有的數位經濟體系。

元宇宙經濟是一個對所有人開放的全球數位市場，是一套高度數位化和智慧化的完整閉環經濟體系，一種區塊鏈和智慧合約鏈結的新經濟模式。各個虛擬世界所使用的貨幣可以相互交換，還可以帶回到現實世界中運用，也就是元宇宙與現實世界可能即時互通，緊密聯結虛擬與現實兩生態。

但是，現階段元宇宙在實際應用上仍存在著困頓。除了 VR 眼鏡 360 度的資料傳輸效能未達到十分理想，以致使用者在突然轉頭時，會因為場景轉換的瞬間延遲，造成暈眩外，未來元宇宙落地過程中，還存有各種棘手挑戰。

首先，元宇宙由誰來建造與運營？是由現今的 Meta、Google、Microsoft 等科技大廠，還是由未來的若干新創企業透過分散式自治組織（Decentralized autonomous organizations）來主導？若是前者，那麼這些科技巨頭為了搶奪「元宇宙」商機，勢必運用他們既有大數據與演算法的核心優勢取得資訊壟斷，對市場競爭將產生負面影響。若是後者，則如何建立區塊鏈信任的組織與法律爭端機制，會是一大考驗。元宇宙必要有一套明確的審查制度與規範，才能有效聯結各種不同系統開發出來的虛擬世界。

其次是資訊安全、道德及倫理的問題。在「元宇宙」浩瀚的虛擬世界中，人們幾乎任何活動都可從事，如何保護個資與防止人格權被侵害，成為元宇宙是否能被信任及高度發展的關鍵。在「元宇宙」場域出現不當或違法行為，該

屬於哪一國家管轄，適用哪一國家的法律？或者有必要修訂屬於「元宇宙」的專法？在牽涉現有國家利益與法律的詮釋。

元宇宙使用的貨幣是以區塊鏈為基礎的加密貨幣，交易過程必須運轉高端的算力，耗費大量的電力。SuperRare 區塊鏈交易平台估計，運用 NFT 交易的過程，平均一次產生約 48 公斤的二氧化碳。因此，如何開發「低碳」或「零碳」的區塊鏈交易模式，是元宇宙永續經營必須面對的課題。

元宇宙的發展若能突破目前困境，未來有可能影響人們的精神世界與整個物質世界，個人需要及早從事相應的職涯規劃。元宇宙世界裡數位資源是無限的，數位分身既可瞬間移動，又可同一時間並存多個，個人的生產效率自然得以提高。其面具效果則不僅可以消除真實世界人與人互動的社會偏差，也可以透過 AR/VR 技術讓有生理限制，或身心不便的人們在元宇宙裡重新享受經濟與社交生活，而創造力就是數位分身在元宇宙成功立足立業的要素。因此，迎接未來的元宇宙世界，著手規劃個人職涯轉型，建立專屬的數位信用與核心競爭力，應該被視為緊要之務。

第二節 區塊鏈與 NFT

一、區塊鏈和數位資產

區塊鏈（英語：blockchain 或 block chain）是藉由密碼學與共識機制等技術建立與儲存龐大交易資料串鏈的點對點網路系統。

每一個區塊包含了前一個區塊的加密雜湊、相應時間戳記以及交易資料（通常用默克爾樹（Merkle tree）演算法計算的雜湊值表示），這樣的設計使得區塊內容具有難以篡改的特性。但如果掌握區塊鏈節點 51% 以上的運算力，就能操控區塊鏈的內容。如果一開始寫入的內容是錯誤的內容，那麼區塊鏈技術只是讓錯誤的內容難以被篡改。

目前區塊鏈技術最大的應用是加密貨幣，例如比特幣的發明。因為支付的本質是「將帳戶 A 中減少的金額增加到帳戶 B 中」。如果人們有一本公共帳簿，記錄了所有的帳戶至今為止的所有交易，那麼對於任何一個帳戶，人們都可以計算出它當前擁有的金額數量。而公共區塊鏈（公有鏈）恰恰是用於實現這個目的的公共帳簿。在比特幣體系中，比特幣位址相當於帳戶，比特幣數量相當於金額。

中本聰在 2008 年於《比特幣白皮書》中提出「區塊鏈」概念，並在 2009 年創立了比特幣網路，開發出第一個區塊，即「創世區塊」。

區塊鏈共享價值體系首先被眾多的加密貨幣效仿，並在工作量證明上和演算法上進行了改進，如採用權益證明和 SCrypt 演算法。隨後，區塊鏈生態系統在全球不斷進化，出現了首次代幣發售 ICO、智慧型合約區塊鏈以太坊、「輕所有權、重使用權」的資產代幣化共享經濟以及區塊鏈國家。目前人們正在利用這一共享價值體系，在各行各業開發去中心化電腦程式（Decentralized applications, Dapp），在全球各地構建去中心化自主組織和去中心化自主社群（Decentralized autonomous society, DAS）。

二、虛擬購物在元宇宙中的角色

應用方面例如：行為分析、智慧結帳等，也包含運用 VR 設備購物；科技提供使用者的消費體驗也包含電子商務，電子商務依據經濟部商業司在「2011

電子商務年鑑」，將期定義為：「運用先進資訊科技，達到減低營運成本，提升作業效率，增加客戶滿意度之商業活動。」換句話說使用 VR 設備進行購物、展示，或買賣，算是智慧零售與電子商務的一環。



圖 2-5 沖繩縣 Eisa 季畫面

(一) 購物體驗的數字轉型

元宇宙為虛擬購物提供了嶄新的機會。用戶可以在虛擬商店中購買虛擬商品，並透過 NFT 確保資產的真實擁有權。

(二) 虛擬實境商店

VR 技術使消費者能夠在虛擬實境中瀏覽和購買商品，模擬了傳統商店的購物體驗。

(三) 個性化和互動

元宇宙允許商家提供高度個性化的購物體驗，並與顧客互動，以滿足其需求和喜好。

第三節 假設性問題及解決方案

一、隱私和安全問題

假設用戶數據和虛擬資產的隱私和安全問題可能成為挑戰。解決方案包括強化數據加密、數位身份管理和多因子身份驗證。

二、社會和文化影響

假設元宇宙的普及可能對社會和文化帶來影響。解決方案包括推動大眾社會教育和討論，以深入瞭解這些影響並應對相關挑戰。

三、可持續性

假設元宇宙的發展可能對能源和環境產生影響，解決方案包括採用環保技術和確保可持續發展。

第四節 同概念遊戲的分析比較

表 2-1 同概念遊戲的的分析比較表

		
遊戲名稱	夜之島	燂夜市
遊戲類型	單機策略經營模擬	多人即時虛擬世界
遊戲平台	Android、IOS	Roblox
遊玩設備	手機平面 2D+3D	手機 3D+電腦 3D
遊戲內容	轉蛋獲得攤位卡片、經營屬於自己的夜市	可以體驗夜市遊戲及購買虛擬服飾，還能兌換限定虛擬模型
福利方案	每日免費轉蛋獲得攤位卡片、禮物、評價點數	消費金額 10% 回饋紅利點數，遊玩夜市小遊戲達一定分數也可獲得紅利點數，紅利點數可兌換限定臺灣夜市虛擬模型
付費方式	信用卡、簽帳金融卡、PayPal	信用卡、簽帳金融卡、PayPal

第五節 總結

元宇宙代表著虛擬世界的未來，以下是元宇宙可能發展的領域

虛擬社交和娛樂：元宇宙可以成為虛擬社交互動的場所，用戶可以建立虛擬角色，參加社交活動、音樂會、表演，並參與各種娛樂活動。這可以是一個虛擬的社交網絡和娛樂平台。

虛擬購物：元宇宙可以提供虛擬購物體驗，允許用戶在虛擬商店中購買虛擬商品和服飾，以及虛擬地產。區塊鏈和 NFT 技術也可以確保虛擬商品的真實擁有權。

虛擬辦公室和教育：在元宇宙中建立虛擬辦公室和教育場所，用於遠距工作、協作和教育，這將改變傳統實體上班上課方式。

虛擬醫療和健康照護：元宇宙可以用於虛擬醫療診斷、治療，這樣可以提供更好的遠距醫療服務和健康監測。

虛擬旅遊和文化體驗：元宇宙可以提供虛擬旅遊和文化體驗，允許用戶參觀虛擬的歷史場所、藝術館、博物館和文化活動。

虛擬經濟和金融：元宇宙可能包括虛擬經濟，允許用戶賺取和花費虛擬貨幣，從事虛擬貿易、投資和金融活動。

虛擬環境建設和創作：用戶可以參與虛擬世界的建設和創作，創建虛擬建築、地形和內容，這是一個具有潛力的創意領域。

虛擬實境遊戲：元宇宙可以成為虛擬實境遊戲的場所，提供豐富的遊戲體驗，並允許多人參與多人在線遊戲。

虛擬訓練和模擬：元宇宙可以用於虛擬訓練，如模擬飛行、手術培訓、緊

急情況模擬等。

這些只是元宇宙可能發展的一些領域，它們代表了一個多功能且多領域的概念，有助於改變我們的數位和虛擬體驗，隨著技術的不斷發展和社會的接受度增加，元宇宙將繼續擴大其影響範圍，並開創新的應用領域。

其中虛擬購物是一個關鍵元素，它為消費者提供了全新的購物體驗。然而，隨著元宇宙的發展，仍然存在著挑戰，但這些挑戰可以通過創新的技術和政策措施來解決。未來，我們可以預期元宇宙將繼續成為科技和商業創新的焦點，並改變我們的數位生活方式。解決假設性問題是實現元宇宙持續發展的重要一環，並需要各方積極參與和合作。

本文的探討只是元宇宙議題的一個開端，仍有許多未來研究的方向，如虛擬經濟的進一步探討、數位身份管理的改進、元宇宙中的社交互動等等。隨著元宇宙的發展和演進，我們將不斷深入研究這一領域，以確保其能夠實現其潛力，同時解決相應的挑戰，以建立更加穩健、安全、和可持續的元宇宙生態系統。



第三章 研究內容與方法

第一節 研究方法

根據文獻探討與評估，本專題的研究方法著重於使用者對【附錄一專題執行計畫表】—系統功能描述當中的「系統開發功能目標」進行功能設計驗證的接受度，以及系統可用性。由於本研究需要操作 Roblox 平台，因此研究對象應略具備使用數位虛擬平台的基本能力。因此，本研究的主要研究對象為致理科技大學校區的學生和教職員工，總共 10 人。研究將主要在一般教室進行，詳細內容如下：

使用 John Brooke 所提出的系統可用性量表(System Usability Scale)，以非常不同意、不同意、普通、同意、非常同意選項，問卷每題一到五分，採用原本題目大綱，用詞稍作修正如圖二所示，此問卷將用於量化評估使用者對於在 Roblox 平台上操作的介面可用性。在這個介面中，我們將使用已開發的 Roblox 虛擬夜市模型，讓使用者透過 Roblox 平台進行體驗。

1. 使用 薙夜市(Sei-Ya-Chi)時是否有遇到困難?
2. 使用者遊玩時遇到的困難、問題
3. 我認為此平台的介面很簡單
4. 我可以理解此平台的交易概念
5. 我可以接受此平台的交易概念
6. 我覺得此平台會讓我想一直使用
7. 我覺得此平台讓我更快完成交易
8. 我覺得此平台的紅利功能很吸引我
9. 我覺得此平台的綜合感受很吸引我
10. 您對於 薙夜市(Sei-Ya-Chi)背景內容滿意程度?
11. 您是否會推薦 薙夜市(Sei-Ya-Chi)平台給予您的親朋好友?

圖 3-1 系統可用性量表所製作之題目

實驗流程圖如圖 3-6，會先進行實驗解釋，讓受試者熟悉系統操作後，先進行遊玩體驗，再進行消費體驗，體驗完畢後進行問卷撰寫，並請受試者提供該次實驗建議，以利後續檢討修正，上述流程完成後，即實驗結束。



圖 3-2 實驗流程圖

由 Davis 提出的 TAM 科技接受模型，如圖四，可以用來設計使用者使用本平台，可得知外部變數對使用者使用態度、意圖的影響，找出一個有向的模式，解釋於科技中使用者接受新系統的行為；此外本專題相關問卷在正式發放前，會邀請兩位非專題學生進行預試，並請預試者提供意見，並修改語意不清之題目。

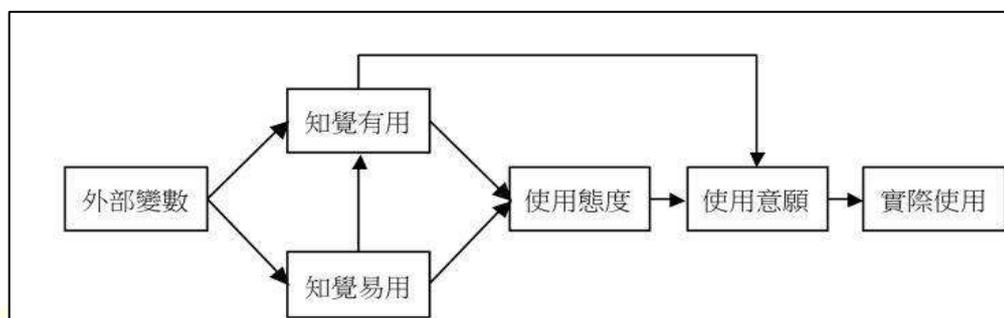


圖 3-3 科技接受模型 (Technology Acceptance Model)

1. 我認為此平台容易上手
2. 此平台的功能我都會用到
3. 我覺得使用此平台是必要的
4. 我仍然需要幫助才能完成使用
5. 我被此平台的紅利需求所吸引
6. 我認為此平台能促進線上消費
7. 我覺得此平台操作上有矛盾狀況
8. 我覺得此平台會增加原本的線上交易
9. 使用此平台的過程需要花我很多時間

圖 3-4 科技接受模型所製作之題目

第二節 研究步驟

針對下圖 3-9 研究步驟進行下列詳細介紹。

步驟一、確認研究主題與動機目的

觀察生活週遭所遇問題，進行深入探討其研究之目的及未來走向，於專題工作會議組員內部探討後，提報於例會向指導教授討論後，確認本研究主題、研究目的；於專題製作期間定期與指導教授討論，並適時邀請專家學者，或熟悉虛擬實境之師生列席專題各項會議進行諮詢。

步驟二、蒐集文獻

蒐集相關文獻資料，進行文獻探討使用，並作為本研究參考之根據。

步驟三、開發元宇宙夜市體驗場景

參酌市場元宇宙購物相關專利模型，並從中挑選適合給予受試者體驗的業態，並使用 Roblox 建置蕪夜市 Sèh-iā-tshī，讓使用者可以體驗元宇宙購物。

步驟四、製作蕪夜市(Sèh-iā-tshī)接受程度、系統可用性、科技接受度調查問卷

運用科技接受模型、TAM 科技接受模型，以及使用 John Brooke 所提出的系統可用性量表，設計蕪夜市(Sèh-iā-tshī)之接受程度問卷，提供受試者進行蕪夜市

Séh-iā-tshī 體驗後進行接受度調查。

步驟五、邀請使用者體驗

邀請約十位使用者進行按照測試相關計畫的遊玩程序 魷夜市 Séh-iā-tshī 體驗。

步驟六、進行使用者調查

步驟五完成之後，提供給使用者步驟五之問卷給予使用者調查。

步驟七、分析使用者科技接受度問卷調查結果，分析使用者接受度與意願變化

使用 Excel 統計軟體進行分析，使用調查結果，將步驟六所得資料結果，使用 Excel 進行分析，得知使用者對於魷夜市(Séh-iā-tshī)接受程度、系統可用性、科技接受度。

步驟八、研究結論與建議

將調查結果製作結論與後續建議。

步驟九、專題報告撰寫

將專題相關成果寫入成果報告，並將歷次專題例會之會議紀錄列於附錄，而工作會議會議紀錄，依會議規範訂定的《夢想創客專題會議規則》挑選重要會議列於附錄。



圖 3-5 研究步驟

第肆章 研究結果分析

第一節 問卷分析

一、請選擇您的性別

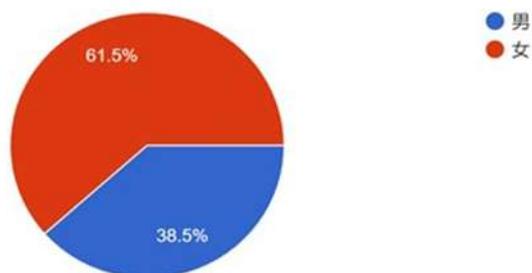


圖 4-1 請選擇您的性別

本問卷男女比約為四比六(五男八女)，參酌「性別平等教育法」任一性別占總數三分之一以上性別比例規定，本次問卷性別比例符合正常規定。

二、請問是否使用過 Roblox

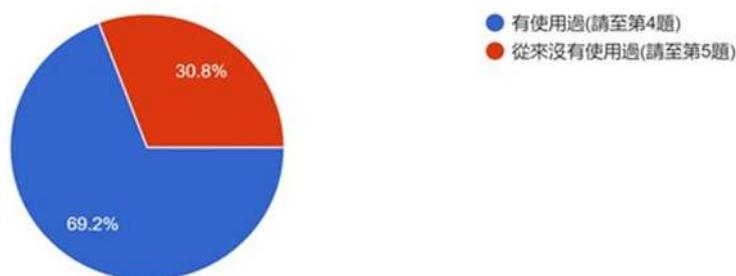


圖 4-2 請問是否使用過 Roblox

將近七成的受測者使用過 Roblox，但仍有三成使用者未使用過。

三、請選擇你每星期玩 Roblox 的天數

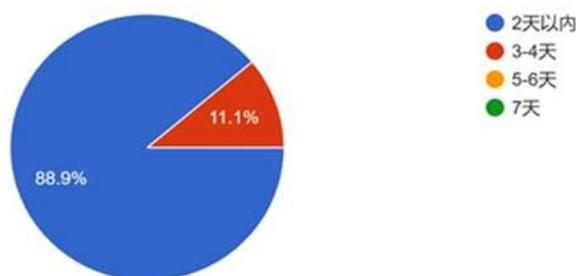


圖 4-3 請選擇你每星期玩 Roblox 的天數

將近八成的受測者每週使用 Roblox 為兩天以內，只有一成使用者一週使用三至四天，有此可知大部分的受測者，使用 Roblox 為兩天以內。

四、請問覓夜市(Sèh-iā-tshī)系統給你的感覺為何

我認為此平台容易上手

多數使用者認為此平台容易上手

76%的使用者認為此平台容易上手

其中有 9 位使用者認為同意，1 位使用者為非常同意

滿分為五分，此項目平均分數為 3.7

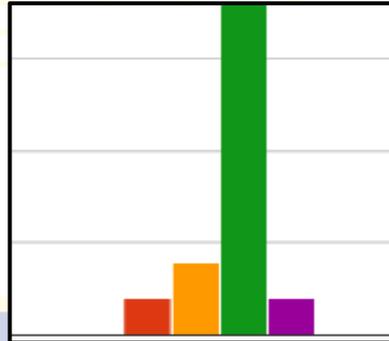


圖 4-4 我認為此平台容易上手

五、在使用過 Roblox 使用者中認為此系統容易上手的比例

多數使用過 Roblox 的使用者認為此平台容易上手

90%的使用過 Roblox 的使用者認為此平台容易上手

其中有 9 位使用者認為同意，1 位使用者為非常同意

由此可知使用過 Roblox 可以降低此系統的上手難度

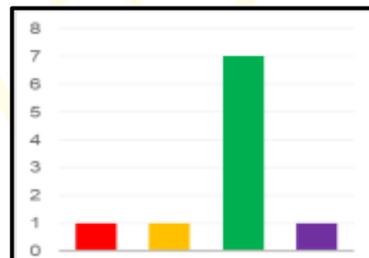


圖 4-5 使用過 Roblox 認為此系統容易上手

六、此平台的功能我都會用到

100%使用者傾向同意

其中有 8 位使用者認為通常會使用到；5 位使用者認為較頻繁會使用到。

此項目平均分數為 3.4

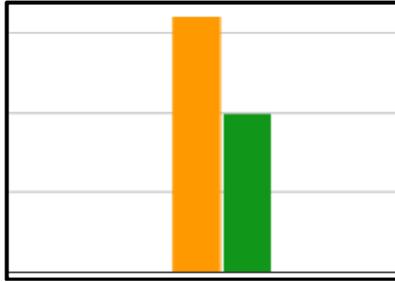


圖 4-6 此平台的功能我都會用到

七、我覺得使用此平台是必要的

100%的使用者認為此平台能提升購物品質與效率

其中有 6 位使用者認為同意。

此項目平均分數為 3.5

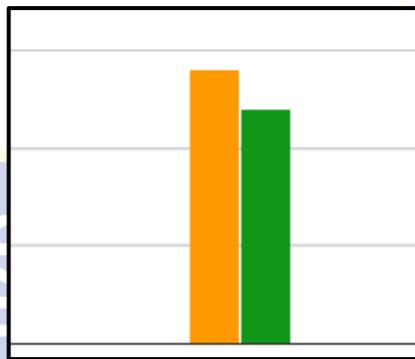


圖 4-7 我覺得使用此平台是必要

八、我仍然需要幫助才能完成使用

70%的使用者認為仍然需要幫助才能完成使用

30%的使用者認為不需要幫助即可完成使用

其中有 4 位使用者認為不需要幫助；4 位使用者認為需要幫助；1 位使用者為非常需要幫助

此項目平均分數為 3.2

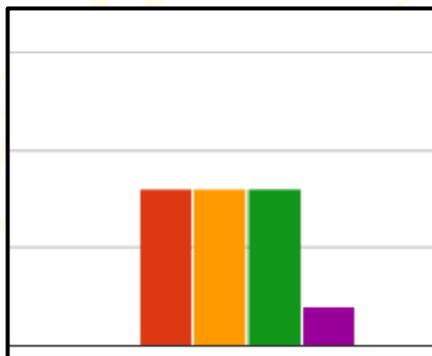


圖 4-8 我仍然需要幫助才能完成使用

備註：圖表藍色為非常不同意，橘色為不同意，黃色為普通，綠色為同意，紫色為非常同意

九、我被此平台的紅利需求所吸引

77%的使用者被此平台的紅利需求所吸引
其中有 3 位使用者認為較具吸引力；
1 位使用者認為極具吸引力
此項目平均分數為 3.1

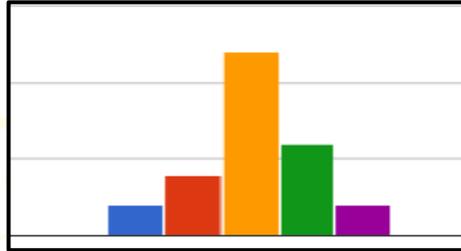


圖 4-9 我被此平台的紅利需求所吸引

十、我認為此平台能促進線上消費

92%的使用者認為此平台能促進線上消費
其中有 3 位使用者認為較有促進力；
2 位使用者認為極有促進力
此項目平均分數為 3.5

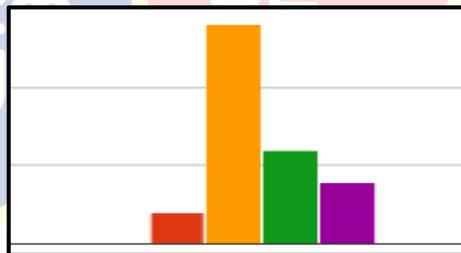


圖 4-10 我認為此平台能促進線上消費

十一、我覺得此平台操作上有矛盾狀況

61%的使用者認為此平台操作上有矛盾狀況
38%的使用者認為此平台操作上沒有矛盾狀況
其中有 5 位使用者認為普通
此項目平均分數為 2.8

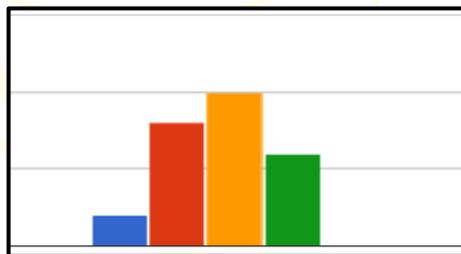


圖 4-11 我覺得此平台操作上有矛盾狀況

十二、我覺得此平台會增加原本的線上交易

92%的使用者認為此平台會增加原本的線上交易
其中有 5 位使用者認為較有可能增加原本的線上交易；2 位使用者認為極有可能增

加原本的線上交易
此項目平均分數為 3.5

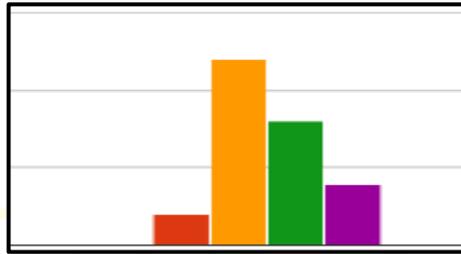


圖 4- 12 我覺得此平台會增加原本的線上交易

十三、使用此平台的過程需要花我很多時間

69%的使用者願意在此平台花費時間
其中有 3 位使用者較願意在此平台花費時間
此項目平均分數為 2.9

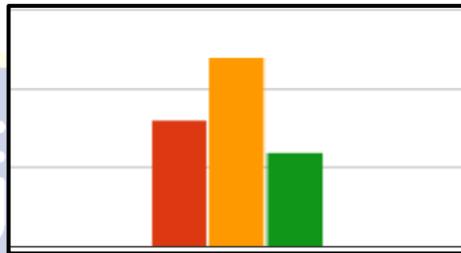


圖 4- 13 使用此平台的過程需要花我很多時間

十四、根據數據顯示，僅近 4 成的受測者在使用上仍有不順暢的狀況。

6. 使用晝夜市(Sei-Ya-Chi)時是否有遇到困難?

13 則回應

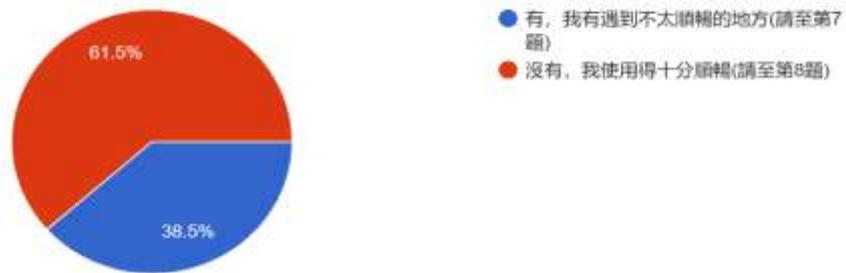


圖 4-14 使用晝夜市(Sèh-iā-tshī)時是否有遇到困難

第二節 使用者回饋與改善方法

表 4-1 使用者回饋與改善方法

編號	使用者遊玩問題	問題發生點	改善方法【附錄十六 使用者回饋改善前後對比】
1	偶爾當機、畫面有點卡住	Roblox 平台	此問題為 Roblox 平台伺服器 的問題，我們有在遊玩手冊告 訴使用者建議作業系統版本。
2	在進入射氣球的情況下，我容易遇到卡頓太久，導致容易花費兩次的錢，只能遊玩一次遊戲	Roblox 平台	Roblox 平台伺服器進行遊戲 跳轉時需要一段時間進行跳 轉，已在射氣球遊戲說明特別 提醒。
3	IOS 剛進入時，畫面是直的，錢幣的圖示很小，容易沒注意到錢	開發場景	在遊戲說明提醒使用者遊玩時 請將手機放置橫向進行遊玩。
4	場景內的告示牌會被修改，點選告示牌時文字會消失	開發場景	修改告示牌物件，使告示牌文 字不會因被點選而消失。
5	ATM 的地方和紅利兌換商店希望有更明確的指示	開發場景	ATM 新增標示，紅利兌換商店 新增告示牌 指示。

第三節 結論

根據本專題問卷分析結果分為以下三類分別為：有沒有用、好不好用、會不會繼續用。

「有沒有用」的分析結果為以下題項：4-2「此平台的功能我都會用到」為 100% 使用者傾向同意、4-3「我覺得使用此平台是必要的」100% 的使用者認為此平台能提升購物品質與效率、4-6「我認為此平台能促進線上消費」92% 的使用者認為此平台能促進線上消費、4-8「我覺得此平台會增加原本的線上交易」

92%的使用者認為此平台會增加原本的線上交易、7-2「我可以理解此平台的交易概念」有 100%的受測者可以理解此平台的交易概念。

「好不好用」的分析結果為以下題項：4-1「我認為此平台容易上手」76%的使用者認為此平台容易上手、4-4「我仍然需要幫助才能完成使用」70%的使用者認為仍然需要幫助才能完成使用，30%的使用者認為不需要幫助即可完成使用，70%使用者使用時仍需要幫助，因此我們增加了使用者手冊處理此問題、4-7「我覺得此平台操作上有矛盾狀況」61%的使用者認為此平台操作上有矛盾狀況，38%的使用者認為此平台操作上沒有矛盾狀況，矛盾狀況為射氣球多次點選「開始遊戲」按鈕導致重複扣款，由於 Roblox 載入場景需要等待時間，所以在等待時間進行操作會導致 Roblox 重複扣款，

因此我們在射氣球遊戲說明上提醒使用者請勿重複點選避免重複扣款。、4-9「使用此平台的過程需要花我很多時間」69%的使用者認為在此平台花多數時間，花時間的理由：遊戲物件(ATM、紅利兌換商店)標示不清，導致需要花費較多時間尋找，解決方式：增加告示牌與說明或明顯標示(箭頭)、7-1「我認為此平台的介面很簡單」有 100%的受測者同意介面操作簡單易懂。、7-5「我覺得此平台讓我更快完成交易」有 92.9%的受測者認為此平台讓我更快完成交易抱持正面評價。

「會不會繼續」的分析結果為以下題項：7-4「我覺得此平台會讓我想一直使用」正向回應有 85.7%，其中只有 14.3%不同意、不同意的理由是：遊戲種類不夠豐富，因此我們增加了籃球機和旋轉氣球以及棒球機、7-6「我覺得此平台的紅利功能很吸引我」85.7%的受測者認為此平台紅利功能吸引程度抱持正面評價，14.3%使用者認為紅利功能獎勵種類太少不夠吸引使用者，因此我們增加兩項兌換獎品：雞排、珍奶手部飾品、7-7「我覺得此平台的綜合感受很吸引我」有 100%的受測者對於綜合感受為正向評價。

綜上所述，使用者對於本專題認為有用、好用、會繼續使用。

第五章 結論與建議

第一節 結論

首先，所有受測者對於本平台的功能表達了高度的認同，認為這些功能不僅是必要的，而且能夠提升購物的品質和效率，這代表受測者對本專題具有高度的肯定與信心。

其次，所有受測者能夠理解本平台的交易概念，且大部分受測者認為本平台能夠促進線上消費，並使交易更快完成，這凸顯出本專題的實用性，和對於線上交易的良好影響。

再者，在介面操作方面，所有受測者一致認為平台的操作簡單易懂，讓他們想一直使用，此外，大部分受測者對於平台的紅利功能也給予了正面評價，這表明紅利功能對於吸引使用者具有一定效果。

綜合來看，所有受測者對於本專題的綜合感受都是正向評價，認為平台是有用的、好用的，並願意繼續使用。這些正面的評價和肯定表明本專題設計的平台具有吸引力，並能滿足使用者的需求，進一步推動線上消費的發展。

第二節 建議

根據上述結論，本專題組提出以下建議，以進一步提升本平台的使用滿意度和吸引力：

一、國際化的推廣：

更進一步可以發展國際經濟，將此想法推向世界各地，將可以與旅行社或是各種形態商圈結合發展虛擬商圈經濟模式，使大多數人可體驗到虛擬商圈流行化的美好。

二、功能優化與說明強化：

確保平台功能的清晰度和易用性，並加強相關功能的使用說明，讓使用者更容易理解和使用平台的所有功能，後續可以與外送業者合作推出一外送叫餐服務，結合現實世界的外送服務，打造元宇宙與夜市的虛實整合，創造獨創的服務經濟型態，使得在遊玩體驗樂趣的同時，也能透過軟體內提供的外送服務，進一步拉近與現實生活的距離。

三、操作介面優化：

解決操作中的矛盾狀況，特別針對射氣球遊戲中可能出現的重複扣款問題加以提示，避免使用者遭遇不便。

四、時間效率改善：

優化遊戲物件標示，使使用者能快速找到目標，降低使用平台的時間成本。

五、遊戲種類擴充：

根據使用者的回饋，增加更多夜市遊戲選項，以滿足不同使用者的需求和興趣，提升平台的吸引力，甚至可以創建自己喜歡的腳色。

六、紅利功能增強：

考慮增加更多具吸引力的獎勵種類，以擴大紅利功能的吸引力，讓使用者更有動力持續使用平台。

七、改進幫助與支援：

針對仍需要幫助才能完成使用的使用者，提供即時的幫助與指導，或客服，增進使用者的遊玩舒適性。

綜合以上建議，透過這些改進，可以進一步優化平台，提高使用者滿意度，吸引更多使用者持續使用，並加強平台的實用性和吸引力。



參考資料

第一節 中文參考資料

- 一、經濟部商業司編(2011)，中華民國電子商務年鑑 2011，臺北市：經濟部商業司
- 二、魏文郡(2021)，三級警戒急凍餐飲業營收，加速外送及宅配減緩衝擊，產業經濟統計簡訊，384期，1-6頁
- 三、藍芳華(2021)，量販業者強化線上購物 挹注營業額成長【經濟部統計處】，產業經濟統計簡訊，391期
- 四、工研院資通所李潤容(2017)，虛擬實境的沉浸感，電腦通訊，170期
- 五、葉盈君(2012)，淺談計畫行為理論，國家教育研究院電子報第51期
- 六、林哲緯(2019)，從消費者情緒探討虛擬實境購物之可行性，國立屏東大學行銷與流通管理學系碩士班學位論文
- 七、李彥甫(2019)，從科技接受模型探討虛擬實境購物之行為，國立屏東大學行銷與流通管理學系碩士班學位論文
- 八、朱碧靜(民 101)，圖書館學與資訊科學大辭典，臺北市，漢美公司
- 九、性別平等教育法(2023年8月16日)第17條
- 十、會議規範(1965年7月20日)

第二節 網頁參考資料

- 一、黃名璽(20210626)，沖繩業者推偽逛街 虛擬實境漫遊國際通購物，中央通訊社新聞擷取自 <https://www.cna.com.tw/news/aopl/202106260112.aspx>。
- 二、OpenVR.shop 官網，擷取自 <https://www.openvrshop.com/>
- 三、VR OKINAWA 活動官網，擷取自 <https://virtualokinawa.jp>
- 四、賴昭男(20160723)，阿里 VR 購物 Buy+ 現身上海，中時新聞網擷取自 <https://tw.news.yahoo.com/%E9%98%BF%E9%87%8Cvr%E8%B3%BC%E7%89%A9buy-%E7%8F%BE%E8%BA%AB%E4%B8%8A%E6%B5%B7-215007633-finance.html>
- 五、OneStoneVR(20161208)，阿里 Buy+：雙十一之後，BUY+哪去了？，擷取自 <https://kknews.cc/tech/qebeea8.html>
- 六、杜鴻國(20170725)，AR/VR 與 MR 的技術探索，擷取自 <https://ictjournal.itri.org.tw/xcdoc/cont?xsmsid=0M236556470056558161&sid=0M269490599333831198>
- 七、91APP 編輯小組(20210701)。提升全通路銷售！「智慧零售」五大應用場景、商業模式和案例，擷取自 <https://www.91app.com/blog/smart-retail/>
- 八、陳冠文(2020-06-23)，智慧零售 AI 應用技術趨勢分析，擷取自 <https://ictjournal.itri.org.tw/xcdoc/cont?xsmsid=0M208578644085020215&qcat=0M236615921056444721&sid=0M262401678783677725>
- 九、吳碧娥(2021)，AR/VR 的後疫發展局勢與大廠布局，擷取自 <https://udn.com/news/story/6871/5525166>。



畢業專題 系統操作手冊

【放置附錄】

附錄

附錄一 專題執行計畫表

組名	夢想創客		
組員	班級	學號	姓名
	資四 C	10910318	莊英傑
	資四 C	10910303	龔家緯
	資四 C	10910306	劉坤堯
	資四 C	10910309	葉政廷
	資四 C	10910346	黃建維
	資四 C	10910318	莊英傑
選定合作單位	名稱		
	負責人		聯絡人
	電話		電話
	地址		
	業務描述	本專題並無合作單位。	
專題名稱	蔥夜市(séh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台		
專題資訊系統功能描述			
112 年 3 月 16 日 111-2 第一次例會訂定 112 年 4 月 13 日 111-2 第一次工作會議修正 112 年 5 月 25 日 111-2 第五次例會修正			
一、系統限制： 目前暫不和其他團體進行營利或非營利合作，不連結外部平台、不提供送貨與領貨服務，。			
二、系統開發功能目標： 本專題以協助各攤販上架虛擬服飾類商品為導向，總計十八個店鋪，服飾類可上架為三個，其餘為展示使用。			
三、攤販主遴選： 我們目前不和其他團體進行營利或非營利合作，所以由專題組員充當攤販主，或由例會同意的人員，目前為教育研究階段，所以不收取場地費及管理費。			
四、分區規劃： 參考三合夜市等常設性質夜市，沒有硬性規定商品業種分區集中營業，所以我們不強制將相同業種攤販分區營業。			
五、上架限制：現階段只販售虛擬服飾類商品、不可有妨害公共秩序之行為、不得損壞建築物或系統設備、並遵守專題例會各項管理與指導。			
六、系統十大功能： (一)、創建金流系統，使用者以法定錢幣購買 Robux 幣後，引導使用者在本專題夜市中點擊 ATM 儲值夜市幣。 (二)、建立一個 ATM 模型並放置於 Séh-iā-tshī 夜市場景內讓使用者可以點擊 ATM 模型打開儲值畫面(畫面提供三種儲值金額 200、400、800)。			

(三)、使用官方提供的 Developer Products 功能，讓使用者可以在 ATM 儲值畫面按下相對應的儲值金額時可以從使用者的帳戶扣取相對應的 Robux 幣以換取夜市幣(1Robux 幣換取 1 夜市幣)。

(四)、引入 DataStore2 模組將玩家購買後的夜市幣金額資料進行儲存，並在遊戲內消費時能即時更新所擁有的夜市幣。

(五)、而原本特製的服飾(上架費一件衣服或褲子要 10R 幣)給個空間專門販賣，與其他的上架的服飾做區別。

(六)、提供使用者與非玩家角色(NPC)進行固定用語對話。

(七)、NPC 頭上有容易辨識問號圖示。

(八)、NPC 採用多線性式對話功能設計，設計者將預設於 NPC 系統功能中的文本進行編排，讓玩家透過簡易點擊對話按鈕，達到傳達 NPC 功能訊息目的，如果涉及更大量文本結構對話，需使用對話型 AI 來進行自我溝通，所以在技術設計上並不考量此方案，現今網路遊戲、虛擬世界中的 NPC 都極少數使用此方案，在使用 AI 對話上會出現太多不可控的結果變化，會變得相當複雜。

(九)、提供使用者，購買服裝與產品介面。
使用者在夜市的服飾店，挑選喜歡的商品，並可以試穿，分別有試穿衣服、褲子和試穿全部三種按鈕，挑選好之後點選購買按鈕，購買時使用 Robux 幣支付，而不是使用夜市幣；讓服飾創作者引進數位服飾模型夜市讓消費者購買。(十)、購買夜市商品後，達到定額可轉換為紅利點，並提供只能用紅利點購買的服裝。

指導老師名 指 簽		日 期	年 月 日
--------------	--	-----	-------

附錄二 專題工作分配表

組名	夢想創客			填寫人	黃建維	
專題名稱	燈夜市(seh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台			填寫日期	112年09月28日	
分配內容	工作項目	莊英傑	龔家緯	劉坤堯	葉政廷	黃建維
計畫發想	專案計畫撰寫	✓	✓		✓	✓
	企劃書撰寫	✓	✓		✓	✓
專案製作	程式設計	✓	✓			
	場景建模		✓		✓	✓
專題行政工作	會議記錄製作	✓	✓	✓	✓	✓
	專題報告書	✓	✓	✓	✓	✓
	問卷製作					✓
專題發表	專題發表	✓				
	專題簡報製作	✓			✓	✓
	微電影製作	✓	✓			
	海報製作	✓		✓	✓	

110年5G競賽分工

- 一、提案摘要：初稿完成，大家在一起製作
- 二、背景與構想動機：家緯、蕙菱、政廷、英傑
- 三、提案說明：蕙菱、政廷
- 四、與5G技術之聯結性：奐禎、英傑
- 五、創意與創新性：浩堂、家緯、建維、奐禎、英傑
- 六、商轉可行性：浩堂、建維

111年日本東京發明展分工

Minecraft：英傑、家緯、政廷、坤堯

中文摘要：建維、英傑

海報：政廷、英傑

110-2 會議記錄輪值 (111/1/3 例會訂定) (111/2/28 更新)

1月：建維

2月：建維

3月：英傑(擔任會議主席，由其他組員代理)

4月：政廷

5月：家緯

6月：奐禎

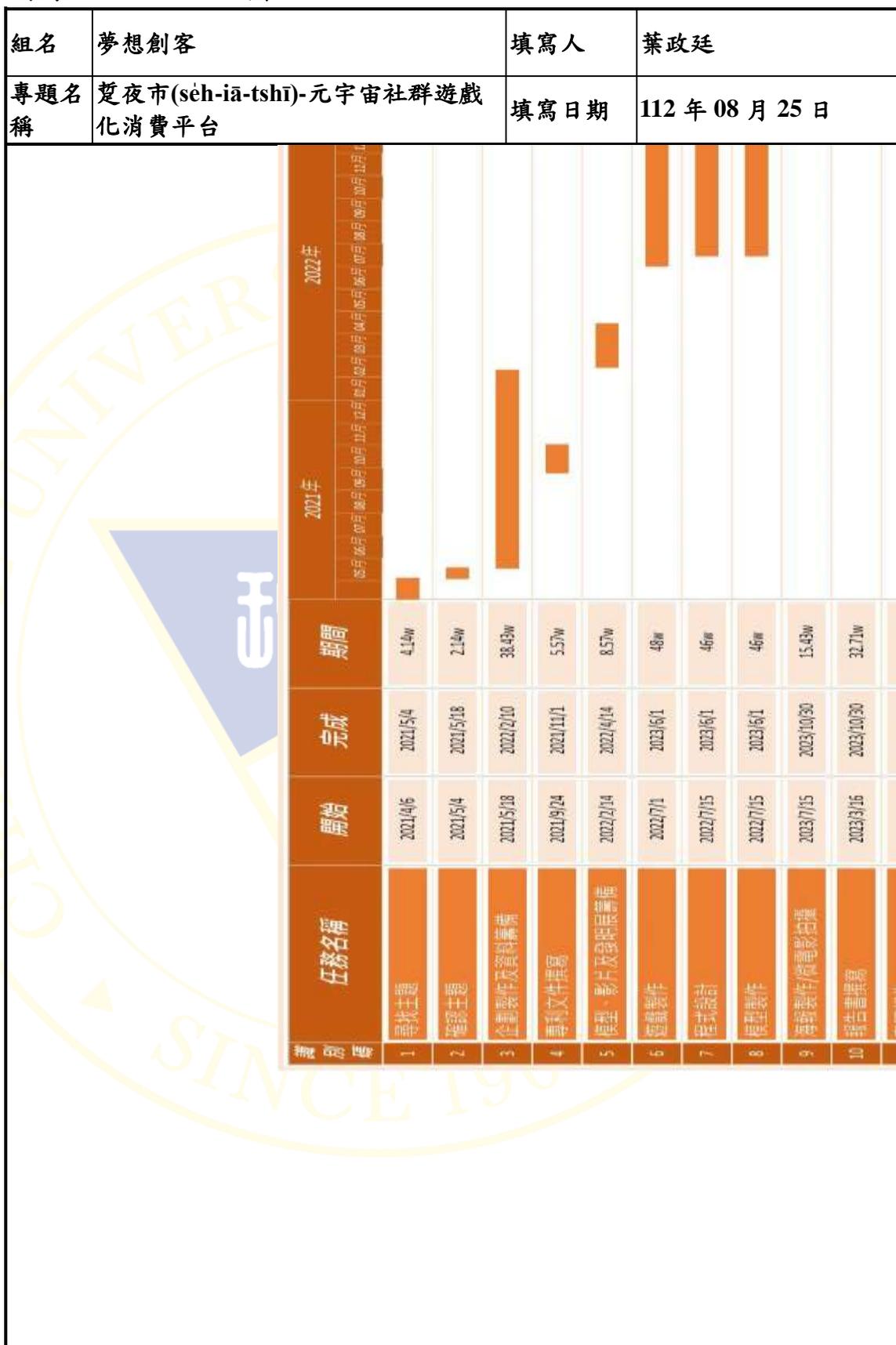
111-1 會議記錄輪值

7月：家緯
8月：英傑
9月：建維
10月：奐禎
11月：政廷
12月：政廷、坤堯（學習）

111-2 會議記錄由建維與政廷製作



附錄三 GANTT 圖



附錄四 開發工具清單

組名	夢想創客	填寫人	葉政廷
專題名稱	覓夜市(séh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月25日
<p>1、Roblox Studio</p> <p>2、Blender</p> <p>3、Adobe Photoshop</p> <p>4、Adobe Premiere</p> <p>5、Clip Studio Paint</p>			

附錄五 需求訪談計畫表

組名		填寫人	
專題 名稱		填寫日期	年月日
本專題無需求訪談			

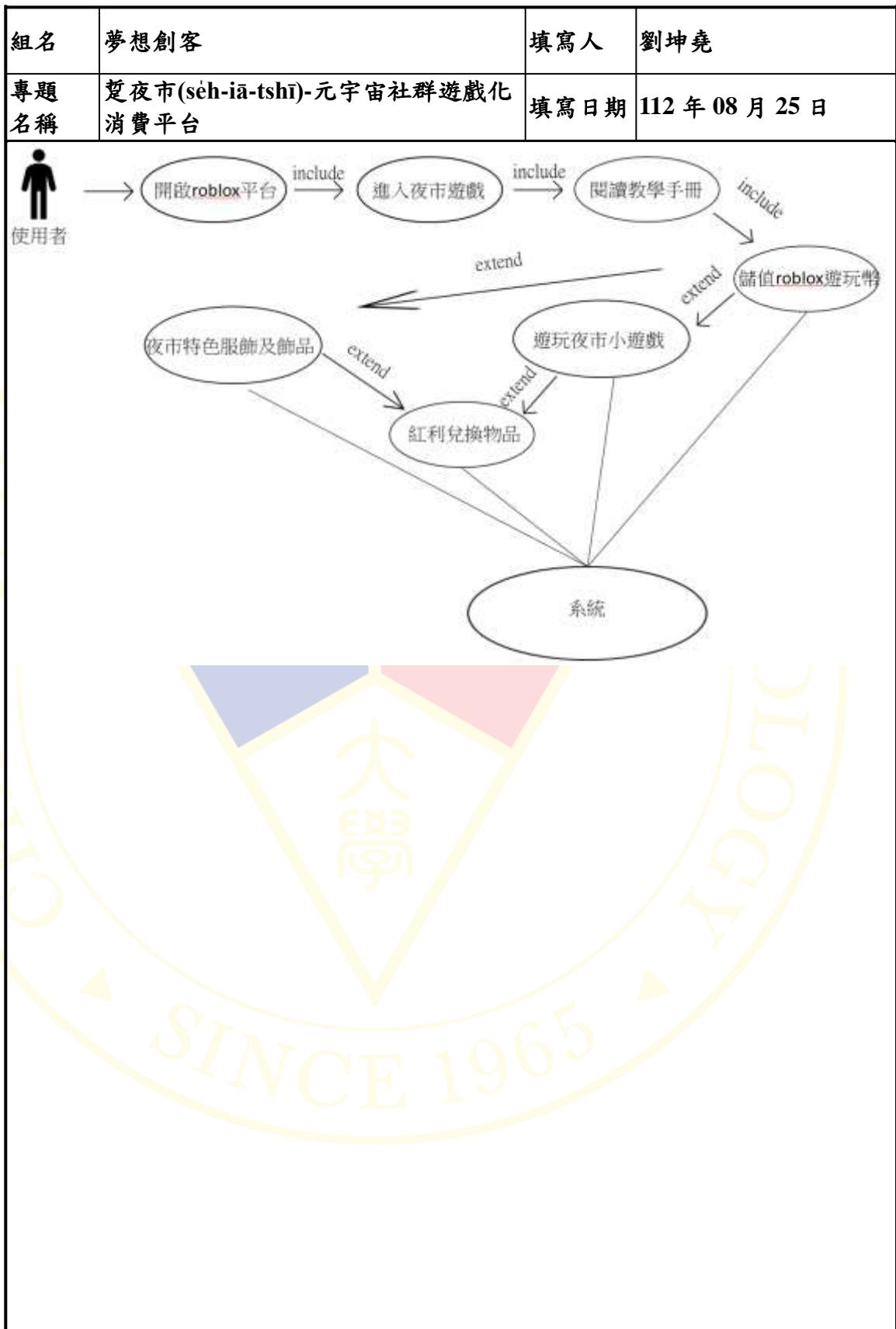


附錄六 需求訪談紀錄表

組名		填寫人	
專題名稱		填寫日期	年月日
本專題無需求訪談			



附錄七 使用個案圖



附錄八 藍圖

組名	夢想創客	填寫人	龔家緯
專題名稱	苳夜市(séh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月12日

1. 進入畫面



資料詞彙

編號	欄位名稱	長度/型態	規則/格式/ 範圍/公式	範例
01	夜市幣	5/數值	99999	1000
02	紅利點數	4/數值	9999	350
03	畫面名稱	20/文字	A*20	Manual
04	手冊內容	1000/文字	A*1000	歡迎來到元宇宙 夜市
05	關閉按鈕	按鈕	A	X

組名	夢想創客	填寫人	龔家緯
專題名稱	覓夜市(séh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月12日

2.儲值夜市幣畫面



資料詞彙

編號	欄位名稱	長度/型態	規則/格式/範圍/公式	範例
01	夜市幣	5/數值	99999	1000
02	紅利點數	4/數值	9999	350
03	畫面名稱	20/文字	A*20	Add value
04	儲值金額	5/文字	AAAAA	\$400
05	儲值金額圖片	圖片	圖片	圖片
06	購買按鈕	按鈕	AA	購買
07	關閉按鈕	按鈕	A	X

組名	夢想創客	填寫人	龔家緯
專題名稱	覓夜市(séh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月12日

3. 購買虛擬服飾畫面

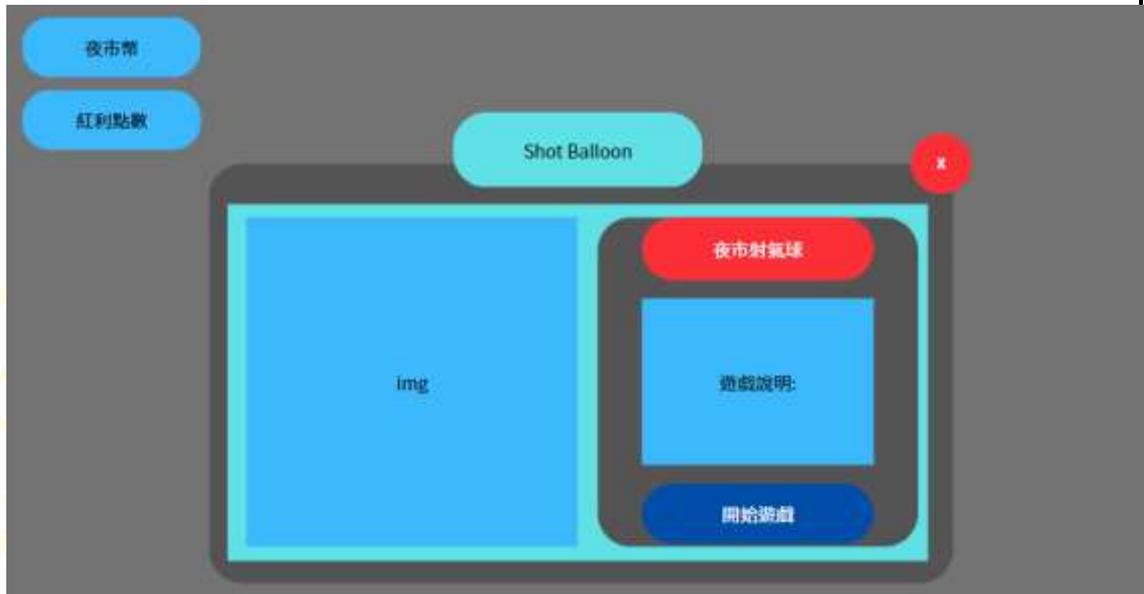


資料詞彙

編號	欄位名稱	長度/型態	規則/格式/範圍/公式	範例
01	夜市幣	5/數值	99999	1000
02	紅利點數	4/數值	9999	350
03	畫面名稱	20/文字	A*20	購買服飾
04	購買提醒文字	20/文字	A*20	是否購買?
05	服飾圖片	圖片	圖片	圖片
06	購買按鈕	按鈕	AAAAAAA	購買(50)
07	取消按鈕	按鈕	AA	取消

組名	夢想創客	填寫人	龔家緯
專題名稱	逛夜市(seh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月12日

4.射氣球說明畫面

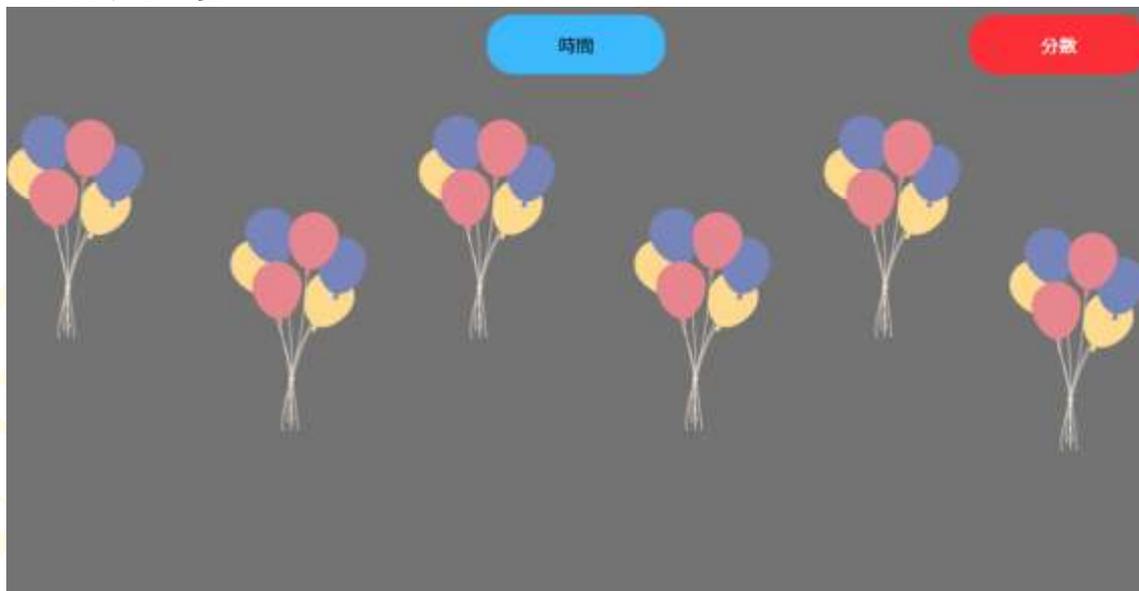


資料詞彙

編號	欄位名稱	長度/型態	規則/格式/範圍/公式	範例
01	夜市幣	5/數值	99999	1000
02	紅利點數	4/數值	9999	350
03	畫面名稱	20/文字	A*20	Shot Balloon
04	射氣球圖片	圖片	圖片	圖片
05	夜市遊戲名稱	7/文字	AAAAAAA	夜市射氣球
06	遊戲說明	300/文字	A*300	遊玩金額：50
07	開始按鈕	按鈕	AAAA	開始遊戲
08	關閉按鈕	按鈕	A	X

組名	夢想創客	填寫人	龔家緯
專題名稱	夏夜市(sèh-iā-tshī)-元宇宙社群 遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月12日

5.射氣球遊玩畫面



資料詞彙

編號	欄位名稱	長度/型態	規則/格式/ 範圍/公式	範例
01	時間	2/數值	99	60
02	分數	4/數值	9999	250

組名	夢想創客	填寫人	龔家緯
專題名稱	夏夜市(séh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月12日

6.射氣球結束畫面



資料詞彙

編號	欄位名稱	長度/型態	規則/格式/ 範圍/公式	範例
01	畫面名稱	20/文字	A*20	Game Over
02	結束標題	4/文字	AAAA	遊戲結束
03	結束內容	20/文字	A*20	遊戲分數：150
04	返回按鈕	按鈕	AAAA	返回夜市

組名	夢想創客	填寫人	龔家緯
專題名稱	逛夜市(seh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月12日

7.兌換紅利畫面



資料詞彙

編號	欄位名稱	長度/型態	規則/格式/ 範圍/公式	範例
01	夜市幣	5/數值	99999	1000
02	紅利點數	4/數值	9999	350
03	畫面名稱	20/文字	A*20	Points
04	紅利商品圖片	圖片	圖片	圖片
05	紅利商品說明	50/文字	A*50	獨家好禮兌換
06	兌換按鈕	按鈕	A*8	BUY(100)
07	關閉按鈕	按鈕	A	X

附錄九 資料詞彙

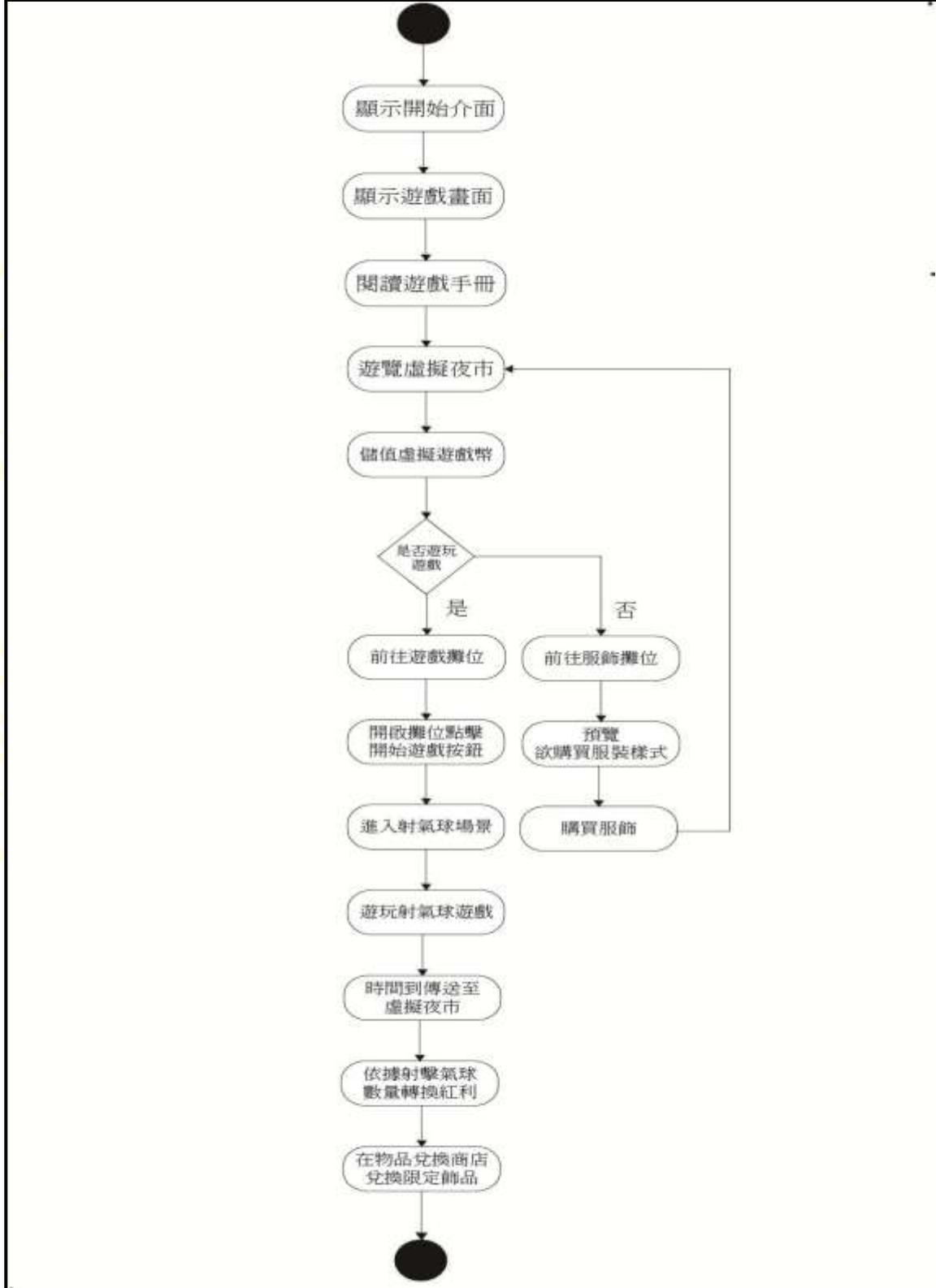
組名	夢想創客	填寫人	龔家緯
專題名稱	晝夜市(sēh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月12日

此表格已放於藍圖下方



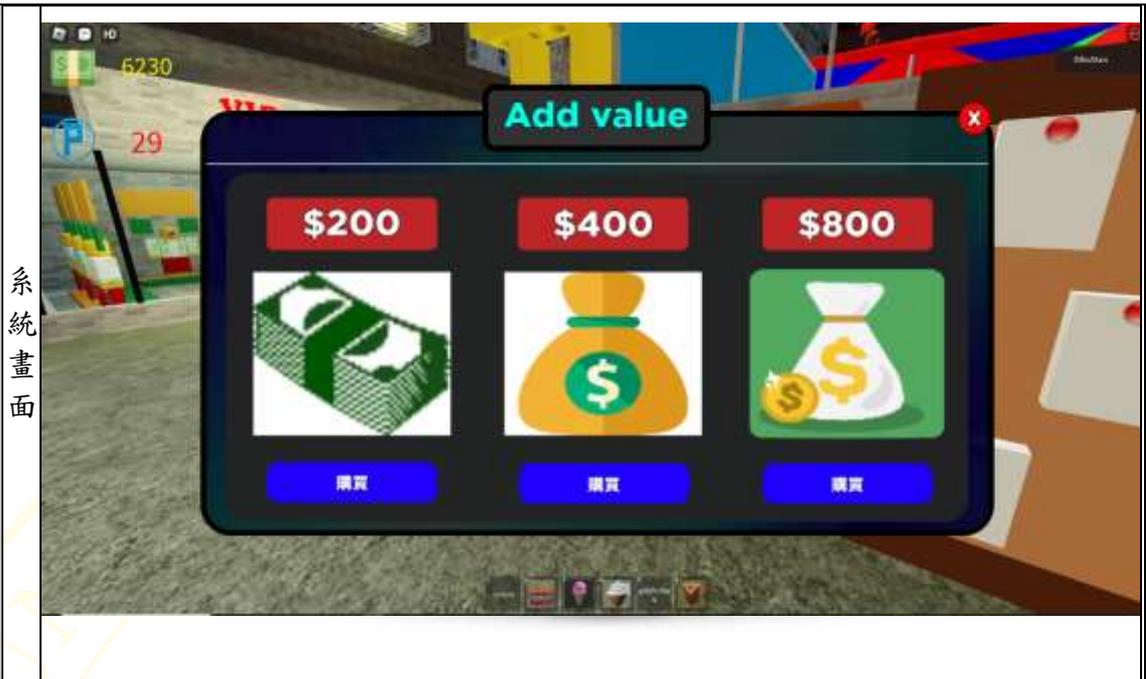
附錄十 活動圖

組名	夢想創客	填寫人	莊英傑
專題名稱	夏夜市(seh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月24日



附錄十一 使用者操作手冊

組名	夢想創客	填寫人	黃建維
專題名稱	覓夜市(seh-ia-tshī)-元宇宙社群 遊戲化消費平台	填寫日期	112年08月26日
112年4月14日111-2第一次工作會議通過 112年8月26日112年暑假第三次工作會議修			
畫面編號	1	畫面名稱	進入畫面
系統畫面			
操作說明	<p>進入遊戲畫面時，主畫面左上角鈔票為夜市幣金額；藍色P符號為福利點數，消費100夜市幣的商品可累積一點福利點數。</p> <p>中間為遊戲聲明，「點選」右上角又又即可關掉頁面。</p>		
畫面編號	2	畫面名稱	儲值夜市幣畫面



操作說明

點擊「ATM」進入貨幣兌換，您可以點擊遊戲內 ATM「購買」200、400、800R 幣，1R 幣等同 1 夜市幣，除服飾商品外，購買商品與玩遊戲一律使用夜市幣交易。

畫面編號	3	畫面名稱	購買虛擬服飾畫面
------	---	------	----------



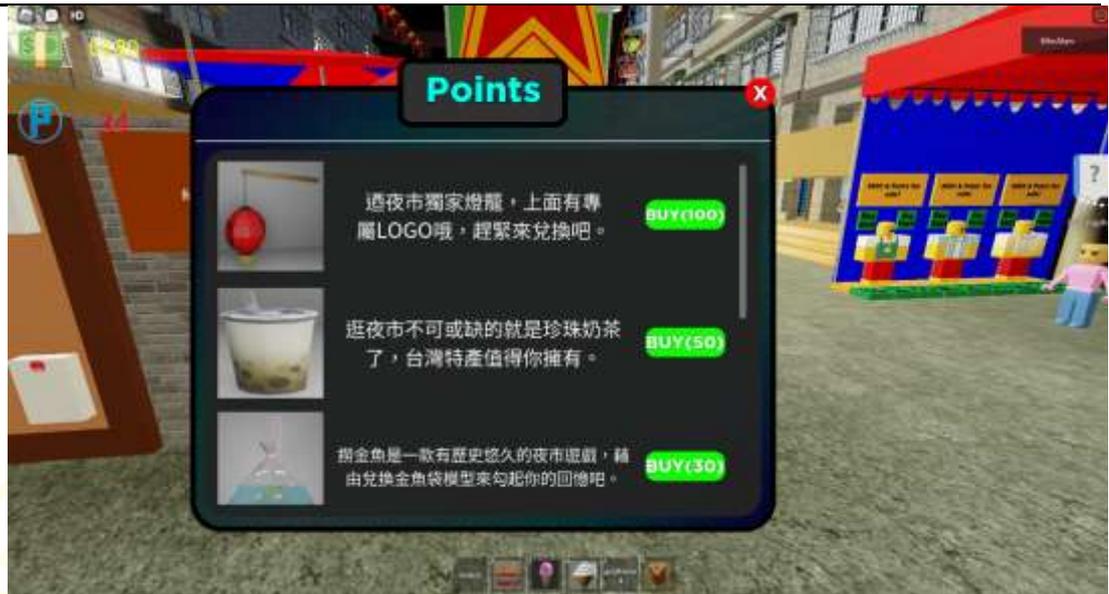
操作說明

購買虛擬服飾需先「購買」Robux，擁有充足的 R 必即可購買虛擬服飾。

畫面編號	4	畫面名稱	射氣球說明畫面
系統畫面			
操作說明	<p>點選夜市射氣球攤位老闆的「?」，並按下「開始遊戲」即可進入射氣球畫面。</p>		
畫面編號	5	畫面名稱	射氣球遊玩畫面
系統畫面			

操作說明	您可以點選工具列的「手槍」瞄準氣球射擊。		
畫面編號	6	畫面名稱	射氣球結束畫面
系統畫面			
操作說明	遊戲結束後點擊「返回夜市」。		
畫面編號	7	畫面名稱	兌換紅利畫面

系統畫面



操作說明
點選「BUY」兌換禮品。



附錄十二 測試相關計畫

組名	夢想創客	填寫人	黃建維
專題名稱	惹夜市(séh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年05月11日
112年5月11日 111-2 第四次例會通過			
<p>一、指導教師根據【系統功能描述】當中的「系統開發功能目標」進行功能設計驗證，符合目標後進行下一階段「使用者測試」。</p> <p>二、受測者為指導教師所指導的專題組員，與本組所邀請人員，預計十人，測試開始前，先請宇翔、峻瑋兩位同學協助進行預測，並依預測結果將本測試計畫修正，並於112年5月11日討論定案。</p> <p>三、請坤堯先用簽帳卡代墊儲值費用，家緯帳號上架費170元、測試帳號170元，事後向指導教師核銷。</p> <p>四、由葉政廷協助製作受測者應完成任務(本計畫第五點)，以利進行細部設計驗證。</p> <p>五、受測者應完成任務</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.兌換夜市幣 2.購買攤位商品 3.遊玩夜市遊戲 4.購買一件服飾 5.用紅利點數兌換獎品與商品模型 <p>六、測試日期為112年5月11日至同年5月25日，測試日期由受測者提供，給予本組選擇，地點為線上會議或電腦教室，並請一位組員協助說明，測試帳號用坤堯帳號。</p> <p>七、受測者完成任務後，當場填寫建維與士琳製作的【惹夜市(Séh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台，使用者體驗調查】。</p> <p>八、112年6月1日111-2第七次例會前完成進行問卷分析，並討論要修正內容，112年7月修正完畢，停止開發。</p> <p>九、受測者無獎勵規劃，但之後若該專題組需要進行相關測試，可評估協助。</p> <p>十、受測者權利義務</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.測試時間至多十五分鐘 2.可隨時退出測試 3.測試者可以提出，將姓名列入專題文件的銘謝文內。 <p>本計畫經專題會議通過，修正時亦同。</p>			

附錄十三 程式碼

組名	夢想創客	填寫人	龔家緯、黃建維
專題名稱	楚夜市(sèh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年09月26日

112年9月22日 112-1 第1次例會同意公開程式碼

一、MoneyScript(遊戲金流)

```

1  local Players = game:GetService("Players")
2  local ServerScriptServer = game:GetService("ServerScriptService")
3  local Workspace = game:GetService("Workspace")
4
5  local RS = game:GetService("ReplicatedStorage")
6  local BuyRemoteEvent = RS:WaitForChild("BuyRemoteEvent")
7  local BuyRemoteFunction = RS:WaitForChild("BuyRemoteFunction")
8  local AddValueRemoteEvent = RS:WaitForChild("AddValueRemoteEvent")
9  local PonintAddMoneyRemoteEvent = RS:WaitForChild("PonintAddMoneyRemoteEvent")
10 local UpdateMoneyRemoteEvent = RS:WaitForChild("UpdateMoneyRemoteEvent")
11 local UpdatePointsRemoteEvent = RS:WaitForChild("UpdatePointsRemoteEvent")
12 local AddPointRemoteEvent = RS:WaitForChild("AddPointRemoteEvent")
13
14 local pointBuyRemoteEvent=RS:WaitForChild("pointBuyRemoteEvent")
15 local pointBuyRemoteFunction = RS:WaitForChild("pointBuyRemoteFunction")
16
17 local MarketplaceService = game:GetService("MarketplaceService")
18
19 local Moneytext = game.StarterGui.MoneyGui.Frame:WaitForChild("MoneyTextLabel")
20 local Moneyvalue = Moneytext:WaitForChild("Value")
21
22 local PointsText = game.StarterGui.MoneyGui.Frame1:WaitForChild("PointsTextLabel")
23 local Pointsvalue = PointsText:WaitForChild("Value")
24 -->> require()取得在ServerScriptServer的DataStore2(ModuleScript)
25 local DataStore2 = require(ServerScriptServer.DataStore2)
26
27 -->> 將此遊戲會用到的資料名稱，組合成一個字典 (key-value) 的 table (必要)
28 DataStore2.Combine("DATA", "money")
29 DataStore2.Combine("DATA", "points")
30
31 -->> 當有玩家進入遊戲時觸發：
32 Players.PlayerAdded:Connect(function(player)
33     --取出玩家的 money 資料(一個 DataStore 的 Object 或 Instance)
34     local moneyStore = DataStore2("money", player)
35
36
37     Moneyvalue.Value = moneyStore:Get(0)
38     Moneytext.Text = Moneyvalue.Value
39     UpdateMoneyRemoteEvent:FireClient(player, Moneyvalue.Value)
40     -- OnUpdata 會在當玩家的moneyStore(DataStore) 裡面的值改變時觸發
41     -- 每當 OnUpdata 觸發時會執行 () 裡面的function
42     -- OnUpdata 觸發時會取得一個改變過後的值(newMoney)
43
44     local pointsStore = DataStore2("points", player)
45     Pointsvalue.Value = pointsStore:Get(0)
46     PointsText.Text = Pointsvalue.Value
47     UpdatePointsRemoteEvent:FireClient(player, Pointsvalue.Value)
48
49 end)

```

```

52 -->> 點擊Moneypart取得錢
53 ▼ Workspace.Cashier.ClickDetector.MouseClick:Connect(function(player)
54 -- 先創建玩家的 money資料的 DataStore(Object)，好讓我們能執行CRUD
55     local moneyStore = DataStore2("money" , player)
56 -- 使用 DataStore 的 Increment() 函式，為這筆 money 的資料增加一個資料
57     moneyStore:Increment(1000)
58     Moneyvalue.Value = Moneyvalue.Value+1000
59 ▼     local function updateClientCurrency(amount)
60         UpdateMoneyRemoteEvent:FireClient(player,amount)
61     end
62     updateClientCurrency(Moneyvalue.Value)
63     moneyStore:OnUpdate(updateClientCurrency)
64 end)
65
66 ▼ BuyRemoteEvent.OnServerEvent:Connect(function(player , price)
67
68     local moneyStore = DataStore2("money" , player)
69     moneyStore:Increment(-price)
70     Moneyvalue.Value = Moneyvalue.Value-price
71 ▼     local function updateClientCurrency(amount)
72         UpdateMoneyRemoteEvent:FireClient(player,amount)
73     end
74     updateClientCurrency(Moneyvalue.Value)
75     moneyStore:OnUpdate(updateClientCurrency)
76
77     local pointsStore = DataStore2("points", player)
78     pointsStore:Increment(price/10)
79     Pointsvalue.Value = Pointsvalue.Value+(price/10)
80 ▼     local function updateClientPoints(amount)
81         UpdatePointsRemoteEvent:FireClient(player,amount)
82     end
83     updateClientPoints(Pointsvalue.Value)
84     pointsStore:OnUpdate(updateClientPoints)
85
86
87 end)
88
89 ▼ pointBuyRemoteEvent.OnServerEvent:Connect(function(player , price)
90     local pointsStore = DataStore2("points", player)
91     pointsStore:Increment(-price)
92     Pointsvalue.Value = Pointsvalue.Value-price
93 ▼     local function updateClientPoints(amount)
94         UpdatePointsRemoteEvent:FireClient(player,amount)
95     end
96     updateClientPoints(Pointsvalue.Value)
97     pointsStore:OnUpdate(updateClientPoints)
98 end)

```

```

100
101  AddValueRemoteEvent.OnServerEvent:Connect(function(player , price, id1)
102
103     local moneyStore = DataStore2("money" , player)
104
105     MarketplaceService.ProcessReceipt = function(purchaseInfo)
106         local plr = Players:GetPlayerByUserId(purchaseInfo.PlayerId)
107
108         if purchaseInfo.ProductId == id1 then
109             moneyStore:Increment(price)
110             Moneyvalue.Value = Moneyvalue.Value+price
111             price=0
112
113         end
114
115         local function updateClientCurrency(amount)
116             UpdateMoneyRemoteEvent:FireClient(player,amount)
117         end
118
119         updateClientCurrency(Moneyvalue.Value)
120         moneyStore:OnUpdate(updateClientCurrency)
121     end
122 end)
123
124
125  PoinintAddMoneyRemoteEvent.OnServerEvent:Connect(function(player , pointsprice,moneyprice)
126
127     local pointsStore = DataStore2("points", player)
128     pointsStore:Increment(-pointsprice)
129     Pointsvvalue.Value = Pointsvvalue.Value-pointsprice
130
131     local function updateClientPoints(amount)
132         UpdatePointsRemoteEvent:FireClient(player,amount)
133     end
134     updateClientPoints(Pointsvvalue.Value)
135     pointsStore:OnUpdate(updateClientPoints)
136
137     local moneyStore = DataStore2("money" , player)
138     moneyStore:Increment(moneyprice)
139     Moneyvalue.Value = Moneyvalue.Value+moneyprice
140     moneyprice=0
141
142     local function updateClientCurrency(amount)
143         UpdateMoneyRemoteEvent:FireClient(player,amount)
144     end
145
146     updateClientCurrency(Moneyvalue.Value)
147     moneyStore:OnUpdate(updateClientCurrency)
148 end)
149
150
151
152
153  AddPointRemoteEvent.OnServerEvent:Connect(function(player , points)
154     local pointsStore = DataStore2("points", player)
155     pointsStore:Increment(points)
156     Pointsvvalue.Value = Pointsvvalue.Value+points
157
158     local function updateClientPoints(amount)
159         UpdatePointsRemoteEvent:FireClient(player,amount)
160     end
161     updateClientPoints(Pointsvvalue.Value)
162     pointsStore:OnUpdate(updateClientPoints)
163 end)

```

二、AddValueScript (儲值夜市幣)

```

1  local RS = game:GetService("ReplicatedStorage")
2  local AddValueRemoteEvent = RS:WaitForChild("AddValueRemoteEvent")
3  local MarketplaceService = game:GetService("MarketplaceService")
4  local player = game.Players.LocalPlayer
5
6  local Btn = script.Parent
7  local id = 1335101450
8  local id1 = Btn:GetAttribute("DevProductId")
9  local price = Btn.Value.Value
10
11  Btn.MouseButton1Click:Connect(function()
12     MarketplaceService.PromptProductPurchase(player, id1)
13     AddValueRemoteEvent:FireServer(price, id1)
14 end)

```

三、SaveTools(儲存玩家背包)

```
1 local ToolFolder = game:GetService("ServerStorage"):FindFirstChild("foodMd")
2 local ToolFolder2 = game:GetService("ServerStorage"):FindFirstChild("pointMd")
3 local DataStoreService = game:GetService("DataStoreService")
4 local SaveData = DataStoreService:GetDataStore("SaveData")
5
6 game.Players.PlayerAdded:Connect(function(Player)
7     local ToolData = SaveData:GetAsync(Player.UserId)
8
9     local Backpack = Player:WaitForChild("Backpack")
10    local StarterGear = Player:WaitForChild("StarterGear")
11
12    if ToolData == nil then
13        for i,v in pairs(ToolData) do
14            if ToolFolder:FindFirstChild(v) and Backpack:FindFirstChild(v) == nil and StarterGear:FindFirstChild(v) == nil then
15                ToolFolder[v]:Clone().Parent = Backpack
16                ToolFolder[v]:Clone().Parent = StarterGear
17            elseif ToolFolder2:FindFirstChild(v) and Backpack:FindFirstChild(v) == nil and StarterGear:FindFirstChild(v) == nil then
18                ToolFolder2[v]:Clone().Parent = Backpack
19                ToolFolder2[v]:Clone().Parent = StarterGear
20            end
21        end
22    end
23 end)
24
25 Player.CharacterAdded:Connect(function(Character)
26     Character:WaitForChild("Humanoid"):UnequipTools()
27 end)
28
29 game.Players.PlayerRemoving:Connect(function(Player)
30     local ToolTable = {}
31
32     for i,v in pairs(Player.Backpack:GetChildren()) do
33         table.insert(ToolTable,v.Name)
34     end
35     if ToolTable == nil then
36         SaveData:SetAsync(Player.UserId,ToolTable)
37     end
38 end)
39 end)
```

四、ModelScript (讀取玩家背包)

```
1 local RS = game:GetService("ReplicatedStorage")
2 local SS = game:GetService("ServerStorage")
3
4 local MdRemoteEvent = RS:WaitForChild("MdRemoteEvent")
5 local MdRemoteFunction = RS:WaitForChild("MdRemoteFunction")
6 local foodMd = SS.foodMd
7
8 local pointMdRemoteEvent = RS:WaitForChild("pointMdRemoteEvent")
9 local pointMdFunction = RS:WaitForChild("pointMdRemoteFunction")
10 local pointMd = SS.pointMd
11
12 MdRemoteEvent.OnServerEvent:Connect(function(player,itemID)
13     local ID = tonumber(itemID)
14     if ID == 1 then
15         local md1 = foodMd:WaitForChild("Md1"):Clone()
16         md1.Parent = player.Backpack
17     elseif ID == 2 then
18         local md2 = foodMd:WaitForChild("Md2"):Clone()
19         md2.Parent = player.Backpack
20     elseif ID == 3 then
21         local md3 = foodMd:WaitForChild("Md3"):Clone()
22         md3.Parent = player.Backpack
23     elseif ID == 4 then
24         local md4 = foodMd:WaitForChild("Md4"):Clone()
25         md4.Parent = player.Backpack
26     elseif ID == 5 then
27         local md5 = foodMd:WaitForChild("Md5"):Clone()
28         md5.Parent = player.Backpack
29     elseif ID == 6 then
30         local md6 = foodMd:WaitForChild("Md6"):Clone()
31         md6.Parent = player.Backpack
32     elseif ID == 7 then
33         local md7 = foodMd:WaitForChild("Md7"):Clone()
34         md7.Parent = player.Backpack
35     elseif ID == 8 then
36         local md8 = foodMd:WaitForChild("Md8"):Clone()
37         md8.Parent = player.Backpack
38     elseif ID == 9 then
39         local md9 = foodMd:WaitForChild("Md9"):Clone()
40         md9.Parent = player.Backpack
41     elseif ID == 10 then
42         local md10 = foodMd:WaitForChild("Md10"):Clone()
43         md10.Parent = player.Backpack
44     elseif ID == 11 then
45         local md11 = foodMd:WaitForChild("Md11"):Clone()
46         md11.Parent = player.Backpack
47     elseif ID == 12 then
48         local md12 = foodMd:WaitForChild("Md12"):Clone()
49         md12.Parent = player.Backpack
50     else
51         print("error")
52     end
53 end)
```

```

55  pointMdRemoteEvent.OnServerEvent:Connect(function(player,itemID)
56      local ID = tonumber(itemID)
57      if ID == 1 then
58          local md13 = pointMd:WaitForChild("lantern"):Clone()
59          md13.Parent = player.Backpack
60      elseif ID == 2 then
61          local md14 = pointMd:WaitForChild("pearlmilktea"):Clone()
62          md14.Parent = player.Backpack
63      elseif ID == 3 then
64          local md15 = pointMd:WaitForChild("goldfishbag"):Clone()
65          md15.Parent = player.Backpack
66      elseif ID == 4 then
67          local md16 = pointMd:WaitForChild("chickenchop"):Clone()
68          md16.Parent = player.Backpack
69      else
70          print("error")
71      end
72  end)

```

五、BalloonPurchaseScript(射氣球付款及場景跳轉)

```

1      Player = game.Players.LocalPlayer
2
3      local ErrorSound = game.Workspace.ErrorSound
4      local SuccessSound = game.Workspace.CashSoundEffect
5
6      local RS = game:GetService("ReplicatedStorage")
7      local BuyRemoteEvent = RS:WaitForChild("BuyRemoteEvent")
8      local BuyRemoteFunction = RS:WaitForChild("BuyRemoteFunction")
9
10
11     local TeleportService = game:GetService("TeleportService")
12
13     local itemValue = script.Parent.Parent.Value
14
15
16     local Moneytext = game.StarterGui.MoneyGui.Frame:WaitForChild("MoneyTextLabel")
17     local Moneyvalue = Moneytext:WaitForChild("Value")
18
19     script.Parent.MouseButton1Click:Connect(function(player)
20         local price = itemValue.Value
21
22
23         if Moneyvalue.Value >= price then
24             Moneyvalue.Value = Moneyvalue.Value - price
25             BuyRemoteEvent:FireServer(price)
26
27             SuccessSound:Play()
28
29             local data = {}
30             data["coin"] = Moneyvalue.Value
31             TeleportService:Teleport(10993678486 , player , data)
32         else
33             ErrorSound:Play()
34         end
35     end)

```

六、GunScript(槍枝射擊)

```

1      local gun = script.Parent
2      local gun_shot = gun.Handle['Gun Shot']
3
4
5      local ReplicatedStorage = game:GetService('ReplicatedStorage')
6      local remoteEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild('ShotEvent')
7
8
9     gun.Equipped:Connect(function(mouse)
10
11         mouse.Button1Down:Connect(function()
12             remoteEvent:FireServer(gun.Handle.Position, mouse.Hit.p)
13             gun_shot:Play()
14         end)
15     end)

```

七、BalloonScript(氣球血量計算及重生)

```
1 local Players = game.GetService("Players")
2
3 local ScoreRemoteEvent = game.ReplicatedStorage:FindFirstChild("ScoreRemoteEvent")
4
5
6 name="Humanoid"
7
8 robo=script.Parent:clone()
9 Head=script.Parent.Head
10 part1=script.Parent.Part1
11 part2=script.Parent.Part2
12
13 local player1
14
15 Players.PlayerAdded:Connect(function(player)
16     player1=player
17 end)
18
19
20
21 function ballscore()
22     while true do
23         wait(1)
24
25         if script.Parent.Humanoid.Health<1 then
26             Head.Transparency=1
27             part1.Transparency=1
28             part2.Transparency=1
29             player1.leaderstats.score.Value+=1
30             wait(3)
31             script.Parent.Humanoid.Health=100
32             Head.Transparency=0
33             part1.Transparency=0
34             part2.Transparency=0
35         end
36     end
37 end
38 ballscore()
39
40
```

八、TimeScript(遊戲時間計算)

```
1 local cgtimeEvent = game.ReplicatedStorage:FindFirstChild("cgtimeEvent")
2 local UpdateTimeRemoteEvent= game.ReplicatedStorage:FindFirstChild("UpdateTimeRemoteEvent")
3 local endRemoteEvent=game.ReplicatedStorage:FindFirstChild("endRemoteEvent")
4
5
6 cgtimeEvent.OnServerEvent:Connect(function(player,timer)
7
8
9     local function UpdateTime(timer)
10         UpdateTimeRemoteEvent:FireClient(player,timer)
11     end
12     local function endRemote(score)
13         endRemoteEvent:FireClient(player,score)
14     end
15
16     while(timer>-1) do
17         UpdateTime(timer)
18         timer-=1
19         wait(1)
20     end
21     local score1=player.leaderstats.score.Value
22     endRemote(score1)
23 end)
```

九、ScoreScript(遊戲分數計算)

```
1 local UpdateScoreRemoteEvent= game.ReplicatedStorage:FindFirstChild("UpdateScoreRemoteEvent")
2 local ScoreRemoteEvent = game.ReplicatedStorage:FindFirstChild("ScoreRemoteEvent")
3
4 ScoreRemoteEvent.OnServerEvent:Connect(function(player)
5     print(player)
6     player.leaderstats.score.Value += 1
7 end)
```

十、GameOverScript(遊戲結算及跳轉回夜市場景)

```

1   Player = game.Players.LocalPlayer
2
3   local TeleportService = game:GetService("TeleportService")
4
5
6   ▼ script.Parent.MouseButton1Click:Connect(function(player)
7       print(Player.leaderstats.score.Value)
8
9       local data = {}
10      data["point"] = Player.leaderstats.score.Value/10
11      print(data["point"])
12      TeleportService:Teleport(10163759965 , player , data)
13  end)

```

十一、BuyApparelScript(購買服飾)

```

1   --ShirtId
2   local shirtId = 11868071938
3   --Prompts the player to purchase the GearItem
4   ▼ script.Parent.ClickDetector.MouseClick:connect(function(player)
5       game:GetService("MarketplaceService"):PromptPurchase(player, shirtId)
6   end)

```

十二、PointsScript(兌換紅利商品)

```

1   Player = game.Players.LocalPlayer
2
3   local ErrorSound = game.Workspace.ErrorSound
4   local SuccessSound = game.Workspace.CashSoundEffect
5
6   local RS = game:GetService("ReplicatedStorage")
7   local pointBuyRemoteEvent = RS:WaitForChild("pointBuyRemoteEvent")
8   local pointBuyRemoteFunction = RS:WaitForChild("pointBuyRemoteFunction")
9
10
11  local PonintAddMoneyRemoteEvent = RS:WaitForChild("PonintAddMoneyRemoteEvent")
12  local player = game.Players.LocalPlayer
13
14  local Btn = script.Parent
15  local moneyprice = Btn.Value.Value
16  local pointsprice = Btn.Value1.Value
17
18  local Pointstext = game.StarterGui.MoneyGui.Frame1:WaitForChild("PointsTextLabel")
19  local Pointsvalue = Pointstext:WaitForChild("Value")
20
21  ▼ script.Parent.MouseButton1Click:Connect(function()
22
23      if Pointsvalue.Value >= pointsprice then
24          Pointsvalue.Value = Pointsvalue.Value - pointsprice
25          PonintAddMoneyRemoteEvent:FireServer(pointsprice,moneyprice)
26
27          SuccessSound:Play()
28      else
29          ErrorSound:Play()
30      end
31  end)

```

附錄十四 中華民國專利公報

本專題組於三下時申請新型專利，其專利公報摘要如下

【11】證書號數：M629377

【45】公告日：中華民國 111 (2022) 年07 月11 日

【51】Int. Cl. : **G06Q30/06 (2012.01)** **G02B27/01**
(2006.01)

新型

全2頁

【54】名稱： 虛擬線上夜市購物與遊玩系統

【21】申請案號： 111200304 【22】申請日：中華民國111 (2022) 年01 月07 日

【72】新型創作人：楊智偉 (TW) ；莊英傑 (TW) ；黃建維 (TW) ；龔家緯 (TW) ；
鄭浩堂(TW) ；歐蕙菱 (TW) ；葉政廷 (TW) ；陳奐禎 (TW)

【71】申請人： 致理學校財團法人致理科技大學
新北市板橋區文化路 1 段 313 號

【74】代理人： 陳福龍

【57】申請專利範圍

1. 一種虛擬線上夜市購物與遊玩系統，係包括：一伺服器裝置，係建構一雲端資料庫，在該雲端資料庫儲存複數夜市攤商暨店家資料，及一夜市購物與遊玩程式；一第一通訊單元，係設於該伺服器裝置，且與該雲端資料庫電性連接，以通訊方式將該複數夜市攤商暨店家資料，及該夜市購物與遊玩程式進行傳輸；一頭戴裝置，係供一使用者戴在頭部；一第二通訊單元，係設於該頭戴裝置，以通訊方式與該伺服器裝置通訊連結，以下載該複數夜市攤商暨店家資料及該夜市購物與遊玩程式；一儲存單元，係設於該頭戴裝置，且與該第二通訊單元電性連接，以儲存該複數夜市攤商暨店家資料及該夜市購物與遊玩程式，並執行該夜市購物與遊玩程式；至少一手把單元，係與該頭戴裝置無線連結，透過該至少一手把單元產生至少一操作訊號，並以無線通訊方式將該至少一操作訊號傳輸至該頭戴裝置；以及一第一顯示單元，係設於該頭戴裝置，且與該儲存單元及該至少一手把單元連結，接收該複數夜市攤商暨店家資料及該至少一操作訊號，進而顯示一夜市攤商暨店家畫面及一操作畫面；其中，該頭戴裝置具有一線上訂購介面，透過該第一顯示單元進行顯示，使該線上訂購介面供該使用者進行線上訂購，產生一訂購資料，且由該第一顯示單元顯示該訂購資料。
2. 如請求項 1 所述之虛擬線上夜市購物與遊玩系統，其中該第二通訊單元，係以通訊方式與該第一通訊單元通訊連結，將儲存在該雲端資料庫內的該複數夜市攤商暨店家資料及該夜市購物與遊玩程式透過通訊方式進行通

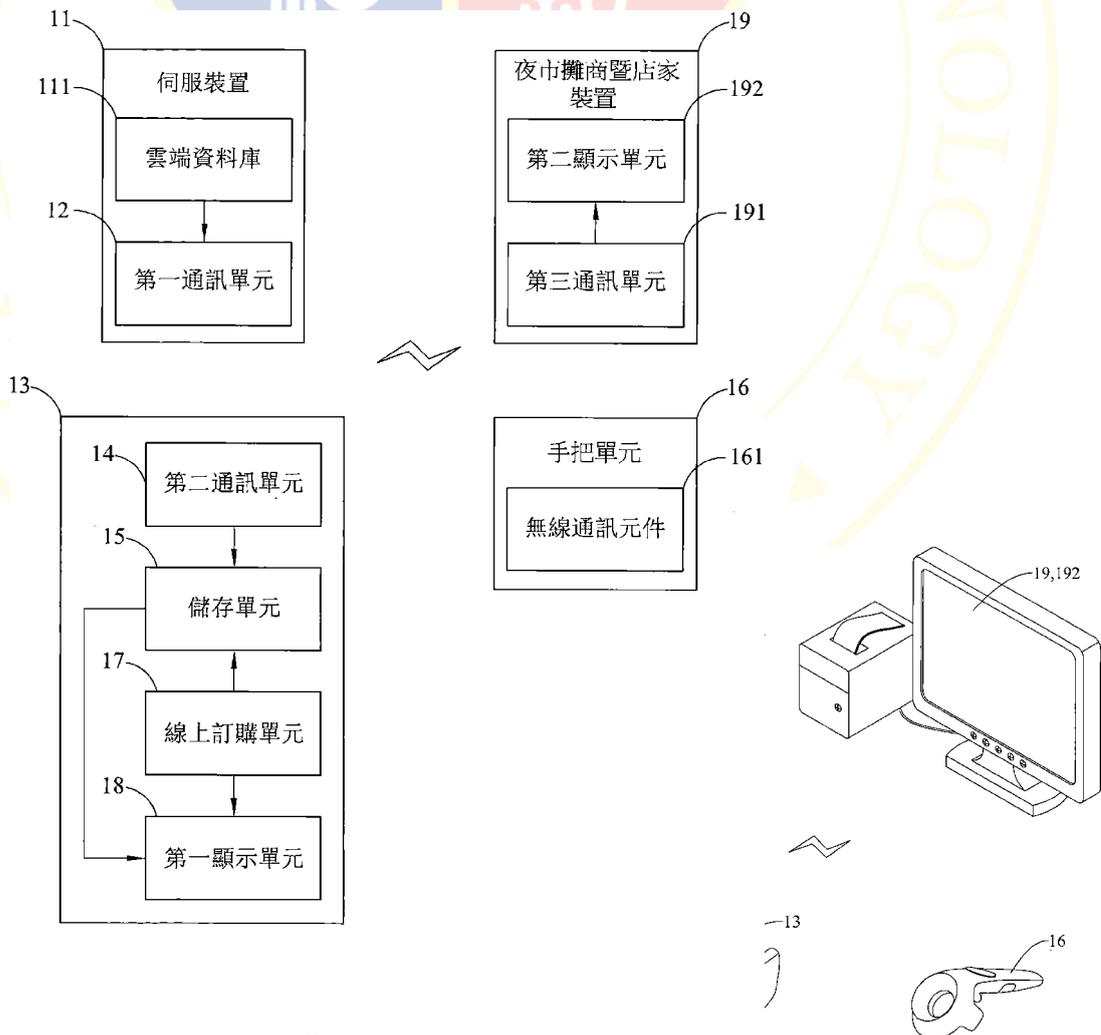
訊傳輸下載至該頭戴裝置。

3. 如請求項 1 所述之虛擬線上夜市購物與遊玩系統，其中該至少一手把單元，係設有一無線通訊元件，透過該無線通訊元件以無線通訊方式將該至少一操作訊號傳輸至該頭戴裝置。
4. 如請求項 1 所述之虛擬線上夜市購物與遊玩系統，再包括一夜市攤商暨店家裝置，係接收該訂購資料，並將該訂購資料顯示，以供店家備貨。
5. 如請求項 4 所述之虛擬線上夜市購物與遊玩系統，其中該夜市攤商暨店家裝置，係包括：一第三通訊單元，係與該第二通訊單元通訊連接，接收該訂購資料；以及一第二顯示單元，係與該第三通訊單元電性連接，接收該訂購資料，並將該訂購資料的內容予以顯示。

如請求項 5 所述之虛擬線上夜市購物與遊玩系統，其中該第三通訊單元，係選自一有線通訊方式及一無線通訊方式之其中一者接收該訂購資料。如請求項 1 所述之虛擬線上夜市購物與遊玩系統，其中該第一通訊單元及該第二通訊單元，係以無線通訊方式進行無線通訊連結。

1. 如請求項 1 所述之虛擬線上夜市購物與遊玩系統，其中該儲存單元，係為一記憶體。圖式簡單說明

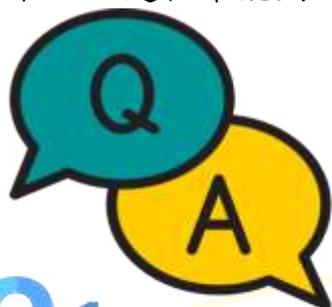
[第 1 圖]本創作虛擬線上夜市購物與遊玩系統之方塊示意圖；以及[第 2 圖]



【第 1 圖】

本創作虛擬線上夜市購物與遊玩系統之架構示意圖。





逛夜市能夠解決 哪些問題？

Q1

疫情之下，人與人接觸頻繁，增加傳染疾病的機率

A1

虛擬夜市減少人與人互相群聚傳染疾病的機率

Q2

有些人會因為夜市壅擠而不想去

A2

利用Meta技術使得不用每個人都去夜市人擠人

Q3

因工作或個人時間上與夜市營業時間衝突

A3

Meta技術讓您隨時能前往夜市

Q4

攤販服務範圍太小

A4

增加夜市攤販的商品圈

Q5

社交恐懼症患者無法出入人多的地方

A5

藉由虛擬夜市依然可以體驗夜市樂趣

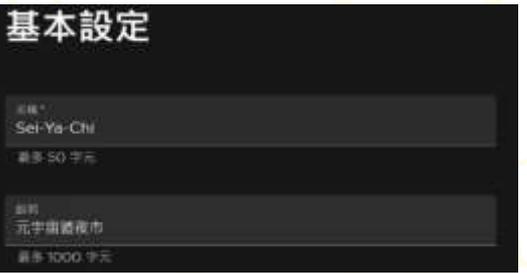
Q6

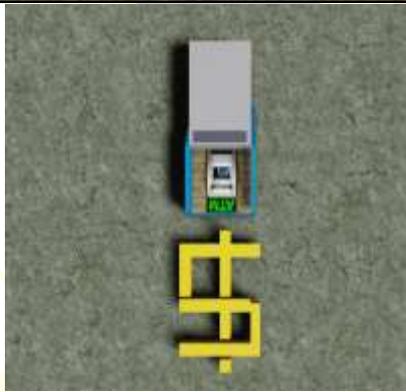
外國旅客無法事先了解夜市特色

A6

藉由Meta虛擬夜市可先行在來台前體驗

附錄十六 使用者回饋改善前後對比

編號	改善前	改善後
1		
2		
3		

4	 <p>使用者點擊後文字會消失</p>	 <p>使用者點擊後文字依然存在</p>
5		
		

SINCE 1965

附錄十七 專案結案報告

組名	夢想創客	填寫人	龔家緯
專題名稱	覓夜市(sèh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年09月24日
<p>一、 專案緣起</p> <p>在嚴重特殊傳染性肺炎(Covid-19)疫情肆虐的背景下，夜市受到嚴重影響，人潮減少。因此，我們選擇以夜市為主題，開發《覓夜市(sèh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台》。這個平台不僅結合了遊戲和美食元素，還讓遠在異鄉的人們能夠透過虛擬場景體驗夜市，克服了空間和時間上的限制。對於臺灣人來說，它能帶來一份懷念家鄉的感受，對於外國人來說，則能讓他們更深入了解臺灣的本土文化和特色，同時也解決了疫情期間夜市參觀的困難。</p> <p>二、 專案目標</p> <p>(一) 尋找適合開發元宇宙環境的平台。</p> <p>(二) 了解及學習開發環境的程式語言。</p> <p>(三) 製作富有夜市風格的模型、服飾。</p> <p>(四) 讓使用者能夠且有意願在平台上消費儲值。</p> <p>(五) 探討此平台能夠促進線上消費，增加使用者使用此平台的意願。</p> <p>三、 實施方法</p> <p>(一) 在網路上蒐集各種元宇宙環境的要素及資料，進行多方考量後選定 roblox 作為專題的開發環境</p> <p>(二) 觀看網路上有關 roblox 及 lua 開發語言的教學文章、教學影片、開發論壇來了解 roblox 環境及學習 lua 的語法。</p> <p>(三) 使用 Blender 來製作富有夜市風格的 3D 模型、根據 roblox 官方的樣板使用 Adobe Photoshop 進行服飾的製作。</p> <p>(四) 串接官方提供的 API 讓使用者可以快速又安心的儲值且進行消費，並撰寫紅利兌換機制增加使用者消費意願。</p> <p>(五) 根據科技接受模型 (Technology Acceptance Model) 及 SUS (系統可用性量表) 製作出一份問卷來請使用者填寫，根據問卷結果進行分析。</p> <p>四、 問題和挑戰</p> <p>元宇宙在專題定案時還是新技術對於相關的資訊及文獻的探討非常不容易，開發時對於 roblox 環境及 lua 語言完全不熟悉需要重頭開始學習，模型及服飾的製作也是特地去學 Blender 與 Adobe Photoshop。</p>			

【專案結案報告】

組名	夢想創客	填寫人	龔家緯
專題名稱	逛夜市(sēh-ia-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台	填寫日期	112年09月24日
<p>五、 結論</p> <p>(一)問卷結果：</p> <p>所有受測者一致認為本專題設計的平台功能完善且實用，能提升購物品質和效率，並促進線上消費。介面操作簡單，受測者對紅利功能也持正面評價。總體而言，受測者對平台給予高度評價，表示它具有吸引力，能滿足使用者需求，並推動線上消費的發展。</p> <p>(二)未來展望：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.國際擴展：我們期盼將這個概念推向國際市場，擴展國際經濟影響力，並能夠與旅行社和各種商業區域合作，以建立虛擬商圈經濟模式，使更多人能夠體驗虛擬商圈的樂趣。 2.多元遊戲選項：我們期望不斷擴充夜市遊戲選項，以滿足不同使用者的需求和興趣，提升平台的吸引力，並允許用戶創建自己喜歡的角色。 3.卓越使用體驗：希望能夠提供即時的客戶服務，以確保使用者在遊戲中擁有卓越的體驗，並提供即時幫助和指導，讓使用者無憂享受遊戲。 4.虛實整合：我們最重要的期望是實現元宇宙與夜市的虛實整合，整合現實世界的外送服務，打造獨特的服務經濟模式，讓更多人參與虛擬商圈的流行魅力。這將推動全球元宇宙和虛擬商圈的發展。 			

附錄十八 夢想創課專題組員輔導計畫

110 年 12 月 20 日與第一次個案討論(草案)

111 年 1 月 24 日第一次工作會議討論通過

主要輔導人：莊英傑組長

被輔導人：陳奐禎

輔導教師：楊智偉指導教師

成效紀錄：劉坤堯

輔導期限：110 年 12 月 20 日至 111 年 3 月 1 日

遇到的問題	預計輔導成效
遲到	出席率達二分之一以上，且遲到(二十分鐘以上)次數少於出席三分之一以下。
專題工作無法及時做完	工作完成率達 95% 以上。

一、被輔導學生建議：

1.自我要求部分：記得完成工作分配、適度調配社團與專題時間。

2.需組員協助部分：需要組員提醒未完成的工作分配。

二、主要輔導人建議：群組提醒、組員 Line 提醒、面對面提醒，必要時設置專人提醒未完成之工作。

三、上述問題到達輔導期限如未改善，將提案至專題例會討論為延長輔導期限、修改預期成效標準、辭退專題組，改善者由組長於下次例會報告解除輔導。

附錄十九 燧夜市專案計畫書 V1 版

民國 110 年 1 月 24 日專題第一次寒假工作會議訂定

一、專案概述

一、專案名稱：燧夜市 (Séh-iā-tshī) 一元宇宙社群遊戲化消費平台

二、專案目標：

1. 短期(大二)：參賽得獎(通過畢業門檻)、製作出虛擬夜市模型、參加發明展、致青春競賽。
2. 中期(大三)：開發半成品出來。
3. 長期(大四)：開發虛擬夜市平台實體出來、參加全國技專校院學生實務專題製作競賽暨成果展(112 年 2 月)、結案。

貳、專案組織與職責

專題成員名冊		110年1月23日修正		
專題名稱：		夢想創課		
編號	職稱	姓名	班級	學號
1	指導教師	楊智偉	推廣中心	N/A
2	組長	莊英傑	資二C	10910318
3	研考	黃建維	資二C	10910346
4	文書	葉政廷	資二C	10910309
5	策畫	龔家緯	資二C	10910303
6	組員	劉坤堯	資二C	10910306
7	組員	陳奐禎	資二C	10910307
8	組員	黃子鴻	資二C	10910356
9	顧問	鄭浩堂	資二C	10910355
合計	共 七位組員 一位指導教師 一位顧問			

致理科技大學 109 學制專題成員名冊

專題名稱：		夢想創課			111年9月27日修正
編號	職稱	姓名	班級	學號	雲端硬碟權限
1	指導教師	楊智偉	推廣中心	N/A	密檔加註
2	組長	莊英傑	資三 C	10910318	密檔編輯
3	組員	龔家緯	資三 C	10910303	密檔編輯
4	組員	劉坤堯	資三 C	10910306	一般編輯
5	組員	陳奐禎	資三 C	10910307	一般編輯
6	組員	葉政廷	資三 C	10910309	一般編輯
7	組員	黃建維	資三 C	10910346	密檔編輯
8	顧問	鄭浩堂	資三 C	10910355	無權限
合計	共 六位組員 一位指導教師 一位顧問				

致理科技大學 109 學制專題成員名冊					
專題名稱：		夢想創課		112 年 10 月 7 日修正	
編號	職稱	姓名	班級	學號	雲端硬碟權限
1	指導教師	楊智偉	推廣中心	N/A	密檔加註
2	組長	莊英傑	資四 C	10910318	密檔編輯
3	組員	龔家緯	資四 C	10910303	密檔編輯
4	組員	劉坤堯	資四 C	10910306	一般編輯
5	組員	葉政廷	資四 C	10910309	一般編輯
6	組員	黃建維	資四 C	10910346	密檔編輯
合計		共 五位組員 一位指導教師			

參、專案工作規劃流程

1. 擬定工作事項
2. 擬定解決的問題
3. 指定負責人
4. 如何驗收效益
5. 每個時間點要完成那些任務
6. 結案

肆、專案管控

一、進度管控與審查：事前建立擬定完成日期與項目，每週會議進行進度回報。

二、建構管理

1. 變更題目：應先召開工作協調會確認變更原因，與預計變更內容，經全體組員同意，再提報例會與指導教師討論，通過才可變更。

伍、歷次會議決議事項

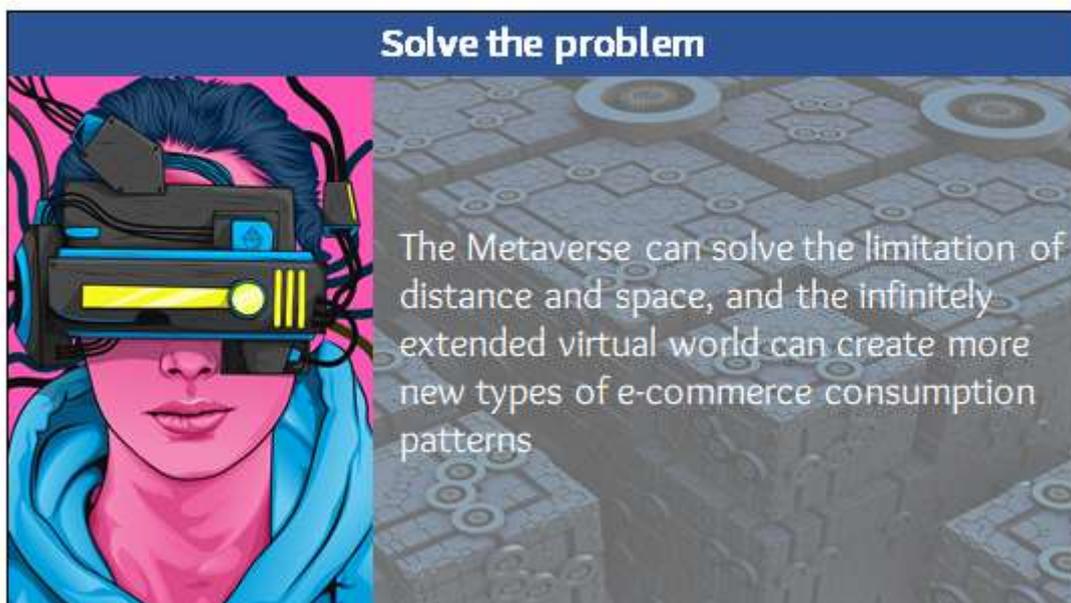
時間	會議名稱	會議決議與結論
5/18	第六次例會	夜市場景 1. 遊樂場所(抓娃娃機跟投籃機等遊戲設施)功能：能夠記錄分數跟在遊戲內抓到娃娃是否有實際的獎品。(虛擬場主與台主) 2. 射氣球->實際的射擊遊戲?(不一定用氣球、或者用其他物品取代) 3. 套圈圈 釣蝦 (計點兌換/外送) 4. 打彈珠、賣糖葫蘆(結合外送)、依照個人的習慣製作出適合他的模式(業種業態>>想買的東西、人潮多寡、聲音大小、男女比與類型可以客製化選擇) 5. 撈魚遊戲(實際獎品 or 集點兌換其他獎品?) 6. 結合 2 樓廚房或夜市攤販提供外送服務 (第 2 階段)

		7. 多名玩家共同逛夜市採買玩遊戲
5/25	第七次例會	Séh-iā-tshī 蕙夜市解決問題與特色
7/26	第二次 5G 專案會議	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使用的設備由手機改為 Oculus quest 2(規格 http://ntust.me/wrqw8 可用電腦或手機)。 2. 使用 Steam 遊戲平台。 3. 降低使用者硬體所產生的延遲問題,使用一個使用者伺服器供使用者下載場景圖。 4. 對遊戲畫面品質得追求 2K、螢幕更新率標準質 60 fps, 高效 120fps 5. 與合作做攤販用全程攝影方式,讓客戶端提驗遊戲時,也可以看到食品的製作過程
7/27	第十五次例會	確認逛夜市地圖數視與夜市合作狀況而定,至少一個。
8/10	5G 競賽第一次工作協調會議	做出撈魚、打彈珠、射氣球、套圈圈等夜市經典小遊戲,至少一個,遊戲為射氣球。
11/1	第四次例會	蕙夜市發展方向,擬朝向元宇宙方向發展,將於未來會議繼續進行討論。
111/1/23	第八次例會	<ol style="list-style-type: none"> 1. 我們是夜市經營者、平台供應者,不是商品(衣服、食物)提供者。 2. 虛擬夜市做出來夜市是虛擬化,採原宇宙方式呈現。 3. 提供誘因、機制者,與遊戲典範範例模板,給予攤販。

附錄二十 2022 日本東京發明展簡報與海報



The poster features the Chihlee University of Technology logo and name on the left. On the right, it displays the logo for the 36th World Genius Convention, operated by the International Invention & Innovation Institute (I3I). The central text reads "Seh-la-Tshi" in large white letters, followed by "metaverse night market creator economy platform" and "邁夜市：元宇宙夜市創作者經濟平台" in smaller text. The background is a dark blue space with a white silhouette of a person wearing a VR headset, surrounded by various colorful icons representing technology, gaming, and innovation.



Solve the problem

The Metaverse can solve the limitation of distance and space, and the infinitely extended virtual world can create more new types of e-commerce consumption patterns

The slide features a blue header with the title "Solve the problem". Below the title, on the left, is a stylized illustration of a person wearing a VR headset. The background of the slide is a dark blue space with a white silhouette of a person wearing a VR headset, surrounded by various colorful icons representing technology, gaming, and innovation.

What Impact Will Augmented Reality and Virtual Reality Have on Our Lives?

Negative effects on Society

Addiction

Gaming addiction has always been a problem for society and a lot of people have had to deal with it over the last couple of decades. Now with the start of VR and environments becoming even more immersive, there is always an extra risk.

Due to the fact that VR is so immersive and the stimulus on the brain is heightened due to it being a simulation, the possibility of getting addicted does increase. If users do become addicted, this can become a major problem. Users can become isolated, negatively affecting their mental health and become dependent on the use of VR.

They can become antisocial and lose basic social skills, which can then form into social anxiety and other mental health problems. This is of course something we need to be wary of as a society.

Obviously, these are very extreme cases, and as long as VR usage is moderate and not abused, then the majority of people will be able to use VR without any problems.

How Will Augmented Reality and Virtual Reality Impact our Lives

New Consumer Experiences

AR and VR will become more common in our daily lives. Many companies of creating new experiences will become a much greater part of our lives. In the future, we may see the most all-games for business marketing.

The Experience Economy

AR and VR will create a new economy of experiences. The experience economy will change the way we think about the experience economy. It will be a market for consumers and business to engage in experiential marketing and experiences. The experience economy will change the way we think about the experience economy.

Creation Of New Jobs

AR and VR will create new jobs in a number of industries and sectors. The AR and VR will be the most of being a multi-faceted set of jobs. Some of these will be in the AR and VR industry. Some will be in the AR and VR industry. Some will be in the AR and VR industry.

Removing The Gap From Distance Relationships

The power of AR and VR will be used to connect people from different parts of the world. AR and VR will be used to connect people from different parts of the world. AR and VR will be used to connect people from different parts of the world.

Minecraft Revenue and Usage Statistics

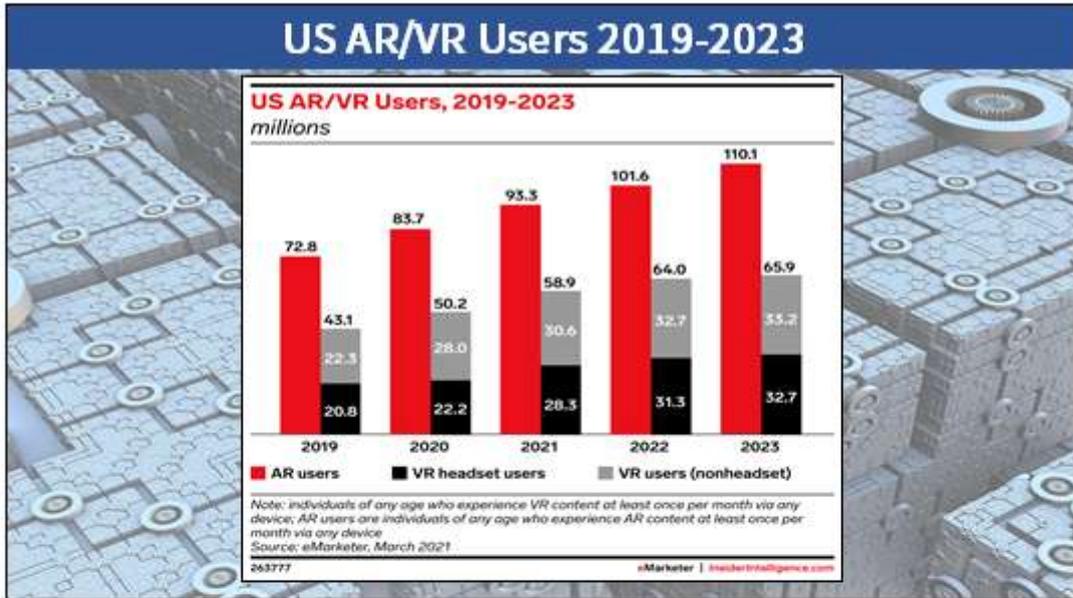
Minecraft mobile revenue

Year	Revenue
2012	\$21 million
2013	\$32 million
2014	\$43 million
2015	\$55 million
2016	\$85 million
2017	\$100 million
2018	\$110 million

Source: Statista

Minecraft users

Year	Monthly active users
2016	40 million
2017	55 million
2018	75 million
2019	91 million
2020	131 million



patent

地址：臺北市中正區北平西路5樓7樓之1
收件人：宇騰國際專利事務所

104474

郵 政 特 准 掛 號 認 證 收 據

自 行 收 納 款 項 收 據 繳 納 日期：111年01月13日
開立日期：中華民國111年01月11日 申請日期：111年01月07日
NO. 10560225 111A901530

寄 款 人	收 入 科 目	金 額	備 註
福建學校財團法人興 隆科技大學	審查費	\$5,000	收文文號：1112001430-6 票號：111200304 專利名稱：遠端線上遠端輔助環境 系統

合 計 新 台 幣 肆 仟 元 整

經手人：黃敏華 主辦會計：王明宏 核對員：王明宏 楊麗英

**2021通訊大賽
5G 領航創新應用競賽**

實行組
設計構想書

參賽編號	P210088
參賽隊伍名稱	夢想創客
參賽作品名稱	遠端中-Sea-Ya-CN：遠端及中端戰平台
創意應用領域 (可複選)	●數位行銷領域:遠端行銷-遠端領域

meeting photos



Thanks for watching

Seh-la-Tshi:

metaverse night market creator economy platform

Technology of blockchain virtual currency

Use the technology of blockchain virtual currency to make the virtual world play and shopping environment reach a new height, and use virtual currency as a unity, so that the virtual world has a more complete safe cash flow conversion and transaction

Virtual reality technology

technology to create a new metaverse virtual simulation world. Combining virtual and real play and shopping environments to achieve the goal of new virtual-real integration

Integrating virtual and real

Combined with the delivery service in reality, the physical objects purchased in the virtual world will be delivered to consumers through the delivery service, so as to achieve the goal of integrating virtual and real



any time
anywhere



wear a VR
headset



Shopping in
a virtual world



Waiting for the deliveryman
to deliver the item

Taiwan

邁夜市: 元宇宙夜市創作者經濟平台

Seh-la-Tshi: metaverse night market creator economy platform

編號: (學會統一處理)

Patent: 111200304

楊智偉 Yang, Chih-Wei 莊英傑 Zhuang, Ying-Jie 饒家緯 Gong, Jia-Wei 葉政廷 Yeh, Cheng-Ting 黃建維 Huang, Chien-Wei 劉坤堯 Liu, Kun-Yao

本作品虛擬線上夜市購物與遊玩系統，著重於虛擬實境技術與區塊鏈之應用，包含以下三項特色：
(一)採用虛擬實境技術，創造全新元宇宙虛擬仿真世界，結合虛擬與真實的遊玩與購物環境，達到新型虛實整合之目標；
(二)運用區塊鏈虛擬貨幣之技術，使虛擬世界遊玩與購物環境達到新高度，運用虛擬貨幣作為統一，讓虛擬世界擁有更完善的安全金流轉換與交易；
(三)結合現實外送之服務，將虛擬世界購買之實物透過外送服務，送達消費者手中，完成虛實整合目標。
本作品運用虛擬實境技術，創造出現實在地「夜市文化」的虛擬世界元宇宙，並運用區塊鏈的虛擬貨幣作為貨幣系統，讓使用者可以更加融入元宇宙的同時也能有完善的金流交易系統，最後本作品與外送產業合作，讓使用者進行消費行為後能夠取得真實世界的實物，完善整體虛實整合目的。

This virtual online night market shopping and playing system focuses on the application of virtual reality technology and blockchain, including the following three features:
1 Using virtual reality technology to create a new metaverse virtual simulation world. Combining virtual and real play and shopping environments to achieve the goal of new virtual-real integration;
2 Use the technology of blockchain virtual currency to make the virtual world play and shopping environment reach a new height, and use virtual currency as a unity, so that the virtual world has a more complete safe cash flow conversion and transaction;
3 Combined with the delivery service in reality, the physical objects purchased in the virtual world will be delivered to consumers through the delivery service, so as to achieve the goal of integrating virtual and real.
This work uses virtual reality technology to create a virtual world metaverse with a real "night market culture", and uses the virtual currency of the blockchain as a currency system, so that users can be more integrated into the metaverse and at the same time have perfect gold Stream trading system, and finally this work cooperates with the delivery industry, so that users can obtain real objects in the real world after consumption behavior, and improve the overall purpose of integrating virtual and real.

附錄二一 夢想創客專題會議規則

110 年 12 月 07 日建維草擬
110 年 12 月 10 日政廷確認
110 年 12 月 12 日組長核定
111 年 01 月 24 日寒假第一次工作會議備查
111 年 10 月 4 日 111-1 第二次工作會議修正
112 年 3 月 16 日 111-2 第一次例會修正

第 1 條

夢想創客專題為處理專題各項會議事項，特訂定本規則。

第 2 條

專題例行會議(下稱例會)出席人員如下：

- 一、專題指導教師。
- 二、莊英傑組長。
- 三、龔家緯、葉政廷、黃建維、劉坤堯(110-2 加入)組員。

第 3 條

經指導教師邀請人員得列席例會；經組長邀請人員得列席工作會議。
列席人員能提出建議事項，不可參與表決。

第 4 條

例會應有出席人員至少四人出席使得開會，但特殊情況經指導教師同意亦得開會。

第 5 條

組員參與各項會議因故需要請假者，應事先 LINE 敘明理由，例會經指導教師同意、其他會議經組長同意。
一學期達到四次例會無正當原因未出席例會之組員，經例會決議予以勸退本專題組。
前述正當原因由指導教師認定。

第 6 條

例會應邀請指導教師出席並於每兩至三週舉行一次，必要時組長得加開臨時會議；工作會議由組長召集，並提前告知時間地點，不邀請指導教師出席，且無出席人數限制；專案會議組長認為有必要時召開。
前項會議頻率將依據會議決議滾動式調整。
寒暑假為了讓各組員充分休息，例會頻率至少為三週。

第 7 條

會議以組長為主席，組長因事不能出席時，由組長指定一人代理，如均因事不能出席時，由出席者互推一人為主席。

第 8 條

會議記錄模板由系辦提供，經建維與政廷修訂後放置雲端硬碟；自 110 學年度下學期開始，會議記錄檔名為 0102-第 X 次 XX 會議-會議主題。

第 9 條

會議記錄輪值由會議討論，並公告於 Line 記事本，輪值者需協助拍照記錄，線上會議協助開 Google Meet，會議紀錄最遲應於下次會議前製作完畢。

第 10 條

會議紀錄送至系辦備查應優先繳交例會會議紀錄。

第 11 條

經 110 年 10 月 1 日第一次工作協調會決議，爾後不編會議列議程、請組員自行確認會議紀錄，如紀錄有遺漏錯誤，應於下次會議開會時提請更正。

第 12 條

專題活動所獲得之獎金分配，應先由工作會議討論分配比例，再於例會時發放。

前項分配比例得將開會出席次數、專題貢獻、加入專題先後順序，納入考量；個人支援活動(例如：高教深耕專題介紹)之工讀金，由當事人領取。

第 13 條

本規則經工作會議討論通過後實施，並通知指導教師。



附錄二二 會議記錄

專題指導紀錄表

題目	專題研究方向指點	日期	110 年 04 月 06 日	
班級	資一 C	指導老師 簽名	楊智偉	
學生 簽 到	學 號	姓 名	學 號	姓 名
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂
	10910318	莊英傑		
指導 內 容 概 述	<p>時 間：九時○分至十時○分 地點：圖書館大樓 602 教室 主 席：莊英傑 記錄：葉政廷</p> <p>臺、報告事項</p> <p>一、主席報告</p> <p>指導老師專題研究方向指點</p> <p>二、上次會議決議案及指示事項執行情形</p> <p>三、各人員業務報告（若無，可省略）</p> <p>四、專題報告（若無，可省略）</p> <p>貳、討論事項</p> <p>畢業門檻：</p> <p><u>第一項：</u></p> <p>(1)行動裝置開發類：上架前須通過指導老師同意後，請自行申請 google 註冊，且下載量達 500 人次(含)以上(認列非服務型整合系統 app 程式)</p> <p>(2)系統開發類：完成上網測試(委託單位)之作業，必須完成指導老師要求之模式或是系統已上線測試完成(提供相關佐證資料，僅認列服務型整合系統或服務型 app 程式)。</p> <p>(3)網路行銷類：須完成補充系統開發之文件，並須累計銷售額達 1 萬元(含)以上(提供相關佐證資料)。</p> <p>(4)研究專題類：分析政府開放平台提供之資料或自行透過問卷發放所取得之資料，且須完成補充系統開發之文件(提供相關佐證資料)，做出實際貢獻，經指導老師認可並將成果發表於國內外之研討會(Acceptance letter)。</p> <p>(5)產學合作類：與廠商簽訂產學合作案達 5 萬元(含)以上，完成廠商所要求之指標，並將驗收結案列為通過條件之一。</p>			

指導內容概述	<p><u>第二項：</u></p> <p>(1)參加校內外競賽認列標準(全體組員團體競賽)：初賽應得名次(佳作以上)者或是進複賽未得名者，完成該項指標者，請拿正本之佐證資料(競賽證明)到系辦公室登記，始可通過。</p> <p>(2)補救教學(應屆畢業生於當年8月申請)：應包含至少3次全組組員參與校外競賽(本系實務專題相關競賽)未得獎之證明、1份校外競賽參賽過程反思報告(心得至少3,000字)，經本系組成審查小組通過後，才使完成成績認列。</p> <p>參、列席指導致詞(若無，可省略) 肆、主席結論或主席指示事項(若無，可省略) 伍、散會</p>
--------	--

專題指導紀錄表

題目	戰國策全國創新創業競賽		日期	110年 04月 13日	
班級	資一C		指導老師 簽名	楊智偉	
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名	
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱	
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維	
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂	
	10910318	莊英傑			

指導內容概述	<p>時間：九時○分至十時○分 地點：圖書館3號研究小間</p> <p>主席：莊英傑 記錄：葉政廷</p> <p>臺、報告事項</p> <p> 一、主席報告</p> <p> 預計報名「2021 16屆戰國策全國創新創業競賽」</p> <p>貳、討論事項</p> <p> 提案一：競賽報名組別選擇（莊英傑提）</p> <p> 說明：決定競賽報名組別</p> <p> 決議：詢問指導老師之意見</p>
指導內容概述	<p>參、臨時動議</p> <p> 提案一：競賽組別分組(莊英傑提)</p> <p> 說明：報名組別限制為二至五人，故需分為兩組。</p> <p> 決議：經討論後決定將組長外之六人分為A、B組，隊長則分別加入A、B兩組，分組結果如下：</p> <p> A組：莊英傑、陳奐禎、葉政廷、鄭浩堂</p> <p> B組：莊英傑、黃建維、龔家緯、歐蕙菱肆、主席結論：4/16前須完成：競賽報名表、構想書、創業計劃書、計畫摘要表、營運計畫書大綱。</p> <p>伍、散會</p>

專題指導紀錄表

題目	競賽題目發想	日期	109年04月20日	
班級	資一C	指導老師 簽名	楊智偉	
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂
	10910318	莊英傑		

指導內容概述	時間：九時○分至十時○分	地點：圖書館大樓 611 研究室
	主席：莊英傑	記錄：葉政廷
	臺、報告事項 一、主席報告 競賽題目發想。 二、上次會議決議案及指示事項執行情形 1. 競賽報名組別選擇 經詢問指導老師之意見後決定兩組皆報名「創新創意組」。	



指 導 內 容 概 述	<p>貳、討論事項</p> <p>題目討論一：圖書館 RFID（黃建維提）</p> <p>說明：設計一系統結合 RFID 技術，協助圖書館進行書籍找尋與歸納，並在讀者將書籍放置於錯誤歸納位置時給予閃燈提示。</p> <p>決議：明日再議</p> <p>題目討論二：健身輔助 APP（鄭浩堂提）</p> <p>說明：設計一 APP 結合影像辨識技術，將使用者運動健身時的動作與標準健身動作比對給予姿勢調整建議。</p> <p>決議：明日再議</p> <p>題目討論三：防災箱箱（鄭浩堂提）</p> <p>說明：設計一設備，使之在緊急災害發生時可以自動觸發應變措施，以保障使用者之人身安全。</p> <p>決議：明日再議</p> <p>題目討論四：校園防疫（黃建維提）</p> <p>說明：設計一系統結合 RFID、GPS 技術，可記錄學生日常於校園的活動路線、課堂座位，並於某區域人數過多時予以警示。</p> <p>決議：明日再議</p> <p>參、列席指導致詞（若無，可省略）</p> <p>肆、主席結論或主席指示事項（若無，可省略）</p> <p>4/16 前須完成：競賽報名表、構想書、創業計劃書、計畫摘要表、營運計畫書大綱。</p> <p>陸、散會</p>
----------------------------	---

專題指導紀錄表

題目	題目定案	日期	110年04月27日	
班級	資一C	指導老師 簽名	楊智偉	
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂
	10910318	莊英傑		
指導 內容 概述	<p>時間：九時○分至十時○分 地點：圖書館大樓 611 研究室 主席：莊英傑 記錄：葉政廷</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告 定案兩組研究內容</p> <p>二、上次會議決議案及指示事項執行情形 已定案兩組研究內容</p> <p>三、各人員業務報告（若無，可省略）</p> <p>四、專題報告（若無，可省略）</p> <p>貳、討論事項</p> <p>提案一：定案兩組研究內容（莊英傑提） 說明：由上次與本次會議發想之題目中擇二研究 決議：A組：宿舍點名系統 B組：居家智慧健身管家</p> <p>參、臨時動議</p> <p>提案一：團隊名稱（莊英傑提） 說明：報名比賽AB兩組須分別取一個團隊名稱。 決議：A組：柴柴軍團 B組：夢想創客</p> <p>肆、列席指導致詞（若無，可省略）</p> <p>伍、主席結論或主席指示事項（若無，可省略）</p> <p>交切結書、在校證明(4/6)。連假兩組線上討論時間待定。</p> <p>陸、散會</p>			

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	110 年 05 月 4 日	
班級	資一 C		指導老師 簽名	楊智偉	
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名	
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱	
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維	
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂	
	10910318	莊英傑			



指導內容概述	<p>時間：九時○分至十時二十分 地點：圖書館大樓研究小間</p> <p>主席：莊英傑 記錄：葉政廷、黃建維</p> <p>臺、報告事項</p> <p>一、主席報告：專題組員無變動。</p> <p>二、上次會議決議案及指示事項執行情形</p> <p> 1. 20210310 請組長規劃時間進度除管-以規劃每週二早上開會</p> <p> 2. 20210311-1 與指導老師討論五小時持續列管</p> <p> 3. 20210311-2 五月前交專題資料至系辦持續列管-明日繳件</p> <p>三、各人員業務報告</p> <p> 組長：本日將簽署，師徒制專題同意書。</p> <p> 組員反映：系辦查無「畢業專題製作要點」。</p> <p>貳、討論事項(腦力激盪型討論)</p> <p>一、大型 VR 遊戲開發</p> <p> 1. 利用藍芽控制器使 VR 遊戲普及化</p> <p>二、遊戲類型</p> <p> 1. 線上 MMORPG</p> <p> 2. 跑酷</p> <p> 3. FPS 第一人稱射擊遊戲</p> <p> 4. ARPG</p> <p> 5. 自走棋</p> <p> 6. 開心農場</p> <p> 7. 開心水族箱</p> <p> 8. 解謎</p> <p> 9. 賽車</p> <p> 10. MOBA?????</p> <p>VR→MMO→由小(RPG)到大(MMO)→長期經營</p> <p>MMORPG 元素</p> <p>場景多元化、人物多樣化(職業?)、社交、擴充性大肆、列席指導致詞(若無，可省略)</p> <p>伍、主席結論或主席指示事項(無)</p> <p>陸、散會(十時○分)</p>
--------	---

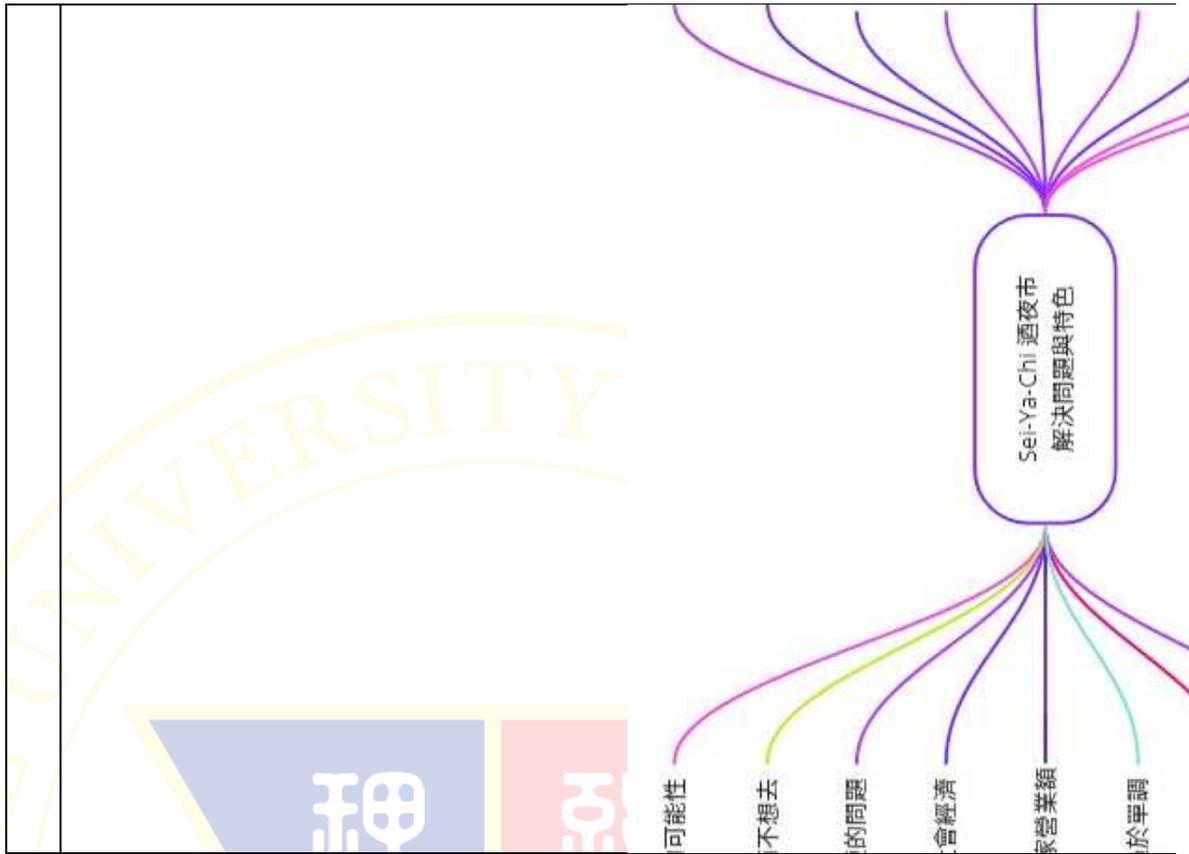
專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲 開發研究探討		日期	110年5月18日
班級	資一C		指導老師簽名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂
	10910318	莊英傑		
指導內容概述	<p>時間：上午九時○分 地點：Google Meet 線上會議</p> <p>主席：莊英傑組長 記錄：葉政廷、黃建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認上次(第五次)會議紀錄>>>。 2. 討論及決定 VR 製作研究方向(上次會議主題)結論? 3. VR 夜市結合外賣 4. 提出另個想法。 <p>二、上次會議決議案及指示事項執行情形</p> <p>0311-1 五月前與指導老師討論五小時已達成-除管</p> <p>0311-2 【校內(外)師資授課課程表】及【專題指導紀錄表】6/3(四前)繳交給系辦-持續列管</p> <p>三、各人員業務報告</p> <p>(一)、說明蕪夜市 Séh-iā-tshī 概念</p> <p>指導老師：說明蕪夜市 Séh-iā-tshī 概念，並介紹虛擬實境用在展覽上面有一段時間，有些展覽撤展後也會搭配虛擬展場。</p> <p>組長詢問：我們臺灣夜市特色是晚上，上述概念是否有限定時間</p> <p>指導老師回覆：VR 夜市請大家想想是否一定要在晚上嗎？此企劃方向是需要全部虛擬的，還是要結合事實(服務)，如果有服務初期可以跟某夜市(浦雅夜市)合作，在上面買東西可以透過外送員送到家</p> <p>四、專題報告</p> <p>參考資料：virtual Markat6(https://vket6.v-market.work/en)、Asia Society(https://asiasociety.org/texas/virtual-night-market-2020)、虛擬夾娃娃機(http://netch-jpn.com/lp/akiba_lp03.html)</p> <p>貳、指導教師建議</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 暑假每周找一天來上虛擬實境課程，但目前有疫情的關係，不確定是否可以辦理。 			

	<p>2. 說明 VR 專案企劃製作 參、主席結論或主席指示事項</p> <ol style="list-style-type: none"> 0518-1 本週工作事項 用 microsoft 365 教育版中的 word 共編 VR 企劃 <p>肆、散會(上午十時)</p>
	<p>夜市場景</p> <ol style="list-style-type: none"> 遊樂場所(抓娃娃機跟投籃機等遊戲設施) 功能：能夠記錄分數跟在遊戲內抓到娃娃是否有實際的獎品。 (虛擬場主與台主) 射氣球->實際的射擊遊戲?(不一定用氣球、或者用其他物品取代) 套圈圈 釣蝦 (計點兌換/外送) 打彈珠、賣糖葫蘆(結合外送)、依照個人的習慣製作出適合他的模式(業種業態>>想買的東西、人潮多寡、聲音大小、男女比與類型可以客製化選擇) 撈魚遊戲(實際獎品 or 集點兌換其他獎品?) 結合 2 樓廚房或夜市攤販提供外送服務 (第 2 階段) 多名玩家共同逛夜市採買玩遊戲 <p>VR 遊戲企劃: 逛夜市 SĒH-IĀ-TSHĪ (打算用英文名稱諧音唸出台語逛夜市的音)</p> <p>主旨：開發遊戲結合實體生活構造出遠距虛擬的市集搭配外送平台達到能玩又能社交以及配合當有傳染疾病發生時就能在家體驗逛夜市的感覺，並不受到感染風險影響逛夜市的樂趣</p> <p>(遊戲進入畫面) (過場動畫)(暫定是否開發) (選擇伺服器/設定語言/彈出資料允許同意書)</p> <p>(設定遊戲角色形象/取名) (進入遊戲) (夜市場景導覽介紹攤位) (由導引嚮導新手教學：UI 介面介紹、功能介紹、指引玩家移動、打開介面、社交交友、到達店家前遊玩、購物)(社交方面同「VRchat」這款遊戲) (點擊食物點家會結合外送平台實際點餐購買)</p>

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲 開發研究探討		日期	110年 5月 25日	
班級	資一 C		指導老師 簽名	楊智偉	
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名	
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱	
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維	
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂	
	10910318	莊英傑			
指導 內容 概述	<p>時間：上午九時○分 地點：Google Meet 線上會議</p> <p>主席：莊英傑組長 記錄：葉政廷、黃建維</p> <p>臺、報告事項 一、主席報告</p> <p>1. 確認上次(第六次)會議紀錄>>>通過 or 修正後通過。</p> <p>2. 本次會議持續討論上次會議 VR 遊戲企劃，依需求決定是否分工，如果不趕的話就照現在進度進行。</p> <p>二、上次會議決議案及指示事項執行情形</p> <p>0311-2 【校內(外)師資授課課程表】及【專題指導紀錄表】6/3(四前)繳交給系辦-持續列管</p> <p>三、各人員業務報告</p> <p>建維：本日會議記得拍照(截圖)、5/28 戰國策競賽公布晉級名單</p> <p>政廷：5/11 只有體驗 VR 故無製作會議紀錄</p> <p>貳、討論事項</p> <p>提案一：VR 遊戲企劃製作 (莊英傑組長提)</p> <p>說明：詳如 Microsoft 365 OneDrive Word 共編資料夾</p> <p>決議：本日討論至.....，詳如 Word 檔案</p> <p>參、指導教師建議</p> <p>肆、散會(上午十時)</p>				



專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲 開發研究探討		日期	110年6月1日
班級	資一C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂
	10910318	莊英傑		

指導內容概述	時間：九時十分至十時○分	地點：Google Meet
	主席：莊英傑	記錄：葉政廷、黃建維
	臺、報告事項 一、主席報告 1. 5/28 戰國策競賽晉級名單公布未入圍，其入圍名單的其他組作品名稱大部分圍繞在「健康」議題 2. 本次會議持續討論上次會議 VR 遊戲企劃，並參考組員各自製作之「初版企畫書」內容進行討論 二、上次會議決議案及指示事項執行情形 0311-2 【校內(外)師資授課課程表】及【專題指導紀錄表】6/3(四前)繳交 給系辦-請組長於確認是否繳交持續列管 0525-1 請各位依據第六次會議討論內容，下週開會前各自完成初版企畫書，沒做完的要請大家喝飲料-已執行	



指導內容概述	<p>0525-2 確定參加 5G 比賽，下週會議時於專案報告說明 5G 技術，相關內容可先行放在 line 群組上-已執行</p> <p>四、專題報告-5G 技術相關介紹</p> <p>1.建維提供</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 臺大 5G 簡介與應用 http://ntust.me/wy3kf b. 臺灣大 5G 企業專網白皮書 http://ntust.me/cbbud c. 5G 三大特性：低延遲 速度快 巨量接受（物聯網） d. 應用在：偏鄉醫療、AI 驗布、「5G 咖啡機器人」，內建鏡頭可掌握周圍環境的 3D 影像，一邊煮咖啡一邊服務客人，兼具 5G 行動熱點、人臉辨識、語音辨識下單等功能 <p>2.家緯提供</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 一次搞懂 5G！三大特性：高速度、低延遲、多連結：https://technews.tw/2020/09/27/5g-figure-out/ b. 5G 應用發展趨勢：https://collegeplus.itri.org.tw/2021/04/22/03-2/ <p>3.5G 組題討論</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 英傑希望往娛樂方面「全民 5G 互動健康娛樂遊戲」，不想做目前正在大家都在做的組題 b. 建維建議防疫或醫療主題 c. 浩堂 5G 醫療 http://ntust.me/59xsu，醫療教學(皮膚科) <p>政廷建議由麩夜市進行延伸貳、討論事項</p> <p>提案一：組員各自製作之「初版企畫書」內容進行討論（組長提）</p> <p>說明：依據 0525-1 會議決議及主席裁示辦理</p> <p>決議：指導老師本週先過目，下週在提供建議</p> <p>參、臨時動議</p> <p>提案一：「初版企畫書」資料統一放在雲端硬碟裡（建維提）</p> <p>說明：同上</p> <p>決議：通過</p> <p>肆、指導老師建議</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 釐清 5G 競賽組題 2. 請組長聯絡 5G 競賽聯絡人，詢問專題報告討論的組題，選擇哪一個比較好 <p>伍、主席結論或主席指示事項</p> <p>0601-1 浩堂、奐禎請於下次會議前，將未完成初版企畫書盡速做完放置群組，請飲料、伏地挺身二選一。</p> <p>0601-2 指導老師本週會先過目組員各自製作之「初版企畫書」，下週在提供建議</p> <p>0601-3 請組長聯絡 5G 競賽聯絡人，下次會議前確認會議主題</p> <p>陸、散會</p>
--------	---

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲 開發研究探討		日期	110 年 6 月 8 日	
班級	資一 C		指導老師 簽名	楊智偉	
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名	
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱	
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維	
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂	
	10910318	莊英傑			
指導內容概述	<p>時間：九時○分至十時○分 地點：Google Meet 主席：莊英傑 記錄：黃建維、葉政廷</p> <p>臺、報告事項</p> <p>一、主席報告</p> <p>二、上次會議決議案及指示事項執行情形</p> <p>0311-2 【校內(外)師資授課課程表】及【專題指導紀錄表】6/24前繳交給系辦-請組長確認之前是否繳交 持續列管，委託班導處理</p> <p>0601-1 浩堂、奐禎請於下次會議前，將未完成初版企畫書盡速做完並給老師，請飲料、伏地挺身二選一持續列管，交由組長處理</p> <p>0601-2 指導老師本週會先過目組員各自製作之「初版企畫書」，下週在提供建議持續列管，組長決議暫緩處理</p> <p>0601-3 請組長聯絡 5G 競賽聯絡人，下次會議前確認會議主題確認為數位娛樂領域-逛夜市，解除列管</p> <p>三、各人員業務報告。</p> <p>指導老師：說明 5G 競賽企畫書撰寫方向</p> <p>貳、討論事項</p> <p>提案一：5G 競賽企畫書撰寫工作分配（莊英傑提）</p> <p>說明：同提案主旨</p> <p>決議：一、提案摘要：初稿完成，大家在一起製作</p> <p>二、背景與構想動機：家緯、蕙菱、政廷、英傑</p> <p>三、提案說明：蕙菱、政廷</p> <p>四、與 5G 技術之聯結性：奐禎、英傑</p> <p>五、創意與創新性：浩堂、家緯、建維、奐禎、英傑</p> <p>六、商轉可行性：浩堂、建維</p> <p>七、參考文獻：凡是有參考文件皆放置於此</p>				

指導內容概述	參、列席指導致詞 1. 請組長確認下一次 5G 企畫書完成初稿時間 2. 下周會議讓大家認識 Unity 介紹的資源商店 肆、主席結論或主席指示事項（若無，可省略） 伍、散會
--------	---

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲 開發研究探討		日期	110 年 6 月 15 日	
班級	資一 C		指導老師 簽名	楊智偉	
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名	
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱	
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維	
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂	
指導內容概述	10910318	莊英傑			
	<p>時間：晚間七時○分至八時○分 地點：Google Meet 主席：莊英傑 記錄：黃建維、葉政廷</p> <p>壹、報告事項 一、上次會議紀錄確認 二、上次會議決議案及指示事項執行情形 0311-2 【校內(外)師資授課課程表】及【專題指導紀錄表】6/24 前繳交給系辦-解除列管，將委託班導繳交，並請組長確認後續 0601-1 浩堂、奐禎請於下次會議前，將未完成初版企畫書盡速做完並給老師，請飲料、伏地挺身二選一-解除列管，交由組長處理 0608-1 指導教授請組長找一天，讓大家認識 Unity 介紹到資源商店-持續列管，下個月擇日介紹</p> <p>貳、討論事項 提案一：提案書中內容不足（指導老師提） 說明：提案書中內容仍有許多不足與空白 決議：晚上 12 點以前，補齊完成第一版提案書</p> <p>伍、散會</p>				

備註：109-2 會議記錄結束

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲 開發研究探討		日期	110年7月6日
班級	資一C		指導老師 簽名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯(請假)	10910325	歐蕙菱
	10910307	陳奐禎(請假)	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷(請假)	10910355	鄭浩堂
	10910318	莊英傑		
指導內容概述	<p>時間：下午二時○分至三時○分 地點：Google Meet</p> <p>主席：莊英傑 記錄：黃建維</p> <p>臺、報告事項</p> <p>一、主席報告</p> <p>應到七人，實到四人，三人請假，出席人數過半，本席宣布開會；目前已向系辦繳交專題紀錄，目前會議記錄只繳交至第九次給系上；預計7月13日前完成5G計畫書初稿。</p> <p>二、上次會議決議案及指示事項執行情形</p> <p>0608-1 請組長找一天，介紹 Unity 到資源商店-組長自行擇日介紹，解除列管</p> <p>0629-1 確認 Unity 暑期課程是否續辦-確定每週二、三辦理，解除列管</p> <p>三、5G 競賽專案報告(報告人：莊英傑、黃建維、鄭浩堂)</p> <p>指導教師建議與指導</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 通篇圖片太少，委員喜歡圖片，每項說明至少一個圖 2. 五年商品化程度，從今年開始計算，包含技術準備、製造、內部、外部投資者準備，詳情請參閱指導教師傳的兩個檔案。 3. 希望於早鳥期間 7/15 前報名。 			

指導內容概述	<p>貳、討論事項</p> <p>提案一：5G 競賽企畫書使用簡報撰寫內容（指導教師提）</p> <p>說明：容易讓同學可以圖文並茂，容易上手</p> <p>決議：組長議決不使用簡報製作</p> <p>參、主席結論</p> <p>本席預計於本週五晚上再次召集全體會議，進行深入探討。</p> <p>浩堂回應：週五晚上需要上班到八點</p> <p>建維回應：請主席安排在各組員有空的時間開會</p> <p>主席：知悉</p> <p>會後請葉政廷製作第十次專題會議紀錄。</p> <p>伍、散會（三時〇分）</p>
--------	---

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲 開發研究探討		日期	110 年 7 月 9 日	
班級	資一C		指導老師 簽名	楊智偉	
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名	
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱	
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維	
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂	
	10910318	莊英傑			
指導內容概述	<p>時間：晚上八時〇分至九時〇分 地點：Google Meet</p> <p>主席：莊英傑 記錄：黃建維、葉政廷</p> <p>臺、報告事項</p> <p>一、主席報告(略)</p> <p>二、上次會議決議案及指示事項執行情形</p> <p>0706-1 會後請葉政廷製作第十次專題會議紀錄-政廷協請組長製作，已製作完成，解除列管</p>				

指導內容概述	<p>貳、討論事項</p> <p>提案一：5G 競賽計畫書（組長提） 說明：線上討論分工，並即時製作 決議：提案摘要改交由由英傑製作；創意與創新性補文字；圖片或流程圖，交由原製作者增加；下週一前製作完畢。</p> <p>提案二：製作逛夜市 Logo（組長提） 說明：製作屬於我們的 icon 以利辨識 決議：政廷&蕙菱共同製作</p> <p>提案三：推派本組參加 ITSA 全國大專校院程式設計極客挑戰賽（指導教師提） 說明：老師鼓勵大家參加以上競賽，原則上 2 個人 1 組。 決議：目前暫勿推派人選</p> <p>參、臨時動議</p> <p>提案一：下次開會時間（建維提） 奩禎：早上下午需上班 決議：組長議決開會時間為晚上，時間另行公告</p> <p>肆、散會</p>
--------	---

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲 開發研究探討		日期	110 年 7 月 13 日
班級	資一 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱
	10910307	陳奩禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂
	10910318	莊英傑		

指導 內容 概述	<p>時間：晚上八時○分至九時○分 地點：Google Meet</p> <p>主席：莊英傑 記錄：黃建維、葉政廷</p> <p>臺、報告事項</p> <p>一、主席報告：全體人員到齊，本席宣布開會，5G 競賽入圍獎各隊 5 千元。</p> <p>二、上次會議決議案及指示事項執行情形</p> <p>0709-1 5G 競賽計畫書</p> <p>0709-2 製作逛夜市 Logo-還在構想，持續列管</p> <p>三、各人員業務報告</p> <p>(1)指導教師：上週得知實作組參賽人員較少，得獎機率較大，老師可以找業師資源，讓各位完成初步型態</p> <p>英傑詢問：我們實作的成品完成程度為何</p> <p>教師回覆：可諮詢品如業師，到時可再討論</p> <p>(2)建維報告 5G 競賽【實作組】評分重點</p> <p>1.與 5G 連結性 (45%)</p> <p>作品充分突顯 5G 對領域應用之優勢。</p> <p>2.技術成熟度 (30%)</p> <p>作品可於 5G 環境進行驗證，並提供 4G 與 5G 成效差異。</p> <p>3.商轉可行性 (25%)</p> <p>未來可商品化程度或發展潛力。</p> <p>(3) 建維報告 5G 競賽入選團隊加值培訓輔導</p> <p>入選團隊可參與大會辦理之加值培訓輔導活動。</p> <p>1.交流小聚：邀請歷屆參賽優勝隊伍、新創團隊或企業等進行實務與經驗分享，或提供創意激發課程，提供團隊相互學習與交流機會。</p> <p>2.工作坊：提供團隊商業化培訓課程，如商業簡報工作坊、企業工具工作坊或專利工作坊等，或針對 5G 技術架構提供相關課程。</p> <p>3.跨域企業體驗：與贊助企業(評審)共同合作，進行企業參訪或團隊依據企業場域進行研發策略提案，並獲得業界反饋與指導。</p> <p>4.5G 實測活動：於工業局 5G 專網場域 - digiblock C 數位創新基地進行兩場次的實測活動。</p> <p>※因應新冠肺炎疫情影響之不確定性，主辦單位保有隨時修改(如調整為線上)及終止上述加值培訓輔導活動之權利。</p> <p>貳、討論事項</p> <p>提案一：更該 5G 競賽參賽主題 (指導教師提)</p> <p>說明：如業務報告</p> <p>決議：蕙菱與英傑同意、建維不同意、奕禎與浩堂都可以、家緯無投票，組長議決由概念組，改成實作組</p>
----------------	--

指導內容概述	<p>參、臨時動議 提案一：是否申請參賽證明（建維提） 說明：如群組說明 決議：要申請</p> <p>肆、指導教師建議 線上夜市遊戲『夜之島』嘖嘖集資開跑中！經營個人化的臺灣味特色夜市 http://ntust.me/mf9t4，影片 https://youtu.be/KyJLTFdPKrM，<u>這個主題也有人跟我們做的相同概念，可以想看看我們與他的相異之處，也可以做競爭品分析。</u></p> <p>5G 的應用與特色，強調至計畫書中詳如參閱 http://ntust.me/bn6xw。</p> <p>伍、散會</p>
--------	---

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲 開發研究探討		日期	110 年 7 月 27 日
班級	資一-C		指導老師 簽名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910325	歐蕙菱
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂
	10910318	莊英傑		
指導內容概述	<p>時間：晚上八時○分至十時十五分 地點：Google Meet 主席：鄭浩堂 記錄：黃建維</p> <p>臺、報告事項 一、主席報告 全組組員出席，指導老師在群組提供意見，待會會上線與大家討論，本席宣布開會。</p> <p>二、上次會議決議案及指示事項執行情形 0709-1 5G 競賽計畫書，5G 的應用與特色，強調至計畫書中-7/21 開專案會議-解除列管 0709-2 製作逛夜市 Logo-目前已完成團隊 Logo，icon 預計九月前做完-持續列管 0713-1 7/27 前申請參賽證明、中華電信 AR 平台-繳交報名表時，由報名者申請-持續列管</p>			

0720-1 8月撰寫專利說明書-持續列管

0720-2 肆、結合之技術與運用程度說明，三、使用對象會後由原撰寫人員修正-解除列管

0726-1 與合作做攤販用全程攝影方式，讓客戶端提驗遊戲時，也可以看到食品的製作過程，浩堂協助撰寫至計劃書-解除列管

三、指導教師建議

1. 應用範圍就像使用時機，要讓人家知道在什麼情況下適合使用我們的遊戲
2. 使用對象要描述得更清楚一點，用類似人物誌的方式描述，範例如 http://energytofu.ntu.edu.tw/p_list.html
3. 點要提出3個，讓人眼睛為之一亮的特點，像蘋果發佈會每次都會講到亮點

貳、討論事項

提案一：5G 競賽企畫書修正案（指導教師、英傑、建維提）

說明：如指導教師建議、討論可行性分析

決議：詳如 5G 計畫書

提案二：系統架構確認案（政廷提）

說明：系統架構已製作完成，請確認有無需要增修

決議：增加增加空間辨識，如附件一通過系統架構

提案三：確認逛夜市地圖數（建維提）

說明：略

決議：視與夜市合作狀況而定，至少一個

參、主席結論

預計明日晚上再次召集全體會議，討論可行性分析，並進行最後計畫確認。

伍、會議記錄經全體組員確認後通過。

陸、散會（晚上十時十五分）



備註：110 年暑假例會會議記錄結束

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	110 年 9 月 27 日
班級	資二 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎 (疫苗接種假)	10910346	黃建維 (疫苗接種假-旁聽)
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂
列席人員	無			

指導內容概述	<p>時間：早上十一時二十分至十二時四分 地點：Google Meet</p> <p>主席：莊英傑 記錄：黃建維、葉政廷</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、確認 0824 第五次 5G 專案會議紀錄。</p> <p>二、組長報告</p> <p>1.本學期專題例會訂於星期一 11 點(第四節)；跨系交流訂於星期五 9 點第二節。</p> <p>2.0824 第五次專案會議請專利師檢索進度。</p> <p>3.組員異動。</p> <p>二、專題指導教師報告(略)</p> <p>三、組員報告-建維</p> <p>本學期會議類型分為</p> <p>1.例會：每週一開會，偏向提案決策，邀請指導教師與會。</p> <p>2.專案會議：處理特定議題，或進行「腦力激盪型」會議，視情況邀請指導教師與會。</p> <p>3.工作協調會：對特定組員進行工作協調、籌備、研擬，進行各方資訊交流，不邀請指導教師與會。</p> <p>4.會議記錄放在雲端 110-1 資料夾，檔名「第 X 次 XX 會-0927」。</p> <p>四、歷次會議列管事項</p> <p>0709-2 icon 預計九月前做完-持續列管。</p> <p>0720-1 8 月撰寫專利說明書-詳如本日提案一，解除列管。</p> <p>0804-1 5G 競賽比完後製作逛夜市 VR 問卷，詳如本日提案二，解除列管。</p> <p>0824-1 老師、組長、專利師共同建一個群組-解除列管。</p> <p>0824-2 下次會議前請奐禎學習 Unity VR 搖桿操作-解除列管。</p> <p>0824-3 系統介面示意圖、操作畫面示意圖將於建模之後，複製間模內容貼至專利書-詳如本日提案一，解除列管。</p> <p>0824-4 指導教師指示下週思考分工、定位，最後的成果等細節，交由組長討論-組長報告中說明，解除列管。</p> <p>0824-5 先暫緩製作比賽簡報，九月份再製作-比賽未入圍-解除列管。</p> <p>貳、討論事項</p> <p>討論一：依據列管序號 0720-1 進行專利說明書撰寫，9 月 24 日指導教師指示將其提供兩份的專利，與我們的專利比較構想的差異，並提供給專利師，提請討論。</p> <p>說明：列管 0824-3 系統介面示意圖、操作畫面示意圖，於建模之後，複製間模內容貼至專利說明書，請併入討論。</p> <p>決議：於會後另行討論列舉。</p> <p>討論二：5G 競賽比完後製作逛夜市 VR 問卷。</p> <p>說明：依列管序號 0804-1 辦理。</p> <p>決議：因未來可能更換題目故暫緩實施。</p> <p>討論三：下次例會請各組員於報告時說明，專題類別或題目是否要更換，如需更換請思考需要換什麼成什麼類別或題目，並於下次例會討</p>
--------	--

<p>論。(9/8日簽呈辦理)</p> <p>說明：畢業門檻分為(1)行動裝置開發類(2)系統開發類(3)網路行銷類(4)研究專題類(5)產學合作類五大類別</p> <p>決議：於會後另行討論。</p> <p>肆、臨時動議</p> <p>討論一：會議記錄輪調(黃建維提)。</p> <p>說明：未來會議記錄擬交由各組員輪流紀錄。</p> <p>決議：自下次會議開始實施。</p> <p>肆、指導教師建議。</p> <p>伍、主席結論。</p> <p>陸、散會(上午十二時四分)</p>
--

夢想創客公文簽呈

<p>簽 於黃建維 中華民國 110 年 9 月 8 日</p> <p>附件 1：0927 第一次例會會議議程與資料</p> <p>主旨：學校改成線上教學之因應措施，陳請組長指示。</p> <p>說明：</p> <p>一、同時段進行 Google Meet 線上會議。</p> <p>二、各人員報告，採用書面報告為主，前一天放置群組聊天室中。</p> <p>三、檢附 0927 第一次例會會議議程與資料。</p> <p>四、前三項說明奉核可後公告與群組中。</p> <p>五、敬請 鈞長惠予同意辦理。。</p> <p>承辦人員：黃建維</p> <p>會辦人員：9/9 浩堂會畢，該次會議增加「專題主題是否更換，並各自思考想換什麼主題，於下次會議時提出討論」、組長群組與教師群組議程、內容分開撰寫。</p> <p>批示：如要重新選定題目，本次會議我會問各位，畢竟你們願意做而且做得到比較重要，內容無需調整，同意辦理。</p>

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	110 年 10 月 4 日
班級	資二 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑

到	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂
	列席人員	無		
指導內容概述	<p>時間：早上十一時二十分至十二時十三分 地點：Google Meet 主席：鄭浩堂 記錄：龔家緯、黃建維</p> <p>壹、報告事項 一、主席報告。 本日指導教師因公務會議無法出席本次會議。</p> <p>二、列管事項執行情況 1001-1 請各組員回去思考原 VR 題目再聚焦，或是更換新題目，於 10/4 例會討論-本日提案一討論，解除列管。 1001-2 訂於 10/2 下午浩堂召集家緯、政廷、英傑召開第二次工作協調會-解除列管。 1001-3 爾後會議主席產生與列管事項處理由浩堂將與組長確認-之後組席皆由浩堂當任，解除列管。</p> <p>貳、討論事項 討論一：對新題目環保 APP 的看法(第二次工作協調會共識) 說明：著重於撿垃圾美化城市環境 決議：已與組員確認題目，下次例會與班導討論專題題目。</p> <p>討論二：本學期比賽規劃(英傑提) 說明：詢問組員本學期比賽次數意願。 決議：請組長詢問本學期預計比賽時間與次數規劃。</p> <p>肆、臨時動議 討論一：會議前有无安排議程之必要(建維提)。 說明：會議前有无安排議程之必要 決議：無</p> <p>肆、主席指示事項。 1004-1 下次例會與班導報告專題新題目 1004-2 請英傑撰寫專利說明書，並於 10/11 例會報告進度。</p> <p>伍、散會(上午 12 時 13 分)</p>			

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲 開發研究探討	日期	110 年 11 月 01 日
班級	資二 C	指導老師 簽名	楊智偉

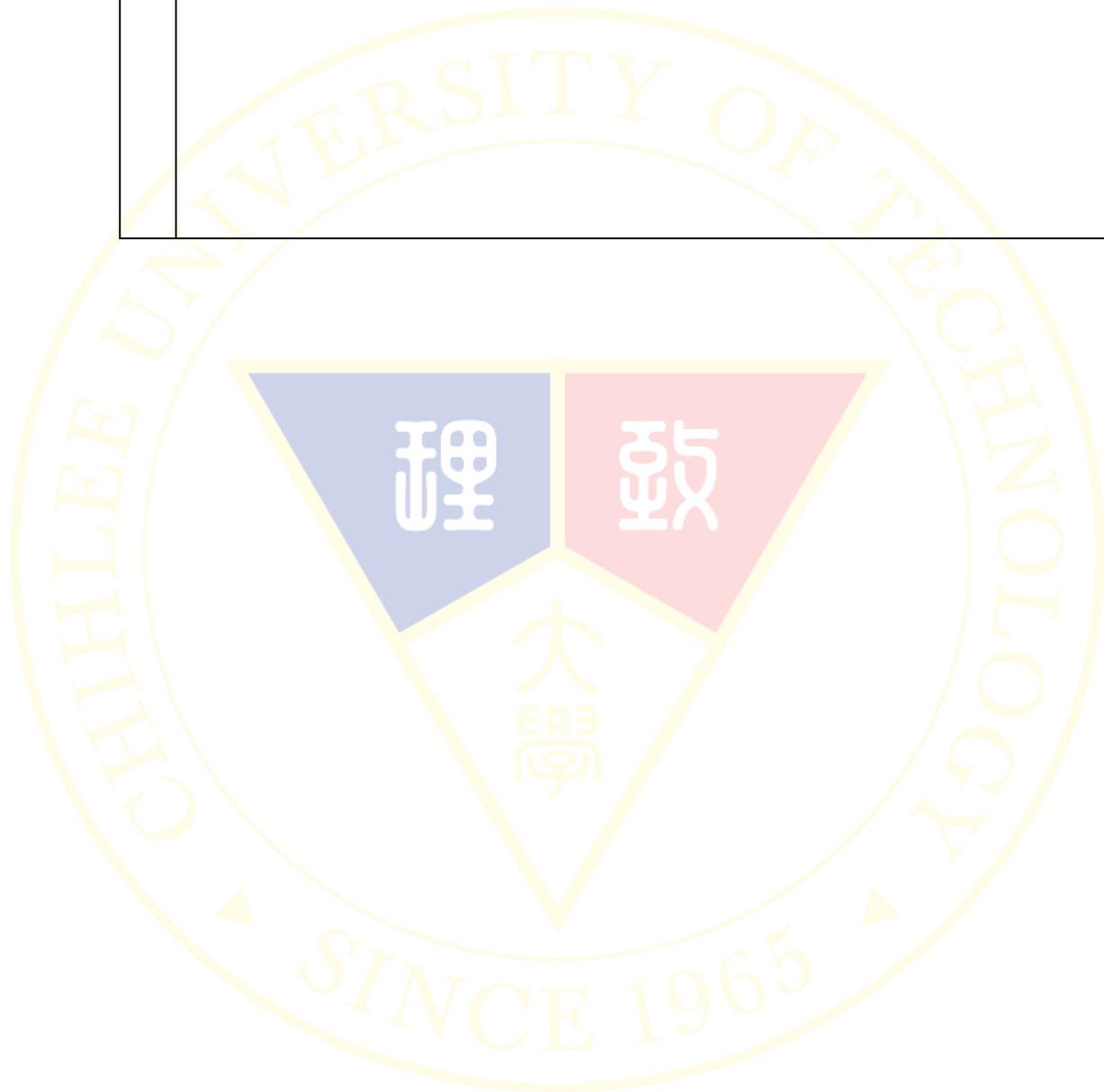
學 生 簽 到	學 號	姓 名	學 號	姓 名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂(假)
指 導 內 容 概 述	<p>時 間：上午十一時○分至十一時五十五分 地點：501 教室</p> <p>主 席：莊英傑 記錄：葉政廷 (代)、陳奐貞(原)</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、組長報告</p> <p>1.本次會議因指導教師不在學校無法出席本次會議。</p> <p>2.經討論決定將不更換專題題目</p> <p>3.大二結束前需將企劃書撰寫完成</p> <p>二、各組員工作報告</p> <p>建維：11 月奐禎輪值會議紀錄，要截圖開 Meet 與錄影，如有不會的地方，可詢問前會議記錄家偉或政廷；第三次例會 10/18 主席指示免製作會議紀錄。</p> <p>政廷：上週 10/25 未開會，僅組裝研究室電腦。</p>			
指 導 內 容 概 述	<p>參、討論事項</p> <p>討論一：預計明年將會參加國際發明展（莊英傑提）</p> <p>說 明：指導教師提出預計明年將會參加國際發明展</p> <p>決 議：屆時將視疫情狀況可能出國或線上參賽</p> <p>討論二：跨系交流進度（莊英傑提）</p> <p>說 明：目前大群組已建立</p> <p>決 議：後續分組狀況尚無下文</p> <p>討論三：專利說明書進度（莊英傑提）</p> <p>說 明：專利說明書已送出待審查</p> <p>決 議：審查時間約需三至六個月</p> <p>討論四：覓夜市發展方向（莊英傑提）</p> <p>說 明：擬朝向元宇宙方向發展</p> <p>決 議：將於未來會議繼續進行討論</p> <p>肆、臨時動議</p> <p>討論一：專題企劃書範本（黃建維提）</p> <p>說 明：至國家圖書館臺灣博碩士論文知識加值系統尋找可用範本</p> <p>決 議：參見附錄</p> <p>伍、主席結論或主席指示事項（若無，可省略）</p> <p>陸、散會</p> <p>附錄：</p>			

專題企劃書範本(參考)：

[https :](https://docs.google.com/document/d/1SIo83TaNxv_e-e90R4BAf6BD-30bWTpl/edit?usp=drivesdk&oid=114076808074869164623&rtpof=true&sd=true)

[//docs.google.com/document/d/1SIo83TaNxv_e-e90R4BAf6BD-30bWTpl/edit?usp=drivesdk&oid=114076808074869164623&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1SIo83TaNxv_e-e90R4BAf6BD-30bWTpl/edit?usp=drivesdk&oid=114076808074869164623&rtpof=true&sd=true)

[https : //hdl.handle.net/11296/79sw6j](https://hdl.handle.net/11296/79sw6j)



專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	110 年 11 月 8 日
班級	資二 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎(缺)	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂(假)
列席				李柏漢(缺)
指導 內容 概述	<p>時間：上午十一時二十分至十二時十分 地點：圖書館 611 研究室 主席：莊英傑 記錄：葉政廷(代陳奐禎)</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 預計參加 c-star 創意點子組(2021/12/03 交件) 2. 本周五(11/12)將 5g 競賽資料貼上成對應各式 11/15 例會討論內容修改。 <p>貳、指導教師建議</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、C-star 專題建議可加入元宇宙觀念但不明講，讓評審自行聯想提問。 二、提出 24 小時解決某一群人的什麼問題(行動不便？遠在他鄉？) 三、從問題發想專題，為什麼使用者會想使用本產品說服評審？ 四、企劃書寫方向可朝向元宇宙趨勢、貼近生活、某些人需要、事前調查，並小體大作，且未來可以小規模驗證。 五、近期可多關注元宇宙相關議題與了解元宇宙。 六、遊玩 Roblox、Sandbox 等類元宇宙概念遊戲以利了解元宇宙。 七、跨系交流暫無合作專題計畫，僅於每月進行交流。 八、週五課程為不定時開課。 <p>參、散會(十二時十分)</p>			

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	110 年 11 月 30 日
班級	資二 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910355	鄭浩堂(書面報告)
	列席人員	無		
指導內容概述	<p>時間：早上十一時二十分至十二時 地點：圖書館 611 研究室</p> <p>主席：莊英傑 記錄：陳奐禎</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告(略)</p> <p>二、指導教師指示與建議</p> <ol style="list-style-type: none"> 為何要做此產品 為何是選擇夜市(夜市 百貨公司差異產品 種類 分佈氣氛人群分佈) 創新點 分工部分問題 進度拖到時，由誰去追 特點 由功能去支撐 商業模式 一聽就懂 規劃書總流程 動機 特色 功能 競品 商業模式 <p>三、列管事項執行情況</p> <p>前次列管 1004-1 到 3 項全部解除列管</p> <p>1129-1 下次例會 11/6 開始製作 PPT</p> <p>1129-2 擬於 12 月某次例會，請班導進行專題專案管理（指導教師建議事項）</p> <p>1129-3 本學期完成專題企畫(規劃)書，10 月 18 會議決議。</p> <p>1129-4 進行跨系交流討論</p> <p>1129-5 第三次會議 1101 主席裁示下學期報名發明展，預計寒假或下學期初進行籌備</p> <p>四、專案報告-CSTAR</p> <p>五、浩堂書面報告：你的市場並不是現代任何的傳統交易方式而是新與舊的結合，你可以去想一下很多老人家或是年長者並不喜歡也不願意接觸網購這個項目但是這是現代流行的東西，我們將傳統市場現在看到商品好壞的方式用虛擬方式呈現出來但也不失現實的購買感。</p>			



專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	110年 12 月 28 日
班級	資二 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷		
列席	10910355	鄭浩堂		黃子鴻(未到)
指導 內容 概述	<p>時間：中午12時15分 地點：指導教師研究室</p> <p>主席：莊英傑組長 記錄：黃建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：第七次專題例會，本次討論發明展介紹。</p> <p>二、組員工作報告：無。</p> <p>三、列管事項執行情況</p> <p>1129-2請班導進行專題專案管-指導理教師建議使用之後專案管理課程所學軟體倒入，解除列管。</p> <p>1129-3本學期完成專題企畫(規劃)書-詳如本日討論事項，解除列管。</p> <p>1129-4進行跨系交流討論-暫待通知處理，解除列管</p> <p>1129-5主席指示下學期報名發明展-即日起開始籌備，解除列管。</p> <p>1129-6夜市問卷製作-詳如本日討論事項，解除列管。</p> <p>1217-1指導教師指示選定一家容易收集素材的夜市；運用一個 UGC 遊戲平台建置場景 (考慮 VR 頭盔)詳如本日討論事項，解除列管。</p> <p>四、指導教師報告</p> <p>1. 專利修改建議已有回覆。</p> <p>五、專案報告-指導教師發明展介紹</p> <p>1. 需準備海報、簡報、影片等。</p> <p>1. 需要一週以上的英文編修，交給指導教師。</p> <p>貳、討論事項</p> <p>討論一：運用一個使用者可以創造的內容 UGC 平台建置場景，確認是否為 Minecraft。</p> <p>決議：先以 Minecraft 製作。</p> <p>討論二：專題企畫(規劃)書與明年發明展的企劃書何者先做。</p> <p>決議：1/14前先完成專題企畫(規劃)書完成的目標為「第一章創業機會與構想、第二章產品與服務內容、第三章市場與競爭分析、第四章行銷策略」，同時進行6月發明展籌備。</p>			

	<p>討論二：工作分配 決議：專題企劃書由建維帶領政廷、浩堂先製作；其餘組員由組長帶領其他組員帶領籌備五月的發明展。</p> <p>討論三：本專題未來目標確認(通過專題畢業門檻、做出實體、跨國競賽)。 決議：延至下次例會討論。</p> <p>討論四：選定容易收集素材的夜市。 決議：士林夜市。</p> <p>討論五：列管序號1129-6夜市問卷製作工作分配。 決議：問卷製作包括但不限於夜市之問卷，之後製作時請浩堂給與相關建議。</p> <p>討論六：確認是否報名發明展。 討論：三月的發明展時間可能來不及(政廷、家緯、奐禎)、建議2023年3月在參加(建維)、希望先有參賽經驗(組長) 決議：依班導建議參加6月日本發明展。</p> <p>肆、散會(下午1時18分)</p> <p>備註：預計工作內容 (一)本學期前完成專題企畫(規劃)書 1增減專題企畫書範本 2以之前的競賽、會議結論寫入企畫書 (二)夜市問卷製作 1確認問題與需求 2製作 Google 表單 (三)發明展籌備 1Minecraft 蓋夜市 2製作企畫書 3.製作影片</p>
--	---

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	110 年 1 月 23 日
班級	資二 C		指導老師 簽名	楊智偉
學 到 生 簽	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎(未到)	10910346	黃建維

	10910309	葉政廷(未到)		
列席	10910355	鄭浩堂(假)		黃子鴻(未到)
指導內容概述	<p>時間：早上 11 時 20 分 地點：推廣中心</p> <p>主席：黃建維 記錄：黃建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：本日是本學期最後一次(第八次)例會主要討論專利。</p> <p>二、組員工作報告：</p> <p>(一)英傑組長：段考後開始建立 Minecraft，並製作介紹動畫影片。</p> <p>(二)建維：專題計畫書工作進度</p> <p>三、列管事項執行情況(上次會議無列管)</p> <p>四、指導教師報告：</p> <p>一、專利書確認說明。</p> <p>二、五月專利競賽經費上簽。</p> <p>三、十大發明展簡表。</p> <p>四、他校/業界經驗分享：givehub 專案管理工作等。</p> <p>五、大三教授軟體專案管理兩大方向。</p> <p>貳、討論事項</p> <p>討論一：專利書確認(指導教師提)</p> <p>說明：詳如群組兩份資料。</p> <p>決議：無異議通過。</p> <p>討論二：本專題最終目標(建維提)</p> <p>說明：例如通過專題畢業門檻、做出實體、跨國競賽。</p> <p>決議：開發虛擬夜市平台實體出來。</p> <p>討論三：下學期競賽項目草案(建維提)</p> <p>說明：詳如雲端硬碟歷次競賽資料夾。</p> <p>決議：參加三月的致青春競賽，如還有剩餘時間即可參加戰國策、五月參加日本發明展。</p> <p>提案四：110 學年度下學期專題例會頻率改為兩週一次，無例會時段改為組員工作會議，提請討論。(建維提)</p> <p>說明：一、例會：偏向重大決策討論和進度報告會議，邀請指導教師開會、工作會議：對特定組員進行工作協調、籌備、研擬，不邀請指導教師與會、專案會議：處理特定議題，視情況邀請指導教師與會。</p> <p>二、下學期例會，擬向指導教師回報工作進度、專題諮詢、重大內容進行討論，開會頻率配合教師有空的時間，預計兩週一次。</p> <p>三、當週無例會時同時段由全體組員進行工作會議。</p> <p>決議：照案通過，下學期例會請組長先跟指導教師安排例會時間。</p> <p>討論五：下學期會議輪值草案(建維提)</p> <p>說明：詳如學生專題記事本。</p> <p>決議：照案通過。</p> <p>肆、臨時動議</p> <p>討論一：虛擬夜市做出來夜市是寫實場景還是虛擬化(英傑組長提)。</p> <p>決議：虛擬化。</p>			

	<p>討論二：下次會議是否停開（建維提）。</p> <p>決議：段考前一週停開。</p> <p>肆、指導教師指示與建議。</p> <p>一、我們是夜市經營者、平台供應者，不是商品（衣服、食物）提供者、採原宇宙方式呈現。</p> <p>二、提供誘因、機制者，與遊戲典範範例模板，給予攤販。</p> <p>伍、散會(中午 12 時整)</p>
--	---

備註：110-1 例會會議記錄結束

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	111 年 6 月 76 日
班級	資二 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷(11：27 進場)	10910306	劉坤堯
列席	本次無邀請其他人員			
指導 內 容 概 述	<p>時間：早上十一時十五分 主席：莊英傑 壹、報告事項 一、主席報告：目前會議人數六人，依據《夢想創客專題會議規則》第四條，例會應有出席人員四人以上即可開會，本席宣布 110-2 第七次例會開始；之前已同意黃子鴻於大三時將離開本專題組，現在子鴻已推出群組。</p> <p>貳、列管事項執行情況 0425-1 教師指示於先討論出夜市遊玩介面初步流程規劃，並且清楚本專題還需要增加何種技術能力，與如何進行分工之設計圖-6/6 以回報給老師。 0509-1 討論與比較選擇何種平台進行虛擬夜市的上架，例如：steam、oculus、NFT 等-5/23 教師建議先列出需要有的功能、可用 Unity 匯入；6/6 教師指示研究使用 Roblox、暑假前訂出使用平台。</p> <p>參、提案討論 討論一：6/20 是否暫停例會（指導教師提）</p> <p>地點：Google Meet 記錄：陳奐禎(建維代)</p>			

說明：段考週延期。
 決議：將時候將由組長擇日招開。
 討論二：確認六位組員與現在專題方向是否要更動(組長提)
 決議：確認組員與專題方向不用更動。
 肆、指導教師指示與建議。
 一、下學期週一上午時間請空出來，我的元宇宙課程安排在那個時段，會請業師教 NFT+Roblox+Unity。
 二、各位提出說明記得要培養，要有理論或數據為基礎在提供論述會更好。
 三、奐禎所提出的平台使用族群、Unity 整合性我有注意到。
 陸、散會(上午十二時整)

夢想創客公文簽呈

簽 於黃建維 中華民國 111 年 3 月 29 日

附件 1：

主旨：組長專題建議事項摘要，陳請組長核示。

說明：

- 一、我們不是分配分工制，而是組長全權知道每個環節進度，跟著一起做一起改。
- 二、專題採用小分組的報告。
- 三、在做設計上最容易出現意思跟實際上的落差。
- 四、如果安排分配結果組員自己在做，然後沒跟組長講，等結束了我才看到進度，意思不對不是還要組員改。
- 五、為什麼組長每次分配都會說跟組長討論，因為組長必需知道每個人進度跟狀況。
- 六、組員的整合能力太低，分配工作就是溝通不一致。

承辦人員：黃建維

批示：無

備註：110-2 例會會議記錄結束(因紀錄過多所以第一、五、六次例會未列入本附件)

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	111 年 7 月 15 日
班級	資二 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎(8:10)	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯
指導內容概述	<p>時間：晚上 8 時 0 分 地點：Google Meet 主席：莊英傑組長 記錄：龔家緯</p> <p>壹、報告事項 一、主席報告：上次會議進度說明(主席)。 二、家緯補充應優先使用 Roblox 撰寫以利銜接，Unity 為輔。</p> <p>貳、討論事項 一、是否可以使用 roblox 的工具箱(商店)的商店模組。 決議：之後可深入探討。 二、可否進行 VR 輸出(教師提) 決議：未來可以現階段 roblox 不支援。</p> <p>參、教師指導 一、關於元宇宙建築師 決議：找尋元宇宙建築師相關資料及了解元宇宙建築師的標準流程是什麼等等，以後須寫在專題計畫書裡。 二、消費者(使用者)在元宇宙夜市的權限 決議：消費者(逛夜市的人)僅擁有瀏覽權限，想入駐的攤商是否能利用程式來約束編輯權限以免夜市被刪除。 三、消費者(使用者)體驗 決議：大三下學期結束前蓋完夜市放在平台上、進行問卷發放及調查 四、專題未來進度方向。 決議：預計大三下完成元宇宙夜市、專題報告書，大四只微調即可。</p> <p>肆、主席指示事項。 一、7/29 召開專題例會 二、收集教師指導議題的相關資料</p> <p>伍、散會(晚上 9 時 0 分)</p>			

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討	日期	111 年 7 月 29 日
----	---------------	----	----------------

班級	資二 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維(假)
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯
指導 內容 概述	<p>時間：晚上 8 時 0 分 主席：莊英傑組長 壹、報告事項 一、元宇宙規劃師流程： 1、與客戶交談了解客戶想要什麼樣的元宇宙空間 (類型，功能，建物，背景，音效等等) 2、根據交談內容列出所有需要的功能(使用時機與說明)以及建築物 (客戶有無特定模樣)跟背景(室內室外永夜永晝依時間變化等等) 3、進行功能程式撰寫(例外處理)及建築物建模跟背景音效設置等等 4、完成時進行檢測(功能是否正常運作，建築物有無符合客戶要求) 5、讓客戶進行體驗，或進行黑箱測試(體驗)，然後收集使用者回饋 6、根據使用者回饋進行調整及元宇宙空間後續的維護 二、roblox 的工具箱(商店)的商店建模使用： 基於學術用途可以進行使用，但基本上大部分建模須為自創。 貳、討論事項 一、roblox 元宇宙夜市裡那些功能需用程式完成? 1、貨幣系統(畫面上需顯示剩餘多少錢之類的) 連動功能 2 2、交易功能(能在夜市裡與模擬店員進行點餐(菜單)且會進行扣款) 3、儲物功能(存放虛擬獎品等等) 參、主席指示事項。 一、8/12 召開專題例會 二、持續在 roblox 上完成夜市建模及研究相關內容(天空盒、程式等等) 肆、散會(晚上 9 時 30 分)</p>			

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	111 年 8 月 12 日
班級	資二 C		指導老師 簽名	楊智偉
學	學號	姓名	學號	姓名

生 簽 到	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯
指 導 內 容 概 述	<p>時 間：晚上 8 時 0 分 地 點：Google Meet 主 席：莊英傑組長 記錄：莊英傑</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、：元宇宙夜市進度報告</p> <p>1、商店介面開發介面狀況</p> <p>2、可運行腳本進度</p> <p>3、建模擺設進度展示</p> <p>4、天空盒製作想法</p> <p>5、地形編輯</p> <p>二、專題小組已申請之專利及獲得獎項狀況 開學後老師會頒發給每人獎金及專利證書</p> <p>貳、主席指示事項。</p> <p>一、8/26 召開專題例會</p> <p>二、持續在 roblox 上完成夜市建模及研究相關內容(建模、程式等等</p> <p>參、散會(晚上 9 時 30 分)</p>			

備註：111 年暑假例會會議紀錄結束。

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	111年 9 月 27 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉
學 生 簽 到	學 號	姓 名	學 號	姓 名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910307	陳奐禎 (未到)	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯

指導內容概述	<p>時間：早上九時三十分 地點：推廣中心</p> <p>主席：莊英傑組長 記錄：黃建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：目前會議人數五人，依據《夢想創客專題會議規則》第四條，例會應有出席人員四人以上即可開會，本席宣布 111-1 第一次例會開始，預計討論本學期目標。</p> <p>二、組員工作報告：</p> <p>(一)家緯：因地圖內腳本越寫越多，一開始時會先預載程式跑一段時間，所以目前預計將遊戲放在不同的地圖，以連結另個地圖加快載入時間。</p> <p>(二)建維：已製作朋友定位器、頭像上下清單、啟用 ACM(發送好友請求、開始私人聊天、查看用戶的個人資料或揮手)</p> <p>(三)奐禎經 Line 群組回覆：星期一下午要先去找令母，然後還有社團課，晚上還要弄跟上班有關的事，這些都是必需的，隔天會起不來、星期二上午開會還要多花錢；並提出改成星期二下午一點，與星期四早八。</p> <p>主席：依教師指示無法同意未開會之理由；若奐禎無法參與開會，請組長先行協調，或找專題老師討論相關事宜。</p> <p>(四)本學期目標：遊戲與互動只開發各一類、虛擬夜市平台製作完畢。</p> <p>貳、列管事項執行情況</p> <p>0920-1 攤位互動介面擬各類型做一種即可</p> <p>0920-2 請政廷協助研究將糖葫蘆拿到手上</p> <p>0920-3 請英傑協助研究跳轉功能</p> <p>0920-4 請建維調雲朵色彩大小，和背景聲音變小-執行完畢解除列管</p> <p>參、討論事項</p> <p>討論一：我們虛擬夜市要做到何種程度、界定範圍（指導教師提）</p> <p>討論：組長說明擬製作到跳轉商業平台可執行，在專題發表時可展示。</p> <p>決議：製作到本學期結束，最終製作程度與範圍由第二次工作會議討論。</p> <p>肆、指導教師指示與建議。</p> <p>一、專題會議缺席，或未事先通知組長請假，一次扣專題五分。</p> <p>二、請家偉研究開一個地圖，裡面先劃分 20 個區塊，要給元宇宙課程各組建立 SDGs 永續村使用。</p> <p>三、應建立類似無辜缺席三次例會即辭退之規定。</p> <p>四、請組長可邀請轉學生陳士琳加入本專題組。</p> <p>主席：士琳目前正研究各組討論內容，在擇優加入，依教師建議不予列席旁聽，除非加入本專題組。</p> <p>五、建議可以導入教育部大專校院創業實戰模擬學習平臺關資源。</p> <p>六、爾後例會結束可借用 505 教室或研究室。</p> <p>伍、主席指示事項。</p> <p>一、各項教師建議事項由第二次工作會議討論。</p> <p>陸、散會(上午十時十五分)</p>
--------	--



109 級夢想創客會議紀要

時間：111 年 10 月 18 日（星期二）上午十一時十分

地點：Google Meet

主席：莊英傑

記錄：黃建維

列席指導：楊智偉指導教師。

出席人員：英傑、建維、家緯、坤堯、政廷、奐禎。

列席人員：未邀請相關人員

壹、報告事項

一、主席報告(略)

二、歷次列管事項執行情形

0920-1 攤位互動介面擬各類型做一種即可-正在製作遊戲與主夜市。

0920-2 請政廷協助研究將糖葫蘆拿到手上-目前研究物品拿到手上，但購買後拿到手上正在研究 <http://ntust.me/v23kk>。

0927-3 請組長可邀請轉學生陳士琳加入本專題組-轉學生正在評估中。

三、各人員業務報告

因奐禎會議記錄製作品質差，建維今日另行製作會議紀要，提供給組長專案核定，以備不時之需。

家偉：目前研究研究傳參數。

貳、討論事項

提案一：射氣球遊戲製作方向。

決議：製作限制時間、限制人數評估、統計分數、傳回分數，使用現成槍枝物件設為預設工具。

參、指導教師建議

一、下週一課程可以將不會的問題，詢問元宇宙課程業師。

二、我們是製作遊戲與商業行為差在哪裡？

主席：我們未來系統可與外送業者合作連結可領取實務商品(EX 買衣服)

教師：消費者怎麼試穿衣服。

家偉：我們研究本系統無法跳轉外面網站，才可以搭配外送平台，R 幣金融機制。

三、元宇宙設計準則。

- 互動明確：我們設定例如付錢後，才會有虛擬服務人員，才可以完整建立攤位，我們要明確設立使用者遊玩本系統的規劃。

- 獎勵機制：我們在何種模式下，可以得到獎勵或徽章，並製作排名
- 提款機智、衣服模型製作、開張模式、投資者如何得知開張
- 真實夜市服務人員會有互動模式。
- 盡量與現實生活中一致，如有不一致，請教育使用者，但盡量避免這樣的情況發生。

四、老師會後提供簡報，之後請組員製作相對符合之處檢核點打勾，並以截圖貼上去，請下學期以前交出。

五、下週學院評鑑說明。

肆、主席結論：之後例會時間改為十一時。

伍、上午 12：00 散會

本會議紀要於 111 年 10 月 18 日經組長專案核定

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	111年 12 月 20 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷		
指導 內容 概述	<p>時間：早上十時三十分 地點：線上會議室 主席：英傑 記錄：政廷、建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：目前會議人數七人現在開始會議，目前進度家偉在主夜市、服飾販售，與射氣球攤位連結；建維在射氣球攤位建置輔助、衣服模型製作；英傑本人在射氣球地圖程式編寫，假如射氣球做不出，擬更換製作其他遊戲；坤堯進行射氣球攤位建置輔助；政廷在射氣球攤位模型建置、服飾販售服裝設計。</p> <p>二、組員工作報告：</p> <p>(一)家緯：服裝上衣免上架費，褲子需要上架費(10 R 幣)才能購買，目前為 DAMO，沒有正式上架。 指導老師：我覺得可以。</p> <p>貳、列管事項執行情況（上次會議無列管事項）</p> <p>參、指導教師指示與建議。</p> <p>一、目前致理在推紀念商品商店，建議未來是否能於本夜市中展示，有類似致理的紀念品商店，或是讓消費者創作後，訂單超過 50 件後，進行實體商品製作，在寄送出去，就沒有庫存問題。</p>			

- 二、可參考 UNQL 的 NFT 服飾，能讓消費者自行創作服飾、紀念品。
- 三、指示利用寒假確定專題的完成範圍 (含功能、互動任務)，111-2 學期進入收尾階段。
- 四、確定專題完成範圍後，即可結束開發，若組員有興趣，可以後續開發，但不列入專題。

肆、討論事項

討論一：robolx 是否於本學期進行收尾，下學期專心製作專題計畫書
指導教師：可利用寒假來進行盤點，結束後可利用下學期來收尾，並同時製作專題文件。

指導教師與煥禎於上午 10:59 分同時離開會議室。

討論二：是否製作紀念品商店。

決議：因創作者製作後展示，以及統計訂單等技術性問題，目前擱置，主要先將紅利點數系統、夜市新手操作指引、小遊戲製作為優先。

討論三：紅利點數兌換機制。

決議：目前為 R 幣購買 100 元回饋 10 點，並將夜市現有物品列入兌換評估，並請政廷製作具有紀念價值的服裝一件，用紅利點數兌換，因致理紀念品要另外建模，故不列入評估。

討論四：寒假會議時間。

決議：先訂於明年 1/14、2/4，上午十點舉行。

討論五：工作分配。

決議：家緯私底下和政廷確認詳細內容、組長製作射氣球，建維協助製作射氣球的計分，與夜市新手操作指引文字，若寒假有空將製作專題完成範圍初稿、坤堯進行主夜市全部攤位上架，因煥禎未告知組員，就和教師同時離開，故本次無法完成工作分配。

討論六、本專題目標修正

決議：中期(大三)：上學期遊戲互動只開發一種即可，預計以 Beta 版讓使用者體驗夜市小遊戲，無收益開發虛擬夜市平台、下學期發放問卷，瞭解如何銜接本平台 (111/4/11 教師建議)、專題計畫書初稿製作；長期(大四)：系上專題發表、專題計畫書定稿、結案；未來願景：逐步開發並讓攤位進駐，和外送平台合作。

討論七、煥禎組員事宜

說明：因本學期該組員第一次例會、第三次例會 (同時段進行教師專題演講) 均未到，本次會議未告知組員即與老師一起離開，且第一次工作會議與第三次工作會議未參加，已經有二分之一的會議未到，且無專題相關貢獻。

決議：經上述評估，將於春節前以文字正式告知，明年五月無法將其納入組員名單。

伍、主席指示事項。

一、除上述決議事項外，目前服裝製作可參考小 logo 或專題英文字方向規劃，但目前衣服已足夠，不用作太多。

二、後續將研究消費者訂購後配送問題。

陸、散會(上午十二時三十分)

附 錄	110 年 1 月 24 日原專題目標	111/12/20 修正後專題目標
	<p>短期(大二)：參賽得獎(通過畢業門檻)、製作出虛擬夜市模型、參加發明展、致青春競賽。</p> <p>中期(大三)：開發半成品出來。</p> <p>長期(大四)：開發虛擬夜市平台實體出來、參加全國技專校院學生實務專題製作競賽暨成果展(112 年 2 月)、結案。</p>	<p>短期(大二)：製作出虛擬夜市模型(已完成)、參加發明展(通過畢業門檻)。</p> <p>中期(大三)：上學期遊戲互動只開發一種即可，預計以 Beta 版讓使用者體驗夜市小遊戲，無收益開發虛擬夜市平台</p> <p>下學期發放問卷(111/4/11 教師建議)、專題計畫書初稿製作</p> <p>長期(大四)：系上專題發表、專題計畫書定稿、結案</p> <p>未來願景：逐步開發並讓攤位進駐，和外送平台合作</p>

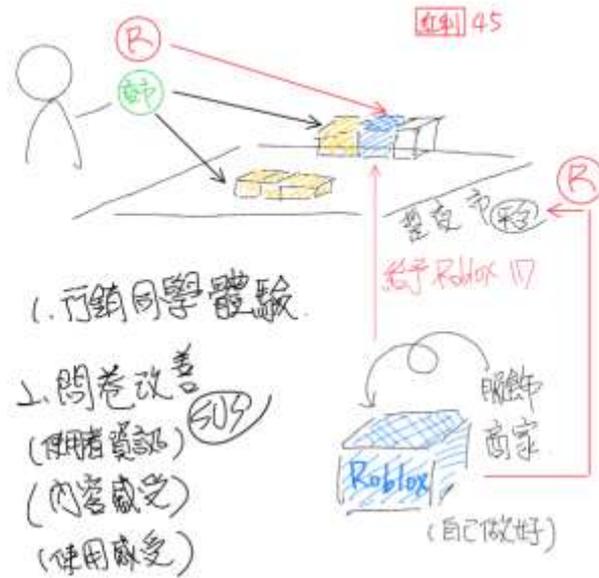
備註：111-1 例會會議記錄結束



專題指導紀錄表

題目	「躉夜市(Sèh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年 3 月 16 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910372	陳士琳
指導內容概述	<p>時間：早上十時整 地點：推廣中心外櫻花樹旁</p> <p>主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：已以文字正式告知奐禎，無法加入組員名單；111/09/27 會議指導老師歡迎轉學生加入，組員無異議，本學期加入士琳。</p> <p>二、工作報告：</p> <p>(一)系統功能描述：主席、家緯、政廷、建維說明，省略。</p> <p>(二)問卷設計：建維製作，省略說明。</p> <p>指導老師：設計問卷前，將思考提供需完成任務(玩遊戲、買衣服)，並擬訂需要探討的問題，包含一週有幾次玩 Roblox，個人資料放問卷最後面，姓名不用必填。</p> <p>(三)使用者體驗：以指導教師所指導的專題學生為主，未來若他們需要我們測時時，我們也可以提供協助。</p> <p>貳、列管事項執行情況</p> <p>0204-1 系統功能描述功能，在期中考前進行檢核</p> <p>0204-2 期中考前安排同學試玩，從問卷結果修正系統，期末前完成 beta 版</p> <p>0204-3 廠商與普通遊玩者任務說明</p> <p>參、指導教師指示與建議。</p> <p>一、未來專題發表，製作簡報，應將生態角色：我們、商家、買家、可行性：說明未來可以和校內單位、元宇宙電商與普通電商平台的模式差別，納入簡報。</p> <p>二、系統目標：有用、好用、繼續用。</p> <p>三、預計下次例會將說明找行管系同學參與體驗。</p> <p>四、請家緯進行元宇宙電商的專利檢索，並評估申請發明專利。</p> <p>肆、討論事項</p> <p>討論一：111-2 例會時間(草案)</p> <p>說明：第一次 3/16、第二次 3/30(四月同學試玩規劃)、第三次 5/4、第四次 5/18、最後一次 6/1；時間上午 10：00</p> <p>a.若指導教師安排其他活動，將彈性調整例會時間。</p> <p>b.工作會議時間由組長另訂。</p> <p>c.指導教師例會未到將改開工作會議。</p> <p>決議：日期通過，之後例會頻率將拉長二至三週。</p> <p>伍、主席指示事項。</p> <p>一、3/23 前組長、建維、政廷修正系統功能描述，18 攤位修正為三個</p>			

服飾類攤位，其他進行模擬。
 二、工作會議時間由組長另訂。
 三、建維修正「遊戲小幫手」說明文件，增加服飾只能用 R 幣。
 四、未來可能與行銷系合作，請政廷整理製作服飾的參考資料，以利設計師提供 ID。
 陸、散會(中午十二時零分)



1. 行銷同學體驗

- 1. 問卷改善 (附者資訊) (50%)
- (內容感受)
- (使用感受)

- 1. 確認商家步驟
 - 2. 確認服務內容
- } 專題流程

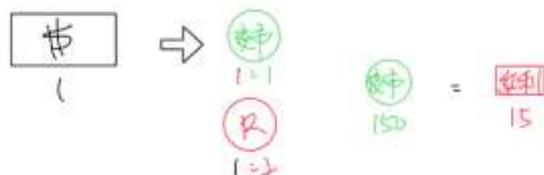
3. 使用功能

4. 使用環境

5. 呈現方法

6. 專題特點 (驗 or 翻新)

7. 金融內容



士琳補充手寫紀錄

專題指導紀錄表

題目	「躉夜市(Sèh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年 3 月 30 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910372	陳士琳(假)
指導 內容 概述	時間：早上十時二十整		地點：推廣中心外櫻花樹旁	
	主席：英傑		記錄：建維	
	壹、報告事項			
	一、主席報告：士琳今日請假。			
	二、工作報告：			
	(一)、消費者任務說明-建維遊戲手冊：詳如群組。			
	(二)、服裝設計師任務說明與服飾參考資料-政廷：詳如群組。			
	(三)、元宇宙電商的專利檢索、發明專利評估-家緯：此類專利較少，但經評估不申請發明專利。			
	(四)、系間合作-指導教師：行管系無意願。			
	貳、列管事項執行情況			
0204-1 系統功能描述-請組長、政廷第一次工作會議前修正完畢。				
0204-2 期中考前安排同學試玩，從問卷結果修正系統，期末前完成 beta 版-五至六月邀請班上專題組，與大二學生，使用 Roblox Studio 進行測試。				
0204-3 製作廠商與消費者任務說明-解除列管，於 0316-5 併案。				
0316-1 問卷修正-建維與士琳協助將導入科技接受度模型 TAM，場景對於使用者的體驗題目，並依附件資料製作。				
0316-2 政廷整理製作服飾的參考資料-解除列管，詳今日工作報告。				
0316-3 請家緯進行元宇宙電商的專利檢索，並評估申請發明專利-解除列管，詳今日工作報告。				
0316-4 四月工作會議時間由組長另訂-解除列管，訂於 4/13。				
0316-5 建維修正「遊戲小幫手」說明文件，增加服飾只能用 R 幣-系統操作手冊製作完畢，建維再依虛擬夜市系統內進行文字修正，並使用專題標準模板，將於下次例會由指導教師提出建議。				
參、指導教師指示與建議。				
一、請政廷設計受測者應完成的遊戲任務。				
二、之後例會改為線上會議。				
肆、散會(中午十一時二十分)				

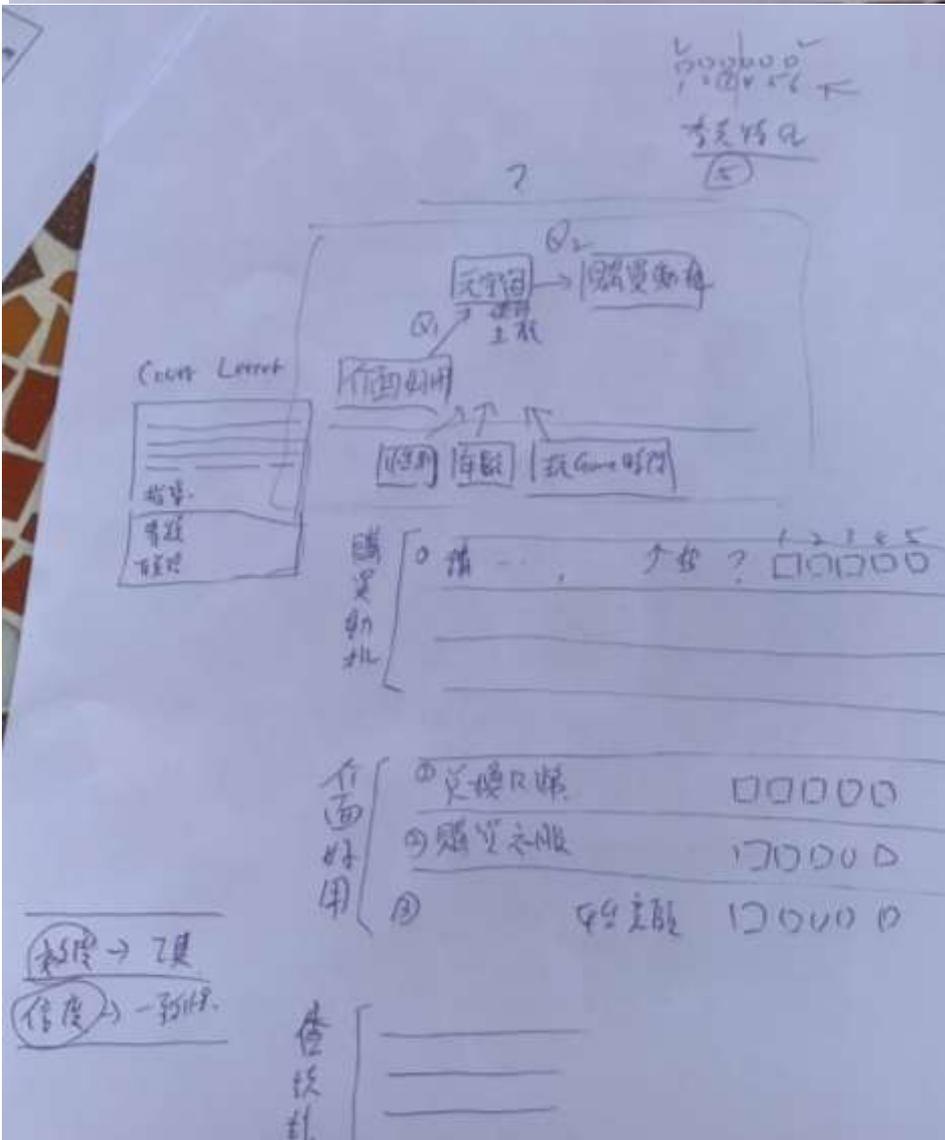
指導教師補充手寫紀錄

市遊戲玩法且以體驗型式呈現給玩家，更能保有期待

SUS
IAM
科技接受度 有用 好用 一直用

VR

- ① 沉浸 - [Model Scenario reality
信譽明確.
- ② 互動 - [引擎
- 想像 - [角色
新穎-有趣想像.



專題指導紀錄表

題目	「躉夜市(Sèh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年 4 月 13 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉(未邀請)
學生 簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910372	陳士琳
指導 內容 概述	<p>時間：早上十時二五整 地點：Google Meet 線上會議 主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：111-2 第一次專題工作會議開始，依夢想創客專題會議規則不邀請指導教師出席。</p> <p>二、工作報告：</p> <p>(一)、D 系統功能描述(組長、政廷)</p> <p>(二)、問卷製作(建維、士琳)</p> <p>(三)、C0 遊戲手冊修正、C1 使用者操作手冊製作(建維)</p> <p>主席：射氣球開發完畢後更改 D 系統功能描述、C1 使用者操作手冊</p> <p>(四)、受測者應完成的遊戲任務(政廷)</p> <p>1.兌換夜市幣</p> <p>2.購買攤位商品</p> <p>3.遊玩夜市遊戲</p> <p>4.購買一套服飾</p> <p>5.用紅利點數兌換獎品與商品模型</p> <p>(五)、專題報告書製作注意事項(建維)</p> <p>主席：放置群組公告、記事本。</p> <p>貳、列管事項執行情況</p> <p>0204-1 系統功能描述-請組長製作完射氣球後修正。</p> <p>0204-2 安排同學試玩，從問卷結果修正系統，期末前完成 beta 版-五至六月邀請班上專題組，與大二學生，使用 Roblox Studio 進行測試。</p> <p>0316-1 問卷修正-依建維第三版的草稿，士琳期中考後進行修正。</p> <p>0316-5 建維修正「遊戲小幫手」說明文件，增加服飾只能用 R 幣-系統操作手冊製作完畢，建維再依虛擬夜市系統內進行文字修正，並使用專題標準模板，將於下次例會由指導教師提出建議。</p> <p>0330-1 請政廷設計受測者應完成的遊戲任-已完成，解除列管。</p> <p>參、提案討論</p> <p>一、試玩測試者建議時間</p> <p>決議：配合測試方時間進行線上測試。</p> <p>二、測試方式是以線上開發者，還是遊戲端帳號</p> <p>決議：使用兩個遊戲端帳號測試，請指導教師儲值，一個遊戲端帳號最低台幣 170 註冊兩個，家緯帳號上架費至少 170 元。</p> <p>三、E 測試相關計畫</p>			

<p>決議：測試相關計畫通過，說明者由當天出席測試組員推選。</p> <p>四、下次會議前應完成事項</p> <p>決議：政廷製作兩套衣服、坤堯空攤位擺攤、士琳修正完問卷、組長完成射氣球、建維整理上繳系上文件，五月前交給組長。</p> <p>肆、散會(中午十一時二十五分)</p>
--

專題指導紀錄表

題目	「 躉夜市(séh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年 5 月 4 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910372	陳士琳
指導內容概述	<p>時間：早上十時十整 地點：電腦教室&線上會議</p> <p>主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：略。</p> <p>二、工作報告：</p> <p>(一)、問卷確認 https://forms.gle/ZqkN1ZxYYUTgGQQZ9(士琳、建維)。</p> <p>指導教師：Roblox 遊玩的次數改為週、是否推薦此系統的理由與原因等建議修改。</p> <p>(二)、使用兩個遊戲端帳號線上測試，預計請指導教師儲值，一個遊戲端帳號最低台幣 170 元，家緯帳號上架費 170 元(家緯、英傑)。</p> <p>(三)、C1 使用者操作手冊指導教師：方框註記、雙引號「buy」等按鈕於文字說明(建維)</p> <p>(四)、E 測試計畫(建維)</p> <p>指導教師：測試者獎勵、測試者應知權利義務、時間 15min、中途退出、我們以受測者時間為主約受測者時間、監看測試畫面措施、先進行邀請兩兩位同學進行測試，在調整測試計畫。</p> <p>一次幾個人?5/11 開始計畫至 5/25、用誰的帳號?預計 10 個人(限制買一個衣服)，等列入測試計畫。</p> <p>(五)、專題名稱為躉夜市(séh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台；拼音使用教育部臺灣閩南語羅馬字拼音方案，各項系統文件改拼音。</p> <p>(六)、指導教師：同學好！我邀請了一位 Roblox 開發的業界專家於 5 月 6 日(週六)上午 9 點到 12 點到學校圖書館 601 教室進行教學，請同學盡量參加課程。此次課程由主題為 Roblox 開發教學。作為一個熱門的遊戲平台，Roblox 吸引了數百萬的玩家和創作者，讓許多人對其開發技術產生了興趣。此次課程將由業界專家</p>			

<p>進行實踐教學，讓您深入了解 Roblox 開發技術，掌握開發流程，增強實踐能力。</p> <p>此次課程對專題生和對 Roblox 開發感興趣的同學開放。請您提前報名，並在課程當天準時到場。</p> <p>貳、列管事項執行情況 0204-1 系統功能描述-請組長製作完射氣球後修正。 0204-2 五至六月安排同學線上試玩，從問卷結果修正系統，期末前完成 beta 版。 0413-1 政廷製作兩套衣服、坤堯空攤位擺攤、組長完成射氣球、建維整理上繳系上文件。</p> <p>參、主席結論 依指導教師指示 5/11 早上加開例會說明測試計畫，預試結果。</p> <p>肆、散會(中午十一時十分)</p>

專題指導紀錄表

題目	「躉夜市(séh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年5月11日
班級	資三C		指導老師 簽名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910372	陳士琳(假)
指導內容概述	<p>時間：早上十時十整 地點：電腦教室&線上會議</p> <p>主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：略。</p> <p>二、工作報告：</p> <p>(一)、問卷確認 https://forms.gle/ZqkN1ZxYYUTgGQQZ9(士琳、建維)。</p> <p>主席：確認無誤。</p> <p>(二)、一個遊戲端帳號最低台幣 170 元，家緯帳號上架費 170 元(家緯、英傑)，以及手續費，由坤堯代墊。</p> <p>指導教師：下週班會與教師核銷</p> <p>(三)、C1 使用者操作手冊指導教師：方框註記、雙引號「buy」等按鈕於文字說明(建維)</p> <p>(四)、E 測試計畫修正完畢(建維)</p> <p>主席：無異議通過。</p> <p>貳、列管事項執行情況</p> <p>0204-1 系統功能描述-射氣已製作完畢，請於下次會議前修正。</p> <p>0204-2 五至六月安排同學線上試玩，從問卷結果修正系統，期末前完成 beta 版。</p> <p>0413-1 政廷製作兩套衣服、坤堯空攤位擺攤、組長完成射氣球、建維整理上繳系上文件-已執行完畢。</p>			

	<p>0504-1 C1 使用者操作手冊修正，方框註記、雙引號「buy」等按鈕於文字說明-使用者操作手冊修正完畢</p> <p>參、主席結論</p> <p>5/18 會議改至 5/25。</p> <p>肆、散會(中午十一時十分)</p>
--	--

專題指導紀錄表

題目	「覓夜市(sèh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年 5 月 25 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910372	陳士琳(缺席)
指導內容概述	<p>時間：早上十時十五整 地點：電腦教室&線上會議</p> <p>主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：指導教師開車中，十五分鐘後上線。</p> <p>二、工作報告：</p> <p>(一)、問卷分析(組長)。</p> <p>指導教師：問卷結果文字化描述、數字化呈現，多少百分比、滿意度分數，用五頁報告製作改善前，與改善後畫面。</p> <p>(二)、經費核銷(坤堯)。</p> <p>主席：已核銷完畢。</p> <p>貳、列管事項執行情況</p> <p>0204-1 系統功能描述-組長已修正完畢。</p> <p>0204-2 五至六月安排同學線上試玩，從問卷結果修正系統，期末前完成 beta 版-已執行完畢。</p> <p>0504-1 方框註記、雙引號「buy」等按鈕於文字說明。</p> <p>參、主席結論</p> <p>本學期最後一次會議、下次會議為 6 月 1 日。</p> <p>指導教師說明專題報告書的會議紀錄版本統一即可。</p> <p>肆、散會(中午十一時零分)</p>			

專題指導紀錄表

題目	「覓夜市(sèh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年 6 月 1 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生簽	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯(缺席)	10910346	黃建維

到	10910309	葉政廷	10910372	陳士琳(缺席)
指導內容概述	時間：早上十時整		地點：線上會議	
	主席：英傑		記錄：建維	
	<p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：略</p> <p>二、工作報告：</p> <p>(一)、專題微電影</p> <p>結論：五分鐘以內、需要上字幕、旁白最後錄音。</p> <p>指導教師十時三十五分進來。</p> <p>(二)、問卷分析</p> <p>指導教師：</p> <p>年齡層評審委員可能會質疑、任一性別比例正常，描述、是否有使用過 Roblox 對本專題的差異(性別對有無使用的差異，或有無使用過平台是否容易上手)、第五題請問系統給你的感覺為何「普通」的含意、我覺得使用此平台是必要的，必要的定義說明、第六、七題普通以上的比例，以及詳細說明、列出電腦建議效能、報告是黑白列印，所以圖片請用粗框標註、普通可以改成傾向同意有多少人；針對有提出建議的使用者，我們給予改善後的畫面給予受測者，請他給予回饋。</p> <p>結論：依上述建議修改，專題報告書說明放上面，圖片放下面。</p> <p>貳、列管事項執行情況</p> <p>0504-1 方框註記、雙引號「buy」等按鈕於文字說明。</p> <p>參、提案討論</p> <p>一、112 年暑假會議時間擬於 6/24、7/15、8/5、8/26 晚間。</p> <p>決議：開學後在開例會，上開日期召開組內工作會議。</p> <p>二、加開第七次例會於 6 月 8 日</p> <p>決議：通過，惟建惟當日請假。</p> <p>肆、散會(中午十一時十五分)</p>			

專題指導紀錄表

題目	「晝夜市(Séh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年 7 月 15 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉(未邀請)
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910372	陳士琳(未到)
指導	時間：晚上八時整		地點：Google Meet 線上會議	
	主席：英傑		記錄：建維	
	<p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：112 年暑假第一次專題工作會議開始，依本專題會議規</p>			

內容概述	<p>則，工作會議不邀請指導教師出席、士琳預計於新學期轉學。</p> <p>二、工作報告：10/1前需要完成【專題報告書】電子檔、【簡報】紙本三份及電子檔、【微電影】一支、以及發表【海報】兩張。</p> <p>貳、列管事項執行情況(本次會議無)</p> <p>參、提案討論</p> <p>一、海報製作規劃</p> <p>決議：修正後通過，詳如附件 https://docs.google.com/document/d/18J6Wv70oBhN0TMtzLsjUQBDCeoojHIGbe4tcn02IF8s/edit。</p> <p>二、微電影腳本製作</p> <p>決議：修正後通過，詳如附件 https://docs.google.com/document/d/15FdP4fzlSUw1wBu8xfrPxGpAXpU4qCVXfHof0N4nRDw/edit。</p> <p>三、簡報大綱</p> <p>決議：留置九月製作，預計如下 https://docs.google.com/document/d/1TRE06JbgFNTtfk2khSS_C3FjeTy7dw9zZyVWvFI6yjY/edit。</p> <p>四、工作分配</p> <p>決議：8/5前政廷海報製作完、微電影大家共同製作。</p> <p>肆、散會(晚上十時整)</p>
------	--

專題指導紀錄表

題目	「晝夜市(Seh-iā-tshī)-元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年8月11日
班級	資三C		指導老師簽名	楊智偉(未邀請)
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷		
指導內容概述	<p>時間：晚上八時整 地點：Google Meet 線上會議</p> <p>主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席報告：士琳轉學成功。</p> <p>二、工作報告：8/25工作會議邀請指導教師出席。</p> <p>貳、列管事項執行情況(本次會議無)</p> <p>參、提案討論</p> <p>一、海報製作確認</p> <p>決議：以第二張有底圖的海報為主，色彩請政廷微調，seh的音標跑掉。</p> <p>二、微電影腳本製作</p> <p>決議：https://docs.google.com/document/d/15FdP4fzlSUw1wBu8xfrPxGpAXpU4qCVXfHof0N4nRDw/edit。</p> <p>三、實務專題研究報告書製作</p>			

決議： 甘特圖起始日為大二 110/9/27 日期至 112 年 12 月，比賽 5G、發明展專利 1.尋找主題 2.確認主題 3.專利文件撰寫 4.模型、影片及發明展籌備 5.企劃製作及資料籌備 6.遊戲製作 7.程式設計 8.模型製作 9.海報製作/微電影拍攝 10.報告書撰寫 11.專題報告。 個案圖 四、工作分配 決議： 肆、散會(晚上十時整)

專題指導紀錄表

題目	「薙夜市(Séh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年 8 月 25 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽 到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷		
指導內容概述	時間：晚上八時整 地點：Google Meet 線上會議 主席：英傑 記錄：建維 壹、報告事項 一、主席報告：本次為暑假第三次工作會議。 二、工作報告：GANT 圖、藍圖、活動圖、資料詞彙、操作手冊。 決議：修正後通過。 貳、列管事項執行情況(本次會議無) 參、指導教師建議 先做簡報在做文件，為什麼要做這個題目(研究背景跟動機)：疫情期間人與人交流；有沒有人做過這個元宇宙夜市，有人做過的話我們差異是什麼，沒有人做過的話有沒有人做過類似的；研究方法，說明我要怎麼做，選這些工具的原因、工具流程受測者；研究結果，問卷統計分析的結果；結論夜市值不值得做下去、未來需要解決的問題瓶頸。 肆、提案討論 一、夢想創客專題會議規則，例會每兩至三週舉行一次，開學後例會頻率為三週一次，預計星期二第二或第九節課，地點借 505 或圖書館			

	<p>研究小間；例會與例會之間排定一次工作會議，為星期五晚上線上會議，時間另訂</p> <p>決議：開學後兩週開一次工作會議，於星期五晚間八點，例會有需要再召開，詳如 LINE 記事本。</p> <p>伍、散會(晚上九時整)</p>
--	--

專題指導紀錄表

題目	VR 大型遊戲開發研究探討		日期	112 年 9 月 22 日
班級	資四 C		指導老師	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯
	10910318	莊英傑	列席者	本次無列席人員
指導內容概述	<p>時間：晚上八時整 主席：英傑 地點：線上會議室 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項 一、主席報告：目前會議人數六人現在開始，112-1 第 1 次例會。</p> <p>貳、列管事項執行情況(無)</p> <p>參、指導教師指示與建議。 一、海報增加專題製作目的、緣由，詢問海報橫直式。</p> <p>肆、討論事項 討論一：工作分配 1. 摘要、本文格式、會議記錄整理：建維 2. 結案報告：家偉 3. 簡報：政廷、坤堯 4. 微電影：組長 5. 附錄 QA 的圖修改：政廷</p> <p>結論：照案通過 討論二：中國工業工程學年會研討會 結論：確認參加</p> <p>伍、主席指示事項 9/27 加開工作會議 程式碼、專利公報放附錄</p> <p>陸、散會(下午九時三十分)</p>			

109 級夢想創客會議紀要

題目	「楚夜市(Séh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台	日期	112 年 9 月 8 日
----	------------------------------------	----	---------------

班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉 (未邀請)
學生 簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷		
指導內容概述	<p>時間：晚上八時整 地點：Google Meet 線上會議</p> <p>主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項：本次為第四次工作會議</p> <p>貳、列管事項執行情況(本次會議無)</p> <p>參、提案討論</p> <p>一、第一章緒論修飾，請坤堯製作</p> <p>二、第二章文獻回顧製作，請 組長 協助補齊</p> <p>三、研究步驟修正，請 政廷 修改圖六</p> <p>四、研究結果分析與討論製作完成</p> <p>肆、散會(晚上九時整)</p>			

專題指導紀錄表

題目	「荳夜市(Seh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年 9 月 28 日
班級	資三 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生 簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910318	莊英傑
	10910306	劉坤堯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷		
指導內容概述	<p>時間：晚上八時整 地點：Google Meet 線上會議</p> <p>主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項(略)</p> <p>貳、列管事項執行情況(本次會議無)</p> <p>參、提案討論</p> <p>一、第一章緒論修飾</p> <p>決議：請坤堯製作</p> <p>二、第二章文獻回顧製作</p> <p>決議：由本席協助補齊</p> <p>三、研究步驟修正</p> <p>決議：請政廷修改圖六</p> <p>肆、主席指示</p> <p>研究結果分析與討論本日已製作完成</p> <p>會後建維製作結論與建議，微電影由組長召集製作</p> <p>伍、散會(晚上九時整)</p>			

專題指導紀錄表

題目	覓夜市(sèh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年10月6日
班級	資四C		指導老師 簽名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯
	10910318	莊英傑	列席者	本次無列席人員
指導內容概述	<p>時間：晚上八時整 地點：線上會議室</p> <p>主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項 一、主席報告：目前會議人數六人現在開始，112-1第2次例會。 貳、列管事項執行情況 0928-1 專題報告-2稿確定後再送教師複審 0928-2 海報-長布條與海報於下次會議提出修正版本 0928-3 簡報初稿-請政廷依教師建議修正 0928-4 微電影進度說明-依教師建議修改 0928-5 研討會報名&文稿格式分工-擱置</p> <p>參、指導教師指示與建議。 一、夜市攤位內容不豐富；參酌GPT產出的腳本做修改。 二、專題報告格式修正，用詞修正，以及夜市臺羅拼音與臺羅漢字統一證明。 三、簡報修正建議。 四、推薦參加2023年新創盃全球大專校院暨高中職創意創新創業企劃競賽</p> <p>肆、討論事項 討論一：摘要兩案併陳 結 論：甲案通過 討論二：10/13加開例會邀請教師 結 論：照案通過</p> <p>伍、主席指示事項 10/17繳交報告書、簡報、微電影、海報</p> <p>陸、散會(下午九時三十分)</p>			

專題指導紀錄表

題目	躉夜市(séh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112 年 10 月 13 日
班級	資四 C		指導老師 簽名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯
	10910318	莊英傑	列席者	本次無列席人員
指導內容概述	時間：晚上八時整 地點：線上會議室 主席：英傑 記錄：建維 壹、報告事項 一、主席報告：目前會議人數六人現在開始，112-1 第 3 次例會。 貳、列管事項執行情況 0928-1 專題報告-製作完畢，格式與文字請全部再看一次。 0928-2 海報-長布條請修正班級，並增加起源，與 QR 碼，海報無問題 0928-3 簡報初稿-製作完畢，解除列管 0928-4 微電影進度說明-製作完成，解除列管 1006-1 大專校院暨高中職創意創新創業企劃競賽-擱置 參、指導教師指示與建議。 列管事項 1006-1 解除擱置 肆、主席指示事項(無) 伍、散會(下午九時三十分)			

專題指導紀錄表

題目	躉夜市(séh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112 年 10 月 27 日
班級	資四 C		指導老師 簽名	楊智偉(未邀請)
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯
	10910318	莊英傑	列席者	本次無列席人員
指導內容概述	時間：晚上八時整 地點：線上會議室 主席：英傑 記錄：建維 壹、報告事項 一、主席報告：目前會議人數四人，現在開始進行 112-1 第 2 次工作會議。 二、原工作會議 10/20，更改為 10/27，11/10 加開例會之追認案。 主席：追認通過，另外 11/3 工作會議日期不變。 三、大一使用 Microsoft 的 OneDrive 已不再維護，如果有資料未儲存			

	<p>的請盡快備份。</p> <p>主席：知悉</p> <p>貳、列管事項執行情況(無)</p> <p>參、指導教師指示與建議。</p> <p>依《夢想創課專題會議規則》第六條工作會議由組長召集...略...不邀請指導教師出席。</p> <p>肆、討論事項</p> <p>一、成果發表簡報</p> <p>主席：委由政廷刪減，轉場動畫縮減</p> <p>二、專題報告完成當日吃飯</p> <p>主席：擇日再議</p> <p>三、海報主體選擇(政廷)</p> <p>主席：深色兩票(家緯、組長)，深色一票(建維)，故決定為深色，並調整字體色彩，下週試印看看</p> <p>伍、主席指示事項</p> <p>一、詢問教師可否借用筆電，供成果發表使用</p> <p>二、夜市 QR 碼，另外使用 A4 紙列印供參觀者掃描</p> <p>三、請建維成果發表當日協助記錄委員建議</p> <p>伍、散會(下午九時三十分)</p>
--	---

專題指導紀錄表

題目	<p>躉夜市(séh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台</p>		日期	112 年 11 月 3 日
班級	資四 C		指導老師 簽名	楊智偉(未邀請)
學生 簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯
	10910318	莊英傑	列席者	本次無列席人員
指導內容概述	<p>時間：晚上八時十分 地點：線上會議室</p> <p>主席：英傑組長 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項</p> <p>一、主席：目前會議人數五人，現在開始進行 112-1 第 3 次工作會議。</p> <p>二、建維：詢問指導教師可借用筆電，供成果發表使用，並向系辦借用影片</p> <p>三、專題報告</p> <p>決議：請政廷依主席指示修改簡報</p> <p>貳、列管事項執行情況</p> <p>1027-1 成果發表簡報-參見報告事項二，解除列管</p> <p>1027-2 海報-試印結果由主席與美編政廷確認無誤，同意送請指導教師過目，解除列管</p> <p>1027-3Roblox 夜市 QR 碼-2 份 A4 紙列印供參觀者掃描</p> <p>參、指導教師指示與建議。</p>			

依《夢想創課專題會議規則》第六條工作會議由組長召集...略...不邀請指導教師出席。 肆、散會(下午九時十分)
--

專題指導紀錄表

題目	躉夜市(séh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年11月10日
班級	資四C		指導老師 簽名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯
	10910318	莊英傑	列席者	本次無列席人員
指導內容概述	<p>時間：晚上八時整 地點：線上會議室 主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項 一、主席報告：目前會議人數五人，指導教師三十分後進來開會，現在開始 112-1 第 4 次例會。 二、專題演講：略 決議：請政廷刪減與修改簡報，請家緯留意微電影播放音效。</p> <p>貳、列管事項執行情況(本次會議無)</p> <p>參、指導教師指示與建議。 可以評估微電影最後講；問卷可以縮減 擔憂本組歸類為電商組對我們開發導向並無優勢。 新型專利公報改成專利證書。</p> <p>肆、主席指示事項(無) 伍、散會(下午九時三十分)</p>			

專題指導紀錄表

題目	躉夜市(séh-iā-tshī)- 元宇宙社群遊戲化消費平台		日期	112年11月17日
班級	資四C		指導老師簽 名	楊智偉
學生簽到	學號	姓名	學號	姓名
	10910303	龔家緯	10910346	黃建維
	10910309	葉政廷	10910306	劉坤堯
	10910318	莊英傑	列席者	本次無列席人員
內容概述	<p>時間：晚上八時整 地點：線上會議室 主席：英傑 記錄：建維</p> <p>壹、報告事項 一、主席報告：目前會議人數五人，經 LINE 共識今日工作會議，改為 112-1 第 5 次例會，現在開始開會。</p>			

二、全國技專校院學生實務專題製作競賽預計於明年第一季前完成
貳、列管事項執行情況(本次會議無)

參、指導教師指示

本專題當初是因疫情而啟發，疫情結束並不會影響，主要推廣台灣夜市文化，一級推廣元宇宙電商。

我們的客群是有興趣於元宇宙商業平台發展的業者與創作者。

我們是採用實驗設計法十人樣本數應為足夠。

第四點不用改；第五點提供元宇宙平台的排行榜論述，與數據。

本平台的重點是測試元宇宙平台架構的設計，並非以遊戲為重點，但我們仍以遊戲提高使用者黏濁度。

肆、討論事項

一、審查口試委員意見與建議答覆表

決議：依第三項指導教師指示辦理。

二、東京發明展海報、簡報送圖書館典藏

決議：海報、簡報、證明等放置於專題報告書附件。

三、逐條審查實務專題報告書正式版本定稿送印

決議：依決議事項二辦理，下學期送印。

四、專題優勝獎金分配草案

說明：依《夢想創課專題會議規則》第 12 條分配，建議分配草案如下

(a)300 元領現金

(b)使用於慶功宴

(c)按分配比例

75%每人至少可領 15%

15%專題整體貢獻（高貢獻 3%、中貢獻 2%）

10% 專題加入順序（原組員 2%、後加入 1%）

若有剩餘款用於大專專題競賽交通/住宿費差額給付，或專題報告書裝訂

決議：方案 A 無異議通過。

伍、主席指示事項

陸、散會(下午九時三十分)