



致理科技大學

資訊管理系專題報告

元宇宙安西教練

Meta Coach Anxi

專題生：(10910305)王 丞 顥
(10910316)邱 祥 榮
(10910323)戴 君 庭
(10910324)朱 李 秉 璋
(10910332)周 俊 緯
(10910341)李 采 綦
(10910360)蘇 志 益

指導教授：楊智偉 老師

中華民國 113 年 5 月

致理科技大學

資訊管理系

畢業專題

元宇宙安西教練 一一二學年度





側面書背
裝訂時，請移除此頁

112 學年度

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 2 學期所撰寫。

專題名稱：元宇宙安西教練

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：元宇宙安西教練

頁數：45

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：王丞顥、邱祥榮、戴君庭、朱李秉璋、周俊緯、李采蓁、蘇志益

指導教授：楊智偉老師

關鍵詞：論文、格式規範、中文摘要、關鍵詞

摘要為論文之精簡概述，其目的在使讀者大致瞭解整篇報告的內容。摘要應包括研究問題的描述，研究方法與設計及研究結果之具體陳述。

摘要標題下方空一行後鍵入摘要內容，摘要篇幅以不超過 500 字或一頁為原則。摘要內不得引述文獻、使用圖表、使用自首縮寫詞及中英文並列。摘要後應列舉 3-5 個關鍵詞，各關鍵詞應使用粗體。

ABSTRACT

Thesis Title : Coach Anxi in the metaverse

Pages : 45

University : Chihlee University of Technology

Graduate School : Department of Information Management

Date : April, 2016

Degree : Master

Researcher :

ZHOU, JUN-WEI

CHU LEE, BING-ZHANG

TAI, CHUN-TING

WANG, CHENG-HAO

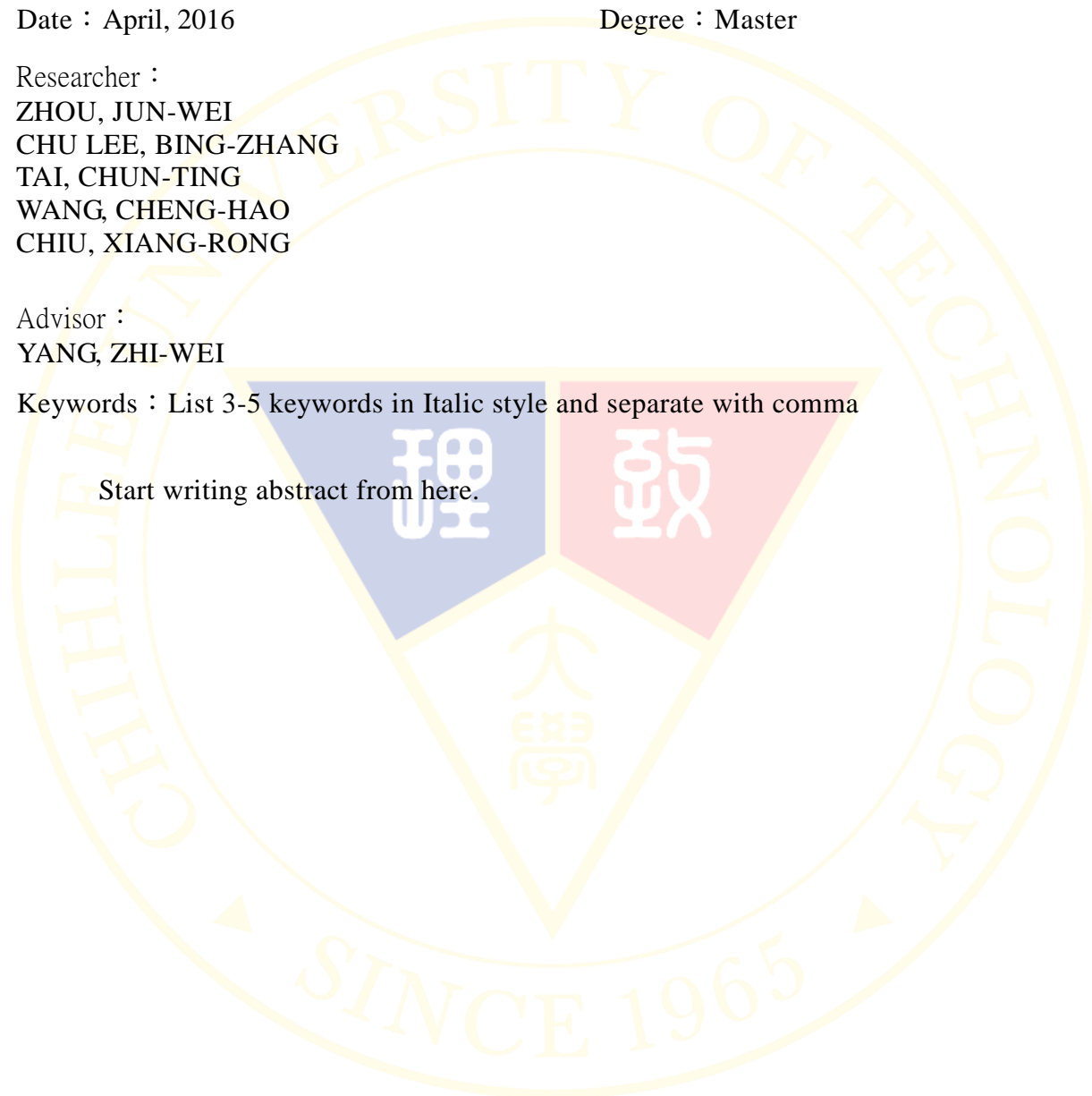
CHIU, XIANG-RONG

Advisor :

YANG, ZHI-WEI

Keywords : List 3-5 keywords in *Italic style* and separate with comma

Start writing abstract from here.



誌謝

除不願表明身份或有保密需求外，誌謝應對所有對研究提供協助的個人或單位表達謝忱。

王丞顥 邱祥榮 戴君庭 朱李秉璋 周俊緯 李采蓁 蘇志益 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

| | |
|----------------------------|----|
| 目錄 | ii |
| 圖目錄 | iv |
| 第壹章 緒論 | 1 |
| 第貳章 文獻回顧與探討 | 1 |
| 2-1 文獻回顧 | 1 |
| 2-2 何謂元宇宙 | 1 |
| 2-3 元宇宙的發展與機會 | 2 |
| 2-4 性質區分 | 2 |
| 2-5 虛擬籃球教練 | 3 |
| 2-6 文獻探討 | 4 |
| 2-6-1 虛擬籃球教練在元宇宙中的應用 | 4 |
| 2-6-2 虛擬籃球教練的挑戰 | 4 |
| 第參章 研究內容與方法 | 4 |
| 3-1 研究內容 | 4 |
| 3-2 研究工具 | 5 |
| 3-2-1 Roblox 平台 | 5 |
| 3-2-2 Lua 程式語言 | 5 |
| 3-3 實作說明 | 6 |
| 3-4 系統結構與運作 | 6 |
| 3-5 研究方法與步驟 | 6 |
| 第肆章 實驗結果與設計 | 7 |
| 4-1 實驗設計 | 7 |
| 4-2 實驗結果 | 7 |
| 第伍章 結論與未來展望 | 7 |
| 5-1 結論 | 7 |
| 5-2 未來展望 | 7 |
| 附錄 | |
| 附錄一 專題執行計畫表 | 8 |
| 附錄二 專題工作分配表 | 9 |
| 附錄三 GANTT 圖 | 10 |
| 附錄四 開發工具清單 | 11 |
| 附錄五 需求訪談計畫表 | 12 |
| 附錄六 使用個案圖 | 13 |
| 附錄七 藍圖 | 14 |
| 附錄八 活動圖 | 17 |
| 附錄九 類別圖 | 18 |
| 附錄十 測試相關計畫 | 19 |
| 附錄十一 會議記錄 | 20 |
| 附錄十二 參考資料 | 25 |
| 附錄十三 實戰平台 | 26 |
| 附錄十四 問卷調查 | 27 |

| | |
|----------------|----|
| 附錄十五 企業見習..... | 32 |
| 附錄十六 專題討論..... | 33 |



圖目錄

| | |
|---------------------|----|
| 圖 1：GANTT 圖 | 10 |
| 圖 2：與校隊進行需求訪談 | 12 |
| 圖 3：使用個案圖 | 13 |
| 圖 4：選擇三國軍師 | 14 |
| 圖 5：特殊技能 | 14 |



第壹章 緒論

虛擬籃球教練這款元宇宙體驗模擬器的目標是希望使用者能夠更容易理解戰術的運行，並提升學習戰術的成效。主軸以 ROBLOX 元宇宙的虛擬世界做為核心，去構築一個虛擬的籃球戰術平台，我們期望使用者在這個平台上能達到「簡單、有趣、有效率」三大要素。我們在元宇宙裡創造出戰術板與虛擬 NPC，讓使用者透過靜態與動態的戰術切換，更容易理解戰術如何執行，在戰術板的部分透過蒐集各地的籃球戰術或簡單的配合技巧，建立一個籃球戰術的資料庫，使用者在選擇想要學習的籃球戰術後，會透過戰術板顯示該戰術並說明執行的步驟，達到靜態展示的效果。而動態展示的效果，則是根據選擇的戰術，讓虛擬 NPC 透過動畫去動態的呈現該戰術。透過元宇宙是開放世界及自由度高的兩項優點，使用者可以利用上帝視角的特性，切換各種不同的角度，或著跟隨著 NPC 的視角，了解到其中不同的進攻機會點，明白戰術的使用時機，還有其中能夠做出變化的可能性，讓使用者在學習的過程中也能得到樂趣。為了讓使用者能夠更有效率的學習戰術，我們在元宇宙中設立了獎勵機制，根據不同難度的戰術給予相對應的獎勵，激勵使用者學習戰術的欲望，而這些獎勵能夠兌換各式各樣的衣服、籃球、球場等，讓使用者打造獨一無二的元宇宙世界。

第貳章 文獻回顧與探討

文獻回顧

一、何謂元宇宙

元宇宙是一個完全實現的數位世界，源自 Neal Stephenson 的小說《潰雪》。它是一個虛擬 3D 空間，允許用戶沉浸於互動體驗中，與其他人互動，購物，工作，學習等，代表著虛擬與物理世界的新融合。未來元宇宙將是下一代互聯網，具備沉浸式虛擬體驗、個人身份、持續性數據、無限用戶同步等特點，將改變用戶文化和行為預期，企業成功將取決於他們在元宇宙中的存在方式和用戶理解。

二、元宇宙的發展與機會

(一) 創業機會：

元宇宙的發展為新創企業和創業家帶來了豐富的機會，他們可以探索虛擬世界中的新商業模式和應用程序。

(二) 多維度性：

可以包含多個虛擬環境、場景或區域，每個都可以有自己的規則和特性。

(三) 社交互動性：

用戶可以創建虛擬角色，並與其他用戶進行互動，包括文字聊天、語音通話、虛擬現實（VR）和擴增現實（AR）等功能。

(四) 持久性：

元宇宙通常是持久的，意味著它不會因用戶登出或斷線而消失。數據和內容在元宇宙中保持存在，並可供其他用戶或用戶自己在不同時刻訪問。

(五) 經濟體系：

元宇宙通常包含一個虛擬經濟體系，其中用戶可以購買、出售虛擬財產、數位化商品和服務。

(六) 創建和自訂：

用戶可以在元宇宙中創建屬於自己的虛擬內容、環境，這使得元宇宙變得客製化和多樣化。

(七) 創意和娛樂：

元宇宙為藝術家、設計師、遊戲開發者和娛樂行業提供了更多可能性，他們可以創建各種虛擬體驗，從虛擬音樂會到虛擬藝廊。

(八) 教育：

元宇宙被廣泛應用於教育和培訓領域。虛擬教室、模擬訓練場景和虛擬實驗室等教育元素。

3.性質區分

(一) 元宇宙體驗：

- 平台：元宇宙體驗通常是在虛擬現實（VR）或擴增現實（AR）等虛擬環境中實現的。這些體驗為用戶提供了身臨其境的虛擬世界，並通常需要特殊的

硬件設備，例如 VR 頭盔或 AR 眼鏡。

- 用途：元宇宙體驗的用途非常多樣，包括虛擬旅遊、虛擬會議、虛擬培訓、虛擬社交互動等。這些體驗通常更加身臨其境，並提供更多的互動性。

(二) 手機 APP：

- 平台：手機 APP 是運行在智能手機或平板電腦上的應用程序。它們通常需要從應用商店下載並安裝。

- 用途：手機 APP 可以實現各種功能，從社交媒體、遊戲、生產力工具、網上購物到娛樂等。這些應用通常是為特定目的而設計的，並且提供訪問特定內容或服務的便捷方式。

(三) 網頁：

- 平台：網頁是在網際網路瀏覽器上運行的，無需安裝。用戶只需在網絡瀏覽器中輸入網址或進行搜索，就可以訪問網頁。

- 用途：網頁可以提供信息、媒體、電子商務、在線學習、新聞等內容。它們通常用於傳遞靜態或動態內容，並且在不同的設備上具有跨平台的兼容性。

總之，元宇宙體驗、手機 APP 和網頁在平台、互動性和用途方面存在重要區別。元宇宙體驗提供了更身臨其境的虛擬體驗，手機 APP 提供了具體的應用程序，而網頁通常用於訪問在線內容。

4. 虛擬籃球教練

(一) 目的：

虛擬籃球教練的目標是希望使用者能夠更容易理解戰術的運行，並提升學習戰術的成效。讓使用者透過靜態與動態的戰術切換，並透過戰術板與虛擬 NPC 的實際跑動，能更容易理解戰術如何執行。

(二) 使用方法：

使用者在選擇想要學習的籃球戰術後，會透過戰術板顯示該戰術並說明執行的步驟，達到靜態展示的效果。而動態展示的效果，則是根據選擇的戰術，讓虛擬 NPC 透過動畫去動態的呈現該戰術。使用者可以利用上帝視角的特性，切換

各種不同的角度，或著跟隨著 NPC 的視角，了解到其中不同的進攻機會點，明白戰術的使用時機，為了讓使用者能夠更有效率的學習戰術，我們在元宇宙中設立了獎勵機制，根據不同難度的戰術給予相對應的獎勵，激勵使用者學習戰術的欲望。

文獻探討

(一) 虛擬籃球教練在元宇宙中的應用

探討虛擬籃球教練如何進入元宇宙領域，以幫助個人和團隊達成目標。

分析元宇宙為虛擬籃球教練提供的新機會，如虛擬訓練場地、虛擬團隊建設等。

討論元宇宙中的互動性和個性化，如何影響安西教練的方法。

(二) 虛擬籃球教練的挑戰

隱私和數據安全：確保個人隱私和數據安全是一個重要的挑戰。

技術限制：目前的虛擬現實（VR）和擴增現實（AR）技術還有限，可能會限制虛擬籃球教練提供高質量服務。

虛擬身份的管理：管理虛擬身份和多個虛擬世界中的存在可能變得複雜。

普及性：元宇宙需要更廣泛的普及及推廣，才能讓虛擬籃球教練能被人們發現。

第參章 研究內容與方法

研究內容

本專題旨在在 roblox 平台上設計一個虛擬籃球教練體驗，其功能包括虛擬環境、互動界面、NPC 球員、球衣、動、靜態戰術板和數據分析工具。這個軟體的目標是提升球員的籃球技能、戰術理解，並增進他們的籃球智慧。可以幫助籃球球員在虛擬環境中進行有效的訓練和指導，此外，由於我們使用的 roblox 平台上的 npc 是積木人偶，較能吸引小孩的眼球，可以增進小孩對籃球學習的興趣。

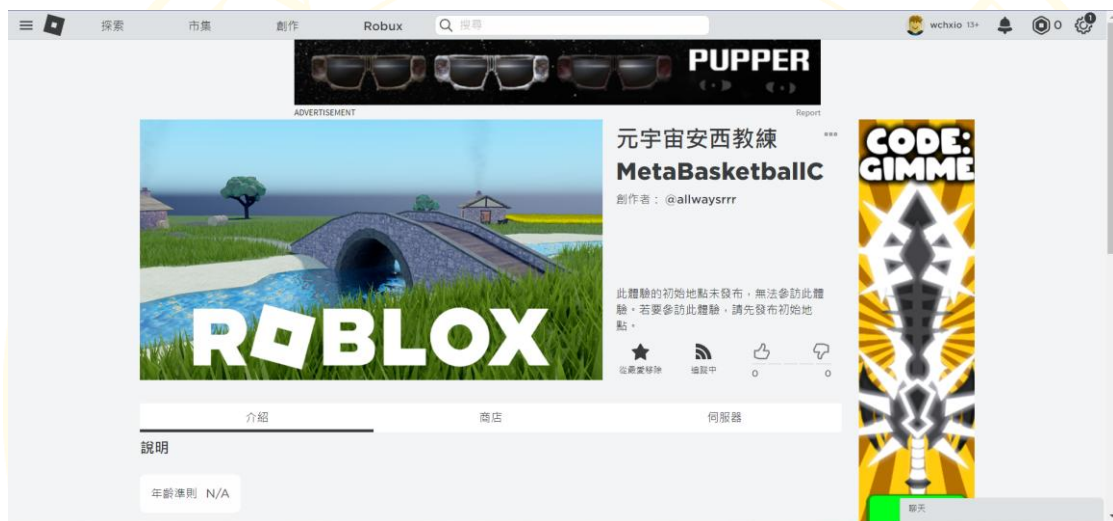


3-1 研究流程圖

研究工具

(一) Roblox 平台：

Roblox 是一款多功能的虛擬遊戲平台，允許用戶創建、分享和參與各種虛擬遊戲和體驗。它的主要特點是用戶生成的內容，通過內置的開發工具，用戶可以設計遊戲、角色和世界。Roblox 擁有龐大的全球社區，每個月有數以百萬計的用戶參與，從而創建了各種各樣的遊戲、虛擬社交互動和數位經濟。這個平台也為開發者提供機會賺取收益，使其成為一個具有吸引力的遊戲和虛擬世界創建工具。



3-2 Roblox 平台畫面

(二) Lua 程式語言：

Lua 是一種輕量且高度可定制的編程語言，最初設計用於擴展應用程序的腳本語言。它以其簡潔的語法、快速的執行速度和容易嵌入到其他應用中而聞名。Lua 支持多種編程範式，包括過程式、函數式和物件導向編程。它廣泛應用於遊戲開發、嵌入式系統、科學計算、Web 開發和各種腳本編程任務。Lua 的簡單性和可擴展性使其成為許多領域的首選語言，並且它的開源性質使其在全球擁有廣泛的社區支持。



```
1  
2  
3  
4  
5  
6 local animationid = 14887584234  
7 local Test3 = script.Parent  
8 local DUNK = Test3.DUNKANIScript:WaitForChild("SKILLANI")  
9 local moveSpeed = 5  
10 local targetPosition = Vector3.new(222.114, 1.05, -557.648)  
11 local newOrientation = Vector3.new(0, -45, 0)  
12 game.InsertService:LoadAsset(animationid).Parent = game.ReplicatedStorage  
13  
14  
15 local controller = script.Parent.Humanoid  
16  
17 while true do  
18     wait(5)  
19     controller:LoadAnimation(DUNK):Play()  
20     wait(5)  
21     controller:LoadAnimation(DUNK):Stop()  
22     wait(3)  
23     --Test3.Humanoid:MoveTo(targetPosition)  
24     --wait(5)  
25     --Test3.Humanoid.MoveToFinished:Wait()  
26  
27 end
```

3-2 Lua 程式畫面

實作說明：

我們討論軟體的開發過程，包括軟體和硬體需求、虛擬訓練場地的建立、NPC 的建置、戰術的執行力等。此外，我們還將介紹軟體界面的設計和用戶的體驗。

系統結構與運作：

本專題在設計出虛擬籃球教練軟體。包括虛擬環境、互動界面、NPC 球員、球衣、動、靜態戰術板和數據分析工具，以瞭解如何提供有效的籃球訓練和指導。

研究方法與步驟：

為了實現以上的研究目標。首先，我們去瞭解虛擬籃球教練領域的最新發展和技術。接下來，我們將設計和開發元宇宙安西教練軟體，並進行用戶測試。我們將收集到的資料和測試數據來評估軟體的用戶滿意度。最後，我們將進行技術探討，討論研究結果並提出相關建議，以優化安西教練軟體。

第肆章 實驗結果與設計

實驗設計：

系統分析與實作：本專題在分析並實作一個新的虛擬教育軟體，提供個性化的學習體驗。在這個部分，我們將介紹研究的目的和研究問題，以及我們選擇分析和實作這一系統的原因。

系統建置與展示：我們開始建置這一軟體，包括軟體的設計和使用的技術。我們將提供詳細的描述，包括主要功能介紹和特點。

實驗結果：

分析結果或技術探討：經過實際操作和校隊球員數據收集，我們進行了對軟體功能的詳細分析。我們將呈現使用者測試的結果，以及使用者的反饋。

軟體分析與實作：實驗結果，我們將探討軟體的優點、不足之處以及可能的改進。並討論如何改進。

第五章 結論與未來展望

結論：

安西教練在元宇宙中是關鍵的，以虛擬身份的形式，通過虛擬訓練場地、虛擬團隊建設、個性化教練和情境模擬，幫助個人和團隊實現目標、發展技能，並提供對現實世界挑戰的應對方案。在元宇宙中提供了高度互動性和個性化的，推動了教育、培訓、職業球員發展。因此安西教練推動了元宇宙的發展，對個人和社會的進步產生了重大的影響。

未來展望：

個性化安西教練：研究用戶的數據和行為，更加了解和滿足用戶需求。

功能性：研究出更多可以提供球員練習的戰術。

簡單化：將軟體簡潔化，讓球員減少熟悉及認識軟體的時間。

普及化：希望不只是職業球員會使用這款軟體，而是大眾都適合。

專題執行計畫表

| | | | |
|---|-------------------------|-----------|-----------------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | | |
| 組員 | 班級 | 學號 | 姓名 |
| | 資四 C | 10910305 | 王丞顥 |
| | 資四 C | 10910316 | 邱祥榮 |
| | 資四 C | 10910323 | 戴君庭 |
| | 資四 C | 10910324 | 朱李秉璋 |
| | 資四 C | 10910332 | 周俊緯 |
| | 資四 C | 10910341 | 李采蓁 |
| | 資四 C | 10910360 | 蘇志益 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | | |
| 專題資訊系統功能描述 球隊管理：管理球隊，包括招募球員、安排出場和管理球隊資源。 戰術制定：制定進攻和防守戰術，包括位置佈局、策略和球員指令。 比賽模式：提供多種比賽選項，如單機比賽、雙人 PK 對戰，多人混戰等。 球員能力：每位球員擁有不同的技能和能力，如投籃、速度、傳球和防守。 實時比賽：觀眾能以上帝視角觀看，參與比賽或觀看實時結果。 球員發展：球員可以透過練習和比賽提升技能。 統計和數據：統計比賽數據，如得分、籃板、助攻、封蓋和失誤。 球隊自定義：自定義球隊名稱、標誌、球衣和球場。 交易和交流：與其他球隊進行球員交易，參與球員招募和自由球員市場。 挑戰和成就：提供挑戰和成就，獎勵玩家完成任務。 社交互動：與其他球隊管理者互動，進行聊天、合作或競爭。 | | | |
| 指導老師簽名 | | 日期 | 112 年 09 月 17 日 |
| 備註 | | | |

專題工作分配表

| | | | |
|-------------|-------------------------|---|-----------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 王丞顥 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112年9月18日 |
| 職稱 | 負責人 | 負責工作 | |
| 組長 | 周俊緯 | 1.管理整組進度 2.企劃書彙整 3.資料蒐集彙整 4.Roblox 程式撰寫 5.程式探討與修改 | |
| 組員 | 王丞顥 | 1.資料蒐集 2.專題計畫書撰寫 3.遊戲企劃構思 | |
| | 邱祥榮 | 1.資料蒐集 2.布置遊戲背景 | |
| | 戴君庭 | 1.資料蒐集 2.專題計畫書撰寫 3.製作遊戲人物 | |
| | 朱李秉璋 | 1.資料蒐集 2.Roblox 程式撰寫 3.程式探討與修改 | |
| | 蘇志益 | 1.資料蒐集 2.專題海報製作 | |
| | 李采蓁 | 1.資料蒐集 2.專題海報製作 | |

GANTT 圖

| | | | |
|-------------|-------------------------|-------------|----------------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 王丞顥 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112 年 9 月 18 日 |

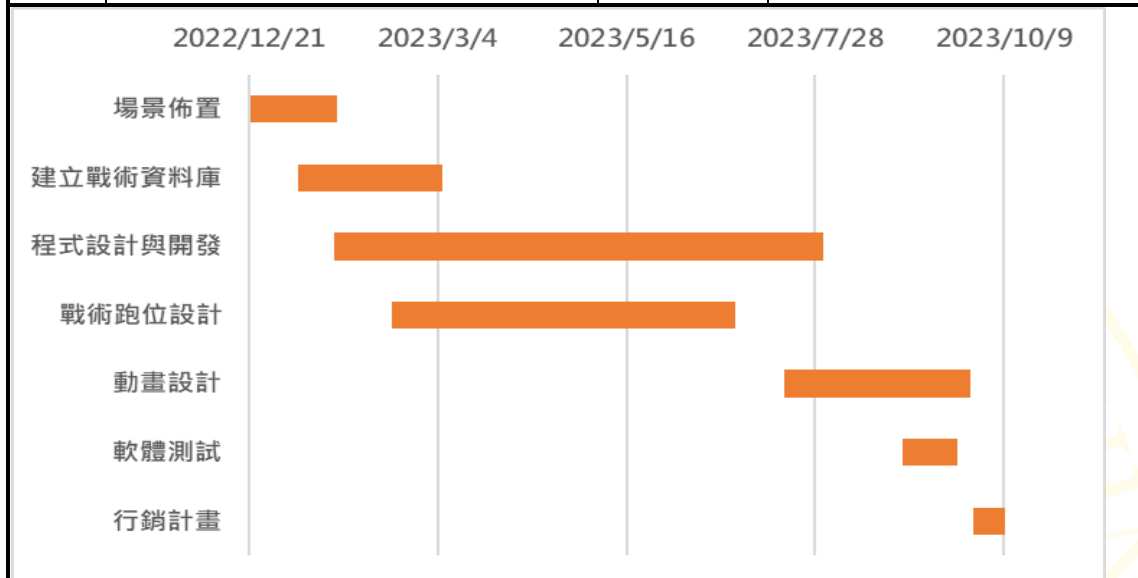


圖 1: GANTT 圖

開發工具清單

| | | | |
|---------------|-------------------------|------|-----------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 戴君庭 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112年9月18日 |
| ◎軟體部分 | | | |
| Reblox Studio | | | |
| Lua | | | |
| Youtube | | | |
| Google | | | |
| Office | | | |
| LINE | | | |
| Lua 語言 | | | |
| ◎硬體部分 | | | |
| 電腦 | | | |
| 手機 | | | |



需求訪談計畫表

| | | | |
|------|-------------------------|------|-----------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 周俊緯 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112年9月19日 |

訪談紀錄

問：你在籃球上有遇到甚麼問題？

答：因為我是控球者，但隊友會跑不到我想要的位置，造成傳球失誤，打起來不順暢。

問：那你平常遇到這個問題的話，會有甚麼辦法解決嗎？

答：會運用暫停的時間，運用戰術板與隊友溝通，如何在 24 秒內，走出我們想要跑的路線。

問：那比起一般的靜態戰術板，你會覺得利用動態的 3D 戰術跑位會幫助你的隊友更好理解嗎？

答：我覺得會，因為像靜態的戰術板上面，通常會是棋子，當我面臨比較沒有籃球基礎的球員或小學生，會比較難讓他們理解。

問：那如果使用 VR 軟體在賽前輔助或在比賽中使用，讓你用 3D 人物以第三人稱視角去觀看全場的戰術跑位，你覺得會更容易理解戰術跑位嗎？

答：我覺得在溝通時，常常會不斷的複誦，每一個進攻的機會點，隊友之間有時候會忘記或不明白戰術指令，如果能透過立體且全方位的視角跑動，我覺得是能夠幫助球員們在球場上的執行效率會有所提升。



圖 2：與校隊進行需求訪談

使用個案圖

| | | | |
|------|-------------------------|------|-----------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 王丞顥 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112年9月20日 |

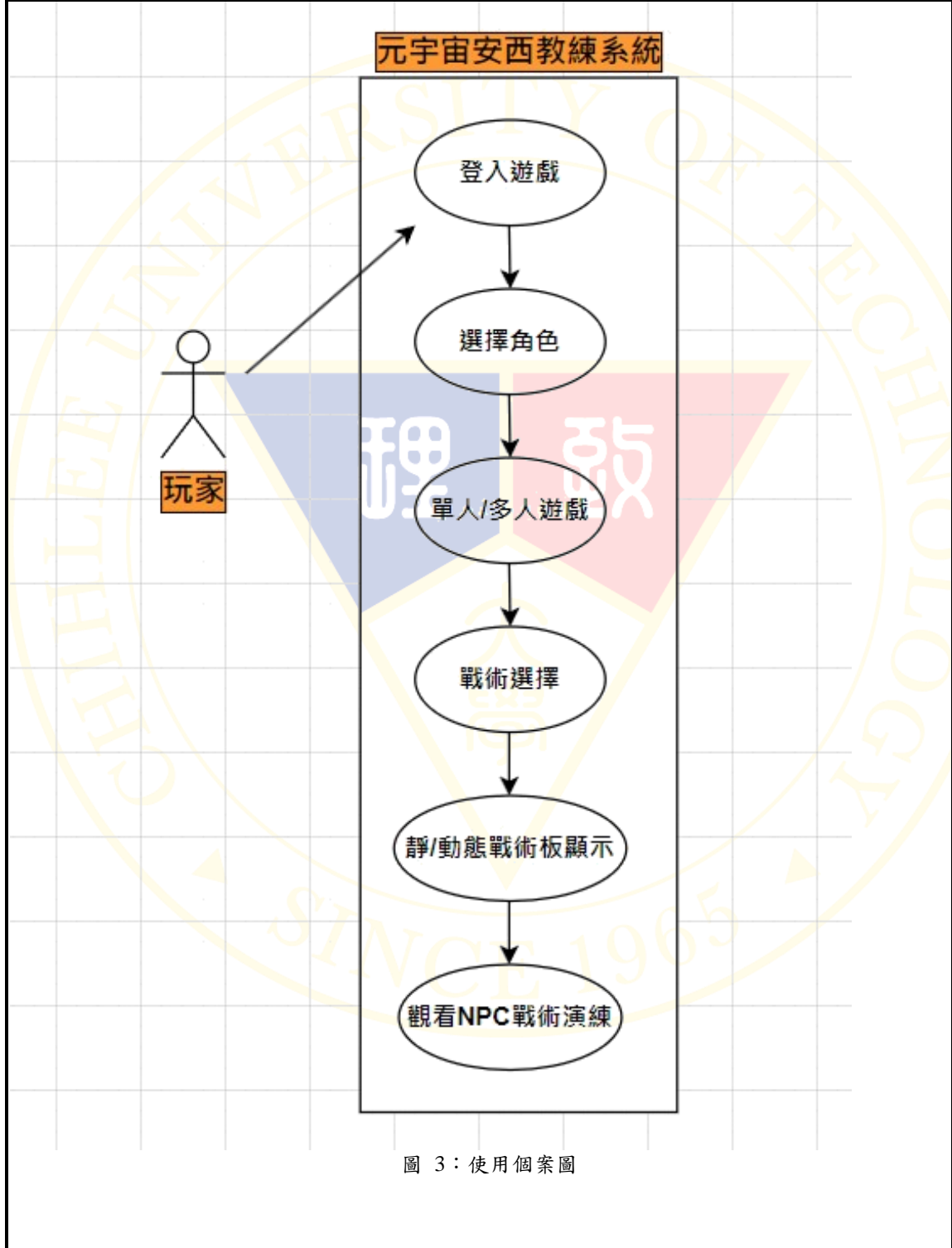


圖 3：使用個案圖

藍 圖

| | | | |
|------|-------------------------|------|-----------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 戴君庭 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112年9月24日 |

1. 選擇三國軍師

ex: 諸葛亮, 龐統, 周瑜, 司馬懿...

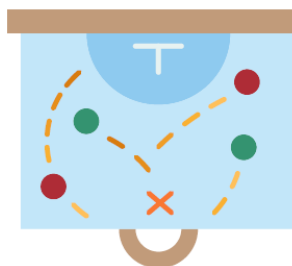
2. 賦予玩家其軍師陣營的球員

依照球員特性給予特殊能力

ex: 黃忠-百步穿楊

3. 選擇戰役進行遊玩(改變戰場外觀)

ex: 肥水之戰, 赤壁之戰, 虎牢關之戰



選擇上場的球員：

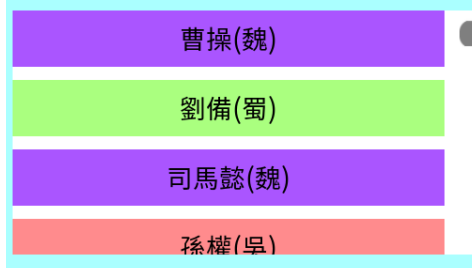


圖 4：選擇三國軍師

選擇使用的戰術：



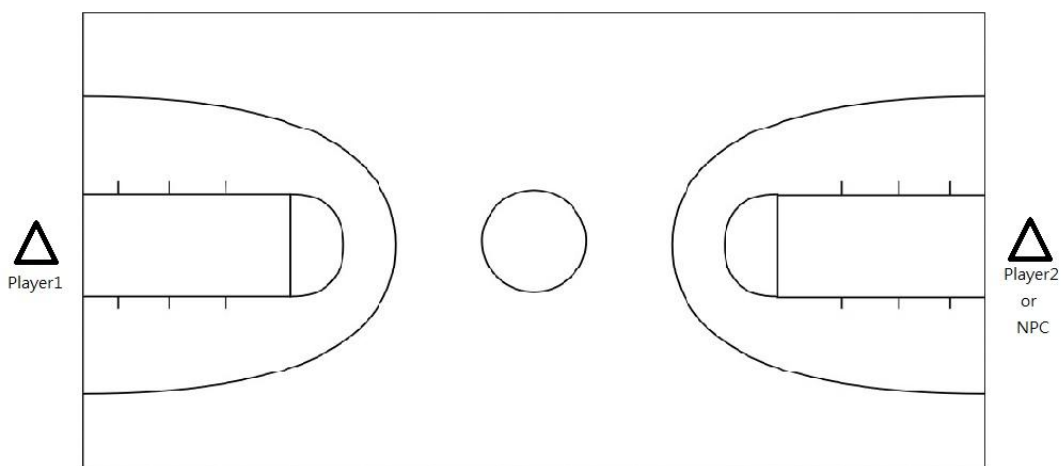
圖 5：特殊技能

藍圖

| | | | |
|-------------|-------------------------|-------------|-----------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 戴君庭 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112年9月24日 |

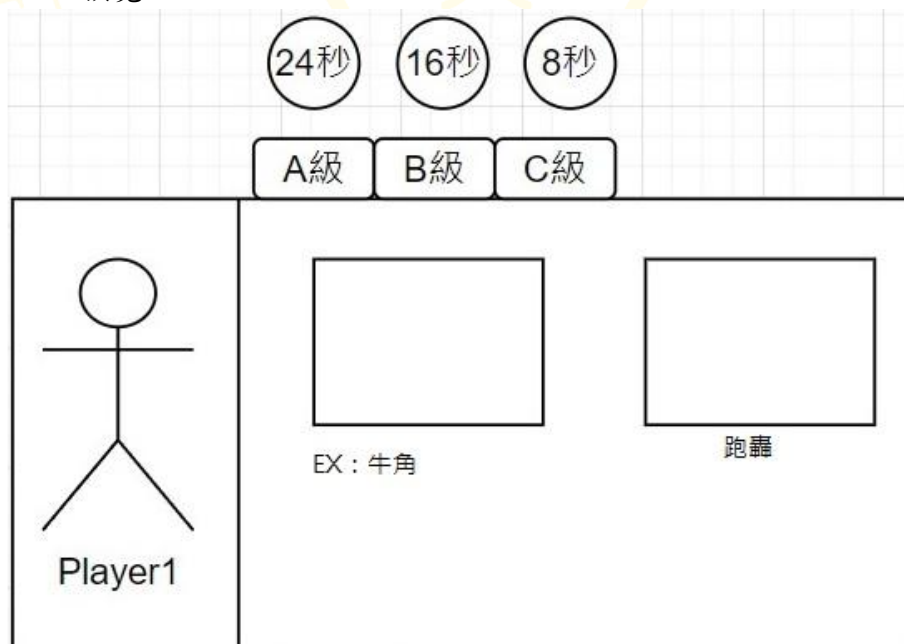
1. 進入遊戲

人物走到禁區旁的三角區域，選擇對戰 PvE 或者 PvP。



2. 戰術分類

利用戰術所需秒數做分類，EX：24s、16s、8s，中間空白處，放置戰術開始前的基本落位以做預覽。

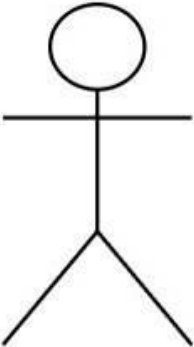


藍圖

| | | | |
|-------------|-------------------------|-------------|-----------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 戴君庭 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112年9月24日 |

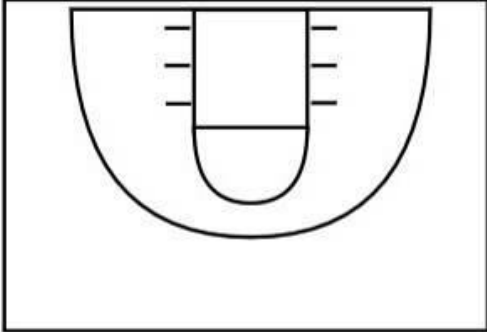
3. 選擇戰術後，右方用文字描述戰術，分析適合的應用情況，還有應對措施。提示戰術秒數、會被克制的防守戰術、克制對方防守的進攻戰術(用來預測下一回合)

A級
B級
C級



Player1

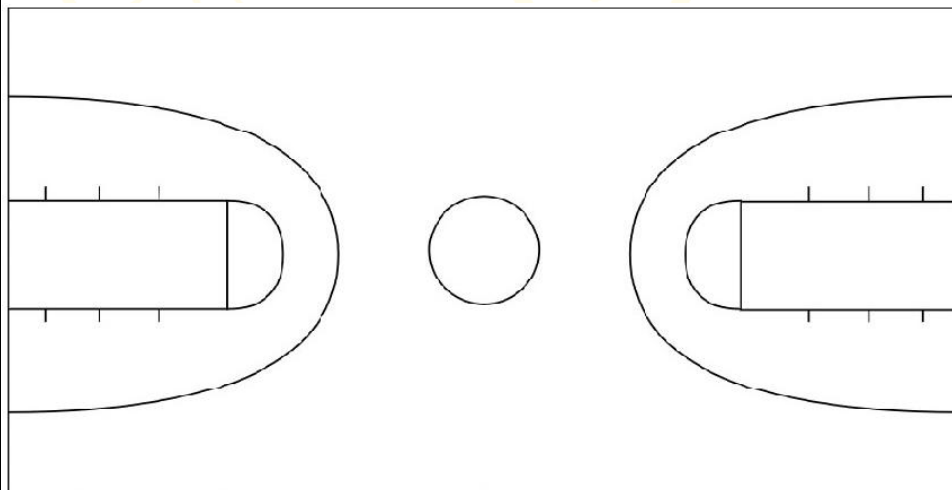
跑轟



此戰術適合應用於
 節奏：快、慢
 秒數：24、16、8
 應對於：防守戰術、
 進攻戰術

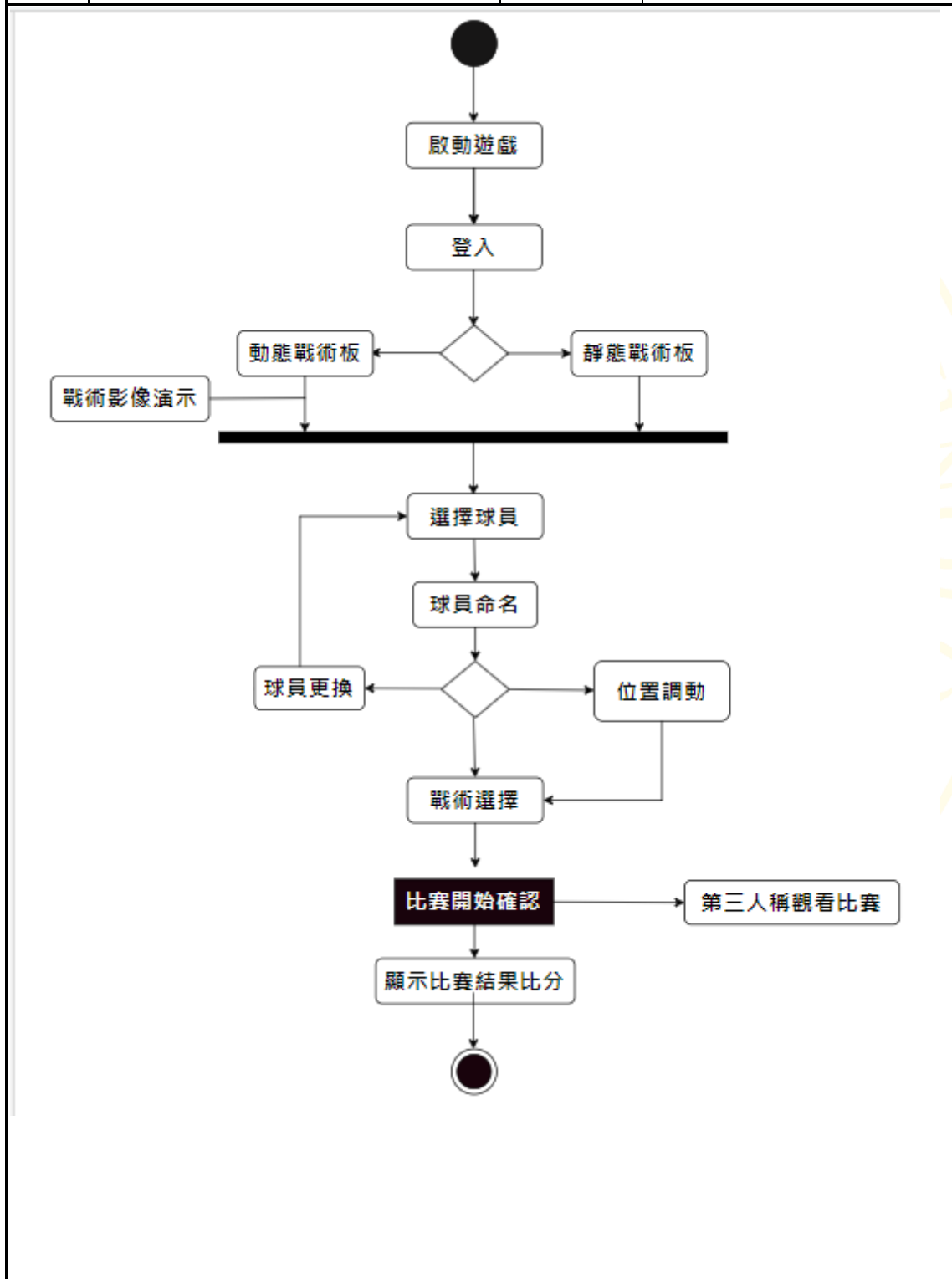
確定

4. 實際操演戰術，回到球場內觀看戰術執行
 利用電腦去跑戰術執行結果，依照有無進球，決定記分板是否加分。
 分數優先達到 24 分者，則結束比賽。



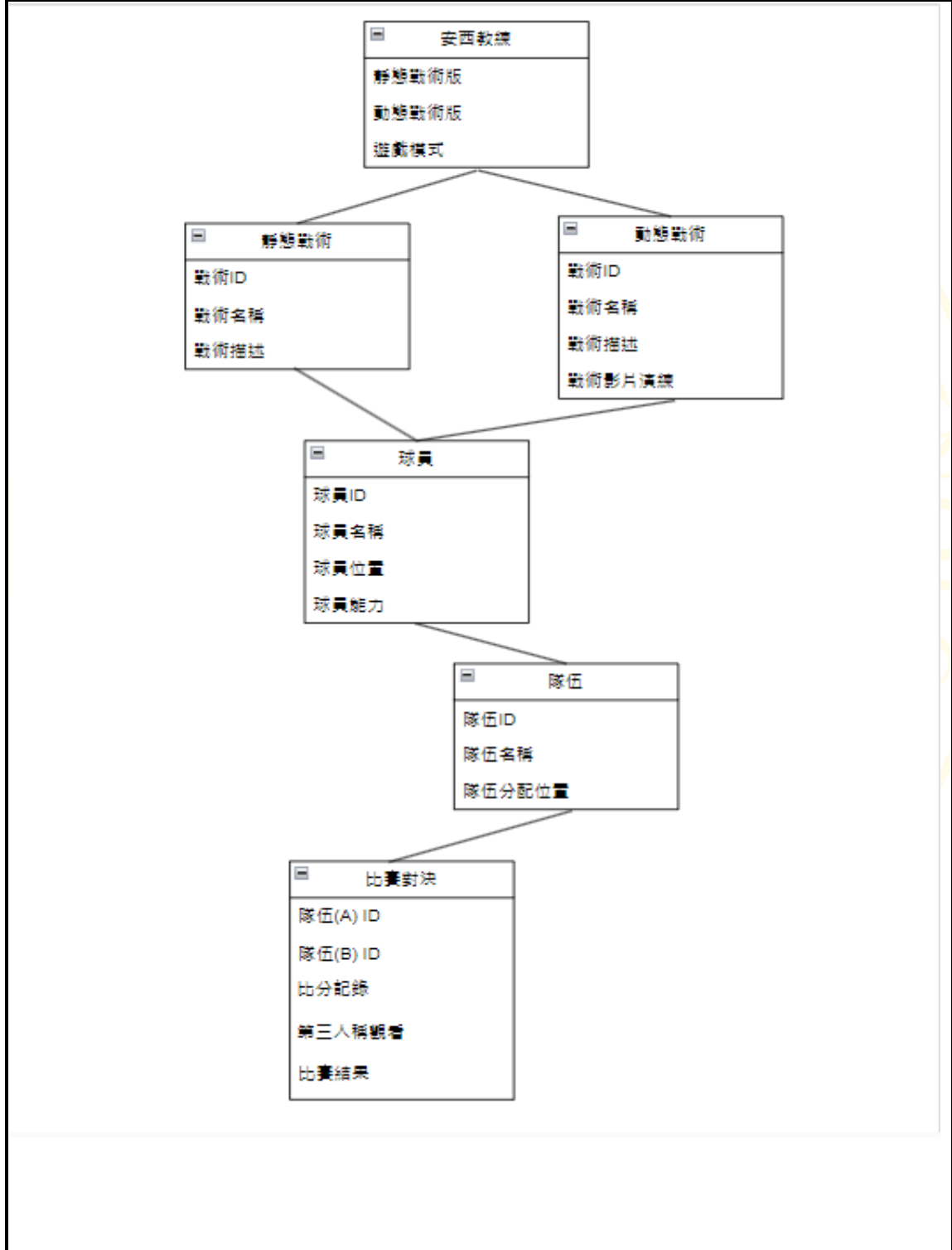
活動圖

| | | | |
|-------------|-------------------------|-------------|------------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 王丞顥 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112年10月02日 |



類別圖

| | | | |
|-------------|-------------------------|-------------|------------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 王丞顥 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112年10月02日 |



測試相關計畫

| | | | |
|--|-------------------------|------|-----------------|
| 組名 | 春日部籃球隊 | 填寫人 | 戴君庭 |
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | 填寫日期 | 112 年 10 月 02 日 |
| <p>1. 測試目標：</p> <p>驗證安西教練軟體的功能是否符合使用者需求。</p> <p>評估軟體的性能，包括運作流暢度和回應時間。</p> <p>記錄使用者測試體驗，評估使用者滿意度，並提供改進建議。</p> <p>2. 測試範圍：</p> <p>功能測試：測試軟體各功能，包括籃球戰術教學、上帝視角。</p> <p>性能測試：評估軟體性能，包括伺服器反應時間和穩定性。</p> <p>使用者體驗測試：透過使用者調查和互動測試評估使用者體驗。</p> <p>平台和設備測試：測試將在不同設備上進行，包括電腦、智慧型手機。</p> <p>3. 測試方法：</p> <p>使用者調查：通過線上問卷調查和使用者反饋，收集使用者體驗數據。</p> <p>4. 風險管理：</p> <p>紀錄測試過程可能的風險，包括系統故障、使用者不滿、性能問題等，並制定應對策略。</p> <p>5. 資料收集和分析：</p> <p>收集測試數據，包括使用者調查結果。</p> <p>分析數據以評估系統的性能、功能和使用者體驗。</p> <p>6. 報告和溝通：</p> <p>測試報告：編寫詳細的測試報告，包括測試摘要、問題清單、性能和使用者反饋。</p> <p>溝通計劃：團隊與指導老師進行溝通。</p> | | | |

會議記錄

| | | | | | | |
|--|--|---------------|--|-------------|---------------------|---------------------|
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | | | | | |
| 會議編號 | S01 | 召集人兼主席 | 周俊緯 | 紀錄者 | 戴君庭 | |
| 討論主題 | 專題報告初始構想 | | | 會議時間 | 2023/09/16 20:00 | |
| | | | | 會議地點 | 各自家中 | |
| 上次會議 | 決議事項 | | | 執行狀況 | | |
| | 無 | | | 無 | | |
| 本次會議 | 本週工作進度 | | 本週工作內容 | | 負責人員 | |
| | 1. 撰寫專題報告書 2. 進程式編輯 3. 設計遊戲畫面 4. 決定專題分工 | | 1. 專題報告書-王丞顥、戴君庭 2. 程式編輯-邱祥榮、周俊緯、朱李秉璋 3. 遊戲畫面-組員分工 4. 決定專題分工-組員分工 | | 全體組員 | |
| 本次會議內容 | 討論 10 月份要繳交的專題報告書、簡報、海報、微電影、主題程式，決定先將遊戲畫面及程式編輯好，另一部分的組員先進行專題報告書的編輯，微電影及簡報的部分決定在遊戲及報告書到一段落之後再進行進一步的討論及分工。 | | | | | |
| 決議事項 (與主席裁示) | | | | | | |
| 在此次會議中大家一同決定先將報告書及程式完成，接下來在進行微電影及簡報還有海報的製作，由邱祥榮、周俊緯、朱李秉璋進行遊戲程式的編輯，王丞顥及戴君庭進行專題報告書的製作，其他組員則處理遊戲畫面美術的部分及相關資料的協助，決定下次會議主席及紀錄者同這次，時間待定。 | | | | | | |
| 王丞顥 | 邱祥榮 | 戴君庭 | 朱李秉璋 | 周俊緯 | 李采菱 | 蘇志益 |
| 下次會議 | 召集人 | 周俊緯 | 紀錄者 | 戴君庭 | | 時間 |
| | | | | | | 2023/09/19 09:30 |
| | | | | | 地點 | 圖書館研究小間 |
| 預定討論主題 | 討論各自負責進度及遇到什麼問題 | | | | | |

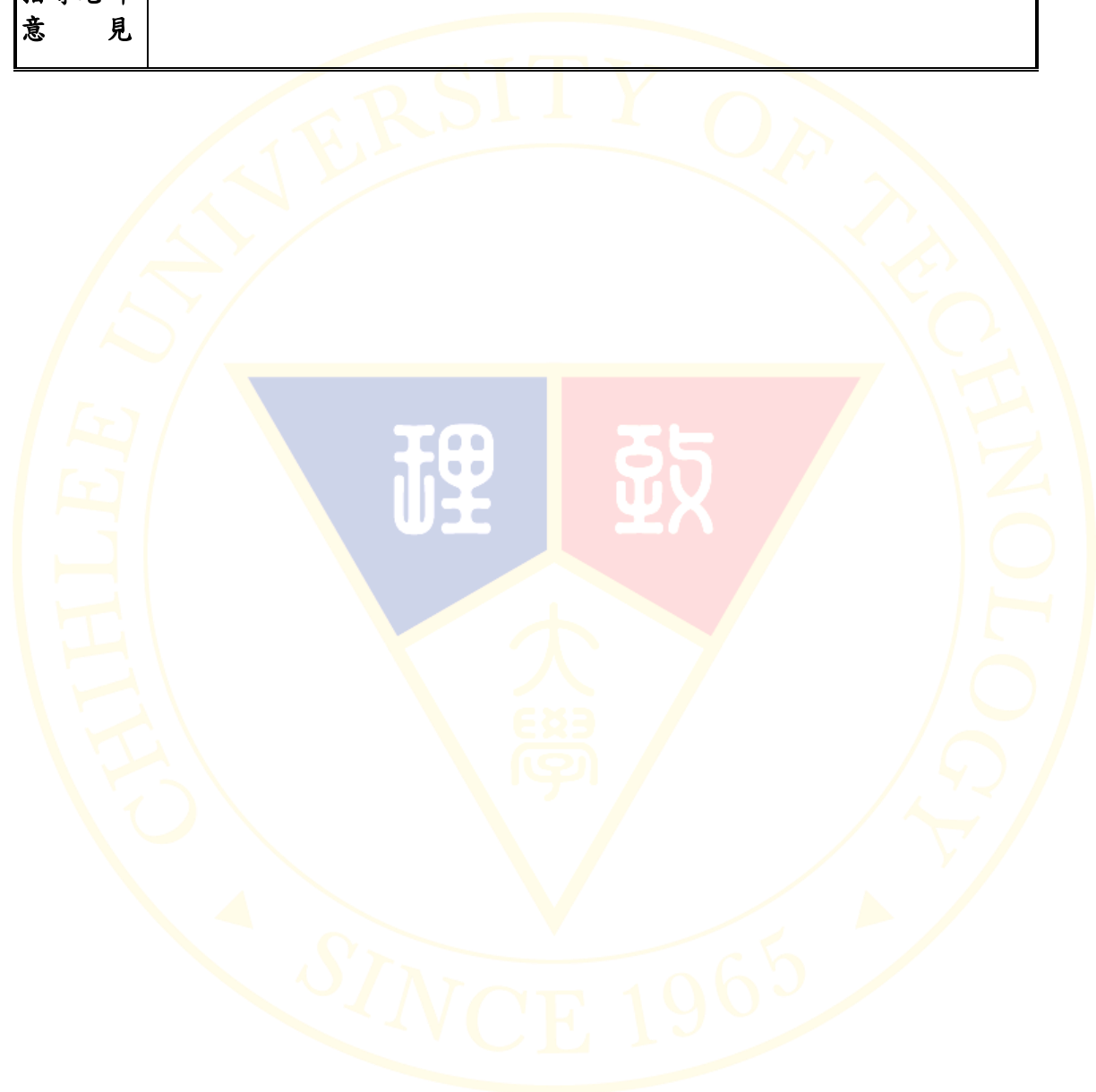
| | |
|------------|--|
| 指導老師 意見 | |
|------------|--|



會議記錄

| | | | | | |
|--|---|--|---|-------------|---------------------|
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | | | | |
| 會議編號 | S02 | 召集人兼主席 | 周俊緯 | 紀錄者 | 戴君庭 |
| 討論主題 | 討論各自負責進度及遇到什麼問題 | | | 會議時間 | 2023/09/19 13:00 |
| | | | | 會議地點 | 圖書館研究小間 |
| 上次會議 | 決議事項 | | 執行狀況 | | |
| | <p>在此次會議中大家一同決定先將報告書及程式完成，接下來在進行微電影及簡報還有海報的製作，由邱祥榮、周俊緯、朱李秉璋進行遊戲程式的編輯，王丞穎及戴君庭進行專題報告書的製作，其他組員則處理遊戲畫面美術的部分及相關資料的協助，決定下次會議主席及紀錄者同這次，時間待定。</p> | | <p>除了會議時間從早上 09:30 改成下午 13:00 之外，其他事項都有照預期完成。</p> | | |
| 本次會議 | 本週工作進度 | 本週工作內容 | | 負責人員 | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. 撰寫專題報告書 2. 進程式編輯 3. 設計遊戲畫面 4. 海報製作 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 專題報告書-王丞穎、戴君庭 2. 程式編輯-周俊緯、朱李秉璋 3. 遊戲畫面-周俊緯、朱李秉璋 4. 海報-李采蓁、蘇志益 5. 簡報-邱祥榮 | | 全體組員 | |
| 本次會議內容 | <p>討論上週進度有遇到甚麼問題，在統一好問題之後詢問老師，老師也有給予我們方向。之後討論了微電影的拍攝手法、海報的模板，以及下次開會時間，並且決定好了海報負責人員，微電影目前討論為大家進度到一個段落後共同製作，簡報由邱祥榮負責。</p> | | | | |
| 決議事項 (與主席裁示) | | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 海報由蘇志益及李采蓁負責 2. 微電影等目前進度到一段落後製作 3. 海報模板 4. 微電影風格 5. 下週開會時間 6. 下週召集人、紀錄者同樣 7. 簡報由邱祥榮負責 | | | | | |

| | | | | | | |
|--------|--------|-----|-----|-----|-----|------------|
| 王丞穎 | 邱祥榮 | 戴君庭 | 朱李璋 | 周俊緯 | 李采菱 | 蘇志益 |
| 下次會議 | 召集人 | 周俊緯 | 紀錄者 | 戴君庭 | 時間 | 2023/10/10 |
| | | | | | 地點 | 圖書館研究小間 |
| 預定討論主題 | 專題繳交收尾 | | | | | |
| 指導老師意見 | | | | | | |



會議記錄

| | | | | | | |
|---|---|---------------|--|-------------|-------------|-----|
| 專題名稱 | 元宇宙安西教練 Meta Coach Anxi | | | | | |
| 會議編號 | S03 | 召集人兼主席 | 周俊緯 | 紀錄者 | 戴君庭 | |
| 討論主題 | 專題繳交收尾 | | | 會議時間 | 2023/10/10 | |
| | | | | 會議地點 | 圖書館研究小間 | |
| 上次會議 | 決議事項 | | 執行狀況 | | | |
| | 1.海報由蘇志益及李采蓁負責 2.微電影等目前進度到一段落後製作 3.海報模板 4.微電影風格 5.下週開會時間 6.下週召集人、紀錄者同樣 7.簡報由邱祥榮負責 | | 全部都有按照預定計畫執行 | | | |
| 本次會議 | 本週工作進度 | | 本週工作內容 | | 負責人員 | |
| | 1.列印海報 2.專題發表分工 3.展場佈置分工 4.最後檔案修正 5.繳交檔案 | | 1.列印海報-周俊緯、王丞顥 2.專題發表-全體組員 3.展場佈置-蘇志益、李采蓁 4.檔案修正-朱李秉璋、邱祥榮 5.繳交檔案-戴君庭 | | 全體組員 | |
| 本次會議內容 | 討論對於簡報、微電影、海報等，有沒有要提出什麼意見的，進行最後的修正，並討論什麼時候要去列印海報。還有去詢問過老師看有哪些地方需要補強的，最後進行對於專題發表會的想法以及規劃。 | | | | | |
| 決議事項（與主席裁示） | | | | | | |
| 去列印海報由周俊緯、王丞顥負責，展場佈置由蘇志益及李采蓁負責，如果有需要其他人協助的話隨時增加人手，最後檔案修正由朱李秉璋、邱祥榮負責，繳交檔案由戴君庭負責，並且討論出發表會的分工。 | | | | | | |
| 王丞顥 | 邱祥榮 | 戴君庭 | 朱李秉璋 | 周俊緯 | 李采蓁 | 蘇志益 |
| 指導老師意見 | | | | | | |

參考資料

參考文獻

尹思哲. (2022, March 31). 健身運動進入元宇宙 過來人分享虛擬健身背後玩法. Unwire.Pro.

<https://unwire.pro/2022/03/31/fitness-verse-opportunity/feature/>

資策會. (2021, December 21). 5D VR 虛擬實境感受「雄感動」的樂趣，元宇宙也不忘健身. 財團法人資訊工業策進會.

https://www.iii.org.tw/Focus/FocusDtl.aspx?f_type=2&f_sqno=ero%2FiJfOGFzEg5hRtNPZMA__&fm_sqno=13

黃安明 晏少峰. (2022, December 25). 什麼是元宇宙？有哪些風險？現實與虛擬交織的數位平行世界. CSR@天下.

<https://csr.cw.com.tw/article/42934>

潮哥. (2023, May 18). 元宇宙是什麼？未來人類將活在虛擬世界？元宇宙實際應用與挑戰一次看！. 鏈習生.

<https://chaine.io/what-is-verse/>

何渝婷 (Ed.). (2023, March 8). 三個改變元宇宙未來的技術. Yahoo! 新聞.

實戰平台

大專校院 創業實戰 模擬學習平臺

關於平臺 / 最新公告 / 提案總覽 / 教練團 / 常見問答 / 提案教學

註冊 登入

首頁 · 提案總覽 · 元宇宙安西教練

君庭 元宇宙安西教練

鎖定客群與痛點

球員
想隨時隨地練習戰術，但有時沒空到球場或找不到場地，需要一個平台可提供練習。

觀眾
平時喜歡看籃球的比賽，但有時看不懂球員在幹什麼戰術，希望能夠了解在執行什麼戰術。

教練
需要一個讓球員更快速理解戰術的東西，取代戰術板。

到以下平台觀看：[YouTube](#)

111年度 | 第一梯次 | 服務文創領域

元宇宙安西教練

致理科技大學 | 元宇宙安西教練

致理科技大學-虛擬籃球教練

創新幣
556,900
教練注資額 450000
民眾注資額 106900

864 關注者

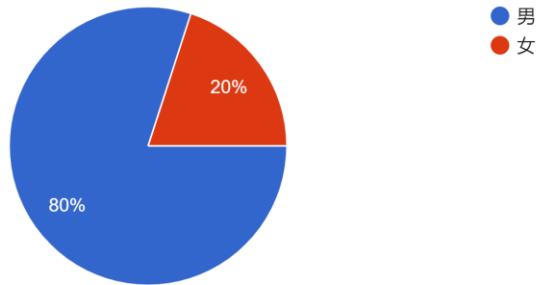
追蹤

贊助專案

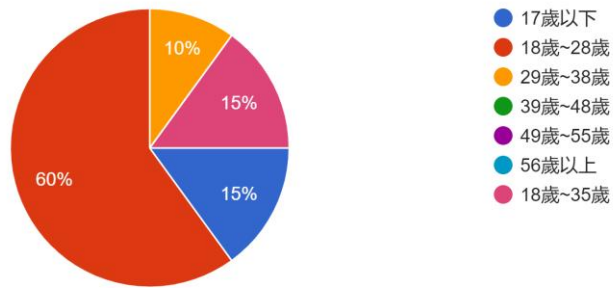


問卷調查

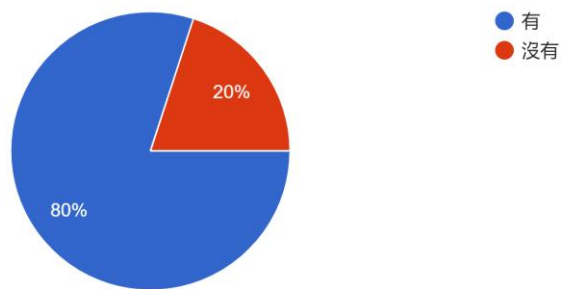
性別
20 則回應



年齡
20 則回應

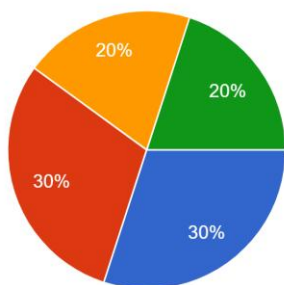


平時有無接觸籃球?
20 則回應



一週接觸籃球幾天?

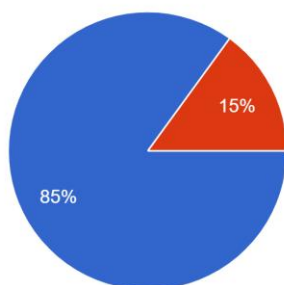
20 則回應



- 1天~2天
- 3天~4天
- 5天以上
- 無接觸

平時有在觀看籃球相關比賽嗎?

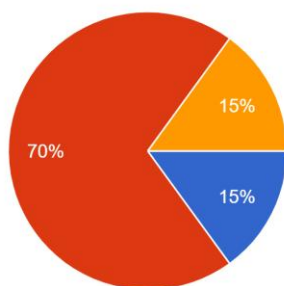
20 則回應



- 有
- 沒有

安西教練的介面設計?

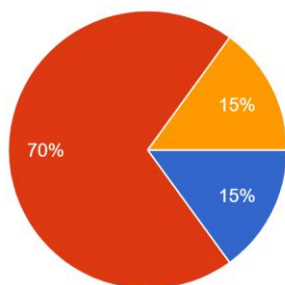
20 則回應



- 非常滿意
- 滿意
- 普通
- 不滿意
- 非常不滿意

安西教練的操作容易度?

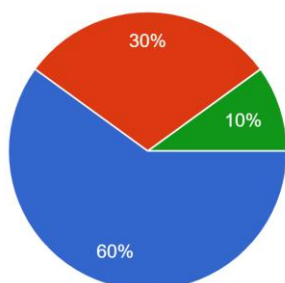
20 則回應



- 非常容易
- 容易
- 普通
- 不容易
- 非常不容易

NPC執行戰術時的流暢度?

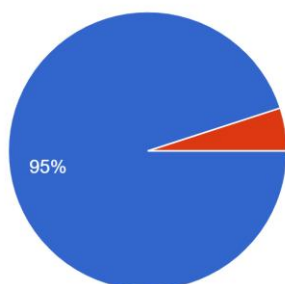
20 則回應



- 非常流暢
- 流暢
- 普通
- 不流暢
- 非常不流暢

安西教練能否吸引您的注意?

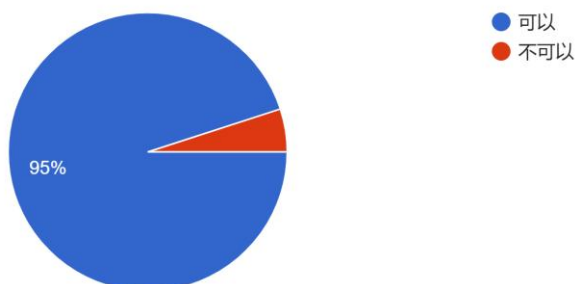
20 則回應



- 會
- 不會

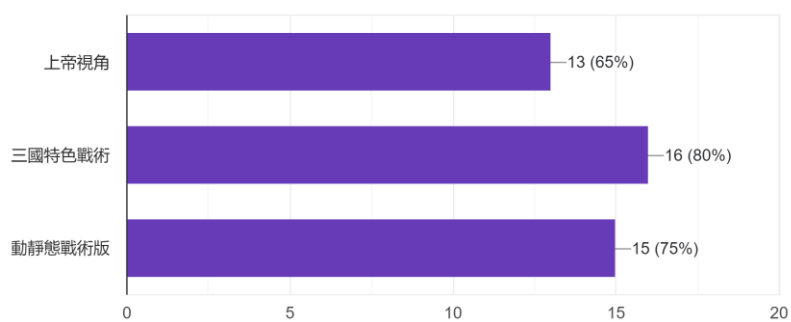
使用安西教練是否可以更加迅速的理解戰術?

20 則回應



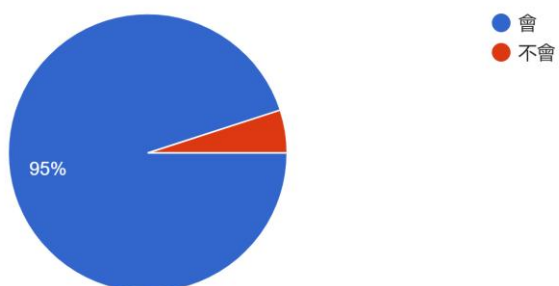
最喜歡安西教練的哪個功能?

20 則回應



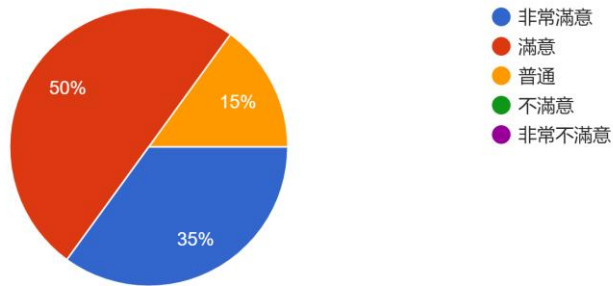
您願意推薦朋友使用安西教練嗎?

20 則回應



對於安西教練的整體滿意度?

20 則回應



操作安西教練時有遇到甚麼問題嗎?

5 則回應

無

沒有

找不到執行戰術的點在哪

不知道遊玩方式

執行畫面卡卡的

給於安西教練的改善與意見?

5 則回應

希望有更多內容

好👍

可以讓使用者更直覺的操控功能

提供操作手冊

戰術種類可以多一點

企業見習



專題討論

