

# 高齡認知訓練軟體 設計與實作

指導教授：陳奇業

專題成員：邱冠維 林恆霈 蕭明祥 侯禹甄

CONTENTS

# 目錄

1

研究動機

2

Model簡介

3

系統架構

4

功能展示

5

未來展望

1

# 研究動機



## 研究動機

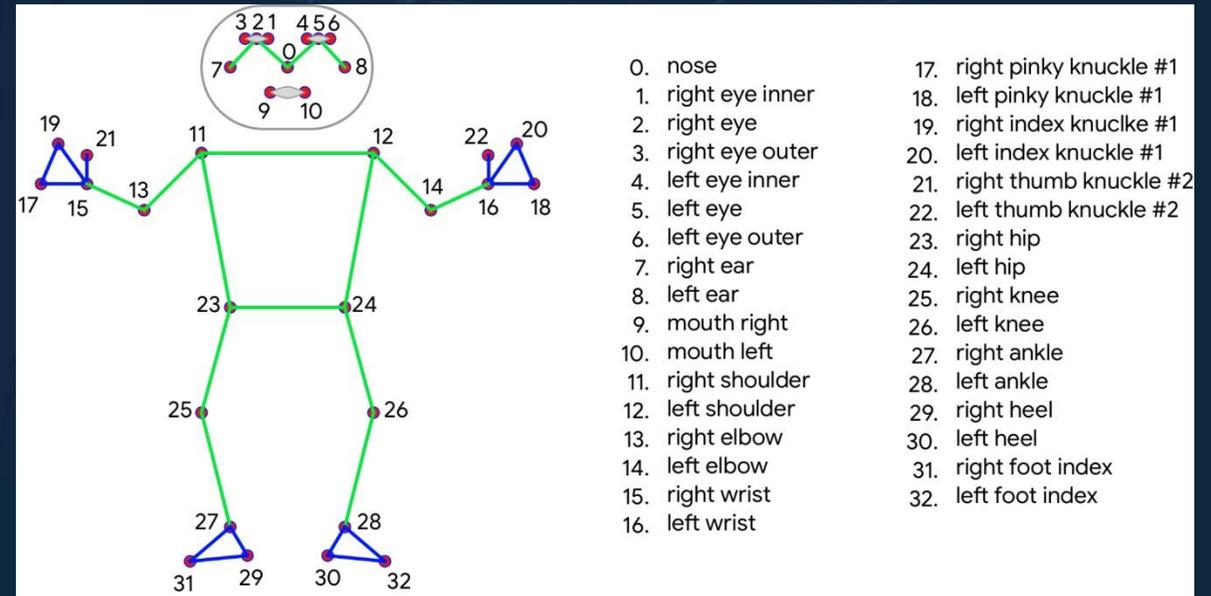
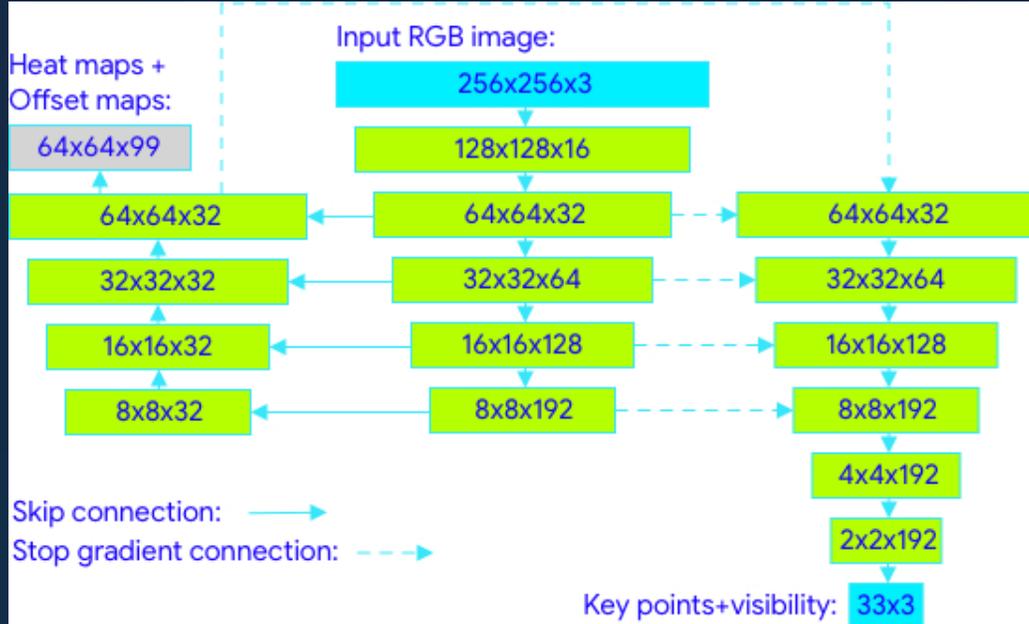
現今全球**人口高齡化**，是非常嚴峻的挑戰。

我們可以從**預防醫學**的角度來看待**老年科學與高齡健康**，因此我們利用A I 技術設計遊戲用來測試老人的活動度，並協助長者訓練肢體的靈活，儲存遊戲紀錄便於後續做長期的追蹤，一旦長者有特殊情況發生，可以事先預防。

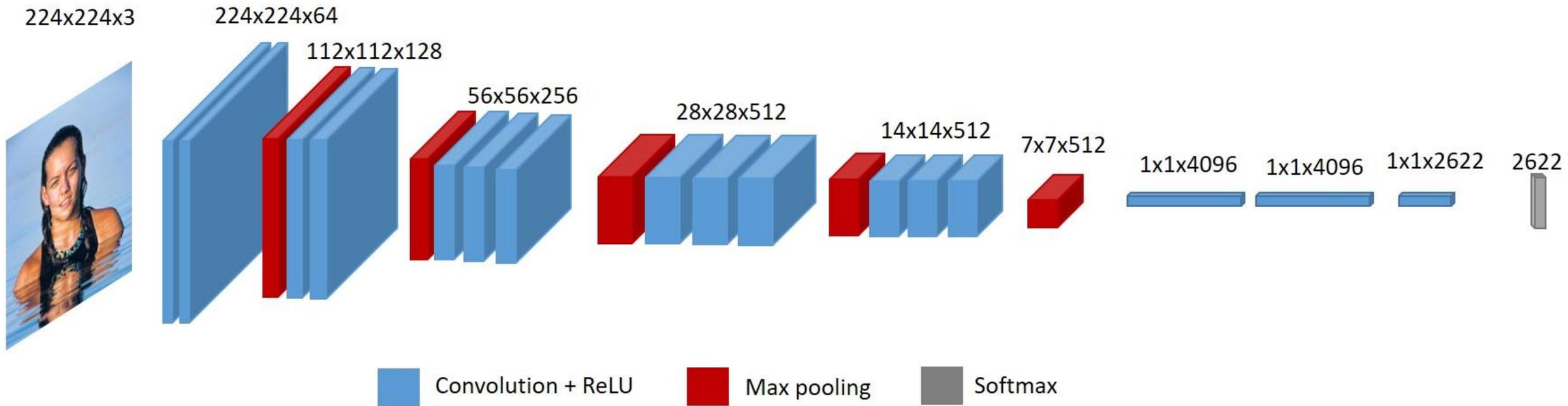
2

# Model簡介

# Keypoint model



# Face analyze model

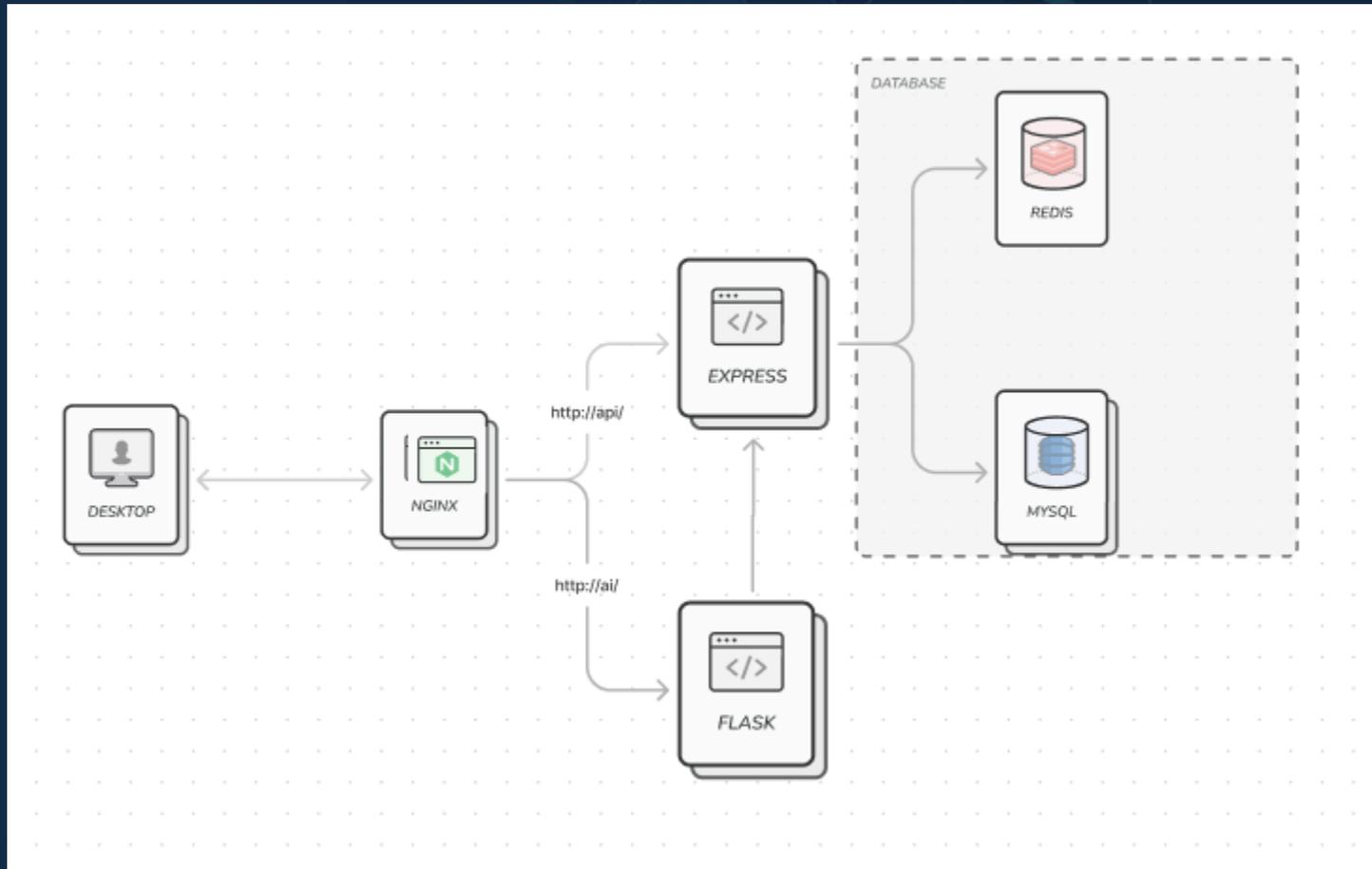


3

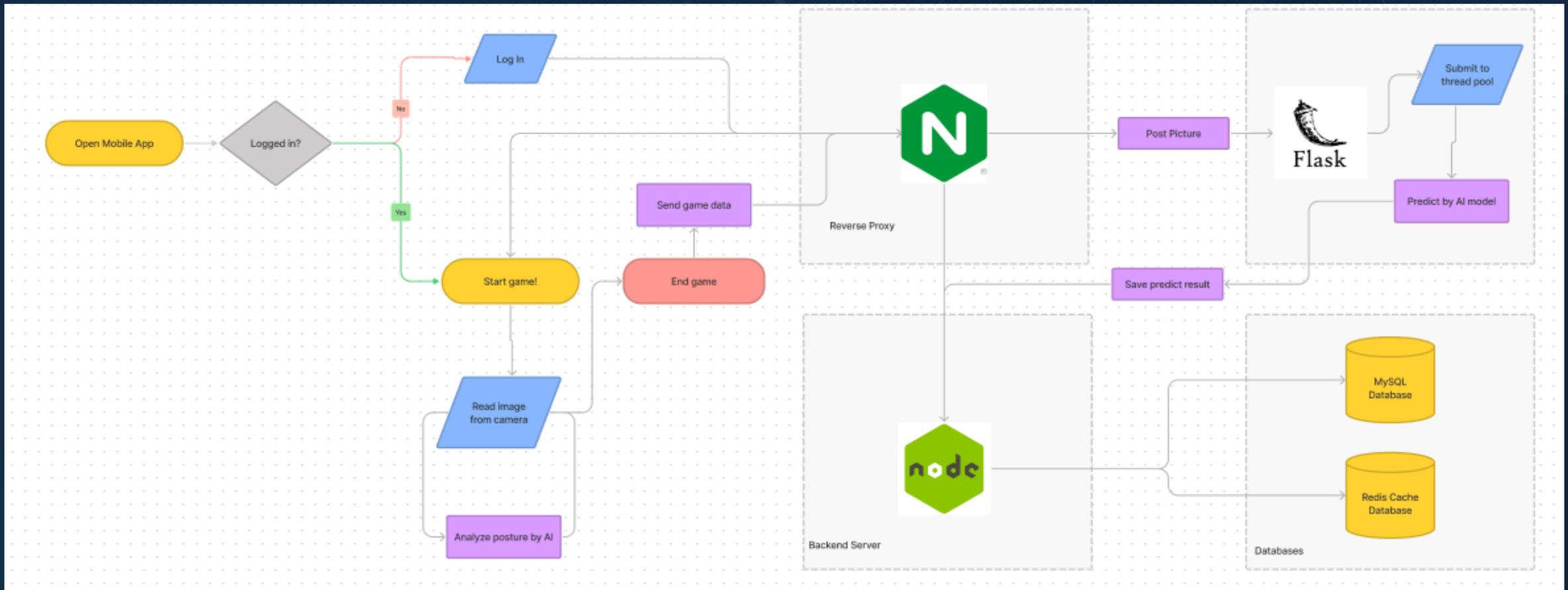
# 系統架構



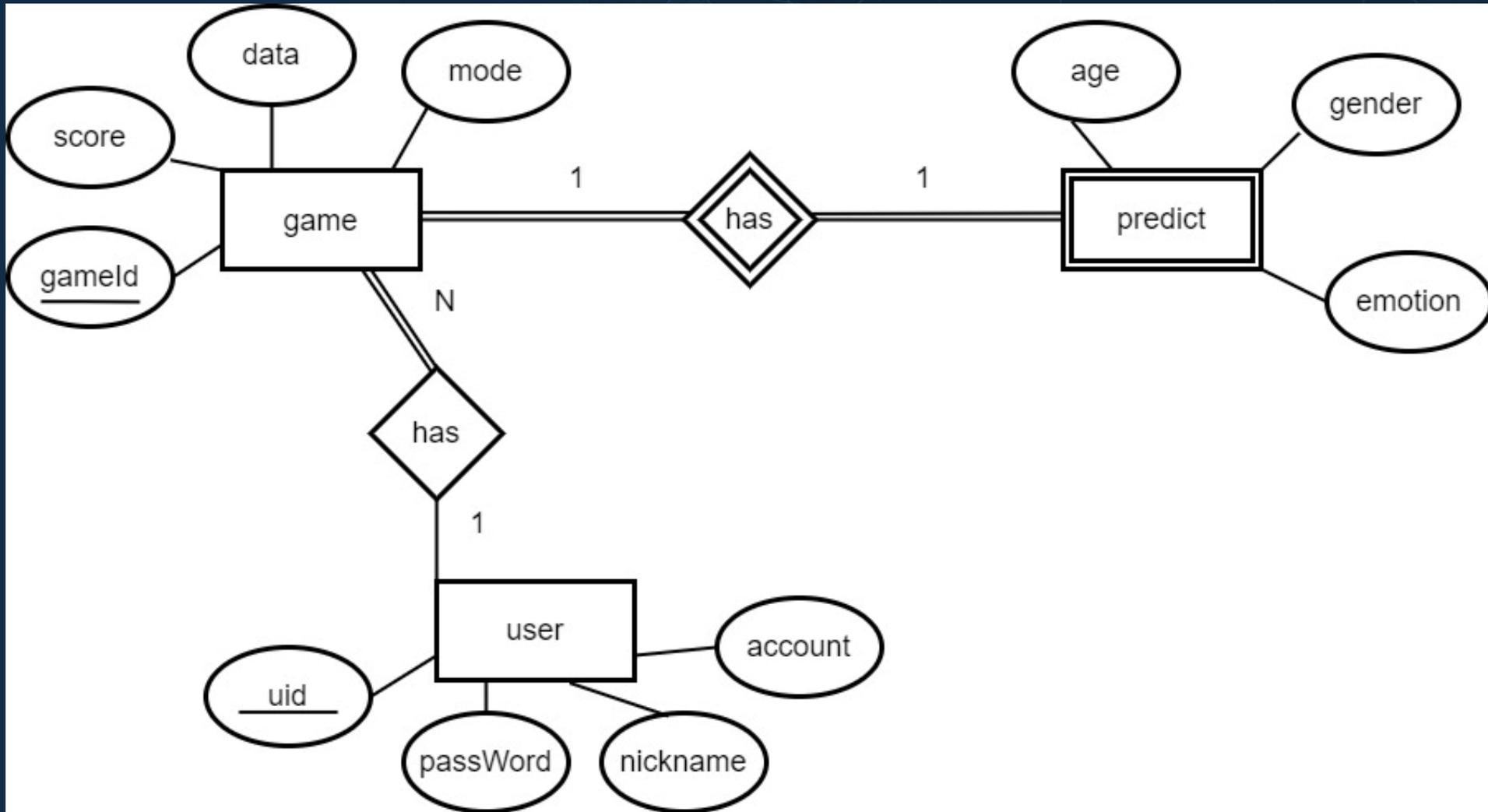
# Program architecture



# Program flow chart



# Database ER Model



4

## 功能展示



# 使用流程

註冊



登入



玩遊戲



查看分數與排行





DEMO

5

# 未來展望

## ■ 合作與目標

設計更多協助肢體伸展的遊戲  
以提高趣味性

1

和地方老人院合作、  
協助社區的老人運動

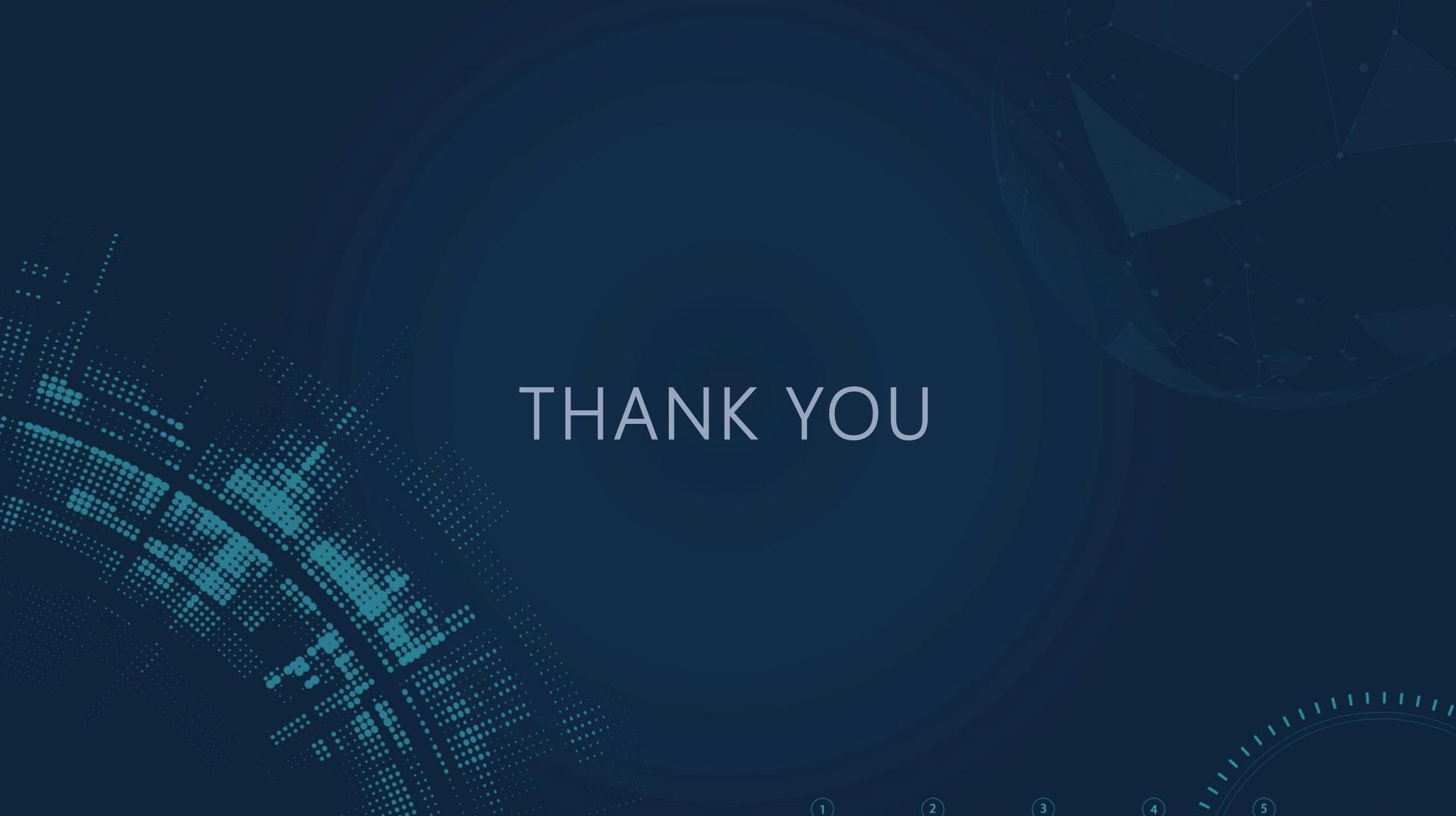
2

3

和醫院的復健科合作，  
提供醫院更便利、有趣的老人復健設備

4

推進市場，商業化



THANK YOU