

Bingo 拋趣

DIY組裝訓練思緒與邏輯
可模組化設計概念

設計理念

以「Bingo拋趣」回應主題「高齡者腦力訓練之智慧裝置」，設計一套符合失智老人需求的益智遊戲，以DIY組裝為思緒與邏輯之訓練，同時可作為腦力判斷之依據。同時此作品以量產和模組化設計概念出發，具備擴充之可能性。

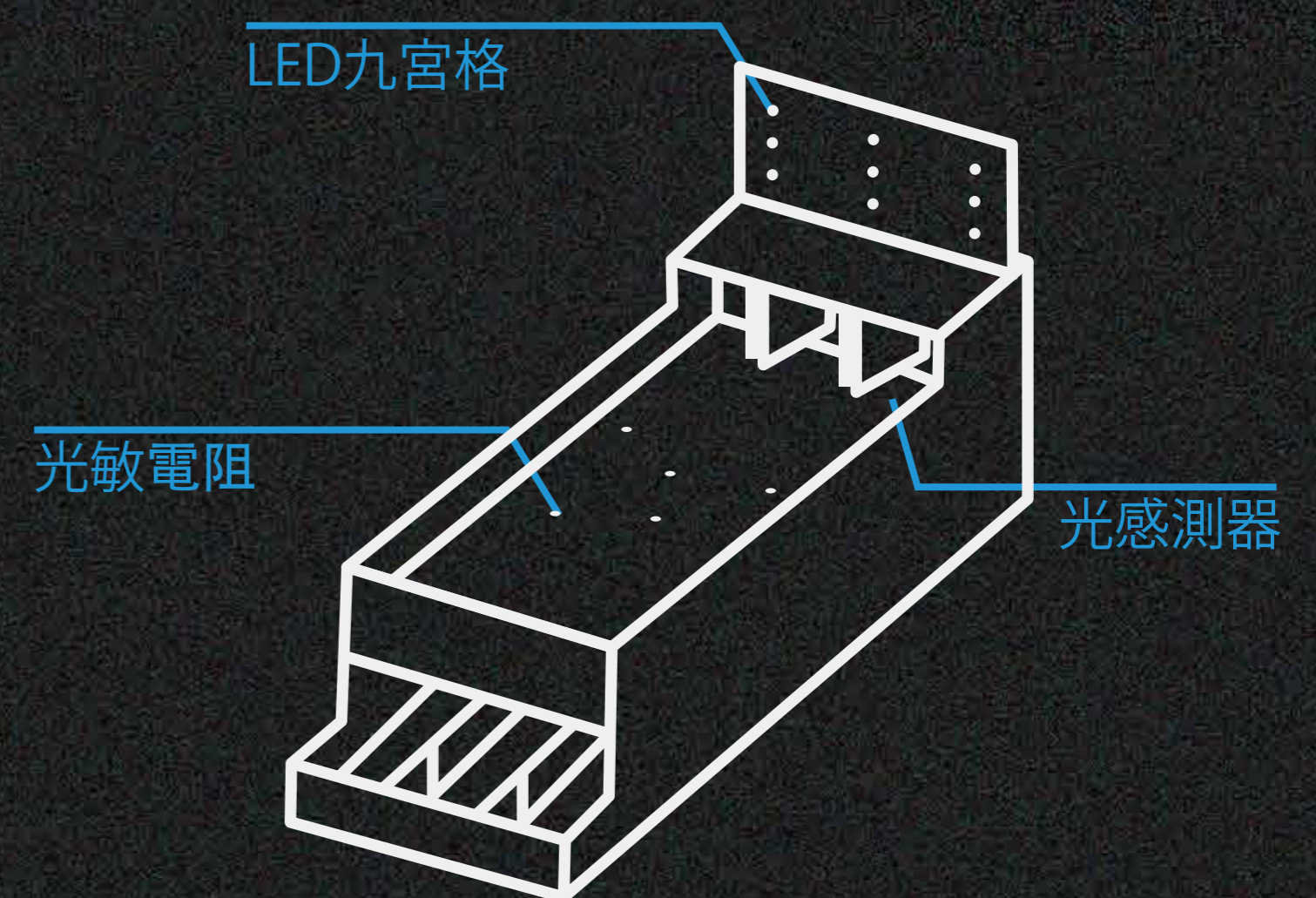
期望目標

1. 遊戲期間可以適當活動筋骨，維持身體的協調性。
2. 年長者可以獨自娛樂，同時也可以與家人同樂，目標為所有年齡層都可以一同參予，打破世代隔閡。
3. 遊戲需要富有變化性，使得年長者可以深度思考。

遊戲規則

1. 因模組化產品，以DIY組裝為初始訓練，可藉由閱讀說明書及圖片指示開始思緒及邏輯訓練，組裝完成亦可得到成就。
2. 圖形之板塊取得後，開始任意擺放出題，英文A-C及數字1-3則是放置外框，亦可隨意擺放。
3. 將球對準好拋球裝置中的軌道，當球移動時會由感應器判別第一個接觸到的數字及對應軌道的英文，上方LED則會亮燈顯示，再將對應位置中的對應幾何圖形放置版圖內。
4. 先連線者則獲勝。

系統架構



本設計 Bingo 拋趣 以量產及模組化概念設計，且依照年長者不同的失智程度，可自行組裝較為簡易或困難的模組進行遊樂。