

第三大組 善用科技改善生活

消除數位落差： 幫助長輩 使用點餐機 創意方法

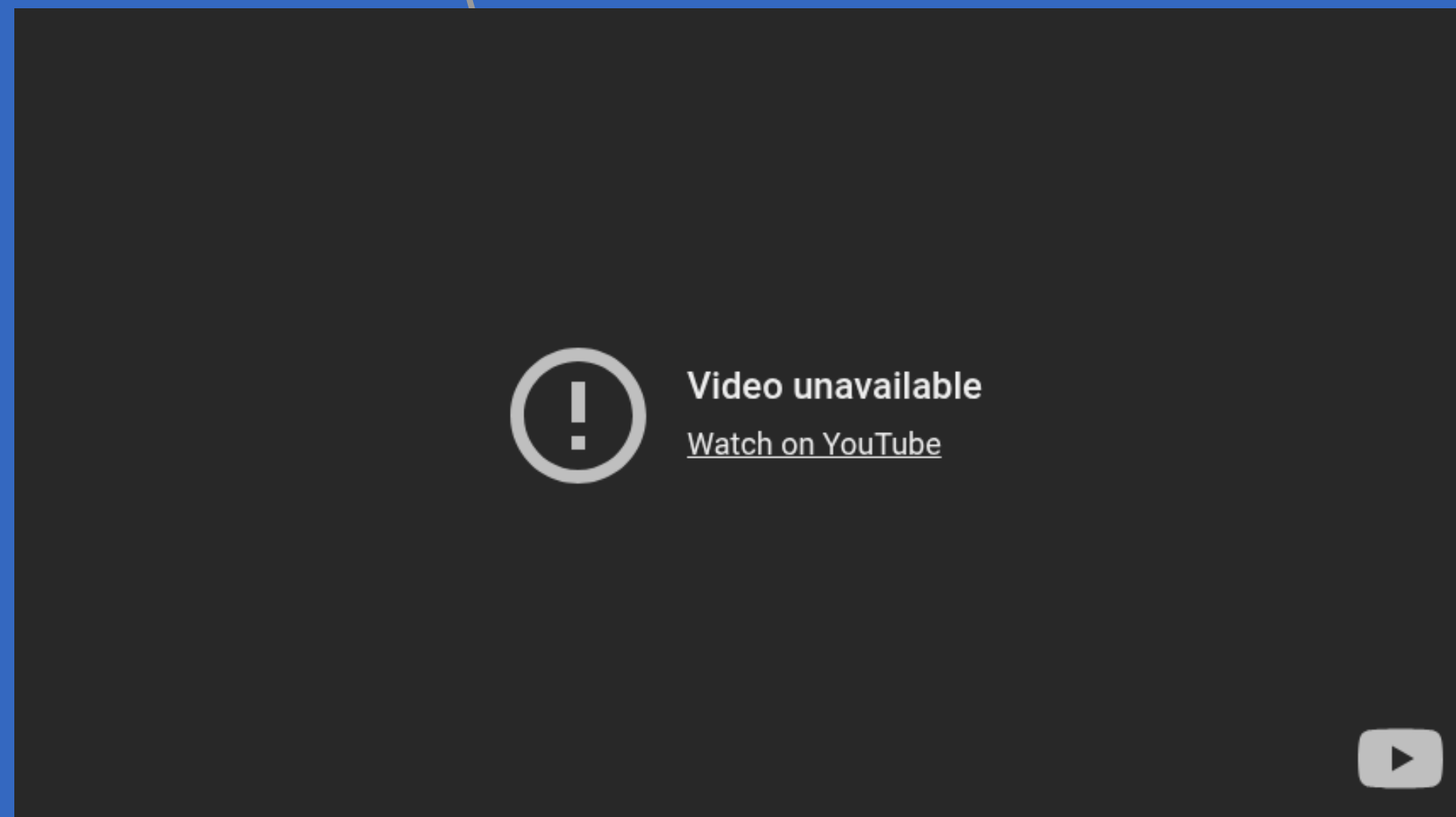


行動成員：柯亮壹 蔡蕎聿
指導老師：劉雅鳳老師

發現的問題

我們發現長輩不會用手機點餐，但生活中越來越多科技運用，例如：掃碼點餐、app掛號，愈來愈多服務可用手機完成，這些看似方便的科技，但對長輩而言卻是障礙。要幫助長輩克服，須積極嘗試、學起來。

- 01 長輩不會用點餐機等科技產品。
- 02 網路上有許多對點餐機的負面評論。
- 03 有些點餐機雖然好用，但是缺少某些服務。



想像的方法

- 1.查詢資訊(長輩使用數位功能的困境)
- 2.設計表單調查長輩使用點餐機的現況
- 3.實地觀察點餐機的使用狀況
- 4.設計創意方法改善問題{
點餐機QRcode
設計game
- 5.推廣與教學



點餐機介紹

點餐機是因為許多餐廳面臨人手不足、營運效率下降，以及顧客等待時間過長等問題，而被發明的。



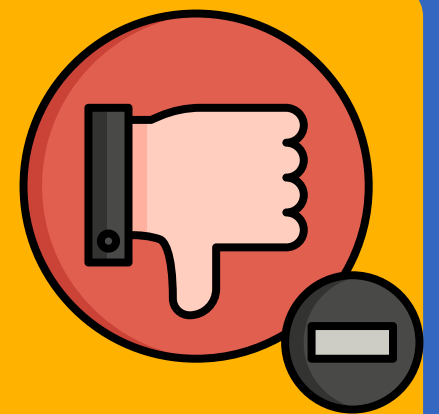
點餐機的優缺點



優點

- 1、提升點餐、結帳效率
- 2、疏散排隊人潮
- 3、減少人力成本
- 4、提升點餐正確性

缺點

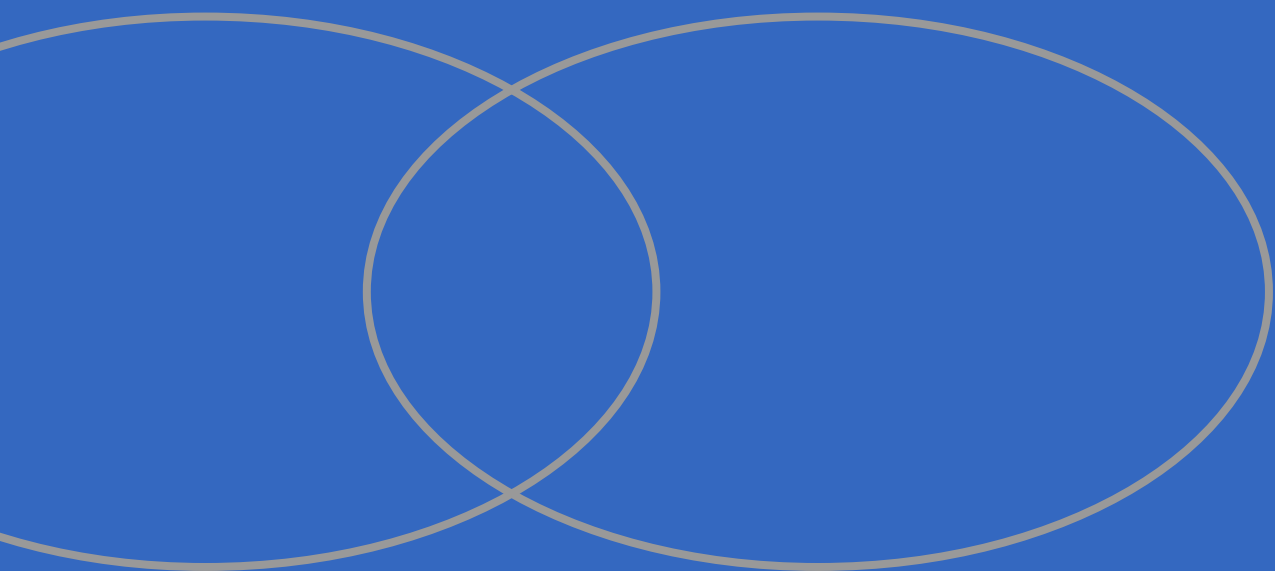


- 1、機器購買成本高昂
- 2、體積龐大佔空間
- 3、顧客點餐排隊延宕
- 4、減少與顧客的互動

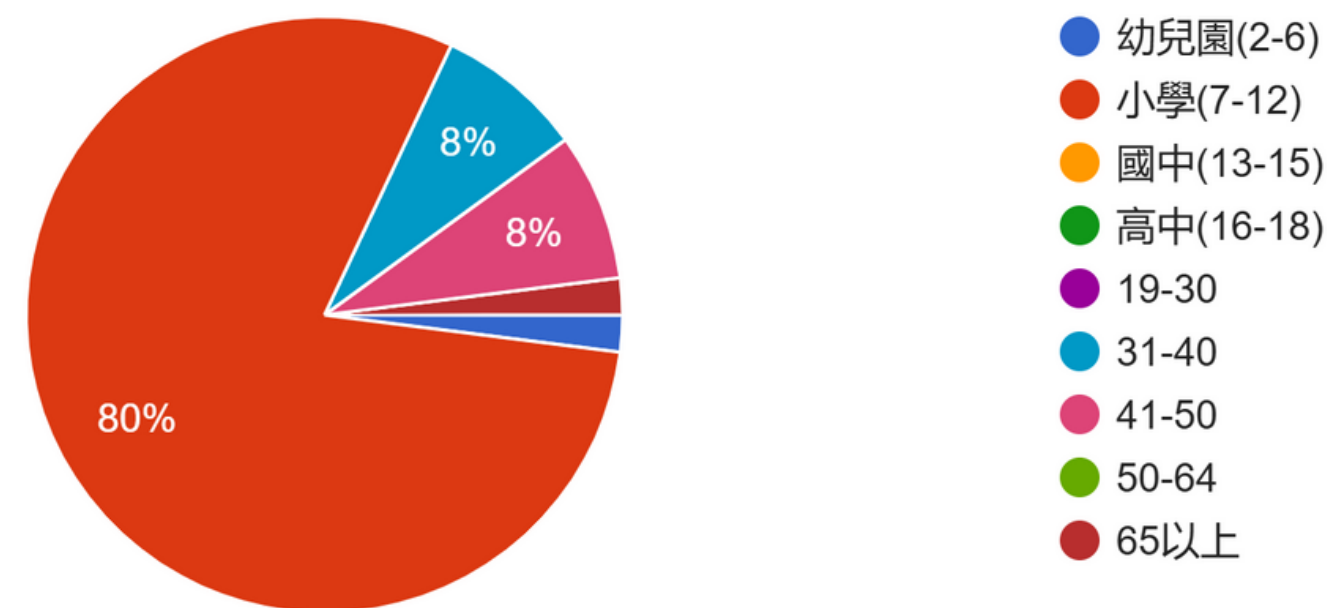
訪問問卷

1.我們訪問了50個人

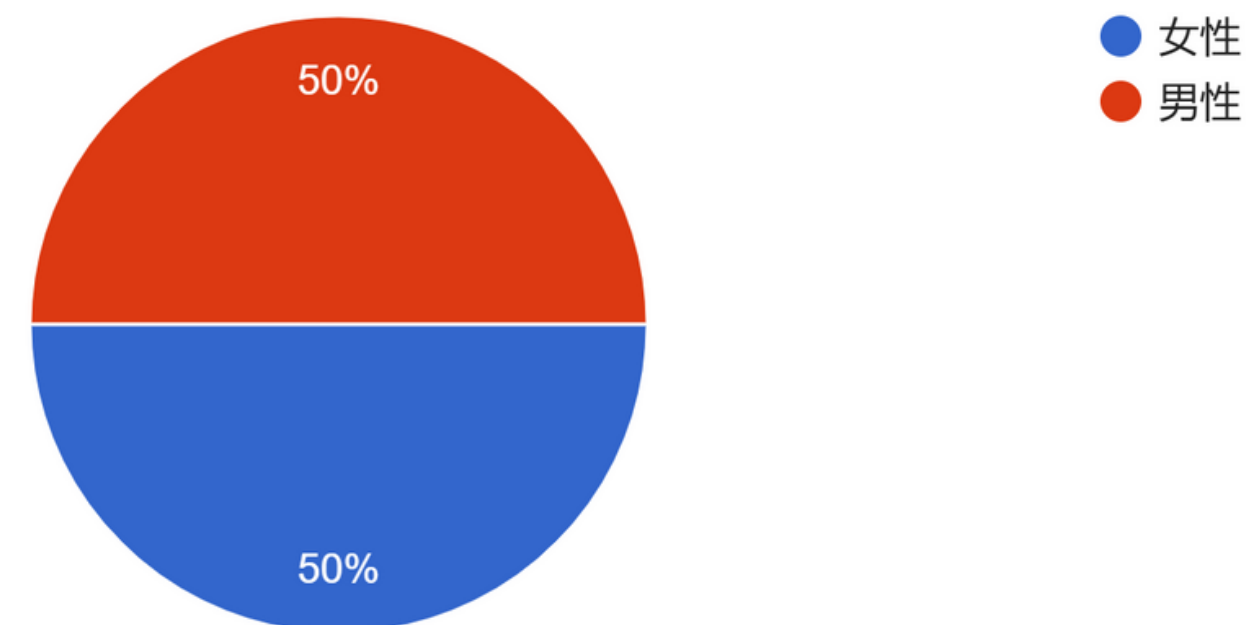
2.使用過點餐機共有43人



年紀
50 則回應



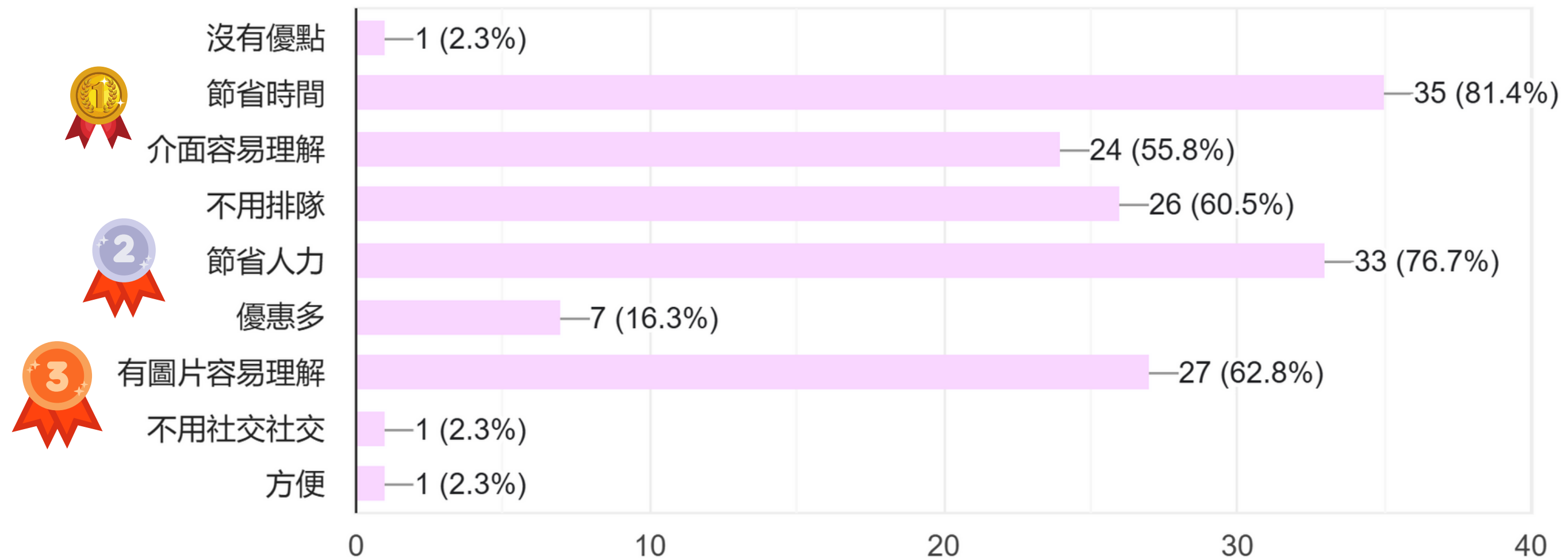
性別
50 則回應



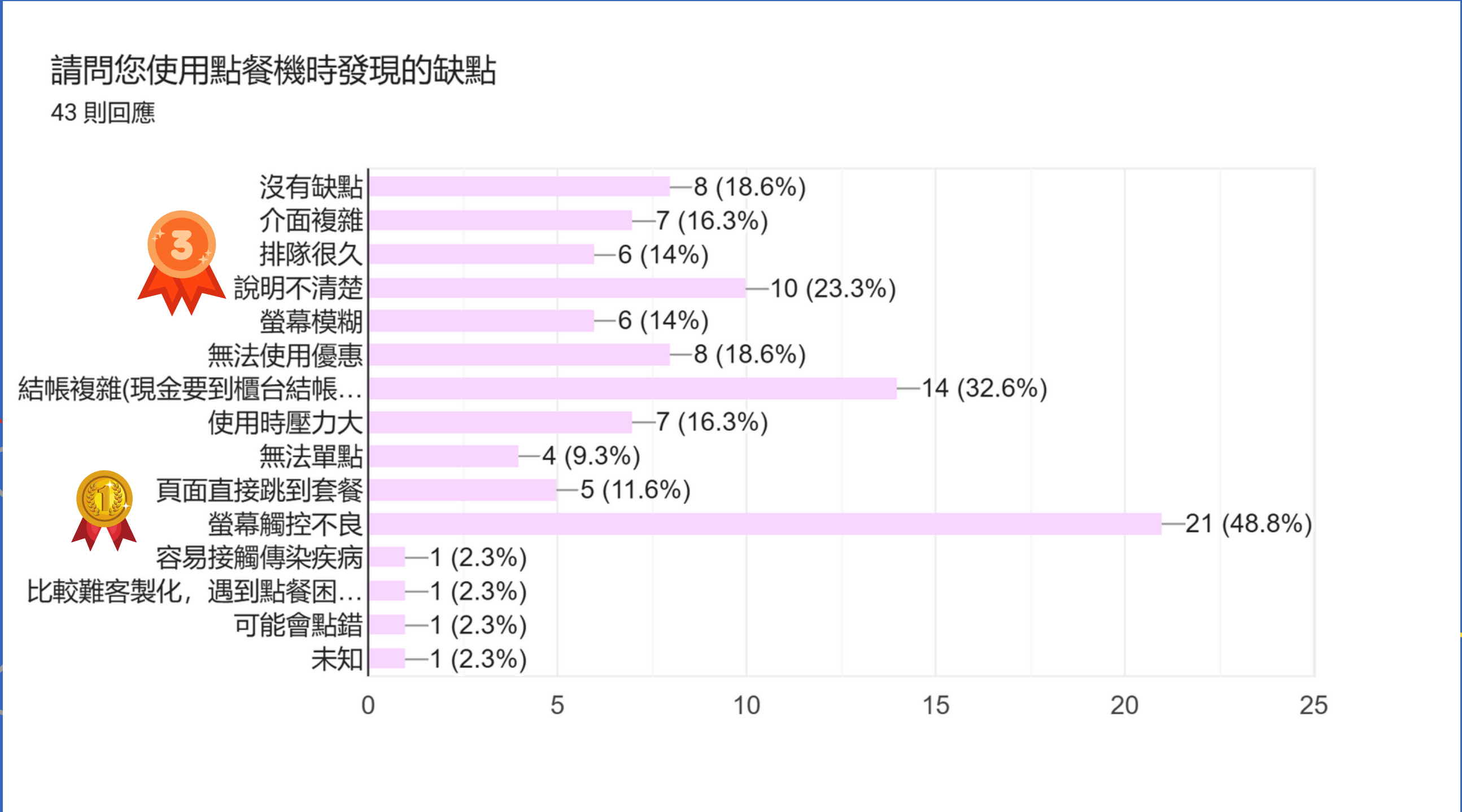
3.受訪者認為使用點餐機的優點前三名分別是 節省時間、節省人力、有圖片容易理解

使用點餐機的優點

43 則回應



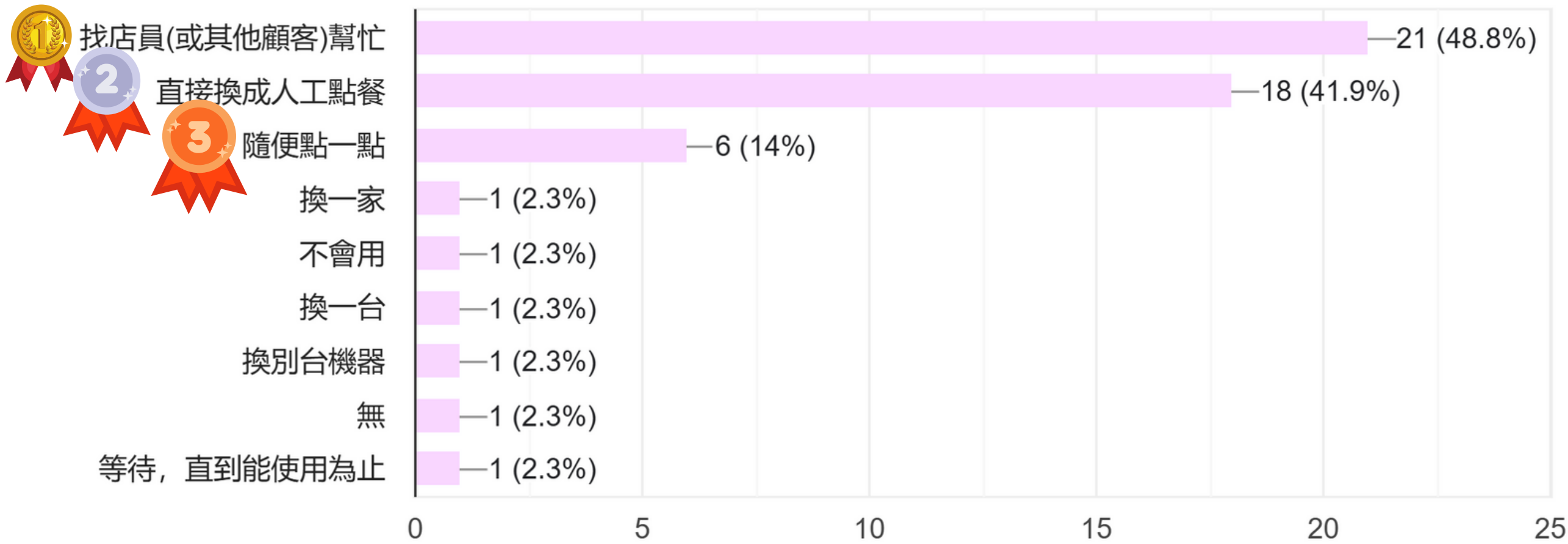
4.受訪者認為使用點餐機時發現的缺點前三名 螢幕觸控不良、結帳複雜(現金要到櫃台結帳、沒有行動支付 或信用卡)、說明不清楚



5.受訪者使用點餐機遇到困難時的替代方法前三名: 找店員(或其他顧客)幫忙、直接換成人工點餐、隨便點一點

當您使用點餐機遇到困難時，您會怎麼做？

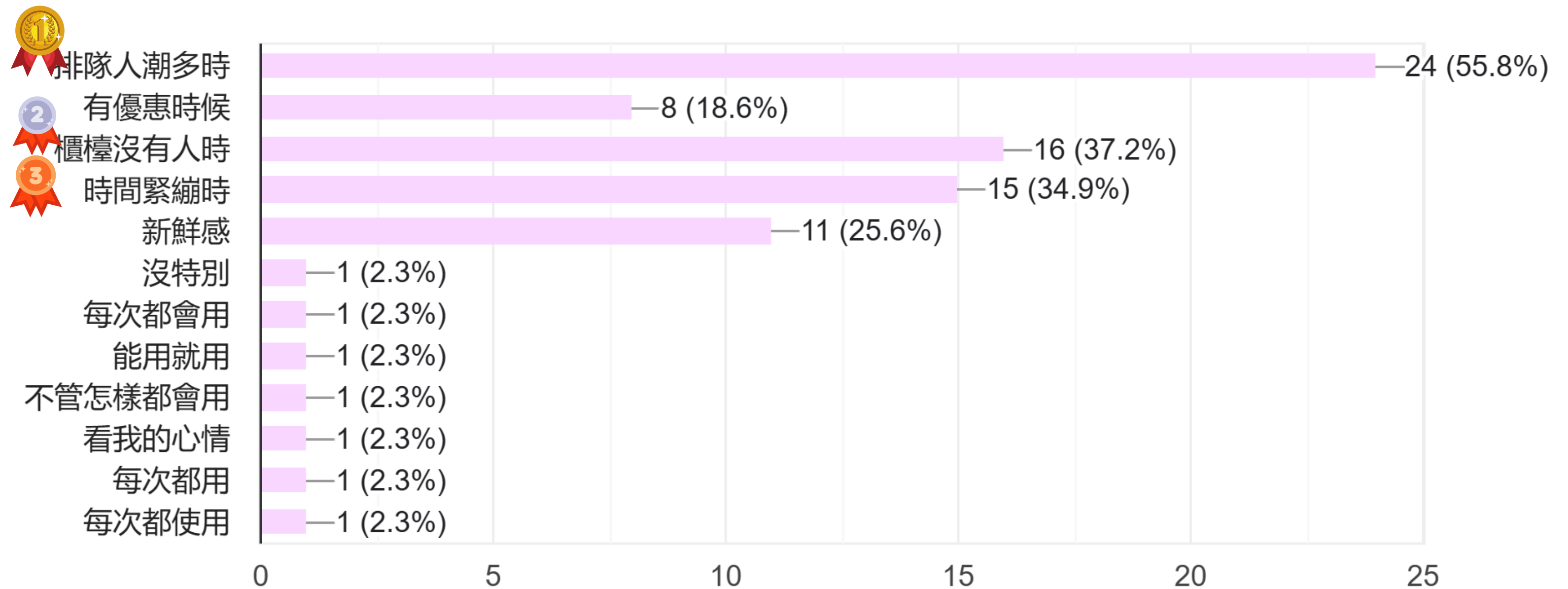
43 則回應



6.受訪者會在排隊人潮多時、櫃檯沒有人時、時間緊繃時 使用點餐機

請問您甚麼時候會使用點餐機？

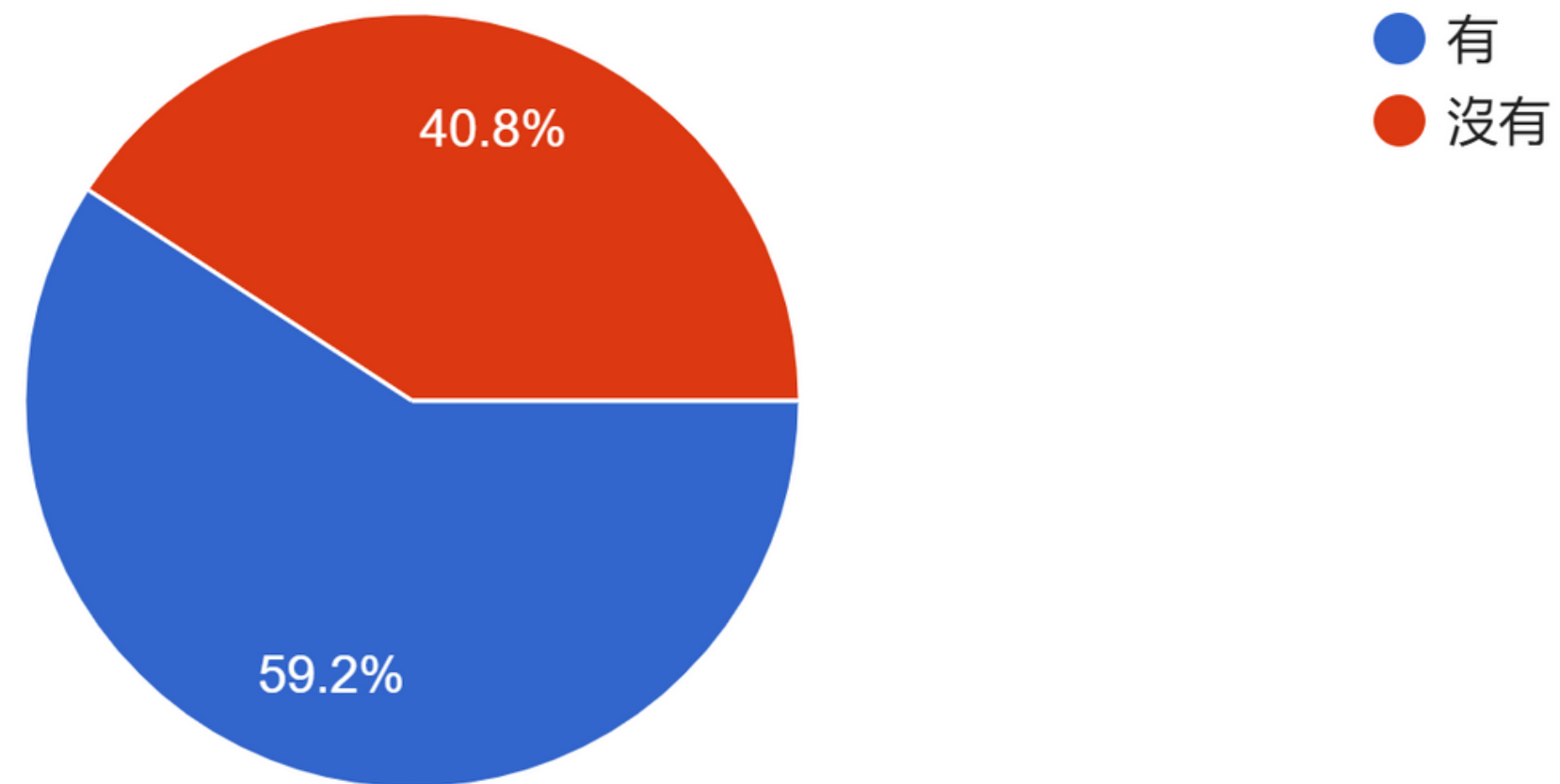
43 則回應



7.發現超過59.2%的受訪者有看過別人不會用點餐機

你有沒有看過別人不會用點餐機？

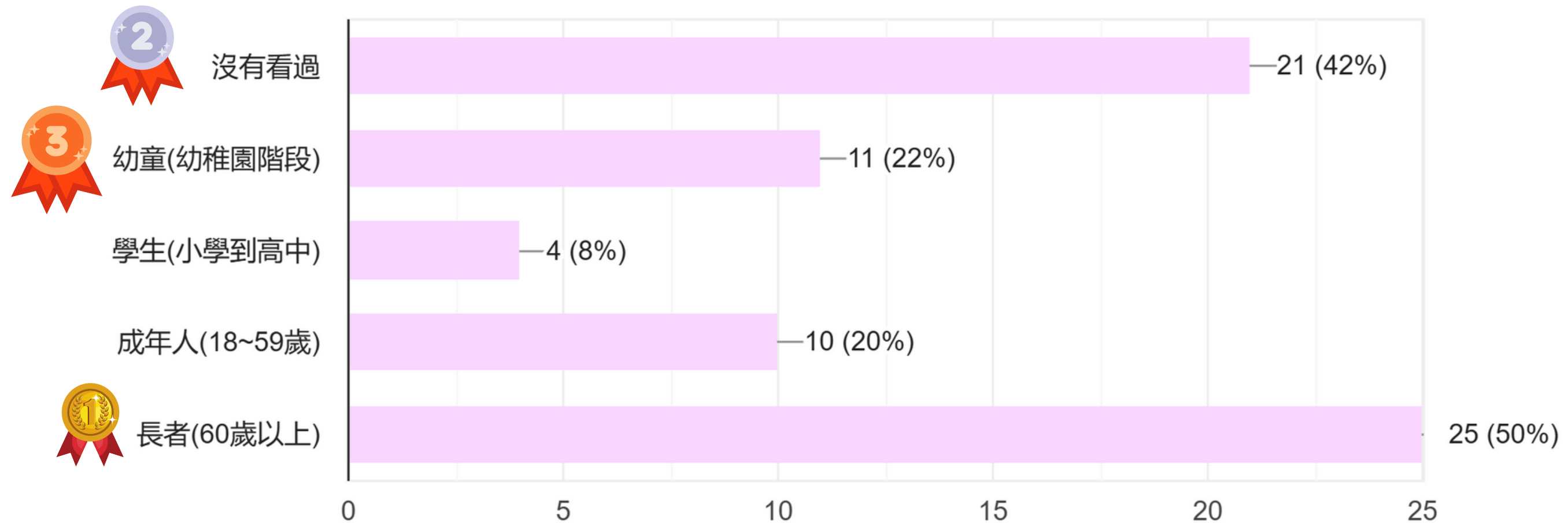
49 則回應



8.發現不會用點餐機的對象分別是 60歲以上長者佔最多(50%) 其次是幼兒園幼童(22%)

若有，請問你看過哪些對象不會使用？

50 則回應

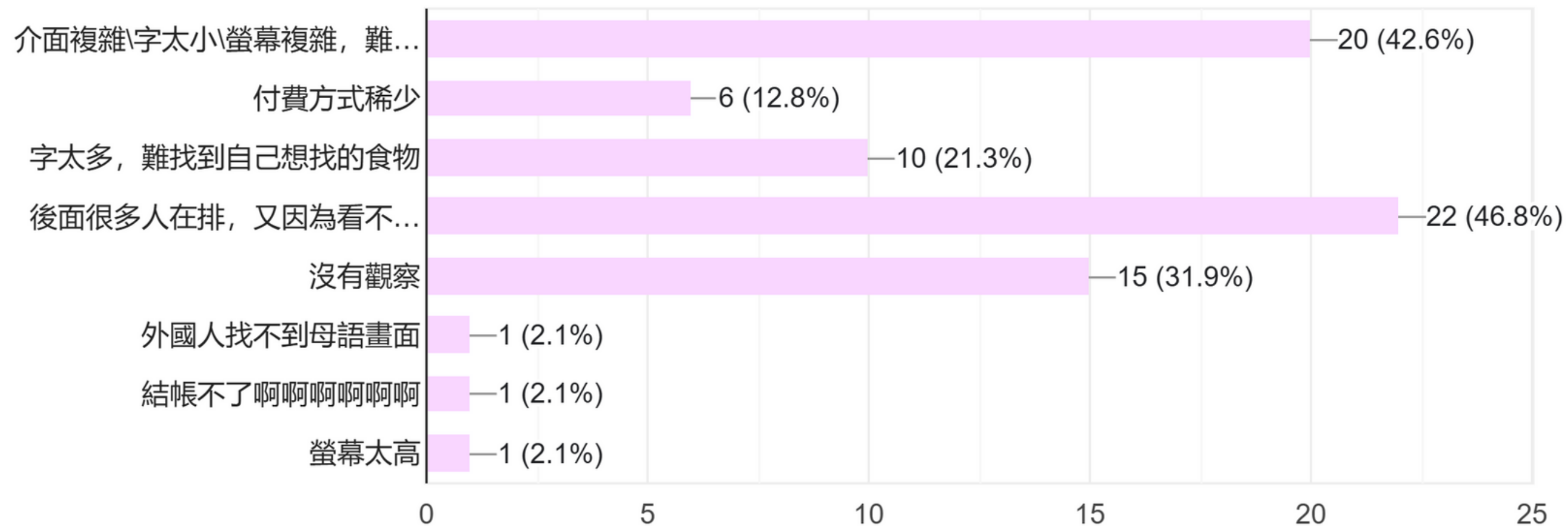


9.發現別人用點餐機的前三名困難分別是：

螢幕觸控不良、結帳複雜(現金要到櫃台結帳、沒有行動支付或信用卡)、說明不清楚

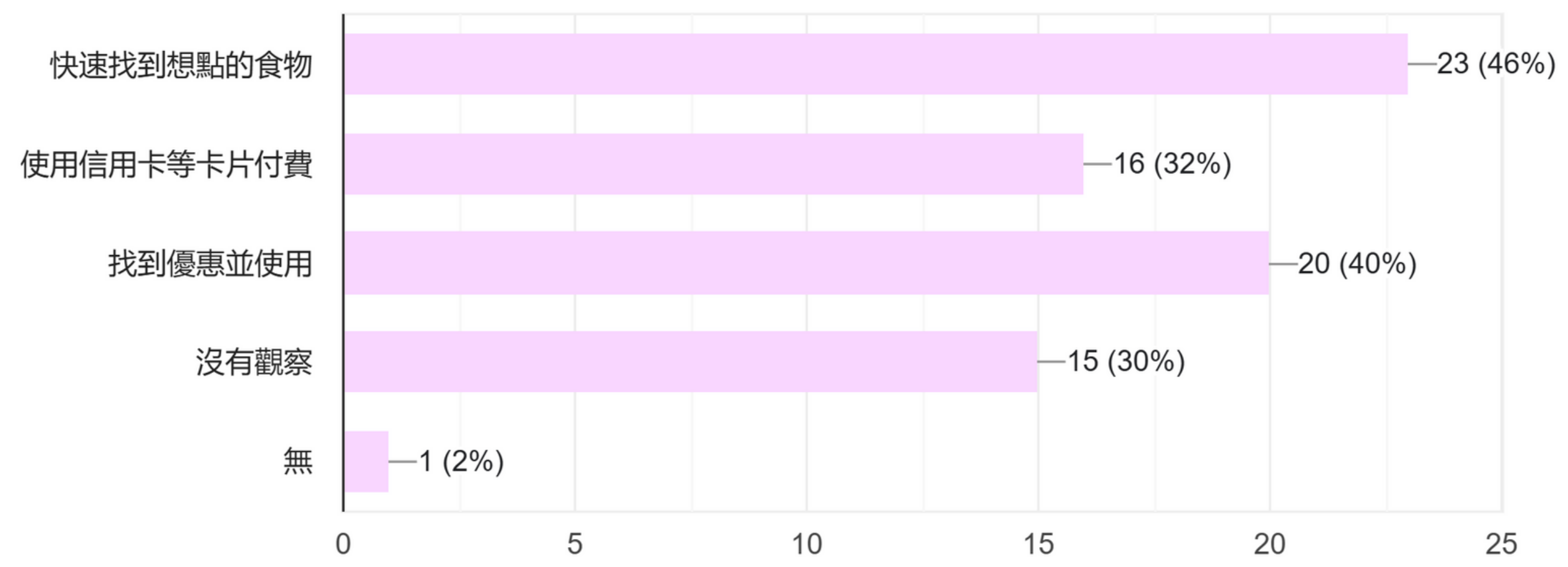
你發現或觀察到別人用點餐機的困難有哪些？

47 則回應



10.發現受訪者想學會點餐機的功能分別是：
快速找到想點的食物最高(46%)最多，找到優惠並使用(40%)
其次，第三名是使用信用卡(32%)。

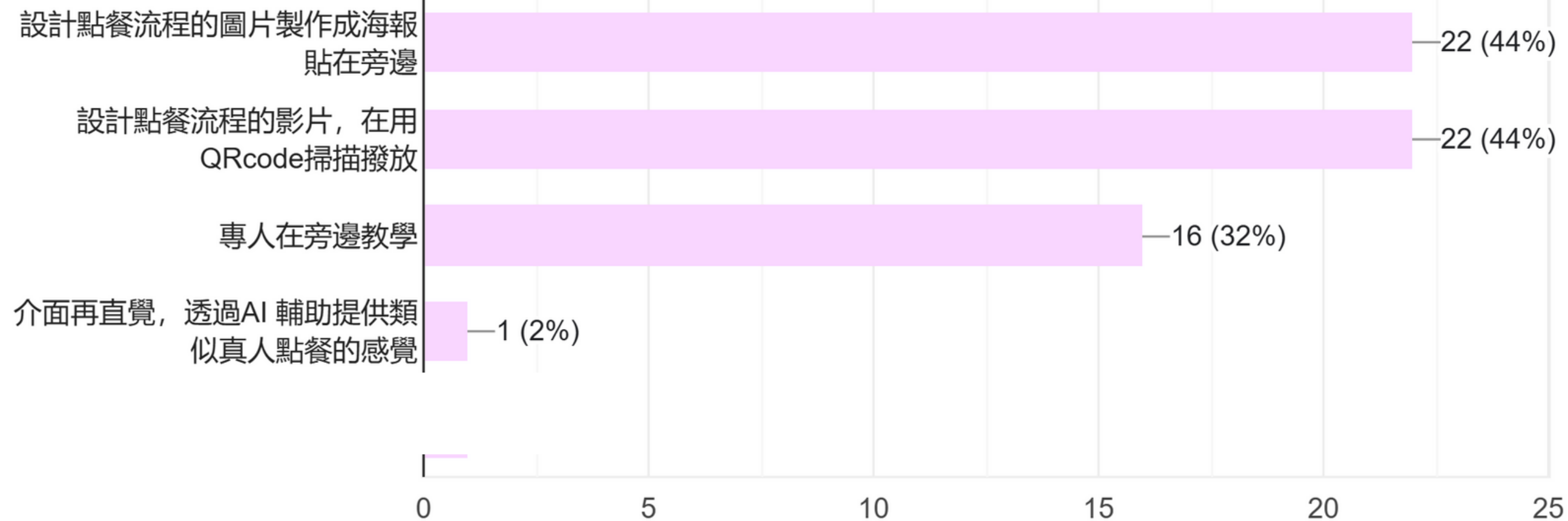
你想學會點餐機的哪些功能
50 則回應



11.受訪者最想使用來教導使用點餐機的方法是設計點餐流程的圖片製作成海報貼在旁邊和設計點餐流程的影片，在用QRcode掃描撥放(各44%)，接下來是專人在旁教學。

你覺得以下哪些方法教導點餐機的功能，你最想使用？

50 則回應





設計可以幫助長輩

電腦遊戲

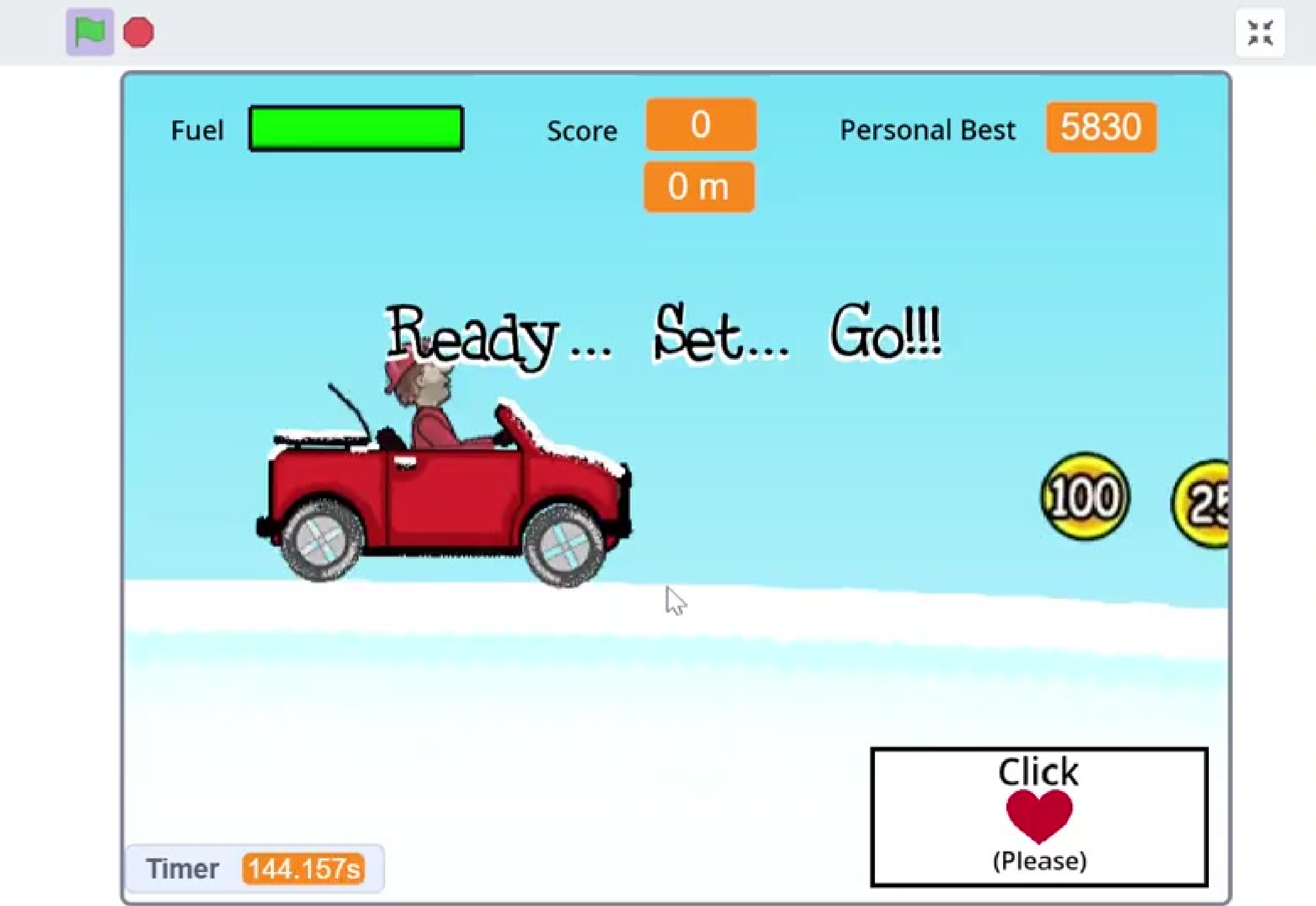
Game

01.山坡車競賽

- 目標：耐心、減少壓力
- 過關：不衝動，否則會翻車
- 玩法：左右鍵
- <https://scratch.mit.edu/projects/1137068152/>
- 設計者：柯亮壹改編



設計改編遊戲(山坡車競賽)幫助長輩反應力及減少害怕



Game 02.記憶力大考驗

- 名稱：記憶力大考驗
- 目的：讓長輩的記憶力變好
- 玩法：點下綠旗，會有十秒鐘的時間，記起顏色。十秒後，卡片會變成白色，而你要點擊相同顏色。點擊完所有卡片，你就成功了。當你點擊錯了，你就要點擊綠旗再試一次。
- <https://scratch.mit.edu/projects/1116161615/>
- 設計者：蔡蕎聿自編



03.打地鼠

- 名稱：打地鼠
- 目的：訓練長輩的長輩的反應力
- 玩法：點擊綠旗開始，當地鼠跑出來時，點下去，你就會得一分。
- 設計者：蔡蕎聿自編



04. 找不同

- 名稱：跳跳猴
- 目的：讓長輩的
- 玩法：按下空白鍵跳過樹木障礙物
- 網址：
- 設計者：柯亮壹自編

設計點餐流程的圖片製作成海報貼在旁邊

1. 選擇用餐方式
2. 選擇要點的餐點
3. 點選付款
4. 確認購買商品
5. 選擇付款方式
6. 付款



柯亮壹

服務或訪問長輩時，長輩會聽不懂或不理我們，
有一個阿嬤說:訪問要有禮貌，不然別人不會想
要聽你訪問。

透過行動我希望可以幫助長輩使用點餐機，
適應科技不會畏縮。

蔡喬聿

我們原本只是要去拍點餐機的照片，沒想到遇到一個熱心的婆婆，不但示範如何使用點餐機的優惠，還幫我們填寫表單。我很有成就感，也很感謝那個善良的婆婆。

透過行動可以幫助科技使用困難的人，也能讓每個長輩更能適應科技化的生活，讓科技真正改善我們的生活。



THANK
YOU 