

以人為本的重要: 樂齡科技用家試用 (二)

案例：嶺南大學與樂齡科技公司合作經驗 - 互動體感及運動遊戲訓練工具

目的

希望在產品設計過程，收集樂齡科技用家意見，讓科技產品設計更貼合用家需要，從而鼓勵樂齡科技業界「用家為本」的理念，並強調在設計和研發過程中，應考慮長者及用家的意見和需要，為大眾福祉精益求精。

試用產品

樂齡科技 — 醫療科技初創企業的互動訓練系統

內容

- 在嶺大賽馬會樂齡科技館試用全新的互動體感及運動遊戲訓練工具，透過結合遊戲及訓練，提昇使用者的身體及生活質量。
- 樂齡科技大使及樂齡科技用家以自願形式參與活動，試用新科技及提供意見，每節約一小時。
- 共三節，每組十人。



角色

 科技公司	<ul style="list-style-type: none">● 提供科技● 負責主持活動及介紹遊戲
 樂齡科技用家 樂齡科技大使	<ul style="list-style-type: none">● 試用產品● 回饋意見
 嶺南大學	<ul style="list-style-type: none">● 招募產品試用參加者● 借出場地● 申請 Ethical approval(倫理道德)

