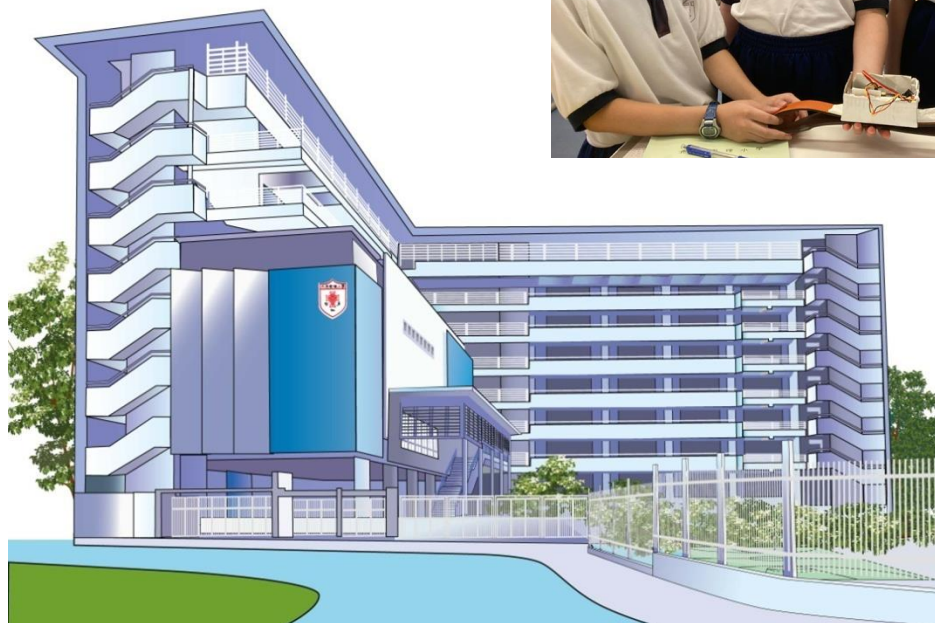
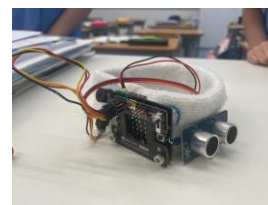
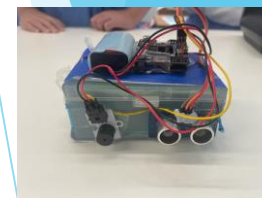




北角衛理小學

四年級專題—社交距離提示器

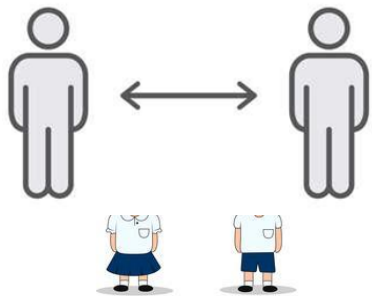


分析及體驗新冠疫情下學生上體育課面對的問題

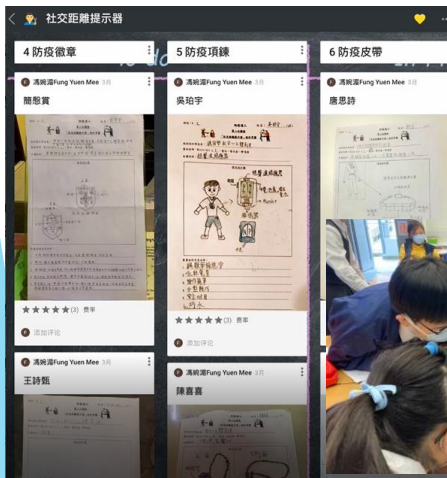
1. 發現問題，參考專家建議，與別人

保持**1.5m社交距離**

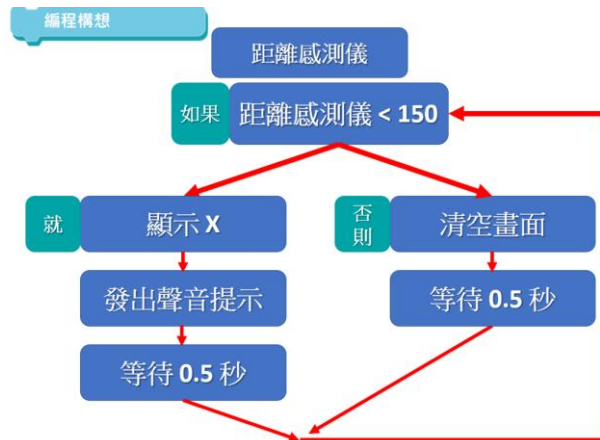
2. 確定方向目標：上體育課時有人進入
1.5 米範圍內，便會發出提示訊號



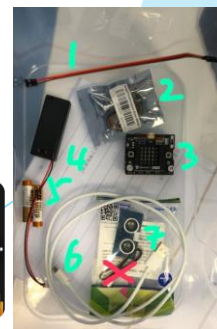
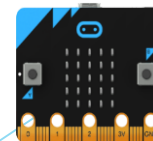
3. 設計及分享交流



4. 編程



5. 動手做 及 實地測試



8. 推廣

7. 修訂改良

6. 成品發報會



成功準則

哪個準則最重要？

目標：
1. 抗疫
2. 輕鬆上體育課

- 提示準確
- 提醒方式
- 準確度
- 全面保護
- 操作簡單(適合所有人)
- 輕巧
- 在任何地方都適用
- 方便攜帶及收藏
- 安全性
- 外形美觀
- 價錢相宜
- 其他：環保、產地……



i. 聽完匯報後，請為星星塗上顏色，5顆星星為最佳。

比較準則	自評	同儕評
提示準確	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
提醒方法多樣	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
全面保護	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
在任何地方都適用	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
輕巧	☆☆☆	☆☆☆
方便攜帶及收藏	☆☆☆	☆☆☆
安全性	☆☆☆	☆☆☆
操作簡單(適合所有人)	☆☆☆	☆☆☆
外形美觀	☆☆☆	☆☆☆
其他： (請註明)	☆☆☆	☆☆☆
總數：		

1. 設計時會如何平衡美觀和實用性？
2. 如何宣傳能吸引消費者？
3. 如果有人抄襲你的設計，你會如何應對？
4. 如何指定商品的價錢範圍？
5. 產品的設計靈感來自哪裡？
6. 若設計意念很好，但實際操作遇到困難，會如何取捨？
7. 產品完成後如何推廣出去？
8. 何時對產品設計產生興趣？
9. 產品完成後如何推廣出去？
10. 何時對產品設計產生興趣？
11. 請問如生產的製作成本龐大，怎樣籌集資金？
12. 怎樣避免自己的知識產權/專利權受侵害/抄襲？
13. 你在研發產品過程曾遇到甚麼困難？
14. 由設計到生產的過程，團隊的工作是怎樣分工？
15. 當你設計一個產品的時候，你是用自己的準則或是大眾的準則？
16. 當你推出一個產品的時候，如果有負評，你會如何解決？
17. 怎樣才是一個成功的企業家？