

附錄：

Samsung Solve for Tomorrow 2019 得獎隊伍詳細資料：

大專組冠軍	
<p>香港大學</p>	<p>作品名稱：Pacifi App</p> <p>介紹：應用程式中的 Emotional Wheel 能根據用家在四個不同的舒壓活動包括呼吸、畫畫、慢跑，以及與智能機器人對話交談的反應進行情感分析。系統從後端獲取與壓力、憤怒和幸福程度有關的數據，從而分析用家的壓力，幫助用家減壓。</p> <p>圖片：</p> 
中學組冠軍	
<p>拔萃女書院</p>	<p>作品名稱：AiAo</p> <p>介紹：專為協同學了解自身情緒狀況及舒解壓力而設。透過不同工具例如曼陀羅繪圖板、Kalimba 琴鍵盤、鯨魚減壓震動按鈕、壓力測試及提供專家聯絡頁面，幫助同學放鬆心情，解決情緒問題。</p> <p>圖片：</p> 

大專組其他得獎作品

<p>亞軍兼 最佳創意獎</p>	<p>香港專業教育學院</p>	<p>作品名稱：圓圈交叉</p> <p>介紹：「圓圈交叉」是一個快速而簡短的操作體驗，讓用家發現自己的情緒。應用程式針對「學業及興趣」主題，用家快速對相關詞語作出回應，設定與用家意向相反寵物的角色。透過成為寵物的主人，為寵物的行為作出反應及決定。在整個互動中，用家會用「畫圓圈」及「畫交叉」表示正面或反面的感覺，模擬現實生活中學生與家長之間的關係，從而理解作為長輩做決定時候的情景。</p> <p>圖片：</p> 
<p>季軍</p>	<p>青年學院</p>	<p>作品名稱：Psyboard 疊心樂</p> <p>介紹：透過 Psyboard 疊心樂遊戲認識、分辨及領悟自己和別人的心理健康的情緒。作品定立各項問題與答案，並以虛擬實境 (AR) 科技加入於疊疊樂裡。玩家透過掃瞄疊疊樂的磚塊就作答有關心理健康的問題，讓玩家在面對不同情景的問題下作出抉擇，並明白每一個決定會對自己帶來不同程度的影響。</p> <p>圖片：</p> 

大專組優異獎得獎作品

<p>優異獎</p>	<p>香港教育大學</p>	<p>作品名稱：感恩日誌</p> <p>介紹：透過文字或影像記錄日常生活快樂或值得感恩的事，培養正向的價值觀。程式內的呼吸練習和心理健康小測試，協助用家舒緩日常生活的長期壓力，提高用家對急性壓力的警惕並及時尋求正確的幫助。</p> <p>圖片：</p> 
<p>優異獎</p>	<p>香港專業教育學院</p>	<p>作品名稱：情緒 Get Ready</p> <p>介紹：透過此遊戲，同學以循序漸進方式從關卡一學習不同情緒，再在關卡二嘗試指出主角的情緒，最後在關卡三選擇合適的處理方式套用在日常生活中，從遊戲中學習，從而培養他們積極正面的心理狀態。</p> <p>圖片：</p> 

大專組優異獎得獎作品

<p>優異獎</p>	<p>香港大學</p>	<p>作品名稱：Hearoad</p> <p>介紹：Hearoad 是一個手機應用程式，透過擴增實境 (AR) 技術將所有用家所寫下的便利貼心聲展示在虛擬位置上與他人分享。用家能藉著便利貼表達自己的情緒，讓他人了解及明白別人的壓力來源，用家亦可對其他用家張貼的便利貼作出鼓勵回應，從而表達關心。</p> <p>圖片：</p> 
<p>優異獎</p>	<p>香港專業教育學院</p>	<p>作品名稱：Emopoly (桌上遊戲配合應用程式)</p> <p>介紹：透過此遊戲，同學以循序漸進方式從關卡一學習不同情緒，再在關卡二嘗試指出主角的情緒，最後在關卡三選擇合適的處理方式套用在日常生活中，從遊戲中學習，從而培養他們積極正面的心理狀態。</p> <p>圖片：</p> 

大專組優異獎得獎作品

<p>優異獎</p>	<p>香港大學</p>	<p>作品名稱：Cognizance</p> <p>介紹：Cognizance 提供連串的靜觀練習及評級系統，根據用家每日安排的時間表分析用戶習慣，再按照用家評價以評估其有效性。此外，系統亦會分析用家與其他用家的相似度，提出相關改善情緒建議。</p> <p>圖片：</p> 
<p>優異獎</p>	<p>香港大學</p>	<p>作品名稱：Drift Bottle</p> <p>介紹：以瓶中信的形式，提供渠道給學生表達感受，緩解情緒問題。學生以匿名寫下自己的故事和感受，再由心理學家或社工等專業人士分析，判斷內容是否適合公開、有否需要聯絡撰寫人。學生除了可以匿名撰寫故事表達自己，亦可細閱他人的故事以尋找同伴。了解到自己不是唯一一個受情緒困擾的人，其他人能理解自己的想法。</p> <p>圖片：</p> 

中學組其他得獎作品

<p>亞軍</p>	<p>宣道會陳朱素華紀念中學</p>	<p>作品名稱：A.I. 情緒解壓器</p> <p>介紹：手機應用程式針對分辨情緒、轉移注意力的和朋友的幫助三大方向，透過使用大笑影片、音樂及打地鼠遊戲三種不同模式，讓用家可以更清楚自己的情緒，協助學生解壓，調整個人情緒。</p> <p>圖片：</p> 
<p>季軍</p>	<p>伯裘書院</p>	<p>作品名稱：情緒速遞 MOODELIVERY</p> <p>介紹：情緒速遞是一個學習情緒管理的教育遊戲，包括卡牌遊戲和 AR 情緒精靈應用程式兩部份。遊戲提供三十個情境卡及十一種常見情緒卡，用家可掃描不同的情境卡，情緒精靈便會以 AR 形式分享應該如何面對各種情境。卡牌遊戲鼓勵透用家和朋友分享感受，來面對生活遇到的困難。</p> <p>圖片：</p> 

中學組其他得獎作品

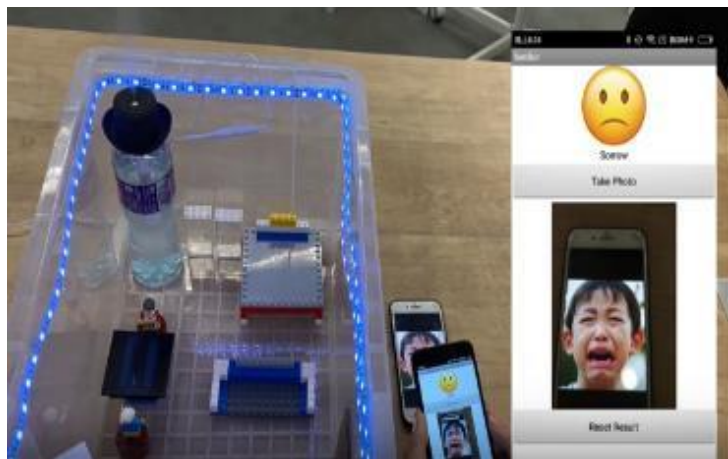
最佳創意獎

伯裘書院

作品名稱：SenSor·聲憂

介紹：結合聽覺、視覺、嗅覺三個不同方向的療法，改善青少年的情緒問題。利用人臉辨識系統，分析有關面容特徵以判斷使用者的情緒，再配合音響來播放合適的音樂並同時調節房間光線亮度，從而讓他們的心情得以放鬆。最後他們的情緒表現顯示亦能於應用程式內查看。

圖片：



中學組優異獎得獎作品

<p>優異獎</p>	<p>聖保祿學校(中學部)</p>	<p>作品名稱：MindMatters</p> <p>介紹：MindMatters 是一個手機應用程式，用家可透過播放音樂、深呼吸練習及勵志名言，放鬆心情，改善情緒問題。</p> <p>圖片：</p> 
<p>優異獎</p>	<p>聖保祿中學</p>	<p>作品名稱：WELAX</p> <p>介紹：WELAX 是一個虛擬實景 (VR) 應用程式。作品中加入心理測驗，讓使用者在有需要時進行測試，同時提升他們對自身心靈健康的認知。另一方面，作品加入了不同減壓活動，讓使用者能藉此調整及排解情緒。使用者亦可透過呼吸練習，慢慢放鬆自己的心情，讓混亂的思緒先冷靜下來，以舒緩焦慮及抑鬱等情緒問題。</p> <p>圖片：</p> 


中學組優異獎得獎作品

<p>優異獎</p>	<p>天主教新民書院</p>	<p>作品名稱：Stressless</p> <p>介紹：利用智能裝置例如智能手錶，收集使用者當時身體狀況的資料，包括心跳、步速、睡眠時間，使用手機時按屏幕的壓力為使用者提供即時有效舒緩壓力的方法。收集資料後傳送至伺服器進行分析，若計算出的壓力指數超出正常壓力水平；使用者/學校/監護人將收到通知，以便作出相應措施。</p> <p>圖片：</p> 
<p>優異獎</p>	<p>英華書院</p>	<p>作品名稱：東方醫學+科技</p> <p>介紹：結合東方醫學對於情緒病及身體的醫學知識，向用家建議適切的治療方案。用家透過智能穿戴裝置監察睡眠質素以了解學童的情緒，另外用家輸入飲食習慣，能分析資訊得出最切合適建議，如食療及穴位按摩方法，幫助舒緩輕度情緒問題學童。</p> <p>圖片：</p> 

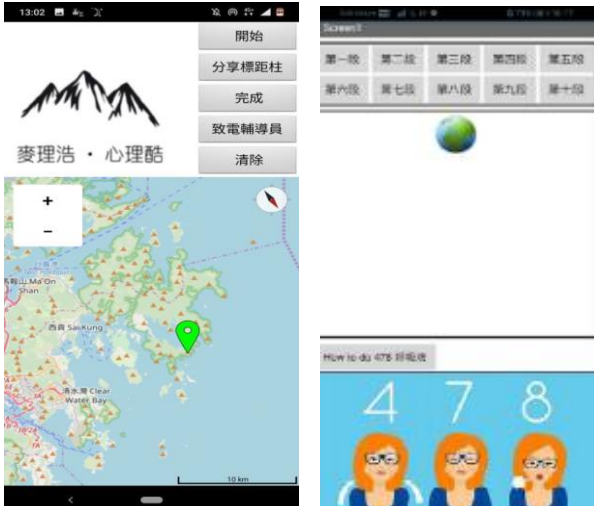
中學組優異獎得獎作品

<p>優異獎</p>	<p>地利亞修女紀念學校(協和)</p>	<p>作品名稱：A.I. 寶寶</p> <p>介紹：「A.I. 寶寶」加了人工智能及擴增實景技術，可以通過拍照的方式測試用家的情緒狀況。遊戲利用透過兩種類型的遊戲——「減少負能量」及「增加正能量」，讓用家透過大叫、對屏幕吹氣、互動遊戲等不同的方式紓發情緒及傳輸正能量給有壓力的人。</p> <p>圖片：</p> 
<p>優異獎</p>	<p>德蘭中學</p>	<p>作品名稱：Desserts Moment</p> <p>介紹：Desserts Moment 透過針對眼、耳、口、身、心各方面的放鬆活動，舒緩學生在學習上的壓力。應用程式的主要功能包括畫畫、聽音樂、VR 影片、放鬆吃飯建議及 VR 影片。</p> <p>圖片：</p> 

小學組 (最佳創意獎 10 名)

<p>最佳創意獎</p>	<p>聖保羅書院小學</p>	<p>作品名稱：費盡「心」機</p> <p>介紹：透過情緒扭蛋機鼓勵學生多思考生活中各種情緒及其意義，學生能以錄音、文字或影片方式作每日的情緒記錄，並會轉化為不同顏色的扭蛋作收藏。附有舒壓遊戲、輕鬆音樂和有趣影片供學生作心情調整。學生的情緒紀錄將會保存在扭蛋機內，可隨時入內重溫，了解自己情緒習慣。同時，學生戶口會與家長戶口連接(內容保密)，以便家長了解學生的情緒。</p> <p>圖片：</p> 
<p>最佳創意獎</p>	<p>深井天主教小學</p>	<p>作品名稱：減壓勇者</p> <p>介紹：先填問卷分析心理狀態，系統會根據心理狀態分配一些適合的遊戲。完成兩個遊戲後，就可以進入快樂之地閱讀減壓小貼士。接著便可以設定學生的目標步數，開始跑步。這個應用程式的目的是改善學生的心理健康，並通知師長他們的情況，讓他們幫助學生正確地舒緩壓力。</p> <p>圖片：</p> 

小學組 (最佳創意獎 10 名)

<p>最佳創意獎</p>	<p>救恩學校</p>	<p>作品名稱：“Sung” 弛熊</p> <p>介紹：小熊公仔“Sung 弛熊”背面設有心情按鈕，Sung Bear 應用程式每天會提醒學生透過按鈕選擇心情，並經藍芽傳送到應用程式進行分析。假如學生的負面情緒比較多，應用程式會按學生的意願通知家長或老師或提出一些改善負面情緒的建議，希望能幫助學生舒緩負面情緒。應用程式內同時設有心理健康測驗，音樂，和遊戲等功能，幫助學生調整情緒。</p> <p>圖片：</p> 
<p>最佳創意獎</p>	<p>救恩學校</p>	<p>作品名稱：麥理浩·心理酷</p> <p>介紹：行山能令身體釋放安多芬，從而減輕壓力。應用程式鼓勵學生多行山來放鬆心情及舒緩心理問題，包括介紹麥理浩徑及 478 呼吸法，讀取運動時的心跳數據然後分析，更可按應用程式內「分享標距柱」拍照，傳送給朋友。不但可以為壓力不高的學生保持身心健康，還可以為壓力較高的學生培養常做運動的習慣，並透過定時的提醒通知協助他們管理壓力。</p> <p>圖片：</p> 

小學組 (最佳創意獎 10 名)

<p>最佳創意獎</p>	<p>瑪利曼小學</p>	<p>作品名稱：快樂錢罌</p> <p>介紹：應用程式內學生可以 emoji 向家人發送關心訊息，提供平台鼓勵家人關懷和分享；與家人一起完成各種快樂任務，提供正面和有意義的活動建議；「快樂錢罌」儲存過去的任務和訊息，有助回憶快樂的點滴；一家人一起飼養電子寵物，定下共同目標，建立更緊密的家庭關係。以家庭作為中心，讓學生跟家人實踐和分享正能量，一家人一起把快樂儲存起來。</p> <p>圖片：</p> 
<p>最佳創意獎</p>	<p>聖公會聖米迦勒小學</p>	<p>作品名稱：A.I. 智能小伙伴</p> <p>介紹：利用 Dialogflow API 建立 A.I. 智能小伙伴，成為學生可靠的傾訴對像，提供一個渠道抒發情緒。A.I.提供即時語音對話，能即時分析學生的問題，提供建議及解決方案，幫助他們認識及勇敢面對負面情緒。A.I.亦能自行判斷問題的嚴重性，將較嚴重的個案轉交線上合作社工作即時跟進。同時為家長提供分析報告，讓家長了解子女內心感受。</p> <p>圖片：</p> 

小學組 (最佳創意獎 10 名)

<p>最佳創意獎</p>	<p>九龍灣聖若翰天主教小學</p>	<p>作品名稱：Ziu Ziu Ziu</p> <p>介紹：利用 Merge Cube 上的不同功能，讓學生將焦慮「Ziu」走。人工智能心理醫生初步診斷後，假如學生有抑鬱症狀，AR 實景導航功能結合 Google Maps 會即時帶領患者到附近的醫務所作進一步的治療。此外，結合全息投影，學生可以和信任的人傾訴關於焦慮的問題。亦可在實景內聽音樂，跟隨實景做呼吸練習，漸進式肌肉鬆弛練習和運動。</p> <p>圖片：</p> 
<p>最佳創意獎</p>	<p>馬鞍山靈糧小學</p>	<p>作品名稱：「深情」眼鏡</p> <p>介紹：通過「深情」眼鏡為學生提供兩個層次的支援，包含 AR 的網絡支援平台和 A.I.「小精靈」。通過情緒偵測系統，以機械學習方式擷取臉部特徵，建立不同情緒的 AI 模型。當偵測到有持續性的負面情緒，便由 A.I.「小精靈」以傾談方式，按專業人士預先制定的問題去檢測青少年的心理健康狀態。當發現學生有輕微精神健康問題時，會引導青少年進行鬆弛練習。另外，專業人員會為第一層識別出來的較複雜個案提供有系統和針對性的評估及介入服務。</p> <p>圖片：</p> 

小學組 (最佳創意獎 10 名)

最佳創意獎

東涌天主教學校 (小學)

作品名稱：早就睇穿你啦眼鏡

介紹：一款針對學校內使用的情感檢測工具。輸入指定學生的照片和習慣等數據，眼鏡的鏡頭根據學生的面部表情、說話語氣，行為動作和體溫，從而檢測他們即時的情感表現並給予提示、警告和提供即時處理方案。產品有助老師了解學生的心理健康。

圖片：



最佳創意獎

馬鞍山靈糧小學

作品名稱：「心連心」智能手環

介紹：「心連心」智能手環的主要對象是家長。家長可通過手環留意到雙方的情緒，為學生提供調節情緒的支援。手環利用 PPG 傳感器，量度人體心跳率及間距，偵測到用家情緒波動時，手環會發出聲音及振動提示，協助家長留意雙方的情緒反應，避免過度反應對學生帶來的傷害。配合藍芽裝置與不同的手帶配對，手環的 LED 顯示屏顯示不同已配對的用家之情緒。用家亦可透過手環內置的音樂精靈或靜觀訓練舒緩及調節情緒。

圖片：

