

四青年设计数码桌游

冯凯麟 报道 / 摄影 fungkl@sph.com.sg

四青年设计桌游，教导乐龄人士如何识别层出不穷的诈骗。

为期三天的新加坡创新科技周上，有超过300个世界各地的初创公司参展，新加坡理工学院的学生与校友就展出分享20多个创新项目。

王惠（24岁）、苏露蒂（20岁）、与另外两名同学共同研发的桌游“Digi-Up!”，以年长者熟悉的“蛇与梯子”游戏为底本，融入丰富的数码知识和防诈骗的小贴士，让年长者在游乐中提升自己的数码技能。

王惠指出，由于家中的长辈时常需要帮忙使用电子产品，对于数码世界缺乏安全感，会问家人收到的简讯和电邮是不是诈骗等等。她与其他同学决定通过研发桌游，提升乐龄人士的数码技能以及网络安全意识。

苏露蒂说，一些年长者害怕上当受骗，因此完全不使用也不肯安装手机应用，也有一些年长者积极学习并尝试提升数码技能，但是稍有不慎就会坠入骗局。

“我们在民众俱乐部和年长者试玩时，一



苏露蒂（右）和王惠（左）以及另外两名同学共同研发一款桌游，教导乐龄人士如何识别层出不穷的骗局。

位70多岁的阿叔告诉我们，他在一个投资骗局中被骗了20万元，这使我们非常痛心。这也让我们更加坚信我们做的事情是非常有意义的。”

教年长者识破骗局

家有自闭症弟 青年研发应用助沟通

自闭症弟弟与家人沟通困难，青年与另一名弟弟和友人联手，为有沟通障碍的特需人士开发应用程序。

新加坡理工学院校友伊志曼沙（21岁）受访时说，他11岁的弟弟患有自闭症，平时与家人沟通只能比手画脚，有时无法表达自己的需求或想法时会大发脾气。

“妈妈时常无法了解弟弟想要表达些什么，而且她还需养育六名孩子，要兼顾一切真的不容易。”

伊志曼沙说，弟弟需要使用辅助及替代

交流（Augmentative and Alternative Communication，简称AAC）应用程序与人交流，通过图标与打字来沟通，但AAC工具的费用不便宜，需付超过300元购买，而且使用者若要上特定的课程或工作坊，还得额外付费。

他也认为市面上的AAC工具有些不足，于是与另一名弟弟和一名友人联手开发了名为@Messenger的AAC工具，预计明年1月正式推出。

他说，自家开发的AAC工具不但有信息功能，而且还可分析孩子的



伊志曼沙与另一名弟弟和友人联手开发名为@Messenger的应用程序，帮助特需人士有效沟通。

对话内容，为看护者与教育工作者提供建议，改善孩子学习语言的过程。

“在收费方面，我们计划1年只收20元，因为我不希望他们花太多钱。”