**111學年度資訊管理專題複審審查結果公告(A 場次)**

公告日期：111.12.19

**一、評審結果：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **審查順序** | **專題名稱** | | **積分成績** | **排名** |
| **1** | 元宇宙貓舍 | | 15 | 4 |
| **2** | 危機百科 | | 28 | 10 |
| **3** | 隨享隨傳-家庭回憶錄 | | 40 | 14 |
| **4** | 志工時區-時間銀行X區塊鏈 | | 9 | 3 |
| **5** | 您心明 m&m's story | | 31 | 11 |
| **6** | 一汪無際：No Way Home | | 24 | 6 |
| **7** | | PaKiu打球趣 | 26 | 8 |
| **8** | | Whosfaker速還真:假帳號快篩器 | 6 | 2 |
| **9** | 搶救英文大作戰 | | 32 | 12 |
| **10** | 身心靈元宇宙 | | 34 | 13 |
| **11** | "Here's your Tips –智慧財產分析 | | 41 | 15 |
| **12** | VR NFP | | 19 | 5 |
| **13** | 聊癒Healer | | 3 | 1 |
| **14** | RK空間 | | 27 | 9 |
| **15** | 台股研究室 | | 25 | 7 |

**二、說明：**

1. **海報競賽首獎：**A場次第 8組「Whosfaker速還真:假帳號快篩器」**；海報競賽貳獎：**B場次第5 組「MetaKTV唱所遇元」**;海報人氣獎：**B 場次第 13 組「I NOTE YOU」**。**

2. 111學年度專題競賽成績評比採用排序積分計算，積分越低表成績越高。

3. 請於 111 年 12 月 26 日(一)23:59前繳交以下資料：

虛擬機上傳方式如有問題，請問電腦助教鄭家瑋-03-2655420

相關上船請參考官網: [https://reurl.cc/bGxdlv](%20https:/reurl.cc/bGxdlv)

4. 各得獎組別將另擇日於公開場合頒發獎狀以茲鼓勵。

5. 以下為評審當天所寫的意見，同學們亦可加入當天評審的問答於修正回應表中。

三、各組評審審查意見(以下請更新)：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **1** | 元宇宙貓舍 | 廖慶榮 | 15 |
| 1. 對於未來的想法?關於一人多貓的互動以及貓與貓之間的互動可有考慮?上架抽成以及規劃?使用者的想發該如何滿足?  2.做的很好，vr該具備的元素都有，資料交互、使用者互動一應俱全  3.基本功能已有出現，相信之後能讓貓舍更活  4在介紹時有提到可以讓創作者上傳自己的作品，但展示時沒有提到 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **2** | 危機百科 | 周賢明 | 28 |
| 1.目前資料量?  2.過去資料vs現在資料權重  3.用戶回報是否會更及時，權重是否有加重  4.新聞資料:爬的是位置or文字?  5.利用了政府公開資訊，蒐集彙整結果，但應用端實際上完整度不足  6.在原本規劃上有很多不錯的功能，但完程度較低 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **3** | 隨享隨傳-家庭回憶錄 | 林志浩 | 40 |
| 1.如果論述以老人為主，是否研究老人用的介面?  2.年長者是幾歲? 介面如何異於一般app? (現在的看起來更工程導向)  3. 背景論述沒問題，但實際系統介面及功能與理想有很大差距  4. UI較是工程師思維，對於老人不易使用  5.沒找到可以取代FB的點 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **4** | 志工時區-時間銀行X區塊鏈 | 吳肇銘 | 9 |
| 1.有如此高的收益應該很多人願意做志工  2.不可否認性的長久維持，須把資料上公鏈，也是本系統最大的精神  3.不錯的主題，報告的很清楚  4.若要做後續發展，幣的幣值設計與控管可能是需要思考的方向 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **5** | 您心明 m&m's story | 皮世明 | 31 |
| 1.名字當題目  2.兩項m的連結略微薄弱  聊天機器人跟記憶之間，獨立而相關嗎?  3.如何願意持續使用?  4.當對方是機器人，還會持續自言自語?心情會變好嗎?  5.不獨立開發app是個好主意，加強金錢的統計分析會更有應用性  6.文件字行間距不一定 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **6** | 一汪無際：No Way Home | 周賢明 | 24 |
| 1.系統思考很完整  2.照片如何偵測制定?  3.志工時段誰維護?  4.流浪狗通報制度，當數量到達，該如何將過時的資料下架?  5.以專題來說，可以針對其中一個主題深入即可  6.報告時間分配可再調整，將DEMO系統的部分多一些  7.從DEMO中沒有看到報名志工或流浪通報的流程處理，也許是系統日後可以延伸進行的方式 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **7** | PaKiu打球趣 | 周賢明 | 26 |
| 1.前期目標完整  2.配對球友，若系同完全是篩選而已，用群集會不會比決策樹優?  3.系統資料多系統內部資料，宜加入外部即時資訊，豐富系統可用性  4.如果沒辦法解決私人場地的使用問題，發起活動的功能似乎不容易來使用 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **8** | Whosfaker速還真:假帳號快篩器 | 金志聿 | 6 |
| 1. 如果是真帳號很少使用，該如何和假帳號辨別  2.假到什麼都有還是假的嗎  3.跨平台的布局很重要，資料流暢度會影響結果甚大  4.作業的完整度高，也許可以直接上市場來看使用者反應了 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **9** | 搶救英文大作戰 | 廖秀莉 | 32 |
| 1. 教育是剛需市場  2.內容原創  3.系統精緻度需要加強  4.整個網站功能規劃上算是完整  5.日後內容的新增來源應該是要考慮的問題 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **10** | 身心靈元宇宙 | 廖慶榮 | 34 |
| 1.看得出對專題的熟稔度vs完成度  2.期待成果  3.過程可能遇到技術問題，專題結果並非理想  4.看起來專題完整度不高，3D模型不夠細緻也缺少互動 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **11** | "Here's your Tips –智慧財產分析 | 劉士豪 | 41 |
| 1. 投影片有錯字  2.標題如能有題目說明能讓人挑選觀看公司、名稱  3.作為組織必須引起觀眾共鳴，可惜並未在影片中展示出來  4.以系統專題來說這組作品很難評價  5.DEMO影片本身較無吸引人的點  6.若是同學有興趣，也許可持續優化系統作業方式來調正產出更吸引人的影片 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **12** | VR NFP | 廖慶榮 | 19 |
| 1. 美術館誰可以access，只有自己能看嗎?  2.刻意用vr畫畫的原因?  3.系統精簡「化」錯字  4.創作可利用vr特點，例如3D來展示以區別2D的創作方式  5.文件字體跳來跳去  6.以畢業專題來說沒什麼問題，實做了VR和對區塊鏈有一定的完成度 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **13** | 聊癒Healer | 李國誠 | 3 |
| 1.實際上個人對情緒的  2.「從多數人的」為地雷字  3.文件APP製作十分精美且完整  4.若能搭配不同的數值(如:心跳)也許可以有更準確的分析結果 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **14** | RK空間 | **廖慶榮** | 27 |
| 1.完成度  2.人機介面尚未完成有一些可惜  3.結合VR和區塊鏈兩個熱門議題，但互動的完程度不高，再DEMO裡也沒看到區塊鏈的使用 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **15** | 台股研究室 | 李維平 | 25 |
| 1.2022?Risk seeking Risk adverse Risk neutral  2.資料有公開?  3.簡單  4.利用更新的資訊技術、加入更多的計算因子，或許會有更好的產出  5.以資管系來說是個有趣主題，後續可以用更多因子或不同的AI MODEL來做相同研究 | | | |