**112學年度資訊管理專題複審審查結果公告(B 場次)**

公告日期：112.12.19

**一、評審結果：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **審查順序** | **專題名稱** | **積分成績** | **排名** |
| **1** | **有我在，老是不孤單** | 11 | 3 |
| **2** | **瘋之鼓** | 29 | 10 |
| **3** | **好險U你** | 18 | 6 |
| **4** | **凍感腦波** | 14 | 5 |
| **5** | **億個人的小宇宙** | 4 | 1 |
| **6** | **機遇良醫-機場醫療系統** | 8 | 2 |
| **7** | **集集復集集-數位化集點平台** | 20 | 7 |
| **8** | **前端智匯** | 27 | 9 |
| **9** | **Vertex-Revolution(VR)-國防射擊訓練模擬** | 31 | 11 |
| **10** | **磁盤倉儲管理系統** | 25 | 8 |
| **11** | **患然「一心」** | 11 | 3 |

**二、說明：**

1. **海報競賽首獎：**A場次第 1組「GPT Chat你一個」**；海報競賽貳獎：**B場次第4組「凍感腦波」**;海報人氣獎：**A場次第5組「話中有畫」**。**

2. 112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 112 年 12 月27 日(三)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

相關上傳請參考官網: [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** | 有我在，老是不孤單 | 周賢明 | 11 |
| 1.資料存放及建模規劃  2.建議結合大型語言模型  3.親屬的語言範本  4.異質平台結合  5.長者特徵勾勒  6.實作展示部分可再多延伸  7.TTS部分解釋詳細，但情緒分析部分有待加強  8.技術應用部分可用投影片的內容，不然只有條列採用技術，但缺少實作應用時採用的細節 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **2** | 瘋之鼓 | 廖慶榮 | 29 |
| 1.排名是全球排嗎？  2.整體產品的競爭力  3.書面內容有些薄弱，技術細節有待加強  4.展示內容唯一切預錄影片，雖說VR相對較難展示，但若能讓現場聽眾更深入體驗會更好 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **3** | 好險U你 | **周賢明** | 18 |
| 1.呈現方式貼近商業應用  2.駕駛資訊提供的方式及對應分享  3.與ESG的連接可以更高  4.技術層面內容薄弱，商業層面內容居多，使用者（駕駛）駕駛行為如何收集沒有探討  5.使用影片介紹實作細節，若能改為現場demo會更好 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **4** | 凍感腦波 | 闕豪恩 | 14 |
| 1.患者有辦法自訂  2.互動性佳  3.可延伸商業應用  4.資料建模的規劃  5.除了技術面資料不足，其餘部分十分詳盡  6.在臨場使用腦波操作十分有挑戰性，但小組還是可以展示基本操作 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **5** | 億個人的小宇宙 | 李國誠 | 4 |
| 1.分眾分流如何做?  2.chatgpt費用評估?  3.分身數量？  4.ERModel不應有arrow，圖比較像是流程圖  5.技術層面實作討論可延伸  6.台風穩健，demo正常穩定發揮，建議在技術實作上多加著墨  7.完成度高，idea有趣實用 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **6** | 機遇良醫-機場醫療系統 | 廖秀莉 | 8 |
| 1.odoo的建置與學習方式  2.該平台是否已提給醫院？  3.擷取時間odoo  4.務實的系統開發，可直接看到新系統帶來的便利跟優勢  5.實際系統的操作非常加分  6.台風穩健 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **7** | 集集復集集-數位化集點平台 | 闕豪恩 | 20 |
| 1.競品區隔需更明確  2.市場擴展的策略  3.金流整合規劃  4.內容提及firebase資料庫可離線使用，但與報告時提及實作部分（需上線使用）有出入  5.使用影片的方式demo，若能現場操作會更加分  6.離線DB與線上使用的回答可再加強 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| 8 | 前端智匯 | 劉士豪 | 27 |
| 1.UIUX的設計  2.目標客群  3.產品模組化  4.SMCZ認證標章內容欠缺，如果這是方法論的主軸，需描述細節及方法。  5.被取代性略高  6.產品目標不明顯 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **9** | Vertex-Revolution(VR)-國防射擊訓練模擬 | 廖慶榮 | 31 |
| 1.報告需要更口語化  2.播放影片建議可搭配說明  3.建議結合實體模擬器  4.實作內容可有延伸，以模擬為主的遊戲眾多，除畫面擬真的追求之外，體感操作的擬真也很重要，但使用鍵盤無法達成擬真效果，可考慮控制器的設計。  5.demo以影片形式呈現，現場操作更有代入感  6.目標與實施手段不清楚 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **10** | 磁盤倉儲管理系統 | **廖秀莉** | 25 |
| 1.出庫建議要有時間  2.倉庫管理，多庫多儲位管理  3.平台工具的使用，可多評估  4.整合ERP、WAS  5.以磁盤倉儲為主軸，但未將重點放置在「磁盤」管理的特殊性上。  6.系統demo時，手機模擬介面出現問題。  7.功能過於簡單  8.市場競爭力不足 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 組別 | 專題名稱 | 指導老師 | 成績 |
| **11** | 患然「一心」 | 闕豪恩 | 11 |
| 1.如何辨識文字特徵?  2.有無諮詢諮商師？  3.市場  4.使用的問卷量表在文中應提到  5.訓練及優化內容應加在文中（報告）  6.心情分析內容應加到報告中，讓讀者更能了解實作內容  7.現場demo並切換資料庫內容及分析結果很直觀  8.使用iPad讓評審更近距離清楚看到報告投影內容很加分 | | | |