

104 學年度資訊管理專題複審審查結果公告

公告日期：104.12.22

一、 評審結果：

審查順序	專題名稱	積分成績	排名
1	I-Room	13	3
2	Enjoy Your Battle	36	
3	Beacon Easy Go	26	
4	Air Band-體感空氣樂團	5	2
5	白蘭:螢光之旅	28	
6	說書人	22	
7	檢抱交通	24	
8	Time Is Money	14	
9	Light Bike	4	1
10	創•Fantasy	20	
11	Logic Learning	20	
12	等一個人，全聯	29	
13	台灣米粉產業品質管理雲端服務	32	

二、 說明：

1. 海報競賽首獎：A 場次第 6 組【說書人】；海報競賽貳獎：A 場次第 9 組【Light Bike】。
2. 104 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 104 年 12 月 29 日(二)前繳交以下資料：
 - (1) 指導老師簽核後之資訊管理專題複審修正回應表。
 - (2) 上傳以下電子檔至檔案伺服器(<https://fs.cyim.tw>) 並壓存於光碟中，以憑日後辦理離校程序：
 - 「資訊管理專題複審修正回應表」。
 - 「修正後完整計畫書」。
 - 「專題複賽系統資料」及「專題系統網頁介紹」。(相關資料請參專題競賽實施方式附錄。)
 - (3) 完成以上程序才算正式通過。
4. 各得獎組別將另擇日於公開場合頒發獎狀以茲鼓勵。

三、 各組評審審查意見：

組別	專題名稱	指導老師	成績
1	I-Room	劉士豪	13
審查意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 客製化生活習慣轉換順暢度 ✓ 實際使用者驗證以得到真正顧客需求 ✓ 組織清楚 ✓ 觀念具創新性，但如何將其應用於實務則有待驗證 ✓ Idea 新穎，符合智能化與互聯網潮流 ✓ 以模型來展示實作，如何收集旅客資訊，分析再轉成參數設定，未來可以朝此方向努力 ✓ 若能實體做出來，就更有說服力 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
2	Enjoy Your Battle	賴錦慧	36
審查意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 建議加入實際使用者需求或真正要用的人有多少(了解市場) ✓ 市場已有類似服務，ex:即時比分→職業比賽內容差異性為何? ✓ 表達清楚，但內容須多加思考情境 ✓ 應該界定本 app 所應用的範圍 ✓ 將比賽的賽事進行與管理，以網頁及 app 呈現，有很高之實用性，特別是即時性 ✓ App 的特性是 mobile，因此賽事有那些 mobile 應用宜更深入，提供更多情境使用 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
3	Beacon Easy Go	林斯寅	26
審查意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 具實用性，惟距離吸引使用者使用仍有一些該加強之處 ✓ 使用介面要更切合實際使用者經驗 ✓ 對於 Beacon 的技術有所了解 ✓ 技術已有發展，服務內容與其他的差異性為何 ✓ 客戶是誰？提供技術 or 服務要釐清 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
4	Air Band-體感空氣樂團	李國誠	5
審查意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 有趣但實際消費者的延續使用 or 使用習慣建立要多思考 ✓ 使用介面可以更好，娛樂性不錯，要取代樂器有點困難 ✓ 現有遊戲軟體會否成為競爭者 ✓ 未來有發展性 ✓ 具創新概念亦具娛樂性 ✓ 延伸應用可再思考與加強 ✓ 蠻酷的想法，特色在 Youtube 直播與隔空體感操控樂器演奏 ✓ 使用者是誰，如果是商品，這個商品要賣給誰？ ✓ 娛樂性加強，讓使用者更喜歡 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
5	白蘭:螢光之旅	廖秀莉	28
評審意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 技術不難，內容或經營模式有何創意 ✓ 為何選白蘭(公益性質) ✓ 如何取得更好的流量和推廣 app 如何有更多人使用(除了 google play 上架) ✓ 具實用性及公益性 ✓ 推廣與行銷仍可加強 ✓ 人文關懷，照顧偏鄉是貴系的傳統，公益性質強 ✓ 發展 app 讓 mobile 的功能發揮效益 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
6	說書人	廖慶榮	22
評審意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 取代紙本後，服務的創新要再說明 ✓ 推廣的規劃 ✓ 空間和時間突破限制是怎麼做？ ✓ 特教對象較具有其特殊性，如何突破和用軟體取代 ✓ 邏輯 ok ✓ 具娛樂性 ✓ 如何推廣這個遊戲，可以在考量與加強 ✓ 遊戲零件數位化，參與者可以說故事、投票、增加人與人互動 ✓ 但線上遊戲聚在一起也有此功能，如何吸引玩家 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
7	檢抱交通	皮世明	24
評審意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 有其創新性，但配套和使用習慣宜再釐清 ✓ 如何克服”謊報”和個資問題 ✓ 歷史抱怨的使用者需求為何 ✓ 如何推廣 ✓ 主要功能是報案，有其實用性，但功能仍不甚完善及考慮不周之處，可再加強 ✓ 檢舉、報案 app，有其實用性，可向交通局說明、推廣 ✓ 抱怨內容分類分析，作為施政參考 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
8	Time Is Money	戚玉樑	14
評審意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 服務時間排程&服務人員的最佳化，宜再說明。 ✓ 就現有的美髮業，如何推廣本平台，及取代過去的訂位習慣。 ✓ 媒合客戶&需求，應如何評估快速和精準?是否有回饋機制? ✓ 本專題具有其商業模式。 ✓ 有實用性。 ✓ 可深入考量如何實務化。 ✓ 本質上就是 Booking 時間，線上顯示可用時間。後續要能夠第三方支付，甚至熱門時段競價機制，讓 Booking 更精準，避免爽約。 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
9	Light Bike	洪智力	4
評審意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ Demo 影片，在校園內也能導航(google map)或僅為示意。 ✓ 未來是開發新的 bike 還是模組可安裝在所有 bike ✓ 服務對自行車業，有其便利性，值得肯定。 ✓ 結合自行車社群推廣。 ✓ 簡報很棒，但聲音太大聲 ✓ 具實用性。 ✓ 概念創新。 ✓ 建議申請專利。 ✓ 將互聯網應用在實際生活中，構想好，實用性高。 ✓ 講解說明與展示都很專業。 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
10	創•Fantasy	廖秀莉	20
評審意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 互動細節為何?優惠內容如何使民眾使用。 ✓ 使用介面還不錯，除了導航以外，有何特別內容?(多少已使用，有主要的回饋嗎) ✓ App 推廣規劃。 ✓ 文創園區的推廣是本專題的主軸。 ✓ 具 NFC 功能。 ✓ 如何行銷及推廣可再深入考量。 ✓ 以 NFC 技術為主體，為導覽導航網頁之功能。 ✓ 與 QR code 等類似技術，其優勢在哪裏，宜說明清楚，目前趨勢是會通道 OTO。 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
11	Logic Learning	林斯寅	20
評審意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 對象是否設定年紀幼兒園或小學? ✓ 教材設計有其專業，是否請教過相關專業領域? ✓ 教學內容與方式，宜再仔細測試和調整 ✓ 幼兒教育 app ✓ 應有更多的教育概念可以延伸此 app 的概念 ✓ 設計 app 與機器人連動作為學習的課程，寓教於樂，有創新性 ✓ 掌握 app 與機器人連動的實作技術 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
12	等一個人，全聯	皮世明	29
評審意見： <ul style="list-style-type: none"> ✓ 簡報製作很好 ✓ 內容為公司徵才網頁，技術面一般，內容有何創意否?特殊性補充 ✓ 網頁針對年輕人，設計有其吸引力 ✓ 表達非常好 ✓ 全聯的徵才 app ✓ 功能完整，惟目前只適用於全聯的求職應用 app ✓ 具吸引力的全聯求才網頁設計，功能完備 ✓ 創意或設計理念宜突顯 			

組別	專題名稱	指導老師	成績
13	台灣米粉產業品質管理雲端服務	黃天佑	32
<p>評審意見：</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 定位在未來的產品，未來是否太小或有何其他考量 ✓ 食品安全牽涉各項精密檢測，誰來檢測 ✓ 功能架構豐富，但過於發散，宜再聚焦 ✓ 本專題有想法，但實作上卻無法真正顯示，因此仍需加強改善實務上的系統。 ✓ 架構米分傷的 ERP 管理系統 ✓ 報告內容太龐雜，應該更為 FOCUS 			