

114年實務專題

班級	組別	報告名稱	期中文件 成績	評語	期中報告 成績	評語
資三甲	1	中老年人二度就業	71.75	<ol style="list-style-type: none"> 1. ER途中，管理者和求職者關係有誤，其他關係亦有錯誤，請再檢視修正。 2. 開學工具中，非Visual studio，應是Visual studio code。 3. 2中提到以html作為前端設計語言，並不合理。 4. 2適用對象為中老年，實屬其它比較平台的子集合。介面整潔項目並未見實際設計，24小時回覆亦不在專題製作的可控範圍。 5. 2系統架構圖應描述系統包括哪些部件，而非圖上方寫流程圖，下方寫架構圖另，資料流程圖上每條資料流都要有名稱，而非3-2-2圖中讓部份資料流沒有名稱，且呈現雙向。 圖4-1與4-2相同。 圖4-3審核求職資格的判斷沒有標明何者會走到拒絕何者會進入面試。 6. 考慮老年人之就業屬性，工作室和性質 7. 考慮彈性工作時數 8. 考慮季節性工作，短暫工作 9. 可結合老人社交，學習社團 	46.67	<ol style="list-style-type: none"> 1. 應先明確定義老人需求的元素以利和其他需求職平台區分。 2. 系統分析不錯。 3. PPT做得不錯。 4. 24小時回覆是什麼？ 5. 宜考慮老年人之求職需求和背景經驗。 6. 建議兩項設計導向，供給方需求？
資三甲	2	FUN遊全球	82.25	<ol style="list-style-type: none"> 1. 圖3-3-1和3-3-2好像搭不起來，3-3-2應是根據3-3-1而來的。 2. 誌謝及未來展望都完成了，看起來就像已結案。 3. 系統分析涵蓋前台中後台，管理端管理平台，規劃太大 	51.67	<ol style="list-style-type: none"> 1. 系統範圍龐大，要控管好系統開發時程，期末會以此範圍驗收成果。 2. 報告可以更有信心，雙方很好。 3. 系統分析很大，很不錯，希望期末完成。
資三甲	3	長青綠享-年長者友善的環保餐廳和設施	67.50	<ol style="list-style-type: none"> 1. 後端管理應僅是建立資料供app查詢，將之寫為圖3-4並不恰當。 2. 3.2.3 系統部署架構是否以AI產生？寫了很多，但不知重點為何？ 3. 年長者友善的環保餐廳可以考慮老年人需求：從軟硬體，使用者需求來思考設計 	41.67	<ol style="list-style-type: none"> 1. 要清楚了解各開放工具的用途。 2. 系統尚未開始，應注意開發期程控管，期末會以此規劃來檢驗成果。 3. 系統架構字體宜放大。 4. 長者餐廳之特性需求是什麼？-
資三甲	4	網路商家爬蟲平台	36.50	<ol style="list-style-type: none"> 1. 文件內容不足。 2. 文件撰寫不完整，背景及動機不佳，題目不理想。爬蟲易受到平台改寫而徒勞無功。 3. 系統沒有完成 4. 無上傳電子檔案，僅有紙本資料 	0.00	
資三乙	1	MBTI決定你的投資	68.00	<ol style="list-style-type: none"> 1. 格式、段落再確認-2字元、左右對齊 2. 架構內容可以再多一些說明，表上圖下 	65.00	<ol style="list-style-type: none"> 1. MBTI與投資的關聯性說明不足。 2. 人性化問題？
資三乙	2	識真網-真假新聞辨別	70.00	<ol style="list-style-type: none"> 1. 請具體說明”可靠的訊息辨別機制”系統相關功能（部分）？ 2. 格式、段落請再確認是否正確 3. 內容需再加強一些說明 4. 圖沒有文字 5. 進度落後些 	65.50	<ol style="list-style-type: none"> 1. 用LLM判別真偽，其準確率值得懷疑。
資三乙	3	簡易結帳系統	61.50	<ol style="list-style-type: none"> 1. 文件格式再確認，段落2字元 2. 進度沒說明 	54.00	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本次報告，內容抓不到重點；下學期嚴格審查。

114年實務專題

班級	組別	報告名稱	期中文件 成績	評語	期中報告 成績	評語
資三乙	4	單打不獨鬥	63.50	1. 格式請再確認，段落2字元 2. 內容可再加強說明	71.50	
資三乙	5	碳就搞定	65.00	1. 格式請確認是否正確，段落2字元，左右對齊 2. SWOT、TOWS表文是否正確 3. 第三章內容可再加強說明	32.50	1. 完全不及畢業專題的水平及程度。
資三乙	6		0.00	1. 沒有檔案	0.00	
AI三甲	1	AI的究極應用	62.25	1. 技術方面：補充系統測試數據與效能分析，並詳細說明模組間的技術整合細節與硬體需求。 2. 創意方面：明確子題目之間的整合邏輯，並深入挖掘語音助手與閩南語模型的應用場景與市場需求。 3. 邏輯方面：增加系統測試結果與用戶需求分析，強化報告的數據支撐與應用價值評估，提升報告的整體說服力。 4. 專題選題具有創新性，聚焦於AI應用，但目前內容模糊，缺乏具體應用場景說明，突顯研究創新性與優勢。 5. AI究極應用的概念闡述不夠深入，文獻探討加強整理與研究主題相關的現有研究成果、理論基礎與技術發展現況。 6. 撰寫加強邏輯性、目前多處語句偏口語化，應修飾語言使報告更具專業性，並增加敘述說服力與實用價值。 7. 研究架構尚未完整，須增加市場需求分析，目標用戶。 8. 專題的題目與目的在於探索AI的技術，但是最後提到要建立一個教學網，建議可以修改一下。例如：用所探索的AI技術來建立XX（閩南語）教學網站。 9. 建議寫一個功能 HIPO圖，比較容易了解系統全觀。 10. 目前語音系統已十分強，你們系統的語音系統應用面有何特色？（閩南語應用客源是那些人？） 11. Web可再增加一些相關service（若有，可增加）建議可能平台使用教學系統。	67.25	1. 7個子題之間關聯邏輯不清，建議說明清楚。 2. 文獻探討需再加強。 3. 實際操作演練現有的AI技術，若運用於教學，宜更清楚說明系統的教學目的；如何教學及可能的教學成果。
AI三甲	2	開發疲勞駕駛警示APP	68.00	1. 對疲勞駕駛定義的文獻寫得很清楚，可以做為後面系統參數的參考。 2. 建議文件中再說明清楚如何利用手機來偵測與判斷疲勞的方法。 3. 專題具有實用性，針對疲勞駕駛安全問題提出有效的警示與導航解決方案，但缺乏描述技術的應用 4. 介面設計簡略。 5. 說明資料庫與隱私問題的措施（系統涉及用戶資料） 6. 擴展需求分析與功能延展性，提升市場價值與競爭力。 7. 技術方面：補充檢測精準度的優化策略，並強化資料安全性設計。 8. 創意方面：進一步挖掘創新功能，如結合更多駕駛行為監控或健康管理功能，提升系統差異化競爭力。 9. 邏輯方面：進行更深入的市場調查與實驗數據驗證，並考量隱私保護與法律合規性，完善系統的實用性與可行性。	69.00	1. 可考慮到年紀，因疲勞參數可能會不同。 2. 參數應在後端DB建參數資料表。 3. App建議可利用React，JavaScript來撰寫可跨Android及iOS雙系統。 4. 建議補充檢測精準度優化策略。 5. 文獻探討需加強。 6. 簡報製作很精美，非常好。 7. 建議針對user合成幾種類型，來設定疲勞駕駛的參數。 8. 手機偵測，上傳後端計算，到回傳結果的時間差，預估時間說明。

114年實務專題

班級	組別	報告名稱	期中文件 成績	評語	期中報告 成績	評語
AI三甲	3	SDGs14遊戲:海洋保護教育的創新實踐	69.25	<ol style="list-style-type: none"> 1. 主題緊扣聯合國 SDGs 目標，具有社會意義，但內容缺乏與其他海洋教育遊戲的比較分析，需增加市場調查與現有遊戲分析，強調創新特點。 2. 強調說明AI技術如何輔助教育內容設計與互動性提升。 3. 補充市場需求與現有產品比較分析，強化創新點與教育效果驗證。 4. 缺乏介紹介面設計的畫。 5. 文件內容寫的很詳細，但不易了解系統的全觀，建議加入系統功能HIPO圖。 6. 建議ERmodel宜再修正更完善 7. 建議 AI的應用，再說明的更清楚一些。 8. 技術方面：補充遊戲開發中的技術細節（如AI模型設計與性能優化），並考慮跨平台支持與數據安全問題。 9. 創意方面：深化遊戲的創新設計，針對不同受思提供定制化內容，並探索虛擬與現實結合的更多可能性。 10. 邏輯方面：完善需求分析與功能設計，增加遊戲測試數據與實驗結果，並考慮遊戲對玩家長期行為的影響。 11. 文件摘要中無法得知你們系統做些什麼？ 12. DB ER圖缺乏一些表格。 13. 做遊戲也需有遊戲企劃書，建議每一關卡...可做整合。 	66.75	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無遊戲計畫書，建議補正。 2. ER-model宜在加強。 3. 缺乏完整遊戲企劃書。 4. 需再加強更多的參數資料表。 5. 建議以平台觀念為主，可加入更多serice，會議你們系統更完善。 6. 簡報製作很精美，非常好。 7. 報告時間的掌握宜加強。 8. SWOT分析的說明有提到用AR、VR的體驗，但未見於文件或報告中。