

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	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	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	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. 系統分析涵蓋前台後台，管理端管理平台，規劃太大	51.67	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	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	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	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	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	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	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	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	1. 文件格式再確認，段落2字元 2. 進度沒說明	54.00	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，如結合更多駕融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Reat，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	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	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。