

## 資訊軟體開發組

序號	專題組別	評審意見	評審結果
1	自我學習評量系統手機版	<ol style="list-style-type: none"> <li>建議可再加入教師版功能。</li> <li>建議再美化使用者介面。</li> </ol>	通過
2	圖書推薦系統	<ol style="list-style-type: none"> <li>系科圖書推薦，應能讓各系科上傳自己的參考書單或推薦書單，而非僅能由圖書館提供的參考書單中進行推薦。</li> <li>系統操作速度應再提升。</li> </ol>	修改後通過
3	學生生活輔導系統	<ol style="list-style-type: none"> <li>升旗點名的應到、請假、未到、和遲到人數四者間關係應再釐清。</li> <li>使用介面應再美化。</li> </ol>	修改後通過
4	無敵召喚王	<ol style="list-style-type: none"> <li>遊戲操作防呆機制需再加強。</li> <li>遊戲應能增加線上提示供玩家參考，而非僅利用手冊或玩家記憶。</li> <li>遊戲缺乏聲光效果，對玩家恐無吸引力。</li> <li>專題素材(聲音、影音、圖片等)應注意著作權。</li> </ol>	修改後通過
5	物品借用系統	<ol style="list-style-type: none"> <li>透過 QR-Code 借用物品流程宜再釐清。</li> <li>專題組員對專題作品熟悉度應再加強。</li> <li>應考量物品送修無法外借期間，系統的對應功能(送修回來物品和原物品應視為同一物品)。</li> <li>借用組合是一個不錯的點子，但如果組合成員物品已被外借，是否有進行判斷該組合不能被外借。</li> <li>批次借用如何確認所歸還物品為真正借用物品？</li> <li>借用違規的自動判別上，未見已預約未實際借用者被判為違規。這類情況系統上應能適當處理。</li> <li>對於已預約卻未實際借用之情況，應說明如何處理？</li> <li>系統應可查詢借出及歸還的經手人，以便必要時還原情況。</li> <li>專題製作前，應要能充份瞭解歷年專題作品，找出可改進或新增之處，以求不斷創新進步。</li> </ol>	修改後通過

序號	專題組別	評審意見	評審結果
6	宿舍請假系統	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 考量專題製作為期一年，作品份量稍不足。</li> <li>2. 專題組員對專題作品熟悉度應再加強。</li> <li>3. 事假、打工之間的關係應再確定。</li> <li>4. 後台管理功能應提供教官增減操作。</li> <li>5. 假單查詢應考量跨學期查詢功能。對於更換學期後，請假歷史資料部份應如何處理？</li> <li>6. 學生第一次請假，填行動電話及父母行動電話後，系統應能儲存，並於下次請假時直接自動填入，不需學生輸入，以方便使用。</li> <li>7. 假別應由後台管理，可新增或刪除假別，不應寫死在程式中。</li> <li>8. 功能尚不完整，管理者後台應提供相關資料操作功能，不應讓使用者直接操作資料庫。</li> </ol>	修改後複評
7	比價網	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 考量專題製作為期一年，作品份量不足。</li> <li>2. 專題組員對專題作品熟悉度應再加強。</li> <li>3. 應考慮再增加購物網個數，以達到真正比價功能。</li> <li>4. 應考慮增加其它搜尋功能，如多重關鍵字或價格區間等功能。</li> </ol>	下學期重審
8	智慧型多目標健康指數評估系統	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 考量專題製作為期一年，作品份量不足。</li> <li>2. 專題組員對專題作品熟悉度應再加強。</li> <li>3. 應能善用資料庫記錄資料功能，計算 BMI、血壓、血糖等健康指標之變化趨勢圖，並給予適當建議，否則看不出有何智慧？</li> <li>4. 輸入部份應加強防呆。</li> <li>5. 資料表各欄位型態應再重新檢視。</li> </ol>	修改後複評
8-1	計算 BMI 與簡訊傳送	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 功能過於陽春。</li> <li>2. 專題作品應與運用資料庫，以符合專題製作規範。</li> <li>3. 程式不符使用邏輯。</li> </ol>	下學期重審
9	自我管理醫療系統	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 考量專題製作為期一年，作品份量不足。</li> <li>2. 專題組員對專題作品熟悉度應再加強。</li> <li>3. 登入之帳號、密碼應不限為數值資料。</li> <li>4. 應再確認專題系統的定位，是個人居家使用？或機關團體使用？若僅為個人居家使用，應考量合理性，如在家能自我檢查三酸甘油酯？</li> <li>5. 系統應能善加利用資料庫特性，如追蹤各項數據之變化情形，以能達到自我健康管理的目的。</li> </ol>	下學期重審

序號	專題組別	評審意見	評審結果
10	Health Keeper	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 份量明顯不足。</li> <li>2. 專題組員對專題作品熟悉度應再加強。</li> <li>3. 專題作品為 APP 型式，應要能展現手機功能運用成果，如 GPS 定位等。</li> <li>4. 推薦運動類型不應以天氣作為推薦的考量，建議改以最久沒進行之運動來考量，讓使用者能全面運動。</li> <li>5. 運動的熱量消耗應和體重相關，個人 APP 應能輸入個人體重後算出各運動類型的熱量消耗。</li> <li>6. 同一天、同一類型之運動時間及消耗熱量應可累計。</li> <li>7. 程式應能計算每天運動時間及消耗熱量的總和。</li> <li>8. 程式應能統計一段時間(如一個月)每天之運動時間及消耗熱量，讓使用者檢視個人運動情況。</li> </ol>	修改後複評
11	創意機器人-趣味人生	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 考量專題製作為期一年，作品份量不足。</li> <li>2. 機器人組專題製作，應以參加競賽為前提，請規劃參與競賽。</li> </ol>	修改後複評
12	康寧信件管理系統	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 考量專題製作為期一年，作品份量稍不足。</li> <li>2. 專題組員對專題作品熟悉度應再加強。</li> <li>3. 專題作品中，統計圖、表以實用或有意義為主，建議移除目的不明確之統計圖表。</li> <li>4. 統計圖表應能針對指定期間進行統計。</li> <li>5. 郵件取走後應改為註記已領取，而非直接刪除(若刪除何來統計資料?)</li> <li>6. 科系、班別等資料，不應寫死在程式中，若學校系科調整，系統將無法使用。</li> <li>7. 郵件類別(平信、掛號...等)應可由後台管理，不應寫死在程式中。</li> <li>8. 班級信件是否考量直接利用現有教資資料改通知導師，而非另外維護班代資料。</li> <li>9. 專題製作前，應要能充份瞭解歷年專題作品，找出可改進或新增之處，以求不斷創新進步。</li> </ol>	修改後複評
13	樂高自走車	未參加專題評審。	不通過