資管碩二 10994015 李承諺

本周我挑選黃彥彬的論文計畫來撰寫心得。

**開發系統:**

彥彬的系統是針對程式新手或對有程式興趣的小朋友來設計的遊戲，利用虛擬實境的技術，在虛擬實境內玩遊戲思考程式闖關，此想法雖然很棒也看起來是個很有技術性的系統，但我認為如果將客群擴充到成年人也是個不錯的選擇。

**個人感受:**

因為我認為小朋友寫程式大部分都是被逼迫的，真的很少有對程式充滿興趣的小朋友，而真的對程式有興趣的我認為都為成年人，因為程式這種東西是個可以拿來工作賺錢的技術，而成年人許多都對自己的未來充滿規劃或是許多想轉行的人也會開始學程式，而這些人也大多為程式新手，如果此系統能針對除了小朋友以外的年齡層，說不定更有市場。

**效度問題:**

雖然此系統聽起來是挺有看頭的，但如果要將此系統作為研究論文的話，的確缺少了效度的分析，大家都知道做出系統出來是一件不容易的事情，但系統好不好用、有沒有用又是另外一個議題，因此針對此系統，應該規劃一個使用度分析，比如說使用的滿意度分析，可以用問卷等填答的方式來當成資料進行分析，雖然彥彬在此論文架構也有提到使用問卷來做分析，但卻是針對系統得bug去做分析，但對我而言，一個好的系統要給他人使用時，bug就應該去解決了，甚至使用者體驗、使用者介面等都已經要非常完美了，且此規劃大可可以找更專業的人來去做改善，與發放問卷來做市調進行bug分析或使用者體驗的改善做比較，甚至可以節省許多時間，且還能夠得到更精簡專業的回答，因此我認為彥彬可以針對他最後的問卷分析去做改善，如果未來能將效度的分析成功地進行衡量的話，我覺得他的論文真的是非常厲害也是我再怎麼樣也追不上的，最後由彥彬的論文來做為推動自己得動力，希望我也能夠做出像彥彬或是其他同學一樣對社會或者研究有貢獻的論文。