**Link up專題實作 會議記錄**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 會議名稱 | 西米露-專題計畫一籌 | | |
| 會議時間 | 113年 12月 10日  16:00 ~ 16:30 | 會議地點 | 主顧513 |
| 與會人員 | 老師:林耀鈴  學員:梁宜姍 林煒甯 王宏恩 | | |
| 請假人員 | 無 | | |
| 前次討論重點 | 無 | | |
| 本次討論重點 | **1. 主題思想**   * 啟動**線上螢幕App**，主要目標是解決「三缺一」的疑問，例如麻將、桌遊等活動的配對。 * 設定應用程式可透過網頁前端技術或區域網路配置，以便應用程式在不同領域使用。   **2. 指導老師辯論**   * 林耀鈴老師表示對主題有興趣，但技術指南無法提供太多指南，仍承諾任命指南老師。   **3. 技術與市場分析**   * 目前市面上尚未發表類似的App，大多仍然依托通訊軟體，如LINE、Messenger…。 * 可能的技術方向：   1. **線上配對模式--**棋類配對跨地區：例如在線上遊戲類型配對系統，讓使用者可以跨地區找到合適的棋友。   2. **區域網路模式**：使用藍牙進行近距離匹配，但技術門檻較高。   3. **結合LINE API**機器功能來實施自動化揪團，提高使用率。透過LINE官方帳號或機器功能來實現自動揪團，提高使用率。   **4. 老師建議與未來方向**   * **市場評估**：主題成果應用程式儲備市場價值，例如透過LINE API開放，無國界單一開放App，稱為促進及率與實用性。 * **技術研究**：建議團隊研究LINE API，確保可行性，並探索如何利用AI自動化系統。 * **可行性驗證**：進階式發展方式技術挑戰，在下次會議中報告研究結果。 | | |
| 代辦事項 | **5. 結論與後續行動**   1. **研究LINE API**，了解技術可行性。 2. 確定主題核心功能，並考慮是否要整合AI處理器。 3. 進行市場調查， 4. 下次會議將進一步討論 | | |
| 紀錄 | 林煒甯 | | |