

組別	題目	建議
	共通建議	<p>使用者畫面以及使用者操作流程建議一定要先分析與設計，不要太過且戰且走。</p> <p>而一些核心功能一定思考清楚細節，例如狀態轉換、遊戲規則等。桌面寵物是個不錯UI包裝，但請使用此技術的組別務必還是要有其他特色支撐。</p> <p>請各組將工作項目盡量切細到一個人負責一項工作以上，避免兩個人負責同一個工作。而組長也要特別標明。</p>
1	你，可以再集八點	題目有趣，核心idea也很棒，但使用者操作流程與畫面、作品賣點等都可能需要再補強細節，也建議鎖定一個主軸即可。此外，可以想想真的集了8點後到底要提供什麼功能(或許可設計彩蛋?)。
2	Micro-book	實用的主題！或許要確定書籍的來源有哪些？以及要study是否可以順暢地將原始格式轉為書籍格式呈現。而與原本各種格式的viewer相比較，這個作品的特色為何為何？可能要朝此方向多加著墨。
3	驚嚇記帳本	用可怕圖片讓記事本軟體更有特色可能是個不錯的方向，但會不會造成使用者就不想用這個軟體了？獎勵部分的細節(bonus)或許要更設計的更清楚一些。
4	多人五子棋	多人五子棋是個有趣的想法，但要多模擬看看，會不會人數一多就永遠沒有人可以勝利？建議或許可以設計一些特殊卡片功能，如炸掉鎖定範圍的棋、交換指定的棋之類的功能，以增加趣味性。
5	我的行事Yee	成就系統可能是這個作品可發揮的特點，建議多深入設計，也建議再試著思考其他特點。
6	RollerCoaster Simulator	這個題目有相當的技術難度，非常具獨特性，功能也相當豐富。建議若仍有餘力，可以更朝向遊戲設計，更進一步提升趣味性(例如遊樂園主題)、遊戲競爭性(增加對戰模式)、或社群特性(可發佈建構的模型，其他人可下載使用)等。
7	友我好畢業 ♂	實用的主題！資料來源以及UI操作順暢度應是這個作品的重點，建議先進行可行性分析，確認這個主題確實可實作。
8	便利貼	如何賦予便利貼主題特性是這個作品的重點，或許勳章系統是個可發揮的點，建議深入分析與設計。
9	Desktop Alfred	目前主題較為分散，建議集中火力，將一個主題深入分析設計，並找出最核心、最牢不可破的賣點。
10	Jarvis	作品主題實用且有趣，而透過虛擬管家的概念去包裝功能也很有創意。建議再多加分析設計情境與劇本，讓作品更impressive。而Jarvis是哪些字的縮寫？或許可發揮一下。
11	死亡筆記本一跟隨式死神♂	透過死神包裝記事本主題相當有趣，建議將記事本功能與死神行為與反應清楚的描述出來，並發展相對應的劇本，讓系統特色與需求更明顯的呈現出來。
12	神魔之塔 X 大富翁	看來是個十分有趣的遊戲，角色間的互動(如攻擊、合作、陷害等)或許可多著墨，更增加趣味。

13	Beee	目前主題較為分散，建議集中火力，將一個主題深入分析設計。或許可嘗試集中火力做電子雞，除了餵養外，或許可讓電子雞移動到朋友的桌面上交流後再回家，並順道帶一些資料或訊息回來。
14	超級桌面工具	目前主題較為分散，建議集中火力，將一個主題深入分析設計。或許翻譯會是個好主題。
15	NTOU校園網路 自動登入系統	是一個很棒的主題，希望能順利製作出來，並分享給全校使用。