

# 訪問及 Deeplink 分享

## 第二組

資管二甲 10 余政佑 12 曾詒凌 20 徐子崴 26 黃予岑 61 梁瑜芳

### 一、 訪問部分

1. 受訪者姓名：蔡易辰。

2. 從系統分析與設計課程中遇到甚麼問題？如何解決？

前一個月的課聽不太懂這堂課要幹嘛，因為前期都在準備文件、報告，後面才開始實作的部分，但老師給的網頁教材上寫的蠻清楚的，瀏覽一下就大概知道這堂課要幹嘛。

3. 從系統開發中遇到甚麼問題？如何解決？

這堂課有兩個階段，一個是文件、一個是系統實作的 demo，老師都會希望你先寫文件，在開發的時候才會知道跟文件的內容是否一樣，但實作上很難做到這件事。第一是時間不夠，可能某個功能做特別久；再來是可能實作到一半突然想加某個功能，但你文件已經打好了，就會需要花額外的時間修改文件。第二是在寫文件的時候很難寫得很 OK，這個問題比較大，這方面在台上報告時，老師有建議要站在使用者的角度設計，而不只是系統開發人員，因為有的使用者在使用時並不覺得好用。

4. 使用 git 嗎？遇到甚麼問題？

有使用 git。問題就是，我們這組除了我，其他人都不太會用，我就只能一個一個教。

5. 使用哪個語言、資料庫開發？為何？優缺點是？

跟後端一樣，HTML、CSS、PHP，資料庫的部分是用 MySQL。會使用的原因是上學期（大二上）才剛學過。但強烈建議不要只用這個，因為目前還是 SA 的階段，他不是專題，所以有更多時間可以學其他程式語言，如果專題要用另一個語言開發的時候，又要再花時間從頭去學。

6. 如何定期追蹤組員進度？遇到甚麼問題？

因為前後端要溝通，我會講說你前端要準備什麼，物件跟表單的名字要叫什麼，不然五個人可能會有五個不同的名字出現。再來也很重要的是定期限，期限內沒有交出來我就會每天關心你，但我的組員不太會拖。

7. （到目前為止，）專題遇到的最大問題是甚麼？如何解決？

第一個是完全不知道要做什麼主題，因為我們只會寫純系統，而且很多東西市面上都有了，好不容易想出一個主題，但又完全不知道要怎麼弄，問來問

去還是沒結果，最後是退回來寫純系統，但因為使用的系統跟之前學的不同，所以又花了一些時間摸索。第二個是時間超趕，如果照著專題的時間鐵定來不及，建議可以越早想完題目越早開始。

**8. (到目前為止，)系統開發中遇到甚麼問題？如何解決？**

因為會的不夠多，所以要花時間學新系統，然後我之前都想說可以買書來看，現在我現在蠻推薦網路資源的，有問題就直接查。

**9. 使用 git 嗎？遇到甚麼問題？**

一樣有使用 git。如同剛剛前面說的，到現在為止都只有我在用！因為他們很怕出錯或衝突。

**10. 使用哪個語言、資料庫開發？跟 SA 所使用的一樣嗎？為何？優缺點是？**

資料庫一樣是用 MySQL，我們是跟學校租虛擬機，把資料庫架在那裡。語言的部分改用 Unity，Unity 好的地方是它有自己的圖形化介面；遊戲邏輯是用 C#；跟資料庫互動的一樣是 PHP。優缺點的部分我覺得都還好、語言都長一樣。

**11. 如何定期追蹤組員進度？跟 SA 一樣嗎？遇到甚麼問題？**

定期追蹤的部分跟 SA 一樣。主要還是我在定時程，因為他們有時候不太知道自己在幹嘛。

**12. 對各位的建議是？**

- 一定要會用 git，因為我們是多人小組作業
- 可以趁現在多學其他框架或程式語言，例如 react、vue.js...
- 組內定完成的期限要提前一點，才不會最後在裝前後端的時候，突然出現一堆 bug，來不及解決
- 專題要早點想完題目早點開始做

## **二、 Deeplink 分享的整理及心得**

### **(一) 小專題那些事**

**● 重點整理：**

**1. 發現問題背後的問題**

學會看到別組有的優缺點

**2. 自學能力**

程式、團隊合作請自學

想做甚麼，卡在哪裡，而不是怎麼寫。

在定題目的時候，要知道题目的可行性 ( ex.法律問題請避免 ) 看老師的特性 ( 實用或創新 )。

### 3. 團隊

核心思想與共同目標，有話直說（具體 / 修改功能），題目感興趣，對專題的目標（60/100），規劃時間。

工作軟件（clickup）分配工作 / 查看進度 / 評論 / 會議記錄（可以從會議記錄把列點分配給誰當 task 去完成）下載手機 app

### 4. 小專題範疇

規劃好主功能就好，能做的有限。

瀑布式管理 - 選題很重要，競品分析，訂好即不更改，4月規劃好6月的事。

### 5. 工具分享

Figma / canva / xmind（整理介面 / 心智圖 / 文件架構） / blush 插圖（個性化 need money）

Visual paradigm / datawrapper（數據製圖）

### 6. Github

#### ● 心得（一）：

在做小專題（SA）的時候，團隊合作很重要，制定共同目標完成5個人都滿意的作品。同時確認大家對於專題的重視程度，一起努力才更具有動力完成小專題。團隊之間需要有話直說的溝通方式，當看到某些功能需要修正或者不滿意的地方，盡早提出。尤其在追蹤進度的時候，確保自己不拖延進度，制定上傳 deadline，關心組員是否需要協助。學長姐的建議是在小專題的時候，應該事先規劃好主要功能。時間短暫的情況下，能完成的東西有限，展現主題和特色比較重要，有餘力再加強其他功能。

自學能力是在小專題最重要的點，關鍵在於多找資料，即使遇到問題向老師求助，提出的問題應該建立在已經有一定的了解，並且提出自己想要完成的事情和查詢到的方法，這才是正確的提問方式，而不是直接詢問老師怎麼做。不能害怕自己去學習新東西，大學時期最主要的就是找到自己的興趣，並且深入探索，基本上老師教的東西不夠在外面職場使用，現在網路世界很發達，只要努力花時間都可以找到相關資料。學姊們也分享了很多他們當時用的工具，很多都是團隊一起學習如何使用，這樣可以互相討論，學習起來也比較快。

同學之間使用相同主題，所以善於發現別組的優缺點，學習之餘應該避免已經出現過的問題。或者市面上可能有一些相同主題或功能的東西，可以多多比較學習別人做的不錯的地方。

## (二) 專題分享！深度學習 - 居家智慧照顧系統

### ● 重點整理：

1. 深度學習耗硬體效能(gpu)>>>>是否除了技術問題外碰到硬體設備問題
2. 流程圖
3. 技術簡介、功能，為何選擇
4. 暑假：思考主題&如何實作
5. 選擇主題：結合教授專業、自己興趣和科技趨勢
6. 分配工作：最好每個人都要負責文件和程式，理解才會相同
7. 定期討論、善用網路查詢、定期驗收成果

## (三) 揭開 DeepLink 的心路歷程

### ● 重點整理：

1. 小 demo：十二月自行找老師進行驗收（非指導老師）
2. 大 demo：四月底到五月，找系上公告老師驗收，事先詢問驗收重點  
五月中，三分鐘影片及系統概述文件  
五月底，正式發表

**\*一定要備份！！！！**

3. 選題重點：做得到、有發展前景、所有組員都有興趣、有參考對象（數據足夠、現有競品）、不要選太多人做過的

How：

關注生活中的問題

務實、從小問題開始

多和不同老師聊聊

了解所需要的技術

衡量技術難度與團隊能力

觀察市場中是否有學習對象

做大量競品分析，找到存在價值

4. 設計思考過程：了解使用者→定義需求→發想概念→製作原型→測試概念
5. 驗證性研究：做出來對目標客群進行驗證
6. 探索性研究：不了解定位和需求→針對課群分析調查（需求、動機、背景等）  
→定義用戶的真實需求
7. 產學合作：  
主動約時間（提供時間讓對方選）  
重視商業價值

## 8. 開會：

### a. 開會前：

確定目標及議程

會前匯報

工作進度

想法

### b. 會議中：

聚焦特定問題

確定大家想法一致

會議記錄

### c. 會議後：

整理會議記錄

追蹤進度 ( 可用 clickup )

## ● 心得 ( 二 )、( 三 )：

在觀看完兩部 deeplink 的影片後，我充分了解到專題的各個階段的具體流程及其中重點。

從一開始的選題，除了考量可行性以及創新之外，也要和所有組員作溝通，確保每個人都能對這個主題感興趣，較能夠在往後的開發中有較為一致的想法，除此之外，有參考對象 ( 數據、競品 ) 等也是很重要的一件事，需要在選題時就開始尋找。

而選題的過程，可以觀察生活中的問題來做發想，但需要了解與評估所需要的技術以及小組成員的能力，並且分析該系統的存在價值。在這過程中，除了對目標客群調查以及分析來了解自己的想法是否符合需求之外，也可以透過先開發具有大致理念及功能的系統來作驗證。

而在分配工作的時候，最好文件和程式都要小組中每個成員負責及了解，避免有對欲開發系統的不同理解而造成成品與文件不符的情況發生。

開發過程中，便須要所有組員定期討論和驗收成果。在每次討論前，要先確定好當天所要討論的事項以及流程，並且將每次討論記錄下來，以此來提高討論的效率。

最後則是驗收的部分，在驗收前需要自行找老師並詢問驗收重點，能更好的根據老師的意見呈現作品。如果有產學合作，則需要自己定期與對方約時間報告進度，並且著重在作品能創造出何種商業價值上來作講解。每次驗收時都需要至少兩個人備好電腦及一切報告所需的物件，以備不時之需。

### 三、 訪談結果與 Deeplink 分享內容比較

在訪談及 Deeplink 的分享中，皆提到了團隊合作、有什麼想法就要提出來及追蹤進度的重要性，且強調自學的能力是必須具備的。

不同的是，訪談的學長之專題組，一開始都只會基本的框架及語法，不像 Deeplink 分享中已在 SA 階段自學其他工具，也因為有多學其他工具，所以在定主題上相較有彈性及效率，並在暑假就已經定好，而不是一直到最后截止前才想出來，也有更多時間可以開發及優化。