|  |  |
| --- | --- |
| 評審建議事項 | 修正情形 |
| 文件中的系統架構部分，不應該只放圖。有圖就要配上文字說明，不然觀看者不會了解想要表達的內容。 | 已於書面文件中補齊 |
| 商業模式設定有問題，可能可以以能夠減少的社會成本作為立足點(如發生社會案件的處理成本 x 可能可以減少的人數) | 感謝評審的建議，已修正文件中的商業模式設定 |
| 如何證明小遊戲能夠減少使用者的壓力？所謂紓壓是否有其標準？ | 雖然沒有統一的標準能夠證明小遊戲對減輕壓力的效果，但我們認為未來優化系統時可以加入臉部辨識來偵測使用者情緒變化，通過結合使用者主觀填表和臉部辨識的客觀測量方法，可以讓使用者更全面地瞭解自己使用前後的壓力水準是否有不同。 |
| 根據問卷測驗出結果之後的回應是什麼？要採取什麼樣的行動？ | 根據問卷測驗出的結果，使用者可以對自身的壓力狀況有個初步了解，並自行決定要採取何種方式紓壓，APP裡也有提供不同紓壓方法供使用者參考 |
| 遊戲是怎麼寫的？套用人家的Class？自己寫的？如何寫的？ | 有上網尋找別人的程式碼做參考，但主要還是自己修改撰寫的 |
| 分工不平均 | 已將分工做調整，安排讓每個人都有平均參與工作 |
| 功能之間的關聯太弱，可依分析結果加上建議or連動。 | 因各人喜好不同，我們傾向讓使用者自行選擇喜歡的紓壓方式，會在分析結果後加上我們有提供的方法供使用者參考 |
| 資料庫應修改。 | 已依照評審意見修改完畢 |
| 整體功能尚屬完整，專題系統完成度佳，展現出對於專題時程控管的能力唯本專題在技術使用上偏保守。建議可以在專題的執行過程中，各階段的文件，例如企劃、系統分析及系統設計等，提供完善的說明，以專案執行力來彌補技術上的弱勢。 | 感謝評審的建議，我們會再加強對各個階段文件的詳細描述，包括企劃、系統分析和系統設計等。提供更全面的資訊，展示專案在每個階段的決策和執行過程。 |
| 簡報中應包含 Server 端相關架構的規劃。只靠問卷評估情緒指數，是否準確度有限？是否可找到其他的模型，包含生理數據等，可提供更準確的評估？ | 我們的情緒溫度計測量出的結果僅供使用者參考自身感受到的壓力水準，若配合專業技術檢測肌肉緊張度、眼球運動和面部表情，應可使評估的準確性提升許多。 |
| App 風格設計還不錯，但功能設計與作品專業的主題設定有些搭不上、硬湊的感覺。後端或雲端系統架構尚未規劃建立，尤其是 Database 的部份，應儘早進行分析及設計。 | Database 已規劃建立完畢，紓壓的方法皆為網路搜尋資料參考，這些緩解壓力的方法已經在許多研究中被證明是有效的，只是效果可能因個體差異而異。 |