

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
A1	基於Multi-Task Learning 架構與機器學習的股票預測與分析		多任務的結果還是單任務的結果比較了? 建議可以從投資者的角度去評估好壞,也就是獲利的情況(金額)去評估,更符合實際需要
A2	AI-based樂譜辨識之音樂生成		應用面建議可以多思考,強調出此專題的貢獻,如果樂譜可以拍照獲得,是否更有了以擴大應用面。
A3	象棋AI		密模應該有類似的AI研究,建議可以多借用研究成果比較,目前的比較,僅局限於卡羅魯主的比較,建議可以選擇移除,開局庫或力再
A4	職業棒球賽事影片自動剪輯與數據記錄系統改良		職棒一般皆有專人進行數據收集和分析,故建議是否再行確認,至於計分板數據再收集,理論上應該是沒有問題的
A5	無人設備借用與場域活動管理系統		題目與目前的成果不一致,舉例,題目中的設備借用似乎沒有出現在目前成果中,至於行為模式,應該是本身可以結合,另外,多人如非常相似的問題,建議理清。
A6	Bits to Beats: ML 自動作曲		專題的目標是利用 LSTM 輸入一個音樂,以產生預測後的結果,也就是產生的音樂,至於產生結果的好壞? 建議思考量化!
A7	即時影像車流辨識		利用 Yolo 進行車輛辨識,簡單有效,建議探討不同訓練產生不同的結果,例如:鏡頭遠近,光線明亮,白天晚上,晴天下雨,的不同效果,是否可以做人流?
A8	無人商店之輸送帶商品辨識暨結帳系統		建議探討自動結帳為本專題的伏缺點,另外,建議探討商品數量很大時,準確度是否OK?
A9	即時影像人流辨識		利用 maskRCNN 進行人的辨識,和人數的計算,建議可以在應用面深入討論。
A10	肢體辨識健身系統		建議應多考慮鏡之現有服務比較,討論伏缺點,另外,時間差的問題應加入考量,頭部的動作似乎沒有被計算。

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
A1	基於Multi-Task Learning 架構與機器學習的股票預測與分析		技術架構完整,但對於命題的方向略有不足,資料的分析也相對稀少,建議對命題重點再多加了解。
A2	AI-based樂譜辨識之音樂生成		系統流程與設計完整度都不錯,唯獨使用AI作為標題還是有点距離,大部份講義的節距,音準不對可再改進。
A3	象棋AI		針對結果的分析與內容說明較少,簡報時間需再掌握。
A4	職業棒球賽事影片自動剪輯與數據記錄系統改良		建議可以再思考專題目標與價值,技術的呈現也稍不足。
A5	無人設備借用與場域活動管理系統		簡報的方向與題目較無關聯,內容需再加強。
A6	Bits to Beats: ML 自動作曲		技術能力與呈現都有一定水準,建議可以再加強demo的內容,對於呈現有加分的作用。
A7	即時影像車流辨識		未說明訓練的流程,異常處理的機制。
A8	無人商店之輸送帶商品辨識暨結帳系統		構想可再多思考實際情境,的操作方式,排班中場可以
A9	即時影像人流辨識		理論基礎較不熟,建議多加強技術上的說明。
A10	肢體辨識健身系統		商品化的可能性很高,可以多思考怎麼加強與使用者的互動性。

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
A1	基於Multi-Task Learning 架構與機器學習的股票預測與分析		工作精定義要再清楚
A2	AI-based樂譜辨識之音樂生成		Input 種類可以再廣 實用性在題目方向不錯
A3	象棋AI		Verification is weak a bit.
A4	職業棒球賽事影片自動剪輯與數據記錄系統改良		目前輸入還未可完成
A5	無人設備借用與場域活動管理系統		Not match the current state.
A6	Bits to Beats: ML 自動作曲		Presentation weak. Introduction should be clear.
A7	即時影像車流辨識		System seemd can be better. Present can be improved.
A8	無人商店之輸送帶商品辨識暨結帳系統		Idea not bad, but hard for commercialized.
A9	即時影像人流辨識		Implement degree low.
A10	肢體辨識健身系統		YOLO is better.

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
B1	具隱私保護之行車紀錄分享平台		<ul style="list-style-type: none"> 報告建議強化隱私保護在本專題中的角色。 車牌為本專題的key, 是否有隱私問題
B2	運用生成式神經網路於自動化新聞生成		<ul style="list-style-type: none"> 隨著時間的漫進新聞主題會更新, 所提的模型如何解決此問題, 可以說明。
B3	機器學習應用於醫學影像辨識		<ul style="list-style-type: none"> 相關列陳參數如何決定應詳加說明。
B4	基於深度學習之入侵檢測		<ul style="list-style-type: none"> NSL-KDD 資料有更甚建議可再比較使用其他資料集於所提模型之效能
B5	SRGAN數位變焦演算法:分析與應用		<ul style="list-style-type: none"> 再進一步提高解析度是否可以再提高辨識的準確度?
B6	使用遞迴神經網路建置之唇語辨識系統		<ul style="list-style-type: none"> 可以再說明使用 VGG11+GRU+CTC 後準確度提升的原因 可比較所提系統的時間複雜度
B7	合成音樂製作		<ul style="list-style-type: none"> 再報告中沒有說明輸入的條件, 建議可補充
B8	具自動審查之影音平台		<ul style="list-style-type: none"> 目前文字^{影像}的辨識與圖像辨識似乎分開處理, 建議可以結合分析
B9	具自動摘要與輿論走向及熱度可靠度分析之新聞小精靈		<ul style="list-style-type: none"> 對於新聞可靠度如何辨識可再加強說明

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
B1	具隱私保護之行車紀錄分享平台		使用到 Flask, 資料庫. 地圖. YOLOv4 技術. 整合度非常良好 Dlib 可以提供人物頭部辨識功能
B2	運用生成式神經網路於自動化新聞生成		很有趣的研究 可考慮加入 GAN 概念來提高新聞生成內容真實度
B3	機器學習應用於醫學影像辨識		技術深度良好 可強化超參數最佳化調整
B4	基於深度學習之入侵檢測		可加入 Adaboost, XGboost 比較
B5	SRGAN數位變焦演算法:分析與應用		很實用的研究 學生技術掌握度佳
B6	使用遞迴神經網路建置之唇語辨識系統		簡報者台風穩健, 運用 Mediapipe 技術 可考慮其他 CNN 模型進行特徵擷取以及加入 語句模型來提高辨識準確度
B7	合成音樂製作		可加入 音樂管理模型 GTTM 可考慮加入 GAN 技術來提高生成風格
B8	具自動審查之影音平台		訓練資料集作驗證資料集 對預測效能的分析
B9	具自動摘要與輿論走向及熱度可靠度分析之新聞小精靈		GUI 作的不簡

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
B1	具隱私保護之行車紀錄分享平台		實際展示之案例,建議加入正面人形,可凸顯保護個人之主題。
B2	運用生成式神經網路於自動化新聞生成		系統能凸顯假消息之嚴重問題 Web server 架構圖宜補充 APZ/cloudflare 內容。 建議: 假消息之判定工具發展可能性。
B3	機器學習應用於醫學影像辨識		資料集數量不足,可嘗試用模型規劃方向 並非
B4	基於深度學習之入侵檢測		建議: 資料封包整數攻擊,可加入模型訓練
B5	SRGAN數位變焦演算法:分析與應用		能掌握技術原理,深入或延伸視覺辨識應用
B6	使用遞迴神經網路建置之唇語辨識系統		可用或市場規劃之可行性發展。 前處理時效改善評估
B7	合成音樂製作		建議先設定模型(模擬對象;曲風) 作為訓練模型,再以此生成樂譜, 並予以比較
B8	具自動審查之影音平台		訓練集成模型定義造型加入情緒;生活實用詞彙
B9	具自動摘要與輿論走向及熱度可靠度分析之新聞小精靈		整體從技術研究(分析)到呈現(App) 均有規劃到付,但假資料模型不明 (依賴分享資料)

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
C1	機房安全與資產管理系統之事件關聯分析與告警		架構完整,能解決實際上的問題,解決資產和資安事件。建議扣緊告警確認與評估事件的優先重要性而非僅IP。
C2	基於視覺密碼學實現刮刮樂動態密碼保護策略		* 簡述OTP的問題有準確提出,並有流程性之整體考量 * 建議報告時由廣入深,扣緊重點,以策共賞。
C3	基於區塊鏈之高可信度肉品履歷		* 產品應有為趨勢,亦有詳細的規劃。 * 可考量有真實運用性,因為不可能Angry牛都在上鏈,而目前可考量批次化處理。
C4	深度學習應用於物聯網安全		* 技術基礎有,含量亦充足 * 比較公允性問題待考量 * 可否在主題物聯網上有真實運用
C5	區塊鏈在校園無現金交易系統的應用		* 環境及主題內容扣不太起來,似乎也改善不了使用率問題 * 系統基礎看起來OK,但可擴充了。
C6	健身小幫手		* 有敵的應用 * 可考量有擴充性及後測的精準度 * 建議可區分初階、中階、進階的區別。
C7	智慧生活助手		* 有異作上的優勢,加入部份突破。 * 建議拉出自己的優勢與 * 速度未來可优化,實際Demo
C8	智慧實驗室		* 實用性及技術控制含量效果佳 * 建議環境使用的情境更有效益時做 * 人的預測與狀況
C9	如影隨形-跟班小車車		* 實作上用在對的地方,是不錯的 * 未來可考量環境因素

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
C1	機房安全與資產 管理系統之事件 關聯分析與告警		1. 告警功能可以加強
C2	基於視覺密碼學 實現刮刮樂動態 密碼保護策略		1. 數碼刮刮樂防偽的 的地方多考 慮
C3	基於區塊鏈之高 可信度肉品履歷		1. 永樂福也有类似的案例
C4	深度學習應用於 物聯網安全		
C5	區塊鏈在校園無 現金交易系統的 應用		
C6	健身小幫手		
C7	智慧生活助手		
C8	智慧實驗室		
C9	如影隨形-跟班小 車車		

簽名處:

發表順序	專題名稱	分數	建議
D1	嵌入即時串流影像之遙控模型		很詳細跟流暢的報告。 針對影像傳輸，使用 numpy，可以考慮壓縮。 可以強調跟過去產品的不同處。
D2	復健遊戲機台設計		有跟護理師詢問，增加產品可用性。 建議投影片背景，需要挑選不要太螢光的。 並加上頁碼。 建議再說明，使用者對於遊戲的持續性。是否遊戲也會疲乏。
D3	拾物自走車		研究情境說明很好。 請多說明，物件辨識怎麼區分該撿，不該撿的物件。
D4	以色彩空間轉換機制進行物件追蹤之智慧車輛		報告的很詳細，很有組織。 建議可以多多說明使用的情境。
D5	人員辨識的巡邏車		做的很完整。 建議可以補充說明整個判斷流程。 例如語音跟人臉判斷依據。
D6	自走車-遠端遙控監控系統		做的很完整。 建議說明，自動避障怎麼決定。溫溼度的用途。 使用 ngrok 的優缺點。
D7	居家保全嵌入式系統設計		一個人做完專題，很值得鼓勵。 可以增加資料庫，跟網頁非同步的處理。 可以當成是監視器的異常確認。
D8	整合地面自駕車輛以增加 UAV 航程的原型系統		台風很好。 整個專題完整度很高。
D9	新冠病毒棘蛋白 3D 結構分子之藥物對接篩選分析		滿有意義的研究。可以接觸跨領域的訓練。 可以補充如何判斷研究成果的指標
D10	過敏原的辨識與分類		滿有意義的研究。可以接觸跨領域的訓練。 報告的很清楚。 可以補充對特徵的說明。還有不同方法之間的比較。

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
D1	嵌入即時串流影像之遙控模型		①可以在variable命名可讀性更佳的方式。 ②台風很棒 ③在解決問題上可再優化。eg. multithreading, race condition 原稿
D2	復健遊戲機台設計		①投影片配色不易看見 ②旁勢無法克服(想只是非想到) ③建議提供特效效果(資料根據呈現) ④微緊張, 可以更有自信! ⑤左欄有趣。
D3	拾物自走車		①臨場反應很棒 ②例外處理, 建議可用flow chart解釋。 ③類場demo出狀況, 有立即反應處理, 可以再多加影片處理緊急狀況的發生。
D4	以色彩空間轉換機制進行物件追蹤之智慧車輛		①微緊張 ②需再加強研究目的的說明。 ③比較優秀旁勢可用表格對比。
D5	人員辨識的巡邏車		①目的為解決經濟上考量→good! ②考量的case可以用更多例外處理。 ③適合應用技術很多! ④認證身份可再加強!
D6	自走車-遠端遙控監控系統		①投影片很棒! 很清楚。 ②解決問題更能力佳。 ③在HW limitation上說明可再加強!
D7	居家保全嵌入式系統設計		①一人完成, great! ②在實際工作場合上帶考慮組員離開的問題, 人力resource也是開發產品很重要的環。
D8	整合地面自駕車輛以增加 UAV 航程的原型系統		①台風很棒, 報告清楚 ②總結合應用面很廣 ③建議可以再強調核心貢獻。 ④作品很有趣, 希望能直接應用在社會上, 商業化。
D9	新冠病毒棘蛋白 3D結構分子之藥物對接篩選分析		①需加強解決運算上瓶頸的問題。 ②建議提出專題貢獻。 ③資料處理需再更加加強說明。
D10	過敏原的辨識與分類		①建議多補充與其他方法的優劣比較。 ②投影片補充碼更好! ③結合不同領域的作品, 很棒! ④檔案格式可以一併性處理, 不用再做二次轉換

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
D1	嵌入即時串流影像之遙控模型		1.建議改用建階嵌入式系統以提供串流影像品質 2.建議改用具影像壓縮功能之影像傳輸方式 3.系統實作內容可以加強補充於專題報告書
D2	復健遊戲機台設計		1.建議補充復健類別與遊戲內容相關性 2.建議參考復健師之建議以獲得適合數據統計呈現 3.跨領域至工業設計與機構設計內得加許
D3	拾物自走車		1.建議測試 YOLOv5 效能是否優於 SSD 框架 2.建議補充夾子控制相關技術細節與內容 3.考量轉向輪與影像光源可以提升功用
D4	以色彩空間轉換機制進行物件追蹤之智慧車輛		1.建議考量多物件於畫面中之移動控制方法 2.建議考量物件移動預測以避免追蹤中斷
D5	人員辨識的巡邏車		1.建議將 OpenPose 功能多加應用即非僅登入查出 2.影像辨識角度與亮度問題須克服不佳 3.影像辨識技術細節須加強於專題報告書
D6	自走車-遠端遙控監控系統		1.建議加強使用 MQTT 技術之優勢與功能 2.建議補充控制之內容於專題報告書
D7	居家保全嵌入式系統設計		1.單人完成專題製作值得加許 2.建議補充具狀定義以清楚實現其應用 3.建議移動車輛控制細節於專題報告書
D8	整合地面自駕車輛以增加 UAV 航程的原型系統		1.簡報技巧與流程值得讚許 2.無人機自動降落技術細節建議補充 3.無人車相關技術內容建議補充
D9	新冠病毒棘蛋白 3D 結構分子之藥物對接篩選分析		1.建議強化說明結合用意與其貢獻 2.建議與相關研究與文獻進行比較
D10	過敏原的辨識與分類		1.建議進行更多數據分析識別模型測試 2.預測系統平台之建置可以多加補充

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
E1	FinalWarTD新型態塔防對戰遊戲之設計與實作		路徑演算法為何?達到什麼目標?建議在報告中 ^{加入} 該演算法
E2	Unity 遊戲設計		建議在報告加入後續延伸新增關卡該如何做?例如程式模組哪部分可延用.
E3	AR地城大冒險		書面報告 P.30 ~ P.35 表格排版修正.
E4	跟著童話遊戲覺察人格特質		建議在報告中多解釋遊戲設計的理由與依據
E5	電子貨幣之遊戲人生		P.5 公有鏈的英文是錯的. 網路架構中的"數據機"應為路由器
E6	MR瑪莉歐賽車		思考多人遊戲之可能實作方法.
E7	Unity多人連線領地爭霸卡牌遊戲		建議實際遊玩給予回饋改進 請人 遊戲體驗
E8	MR密室逃脫		部分場景因 AR/MR 而導致失去遊戲想呈現的陰森氣氛.可思考如何以場景設計增加遊戲體驗
E9	FLYINNATURE		思考以風扇陣列方式取代馬達推動來模擬是風向.
E10	Witchcraft		遊戲故事性 目標可再加強主題.

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
E1	FinalWarTD新型態塔防對戰遊戲之設計與實作		同步Server設計可以改善並採用雲端Server服務，降低主機負擔。 自由度設計可以加入攻擊子系統自由度變化。
E2	Unity 遊戲設計		關卡的行進設計可以採用AI設計，自由變化更高。
E3	AR地城大冒險		定位問題可以考慮改善，採用GPS+Wifi or 使用場域轉換方式處理定位處理。
E4	跟著童話遊戲覺察人格特質		人格特質在遊戲中了解相同知識，唯對人格特質的融入感遊戲原素可以再以依原素相關理論進行調整，更加深入。
E5	電子貨幣之遊戲人生		可以加入虛擬貨幣的機制，多人連線機制的意義不足，可以再考慮。
E6	MR瑪莉歐賽車		可以多考慮車子物件不實體物實地碰撞，避免碰撞，並避免車子鏡頭部份可採用一般鏡頭來替代。
E7	Unity多人連線領地爭霸卡牌遊戲		UI的設計可以再思考，部分空間可以再做調整。 遊戲內容對市場的接受度可以進行調查。
E8	MR密室逃脫		MR的環境整合，可以採用場景特效做辨識，可以即時產生密室逃脫條件。
E9	FLYINNATURE		環境物件建議約為360°加強環境物件真實的呈現。 風扇的移動建議可改用定時增加風扇控制。
E10	Witchcraft		遊戲的操作可以輕自由度，需的方式進行，不要鎖定目標，內容主題可以更明確。

簽名處

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
E1	FinalWarTD新型態塔防對戰遊戲之設計與實作		
E2	Unity 遊戲設計 小龍大冒險		完整度高的單人RPG Game 劇情未來可能有的遊戲特色。
E3	AR地城大冒險		影片佳，但主要技術問題未解決。
E4	跟著童話遊戲覺察人格特質		獨特特色的創意，但
E5	電子貨幣之遊戲人生		主題佳，但是缺少完整正確地應用
E6	MR瑪莉歐賽車		完成度不錯，因未加入障礙及虛假障礙機制，期待未來能改為AR機制及鏡頭控制。
E7	Unity多人連線領地爭霸卡牌遊戲		
E8	MR密室逃脫		題材佳，完成度不錯 但趣味性
E9	FLYINNATURE		多感官互換性的題材很棒！ 如未來可減少硬體設備量以便針
E10	Witchcraft		遊戲影片成為其賣點。 遊戲完成度強弱不一。

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
F1	盲人行走安全輔助APP		可能要思考是不是真的能完成達到當初設定的目標,並解決問題。
F2	3D甜品製作教學		發想很新奇!技術力也有,但簡報時注意時間分配。
F3	傳統瓦斯行之數位轉型		建議,將訪談、規劃的方式與內容多描述些。
F4	行車安全輔助APP		介面穩健,成品也實際。
F5	Virtual Class:An English Learning Mobile Application Assistant for		簡報尚未完成,系統還有很多內容,但都還沒講到,可惜,但完成度是
F6	PoseAd虛實整合互動看板系統		簡報尚未完成,但技術深度、廣度、創意都夠!
F7	校園社團管理部屬系統		功能 功能齊全,也已上線使用,雖無新奇技術,但能解決真實問題。
F8	網路應用 - 家庭APP		功能太雜,但還是至少看到目標,但事前分析規劃有確實...
F9	支援行動實境學習與線上同儕互評的英文寫作系統		情境設定有些特別,導致可能不符目的。

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
F1	盲人行走安全輔助APP		Turn Model. 辨識率
F2	3D甜品製作教學		AR 取件可能?
F3	傳統瓦斯行之數位轉型		流程?
F4	行車安全輔助APP		眼睛
F5	Virtual Class:An English Learning Mobile Application Assistant for		1. What's different Between S and T. 2. Personal Record Playlist. Learning Platform 3.
F6	PoseAd虛實整合互動看板系統		① openpose
F7	校園社團管理部屬系統		Ex/In. Database
F8	網路應用 - 家庭APP		APP
F9	支援行動實境學習與線上同儕互評的英文寫作系統		

簽名處：



發表順序	專題名稱	分數	建議
F1	盲人行走安全輔助APP		coreML 可再結合map偵測是否 在路口了。
F2	<u>3D甜品製作教學</u>		
F3	傳統瓦斯行之數位轉型		
F4	行車安全輔助APP		
F5	Virtual Class: An English Learning Mobile Application Assistant for		Firestore Firestore
F6	PoseAd 虛實整合 互動看板系統		
F7	校園社團管理部 屬系統		
F8	網路應用 - 家庭APP		
F9	支援行動實境學習與線上同儕互評的英文寫作系統		

簽名處：

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
G1 2 2 2	基於規則之個人化餐廳推薦系統		Python + 天氣 定期爬取 12, 12, 12 / 12 爬取天氣資料 要了天氣資料! 50 點數我給 rule-based, GP, 天氣 預測, price, 位置? 12, 12, 12 / 12, 12 天氣, rule-based 位置, CF 的另類
G2 2 2	利用Python進行金融科技研究		Word → 附錄 regression 以天看 預測股價? 12, 12, 12, 12 12, 12 12, 12 / 12?
G3 1 1 1	拆字聯想發音法推薦系統		Windows 爬取資料 爬取資料 12, 12, 12, 12 / 12, 12
G4	大數據分析及其應用以貓咪分析為例		資料清洗 用 unsupervised 自己 12, 12, 12, 12
G5	調酒推薦系統		download search / query 多一點人的資料 不然只有 12, 12
G6 3 2 1	畢業學分自動化審查系統		完整 推薦系統 加入
G7	英文學習輔助平台		Rapid API 當介面而已? 12, 12, 12, 12 → 12, 12, 12, 12
G8	YouGoShop - 整合平台		像是系統設計的期末報告, 不像專題 新技術但解決方式太粗糙
G9	應用行為驅動開發技術於Web程式檢測		用現成框架的缺點 12, 12, 12, 12 其他情況 12, 12, 12, 12 的計算式? 12, 12, 12

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
G1	基於規則之個人化餐廳推薦系統		設計距離，天氣是否為重要因素??
G2	利用Python進行金融科技研究		題目有新意，但具體作法似乎不太清楚?
G3	拆字聯想發音法推薦系統		此指標，手動規則??比較是否公平
G4	大數據分析及其應用以貓咪分析為例		unsupervised?? 用字與想法要再精確些
G5	調酒推薦系統		系統完整，想法有 creativity 但技術可再改善
G6	畢業學分自動化審查系統		Software engineering Project solid, but novelty limited. 需中需留意
G7	英文學習輔助平台		平台串接，系統建置 OK demo
G8	YouGoShop -整合平台		與現有平台的差異?? 可待思考
G9	應用行為驅動開發技術於Web程式檢測		系統完整，但系統細節則可再加說明

簽名處：

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
G1	基於規則之個人化餐廳推薦系統		晚餐資訊建議縮短抓取頻率 餐廳資訊網頁變更應思考如何克服
G2	利用Python進行金融科技研究		建議可進一步分析300位KOL的影響力。
G3	拆字聯想發音法推薦系統		擴充單字來源
G4	大數據分析及其應用以貓咪分析為例		加強專題目的及合理性的論述。
G5	調酒推薦系統		調酒查詢每地圖未整合。 受限調酒因素，是否變更對象如手搖飲料。
G6	畢業學分自動化審查系統		考量增加課程推薦功能。 後續如上線，應特別注意宿舍問題（學生個資）
G7	英文學習輔助平台		未說明4个API如何整合。 本專題或許不適合用在Line
G8	YouGoShop -整合平台		應加強平台目的論述。 目前專題
G9	應用行為驅動開發技術於Web程式檢測		可加上網頁原始碼相似度檢測

簽名處：

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
H1	自動化倉儲系統		軟硬體整合完整,有實用性
H2	校園導覽機器人		可再加強,使用情境.
H3	具姿態估計與連續目標切換功能之無人機導航系統		可以補充更多應用情境
H4	假手於人-智慧型手臂應用		使用情境受限限制, 可以拓展應用更廣大
H5	Temi系統開發應用		功能只有廣告机功能, Temi功能都無展示到,可再加強
H6	情感廣播電台:以社交型機器人具象化社群媒體的感情內容對社會臨場感之影響探討		產品有市場場性,可再加強 資料庫透過軟作更新會更佳
H7	具動力平衡優化之萬向車實作		應用場景並沒有考慮很清楚 可 要考慮更多應用上遇到問題
H8	自走車與視覺辨識之應用		整合後可以多翻補足 應用情境
H9	Python個人語音助理		

簽名處:

110學年度逢甲大學資訊工程學系專題成果發表評分表

發表順序	專題名稱	分數	建議
H1	自動化倉儲系統		了解業界現況
H2	校園導覽機器人		強化機械人角色功能
H3	具姿態估計與連續目標切換功能之無人機導航系統		虛域空間實寫真
H4	假手於人-智慧型手臂應用		實用化
H5	Temi系統開發應用		強化機械人角色功能
H6	情感廣播電台：以社交型機器人具象化社群媒體的感情內容對社會臨場感之影響探討		與類似系統比較
H7	具動力平衡優化之萬向車實作		特色凸顯
H8	自走車與視覺辨識之應用		立體空間消遣
H9	Python個人語音助理		與現有系統比較

簽名處：