|  |
| --- |
| 2023年全國大專校院智慧創新暨跨域整合創作競賽企劃書 |
| 競賽主題：  ■ 1. 物聯網與金融科技組  □ 2. 智慧機器組  □ 3. 數位永續科技組  □ 4. 體感互動科技組 |
| 1. 創作主題    1. 題目   Ucard優卡   * 1. 實用功能描述   本組希望使用者能取得本系統針對當次消費活動推薦的信用卡清單，並進行記帳，記帳後，本系統會對當次消費活動推薦能取得更高回饋且使用者未持有的信用卡，同時記帳的行為能幫助使用者快速掌握信用卡的額度情況，若使用者有良好的記帳習慣，在一個週期性的記帳完成後，本系統能根據使用者的消費習慣及嗜好，推薦更適合使用者的信用卡，而在信用卡下方顯示該卡片的特色標籤，根據各大網路論壇，例如：FB、PPT以及Dcard，來做輿情分析。  此外，本系統亦提供了繳款提醒，在結帳日侯後及繳款期限前3天，對使用者發出繳款提醒的推播通知，並在使用者輸入繳款金額後做額度的重整，排除信用卡一期帳單中橫跨兩個月份的因素，能在主頁面更直觀的為使用者提供當月消費總額及對銀行未繳納金額的相關資訊。   * 1. 作品與市場相關產品差異  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 功能/系統 | Ucard優卡 | 麻布記帳 | CAMI | | 儲存自有信用卡 | ✔ | ✘ | ✔ | | 推薦信用卡 | ✔ | ✘ | ✔ | | 記帳 | ✔ | ✔ | ✘ | | 連結銀行帳務 | ✘ | ✔ | ✘ | | 信用卡管理與提醒 | ✔ | ✘ | ✘ | | 信貸推薦 | ✘ | ✔ | ✘ | | 定位 | ✔ | ✘ | ✔ | | 卡片輿情分析 | ✔ | ✘ | ✘ |   如上表所示，本系統與CAMI相比，多了記帳及信用卡額度管理與提醒功能。而與麻布記帳相比，本系統因將焦點聚集在信用卡業務上，故沒有連結其他金融資產(如：加密貨幣、證券等)，雖本系統無法令使用者快速獲取各個銀行的剩餘資產，但同時不用輸入個人的銀行帳戶資訊也提供了使用者較高的信賴度。本系統與另外兩個系統最大的差異是有卡片輿情分析的功能，可以幫助快速了解卡片的特色。 |
| 1. 創意構想    1. 理論基礎   隨著科技的進步和社會的發展，電子支付已經成為現代生活中不可或缺的一部分。與現金支付相比，電子支付具有更高的便利性和安全性，因此在消費者中越來越受歡迎。不僅是大規模的連鎖店有信用卡機，連小規模營業人都引進Line Pay、街口支付、台灣Pay，以期望吸引偏好非現金支付的消費者。且這些支付應用程式還提供各種優惠和折扣，吸引更多的消費者進行非現金支付。這些電子支付方式可支援簽帳金融卡及信用卡的使用，本系統僅針對信用卡進行研究。   * 1. 設計創新說明   透過利用使用者所持有的信用卡資訊，我們能夠為使用者提供個人化信用卡推薦服務。除了提供個人化的信用卡推薦，我們的系統還能分析每筆消費，並推薦最適合的信用卡用於特定的消費場景。將讓使用者在每次消費時都能最大化地享受優惠和回饋。   * 1. 特殊功能描述   本系統有提供輿情分析功能，該功能是透過匯集論壇（如：PTT）等，抓取與目標信用卡相關的貼文中眾多用戶的評價，經整理分析後，以特色標籤的形式顯示在該信用卡的資訊欄下方。使用者可以快速了解大部分用戶大多在什麼領域使用該張信用卡。 |
| 1. 系統架構    1. 架構說明      * 1. 「人機介面設計」（UI）與「使用者體驗」（UX）設計  |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  |  | | * 圖一：迎賓頁 | * 圖二：登入頁面 | * 圖三：註冊頁面 | |  |  |  | | * 圖四：選擇使用者所持有信用卡的所屬銀行頁面 | * 圖五：輸入使用者銀行帳單資訊 | * 圖六：選擇使用者所持有信用卡頁面 | |  |  |  | | * 圖七：主頁 | * 圖八：定位 | * 圖九：輸入預估金額並顯示回饋最高信用卡片 | |  |  |  | | * 圖九：記帳頁面 | * 圖十：顯示記帳成功頁面 | * 圖十一：設定個人資料 | |
| 1. 計劃管理  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 工作階段 | 工作日數 | 工作內容 | | 1 | 7/3 ~ 7/30 | 機器學習 | | 2 | 6/26 ~ 7/25 | 爬蟲 | | 3 | 6/19 ~ 7/15 | App設計 | | 4 | 7/5 ~ 7/30 | 前端開發 | | 5 | 7/4 ~ 7/20 | 資料庫建置 | | 6 | 7/12 ~ 7/18 | 伺服器架設 |      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 周次 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | 起始日期 | | 6/19 | 6/26 | 7/3 | 7/10 | 7/17 | 7/24 | 7/31 | 8/7 | | 工 作 階 段 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  | | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  | | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  | | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  | | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| 1. 修改舊作參賽說明   ■ 本專案開發之作品未使用團隊成員曾獲競賽獎勵之作品。  □ 本專案開發之作品採用團隊成員曾獲競賽獎勵之作品，至少應有50%差異，請說明(參考切結書第十點之規定）。 |

|  |
| --- |
| 1. 軟體清單   1. 作業系統環境  ■ Windows □ FreeBSD □ Linux  □ MacOSX □ MacOS Classic □其他\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  2. 主要開發程式語言  □ Assembly □ C □ C++ □ Java □ Perl  □ PHP ■ Python □ Ruby □ .NET ■ 其他 Kotlin 、 Cypher  3. 專案支援語言(可複選)  ■ 中文 □ 英文 □ 其他\_\_\_\_\_  4. 開發環境  (1) Anaconda Spyder  (2) Android Studio  (3) Azure  5. 專案成果預定授權條款  本專案開發產品授權條款使用ooo宣告。 |
| 1. 權力分配   ■ 依著作權法第 40 條之規定，由參賽學生與指導教授均等共有。  □ 其他比例分配表，請說明。 |