中國文化大學 資訊管理學系

學年度資訊系統專案設計

**面試123**

指導教授：陳仁偉

組員：資管4C A7232309黎孟潔

資管4C A8226027彭日宏

中華民國 年 月 日

[第一章、 簡介 3](#_Toc117948542)

[1.1背景與動機 3](#_Toc117948543)

[1.2目的 3](#_Toc117948544)

[1.3章節總覽 3](#_Toc117948545)

[2.1何謂專題 3](#_Toc117948546)

[2.2專題類別 3](#_Toc117948547)

[2.3專題製作的成效 3](#_Toc117948548)

[3.1產品描述 3](#_Toc117948549)

[3.2產品功能 3](#_Toc117948550)

[3.3使用者特性 3](#_Toc117948551)

[3.4限制與問題 3](#_Toc117948552)

[3.5假設 3](#_Toc117948553)

系統環境[4.1使用者案例圖 4](#_Toc117948554)

[5.1 登入 4](#_Toc117948555)

[5.2 註冊 4](#_Toc117948556)

[5.3 管理權限 4](#_Toc117948557)

[5.4輸入資料 4](#_Toc117948558)

[7.1 資料流描述 4](#_Toc117948559)

[7.2 資料結構 4](#_Toc117948560)

[7.3 資料元件 4](#_Toc117948561)

[7.4 資料儲存所 4](#_Toc117948562)

[7.5 處理程序 4](#_Toc117948563)

[8.1專題首頁 4](#_Toc117948564)

結論與建議

參考文獻

附錄

全文完

第一章 簡介

**1.1 背景與動機**

目前市面上教育工具APP的主要使用者族群，都是使用APP回答題目測出分數或性向，例如歷年考古題、公職考試或者心理測驗等。但因應資訊科技不只應用於學校教育推廣更在企業間之新興趨勢，結合網際網路、多媒體，所以我們想要做給不分族群可自行製作題目也可以自己設計答案的題庫APP。可以利用網路的方便性與及時性，來提高運用的意願。

現今各大公司或者教育界之面試有關方式都還是停留在較傳統的流程，已經大大浪費紙張與資源。傳統的流程也欠缺即時性與時效性，還有資料的保存都會是需耗費許多人力與資源。自製題庫APP不但能提供一些不需經由人力來完成的複雜程序，更能提升它的效率性（例如面試官可以立刻知道面試者的程度）。為了讓自製APP可以變得更快速更有效率，所以規劃一個應用程式，主要是目的只為了更加方便，協助使用者節省人力。

**1.2 目的**

我們想讓自製題庫APP是可以自行製作測驗題目的工具類應用程式，更希望應用範圍不只是限制於教育界，而希望可以協助公司徵人面試題庫、家長或者朋友同儕間自行創造測驗題目。也可以依照自己的喜好設定題目、設定答案，有別於一般傳統枯燥乏味的白紙黑字考試問卷。題庫製作完成後，還可以直接給他人做測驗。透過簡單容易上手的設定，能在第一時間得到效果，以人性化操作介面為目標，簡單易懂、使用方便，人性化也讓他人不會有排斥使用我們所設計的應用程式。

**1.3 章節總覽**

1. 簡介 : 講述本文件的目及軟體範圍。

2. 一般性描述 : 講述應用程式的環境及功能，使用者在使用本系統時的特性以及面臨的限制及假設 。

3. 系統環境 : 從使用者的觀點描述系統提供功能及統內部的作業以使用案例 圖呈現。

4. 使用案例 : 針對系統環境每一個案例以圖來表示。

5. 資料流程圖 : 用資料流程圖的方式呈現留來源及去處並描述實體間的資料 流動。

6. 資料字典 : 說明資料流、資料元件、儲存所的名稱、結構與描述。

第二章 文獻探討

**2.1 何謂專題**

畢業專題之目的在於培育運用所學之專業知識於實務，以培養學生整合分析與應用能力。應屆畢業生可選擇撰寫個案研究論文形式亦或採用由本系所承接之專案計畫以完成畢業專題作品。專案製作撰寫得不限於研究論文框架，但須有具體專案及任務導向。以及培養學生工作分配、計畫、討論、及團隊合作，自我檢驗、自我訓練、自我挑戰、自我提昇、團隊精神，增進學習動機，培養終身學習的觀念。藉由問題探討的歷程，培養學生創造思考及解決問題的能力，由學生主動學習，在做中學與知識分享中，感受學習的樂趣，經由廣泛的學習下，更關懷周遭的事物。

**2.2 專題類別**

現今一般的大專院校中，資訊相關科系大多都必須完成一個畢業專題才能完成學業，藉以期望學生能夠經過這個專題親身體驗後，能夠瞭解一個專題由規劃、開始到結束的整個完整的開發過程。製作畢業專題的類別中，因為各個系所的專業不同所作的專題也會有所不同，各學院也分為各個不同的系所，有的系所的畢業專題要看大方向來訂製。例如 : 本校的商學院，就有專題分別的差異。資管系專題方向，就一定跟網站網頁或者是管理有關，企業管理學系就較著重在書面報告。例如網路購物的特定行為、服務的管理機制分析或者一些行銷徹略。不同的系所會有所不同的方式去詮釋。

**2.3 專題製作的成效**

學者孟繼洛(2003)的研究則指出，產學合作教育有以下的優點:

(1)可獲得產業界的實務經驗以改進及提升教學

(2)可獲得產業界經濟資源，以改進教學 及學習環境

(3)將在工作上已有成就的在職人員成為校友，成為支持學校的支柱

(4) 建立與業界的合作伙伴關係，繼續開拓其他的合作。

王繼正與林清芳(2001)的研究則說明了: 專題製作是綜合表現教學成果的重要課程。在教師的指導下，學生從自行蒐集資料、設計、製作等過程中，可以獲得更具體的實際經驗，因此，專題製作的安排在學中是不可或缺的一環，不僅應配合各科的發展特色予以規劃，更由全體技術教師負責指導，使學生能依照其興趣，並在具有專長的教師指導下，將學習成效經由專題製作表現出來。

第三章 一般性描述

**3.1 產品描述**

製作題庫APP是一個可以自行製作題目且設定答案的應用程式並提供即時性的結果。除了針對教育業者可以使用，也擴展到企業間、親朋好友皆可以使用。

沒有局限於專業領域就可自行設計題庫來當成工具。

**3.2 產品功能**

1. **設定：**可新增多個測驗題庫，每個題庫中不限題目數量，隨意創造編排，自由度非常大。  
2. **測驗：**填入個人資料後，選定測驗後，開始作答，題庫就會按照設定中的呈現方式顯示。  
3. **記錄：**將測驗成績、時間一併記錄，做為後續研究、評量、或資料備份。

**3.3使用者特性**

近兩三年，隨著網際網路在企業間運用盛行，為了減少傳統流程，使資訊科技的應用更為簡單有效，我們設計的應用程式對於企業內部的使用和人力資源的規劃上，具有參考價值。

**3.4限制與問題**

**3.5假設**

1. 使用 IOS 或者Android 系統執行。

2. 在網路連線狀態下執行。

第四章 系統環境

使用案例圖

第五章 使用案例

5.1 登入

5.1.1 使用案例敘述

|  |  |
| --- | --- |
| 項目 | 敘述 |
| 使用者案例名稱 | 登入 |
| 案例簡述 | 用戶與訪客是分開的，這樣訪客可選擇是否要留紀錄 |
| 參與者 | 使用者 |
| 前提 | 1.擁有智慧型手機，並使用本系統 |
| 成功條件 | 1.使用本系統  2.登入正確帳號密碼 |
| 失敗條件 | 1.使用者智慧型手機沒有連上網路  2.輸入錯誤的帳號密碼 |

**5.1.2使用案例情節**

**5.1.2.1 基本路徑**

|  |  |
| --- | --- |
| 動作 | 系統回應 |
| 1.使用者點擊登入 | 2.系統顯示登入頁面(分成用戶與訪客） |
| 3.使用者輸入帳號密碼 | 4.系統驗證帳號密碼是否錯誤 |
|  | 5.顯示系統成功登入 |

**5.1.2.2 其他／例外路徑**

1. 會員終止登入作業

步驟一. 會員取消登入，離開系統

2. 該名使用者會員輸入錯誤帳號密碼

步驟三：系統驗證帳號密碼後發生錯誤則無法登入會員

**5.1.2.3 延展點**

1. 延展點名稱：無

2. 延展點說明：無

**5.1.3 詞彙表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 編號 | 名稱 | 敘述 |
| 1 | 帳號 | 使用者註冊時，以email為ID帳號; 不可任意洩漏以及盜用他人ID |
| 2 | 密碼 | 使用者直接使用email設定的密碼 |

第十章 參考文獻

1.王子玲(2003)。運用合作學習於程式設計專題教學之行動研究。臺灣師範大學資訊教育學系學位論文。

2.郭凡瑞、吳春燕、黃國禎、鍾鼎、林奕汝(2013)。導入創造思考教學策略對大學生網路問題 解決能力之影響分析。國立臺灣科技大學人文社會學報，9(1)， 17-48。

十一、 附錄



