

專案題目	177 一起記
描述	<p>目前臺灣市面上的記帳軟體，都只限於個人記帳，加上記帳程序複雜，這不僅讓使用者越記越無趣，無法持之以恆地記帳，更無法完整蒐集收支情況，而導致使用者失去耐心，記帳軟體也無法正確掌握使用者的財務情況，最終發生「一天捕魚，三天曬網」的情形。讓原本興緻勃勃想要好好理財的使用者，最終放棄記帳，實屬可惜。</p> <p>177 一起記的出現，為改善記帳軟體現有問題，整合數款記帳軟體，並透過群組記帳功能，讓使用者能夠以群組的方式，與朋友共同記帳，增加互動性，進而提高使用者記帳興趣。</p> <p>為提升記帳速度，開發語音記帳功能，讓使用者消費完，一句話就完成記帳。並結合財政部電子發票，同步電子發票，系統自動記帳好輕鬆。另外開發優惠資訊推播功能，本系統將分析使用者的消費習慣，推薦最直接、最有用處的各商店商品優惠資訊。提供一個更優質的服務，來改善現行記帳軟體所產生的問題。讓使用者更聰明、更方便的理財！</p>

專案題目	Daily 精緻農業監控管理系統
描述	<p>近幾年因為全球暖化的影響，導致氣候產生極大的變化，打亂了農作物的生長作息，雖然現代社會面臨少子化的問題，但人們對於糧食的需求卻是日益增加，而農業鄉村的青壯年逐漸外移到都市，導致從事農業地方的人口逐漸老化，且農業生產力大幅下降。</p> <p>因此我們藉由新穎的科技，來彌補短缺的人力，以提升農業生產力，此系統能透過網頁監控農作物的生長情形，使用各式感測器及無人機的輔助，回傳資料分析的數據可以判斷最適合監控植物生長地條件，也可以判讀自動為農作物灑水。</p>

專案題目	動物方程式
描述	<p>最大的宗旨就是要達成省時及最有效率地遊玩動物園。從最費時也是最讓人苦惱的場館及遊園列車排隊問題開始，我們將在 APP 中，提供即時且完整的資訊，計算當前遊客等待遊園車之時間。</p> <p>回到遊玩動物園部分，由於園區範圍甚廣，時常拿著紙本地圖也無法得知場館的方向。APP 會搭配衛星定位服務，標示出您的所在位置，遊玩的過程，每到新的場館，將可以使用APP 內的動物簡介，免於找不到動物介紹，失去了解動物的絕佳時機。當然最關心的仍是動物狀況，APP 會全面的告知遊客當前動物之</p>

	<p>情形，以避免前往後卻因該動物沒有展出敗興而歸。</p> <p>園區內也積極推廣各項活動使來到動物園的遊客可以透過更多有趣的活動來了解這些動物，並且宣導各項愛護動物的觀念，透過本APP的預約活動功能即可了解當前最新活動的各項資訊並完成報名，如有任何關於園區的問題也可以透過客戶服務來解決，這些功能不但使遊客能夠省時地遊玩動物園，園方人員也可透過本系統有效率的解決問題、更新資訊。</p>
--	---

專案題目	Pet care
描述	<p>本系統的名稱為 PetCare，是一個寵物照顧平台，當一般人碰到了出國遊玩或者工作繁忙時，都會將寵物交給寵物旅館之類得代養機構，缺乏動物與人之間的交流，雖然現在的寵物旅館很多，但他們照顧寵物都是一對多的狀態，沒有辦法每隻都細心的照料到，收費又昂貴。現今的寵物主人對於寵物的照顧不再是像託管一樣物品那麼簡單了，而是希望寵物能得到像是家人一般的照顧，本系統開發以「互動式」的概念為出發點，藉由網路串聯的力量，並以飼主與照顧者交換親身照顧的經驗，讓會員們可以自由發表寶貴的經驗，交流彼此照顧的心得，軟體的功能也可以進而了解代養主人的照顧，評估是否要把寵物交給他。</p>

專案題目	書客系統
描述	<p>現在手機通訊風靡全球，很多事情在手機上都能完成，而那些手機難以做到的事情，也從大眾的視野中逐漸遠離，特別是一些沒有或者較少和網路打交道的書店，它們漸漸變得鮮有人問津。所以我們打算為這些實體書店，訂做一個書店平台。用戶以及書店運營者可在書店網站或應用程式上註冊成為會員，用戶可以享受平臺的功能，書店運營者可以在平臺公佈自己的實體書店，並且選擇書店所支持的服務。用戶可在平臺上，篩選輸入大概的地區方位（例如台北市萬華區），便能列出在這個區域大大小小的實體書店。</p>

專案題目	CCBAG 文大百寶袋
描述	<p>現今的大學校園活動日漸多元化精采化，而如何宣傳活動、宣達學校事務、又或者如何融合關於學校的一切，是一個校園網站必須思考的問題，因此我們小組以此為目標，想整合所有資訊，關於文化大學學生們平常所使用功能，利用活潑的介面、簡易的操作功能，會員能輕易上手，讓此網站成為文大學生必備品。</p>

專案題目	MUSIC Time
描述	我們想做一個創作歌曲交流平台，讓每個用戶的創作及 Cover 都能分享至這個只屬於創作的音樂平台上，或將兩首歌串聯在一起來做音樂上的交流與分享，可以很單純地分享個人的音檔及音樂創作影片。用戶在搜尋時能一目了然，不會有其他不相關的非音樂資訊，也能下載任何用戶在網站裡已分享的檔案。使用我們的 APP 隨時隨地聆聽、找尋靈感，把自己喜歡的音樂帶著走。讓使用者在無須付費的情況下也能串聯歌曲、創作屬於自己的曲子，還可以分享至網路平台供人下載聆聽。

專案題目	長頸鹿的眼睛
描述	將社區管理電子化並且將社區生活以 APP 的方式融入到人們的生活中，社區的會議紀錄、繳費記錄、最新消息將以電子化的方式呈現不再以紙張張貼的方式呈現，使用線上投票不用花費時間在場景佈置及排隊投票上，在包裹、信件代收也以同樣方式來提升居家管理便利性，及利用觀看影像的功能加強居住安全性在現代社會治安事件頻傳讓住戶多一份保障。有任何問題可以利用客服系統線上發問。

專案題目	文大租屋系統
描述	有鑑於同學因找不到房子而煩惱，深切體會一個新學期開始前找房子的尖峰時段，房東及同學需要花大量的時間來租屋，使得寶貴時間流失，也讓房東時常因太多同學想租屋而措手不及。在這個資訊科技發展的時代，如何節省時間便利生活已成為現代人的主要考量，而房東也不會因為房子不夠而產生疏忽，因此產生了製作租屋系統的想法。

專案題目	A/T 智能家居
描述	往往要布置一間房間，只能夠靠想像或畫圖來大概抓住擺設後的樣子，但是透過我們開發出一款能讓使用者能夠自由擺放傢俱的軟體，以及能夠使用 VR 虛擬實境觀看的 APP，使用者擺設完自己喜歡的房間後，這個房間可以透過手機搭配 VR 眼鏡進行觀看，讓使用者能夠擁有更進一步的感受與體驗，目標是可以減少使用者布置傢俱時所耗費的時間與人力成本。

專案題目	輪盤遊戲
-------------	------

描述	為了能讓使用者能隨時隨地的在線上解趣味性輪盤的快感，本系統提供即時線上遊玩，系統將能連結網路，並即時透過客服反映遊玩時遇到的問題，也能與線上各個使用者一同遊玩增加趣味性，目標是可以讓使用者能不受場地限制的拿起手機就能馬上體驗輪盤遊戲，並有下注以及輪盤轉動時的臨場刺激感，增加使用者在遊玩時的娛樂體驗。
----	--

專案題目	雅新家俱網購網站
描述	<p>(1)提供網站讓顧客可以在網路上購買、拍賣家俱。</p> <p>(2)讓顧客省去到實體店面所花費的時間成本。</p> <p>(3)完整的網站功能讓顧客在瀏覽網頁時，能更快速、便利找到欲購買的家俱，且有任何問題可以聯絡管理員，馬上解決顧客的需求。</p> <p>提供最新消息、商品推播讓顧客了解熱門商品、以及最新商品或促銷活動，讓顧客在挑選家俱上有更多的選擇。</p>

專案題目	咖啡百科全書 COFFEE WIKI
描述	<p>咖啡是人類社會流行範圍最廣的飲料之一，也是重要經濟作物，為全球期貨貿易額第二高之作物(僅次於石油)，更是很多人每天不可或缺的必備飲品。我們發現到網路上幾乎沒有一個是在完整介紹有關咖啡相關的繁體中文平台，因此我們創立了 COFFEE WIKI，除了提供大家咖啡相關的小知識、部落格提供網友們交流，還有我們與台灣大大小小咖啡廳所提供的獨家優惠給我們的訂閱者們。我們的目標是能創造一個關於咖啡的網路百科，提供全方位跟咖啡有關的內容，給和我們一樣的咖啡愛好者們。</p>

專案題目	揪團系統
描述	<p>有鑑於學生之間上課及兼職的忙碌，不少人在朋友圈中常發生時間兜不攏「無法共同從事娛樂活動」，亦或是想參加的活動礙於「人數限制無法參與」的情況。</p> <p>因此，我們希望開發一款幫助人們更輕鬆「舉辦、參與活動的交友系統」。讓「娛樂活動」不再受到人數、同儕之間的時間配合、交友圈的侷限等因素所控制。希望藉由此系統讓使用者「拓展更多交友圈」亦或是「受人數限制之活動得以促成」。</p>

專案題目	G. E. S 異國代購
------	--------------

描述	現今電商可以說是主流市場了，網路購物已經是很頻繁的消費通路，因為受到時間上的限制，很少時間可以來逛街了，就算突然想到要買什麼，往往都要拖到幾天後的放假才有空去購買，現在透過網購這麼方便的管道就可以隨時購買到想要的東西，可說是生活中不可或缺了，然而消費者主要購買的產品有美妝商品、日常用品、服飾等，其中又以美妝產品為購買程度最高的商品，本專案主要設計出一個美妝的代購網站，藉由這個網站可以讓客戶能夠不受時間拘束，隨時都可以購買到想要的商品，非常符合現在的趨勢，打造出既省時又方便的美妝網站。
-----------	--

專案題目	愛揪團
描述	在網路如此便利的年代，人們的社交已經不侷限在現實的生活中，藉著網路的便利，發展出新型態的社交方式，不管何時何地，只要有網路，一根手指也能向全世界傳達訊息。 愛揪團，是一款結合「交友」、「揪團」的整合系統。我們想利用網路的力量，去幫助使用者找到志同道合的朋友，去完成共同想完成的活動，並且成為朋友。給予各項活動一個招募「人」的專屬平台，讓使用者簡單且快速地完成想完成的活動，不會被人數限制，且能夠在活動的過程中，拓展自己的交友圈，認識更多的朋友！

專案題目	小比個價
描述	我們常常因為出門前還沒決定要買哪些東西，所以總是在大賣場裡思考該買哪個牌子的商品，比較價格不一樣的商品之間差異，考慮該買便宜的還是品質好的，時間就這樣慢慢的流逝了。或是到大賣場時，看到想要的商品剛好在特價，便買下來以為撿到便宜了，殊不知到另一家賣場後，才發現這家賣場賣得更便宜，本來以為撿到便宜的好心情全沒了，反而還多一股失落感。我們將提供使用者最便宜的商品價格資訊，和提供使用者各大賣場可以買到哪些商品的資訊，避免消費者遇到在大賣場找不到自己要買的東西的窘境。讓民眾快快樂樂地出門，而不再板著撲克臉回家。

專案題目	線上學習系統
描述	因為使用對象設定在國中國小生，所以希望在使用上能簡單操作，網頁設計板上也能讓學習者更快上手使用，看了許多線上學習網站也閱覽了一點研究資料，我們後來認為最能刺激學習意願的是遊戲，我們希望可以利用教導的知識與情境結合可以幫助學習者更了解學習該知識的意義，情境模擬遊戲結合動畫和聲效應更能抓住學習者的學習意願。討論區的功能也可以讓學習者互相交流資訊達到互利的效果。線上觀看影音視頻，改變現在學習方

	式，讓學習的時間和空間更加有彈性，學習者也可以自己安排時間，讓學習變成主動式，而非被動式。加上相關講義的補充可以讓學習更完整豐富，影片不了解的地方可以用講義做補充。不需要大把的金錢，只要有心學習，利用信箱註冊就可以使用網站上豐富的學習資源，相信可以讓大家在學習上面有不同的體驗。
--	---

專案題目	智慧關懷系統
描述	此系統的開發目的是為了讓使用者對於健康管理相較於以往，已經開始有傾向注重自我管理的方向，希望能用身邊的電子產品而了解及評估自我健康。本系統開發以「互動及行動式分享」的概念出發，藉由網際網路以及定位系統，並以交換問題尋求解答抑或是交換親身經歷的社群機制，加入動態更新元素，讓使用者之間達到最直接即時互動；因擁有集點元素，讓使用者能多些外出動機，並到戶外接近大自然，而非僅待在室內使用 3C 產品。

專案題目	龍騰社區管理系統
描述	<p>已往社區管理模式多數以紙本、以手抄寫的方法來記錄以及管理，而紙本的方式不管是資料的紀錄以及資料的保存，紙本多少因為隨時間流逝而泛黃，使字體模糊資料的保存難免有誤差和管理資料的不便。揮別就是傳統方法，提升更高生活機能。</p> <p>因此我們計畫運用網站、網路爬蟲... 等等技術來提供社區管理能夠更方便且更有效的社區管理系統。此系統利用網路爬蟲 (Web Crawler) 自動抓取市府相關最新資訊，提供社區用戶能夠掌握市府的最新資訊以及活動，讓住戶隨時獲取最新動態不浪費自身權益。</p>

專案題目	互動式社團網頁平台
描述	本專案預期完成一個網站，社團原本是屬於大部分的大學生一定會參加的，但現今卻變成越來越少人參加的現象，大家漸漸都往校外的活動，除了因為現今夜晚活動多采多姿外，還有一個原因絕對是提供的資訊不足，若能建立一個網站是給學校社團可以自己新增該社團網頁，讓每個剛升大學的新鮮人，都能上網仔細查看學校的社團，將會有更大的宣傳效益。

專案題目	Pet' s 4 Life
描述	日復一日的工作或生活上的困難總會讓人積攢許多壓力，寵物相伴具有鎮定放鬆心情的效果，看著寵物呆萌的身影更能使人們舒緩壓力，而我們的目標就是為了讓沒有養寵物的人們也能在使用直播功能觀賞寵物時放鬆心情。

專案題目	Zugether
描述	透過建立網上租屋平台，讓合租變得可靠方便對比傳統的租屋網站只有業主無租客強調業主和租客的雙邊互動。在這裡除了業主發佈住房外，租客也發佈住房徵求廣告，徵求住房或找室友。業主可以根據租客的租屋喜好如價錢、地區、租住日期等，主動向租客推薦合適的房屋。

專案題目	電子書 APP
描述	設計一個能統整各國各種漫畫、小說的行動手機 APP。並且讓讀者能夠把自己的作品上傳的台，讓小小的電子產品化身為行動書庫。

專案題目	TRPG 線上遊戲工具平台
描述	有鑑於 TRPG 依賴紙本作業，並且遊玩時需要規則書、遊戲道具以及集會場地，玩家們遊玩時必須花費不少時間籌備和設想。對於玩家遊玩 TRPG 時使用輔助程式簡化遊玩之需求，本專案以此為出發點，計畫開發應用網頁，方便玩家創造遊玩角色、以及紀錄進行遊玩流程