

專案題目	Hey!Order
描述	<p>以文化大學為例，讓全國大專院校都能夠使用校園訂餐系統。</p> <p>透過了這次的專案讓我們學習到更多程式知識以及團隊合作，在製作專案期間使我們在大學所學到的程式都可以靈活的運用，即便是不熟悉的程式語法也透過這次的專案更加的精進。但也因我們對於程式上還有許多的語法都還不熟悉，使得系統許多功能也尚未完善，在未來我們也會繼續改善系統不足的地方。</p>

專案題目	PCCU X ChatBot
描述	<p>對話式體驗、聊天機器人持續成為趨勢，企業、組織在 LINE、Messenger 中導入聊天機器人，能提供 24 小時、不輸真人的個人化客服。</p> <p>每當我們查詢課表、課業輔導系統等網站都要開啟多個分頁，操作繁瑣，所以我們打算做一套符合文化大學學生需求的聊天機器人，讓學生能夠輕易取得資訊，並加入許多生活化功能，造福文大學生，解決在學校的所有疑難雜症。</p> <p>一開始我們先透過問卷，進行可行性分析學生的需求，接著進行專案規劃與執行，經過一連串的开发及測試，預計在今年十二月專案發表會上發表，讓全校師生來使用，目標要讓校園生活更加趣味及便利。主要以 Visual Studio、SQL Sever、Postman 等工具開發，並透過學校資訊處提供 API 與身分認證，取得用戶 User ID、Access Token 的資訊，可提供個人化服務，如查詢個人課表；以及 Open Data 開放資料串接各項服務，可查詢天氣資訊、公車即時動態，其他像是查詢學校資訊、餐廳店家資訊等，都可利用 LINE PCCU X ChatBot 來達成。未來專案系統如果由學校資訊處，接手繼續發展，若能再擴充及開發其他功能，將增添更多便利性，邁向智慧校園生活，讓我們拭目以待。</p>

專案題目	Ready Kcal Kcal
描述	<p>現代人越來越注重自己的健康，卻不知道該從何開始，我們認為健康應該先從日常生活中的卡路里計算開始，想打造一款健康的卡路里 App，雖然市面上已有相關 App，但它們存在著紀錄方式不便利且容易忘記紀錄和使用上讓人沒有動力等缺點。</p> <p>為了使用戶在使用操作上能得心應手，能更便利有效的紀錄攝取食物的熱量和每日行走步數所消耗的卡路里，系統除了有傳統的手動輸入功能，還加上語音辨識功能，用戶可以透過語音功能說出所攝取的食物，而系統會將語音轉換成文字，並利用讀取到的</p>

文字，顯示且記錄下用戶攝取所需卡路里，另外透過 GPS 定位功能，紀錄下用戶的運動軌跡和每日運動步數，以及消耗的卡路里，每當攝取量不足夠或是超標時，造成身體無法負荷和代謝，系統也將會釋出警告提醒，讓用戶有所警惕，達成自我控制飲食、維持體態的目的，並且結合論壇、線上機器人等功能。此系統希望能幫助用戶在日常生活能夠方便使用，取代市面上紀錄方式不便利且容易忘記紀錄和使用上讓人沒有動力等缺點，隨著智慧型手機與記錄運動狀態硬體的普及，運動類 APP 開始走進廣大消費者的視線中，我們更希望之後能夠有更多的運動功能在此呈現給大眾，不再只是從卡路里計算到注重體態的維持。

<b>專案題目</b>	3F(Free Fun Feel)
<b>描述</b>	<p>3F 主要是想讓有旅遊需求的民眾能夠方便使用此介面，在過去旅遊前，我們會自己去書店買相關旅遊類型的書籍、指南路線地圖、抑或是上網自己先提前做功課尋找自己想要的旅遊景點及行程等等諸多的方式一一蒐集所有關於旅遊的繁雜資料，這樣的方法是比較花時間且因為大量的資料沒有完整的統整能力及良好的暢通行程表，再加上若是第一次旅行相對路線會較不熟悉有可能會迷路甚至花費更多時間在找尋路線上，排定行程表更是亂糟糟沒有重點也沒有當地人才知道的私房景點及美食，以上說的是最差的情況，比較好的情況就是交給旅遊社為你排定所有行程，你只要跟著導遊不用做任何的功課，但是這不僅花錢且也未必是最完美享受的旅行！</p> <p>因此我們想開發一個有關於旅遊的 app，是為了想要讓更多喜愛旅遊的民眾能擁有多樣化的平台介面旅遊選擇且最重要的是人人手上都有一台智慧型手機，只要到手機商店下載就能使用且這是無須付費的(設置離線功能無任何 wi-fi 或行動網路都可以開啟)，你可以盡情的在這款 app 上搜尋所有你喜愛的景點，他會給你詳細的景點美食介紹，甚至這款 app 能夠排定最周全的行程並且也能任意自由更換行程上的功能等等貼心的設計，3F 是未來趨勢的走向，在未來科技化的應用世界中，他將會成為所有人出門最得力的幫手！</p>

<b>專案題目</b>	健吧 GymBar
<b>描述</b>	<p>隨著科技的日新月異，人們逐漸走向高便利性的生活當中，而隨著便利生活的增加，身體怠惰的情況也隨之提升，人們不愛運動、不注意飲食、熬夜晚睡的情況增多，為了改善此現況，我們想藉由此研發的軟體進行使用者生活習慣的改造與更深入的建議與改善目標，期望使用者能培養運動與飲食控制的習慣。</p>

《健吧》是一款協助使用者健身紀錄與培養運動習慣的系統。首先，本系統是透過手持裝置的紀錄與應用，讓系統自動算出使用者今日的剩餘攝取卡路里數、飲食建議以及建議資訊，讓使用者可以便利的使用本系統來進行記錄與資訊的傳遞。其次，本系統的特色是主打遊戲性的方式來帶動使用者健身運動的習慣，並且賦予使用者在本系統的價值與關聯性，讓系統不在只是系統，而是一個新世界，一個可以享受的世界。最後，本系統希望打造一個沉浸式的遊玩體驗，讓使用者可以享受更多元的使用體驗，以此為出發點打造一個改變生活習慣的願景，期望使用者可以因為使用本系統而對生活的方式有所改善，讓運動成為生活，讓生活充滿娛樂，這正是本系統希望打造出的感覺，「改變生活，讓運動成為習慣」正式本系統的最終價值，期望《健吧》可以讓使用者更愛運動，讓運動不再是痛苦與不習慣的，用遊戲的方式來改變生活。

專案題目	HomeCare 醫賴在家
描述	<p>可以幫助醫師輕鬆關心診療後的病患  「遠距關懷諮詢服務的行動應用系統」  將介面簡單化，讓使用者使用的使用難度降低，也讓長者使用起來方便許多  醫師工作忙碌以及個人隱私的部分，聯絡方式不會公開  讓使用者與醫護人員使用第三方的平台來進行溝通  宣傳醫療新知，使用者能夠快速便捷的獲得新資訊  衛教資訊協助醫生自動提醒病患診後應持續的注意事項，達到醫病之間無障礙的溝通。我們將設計一款「遠距關懷諮詢服務的行動應用系統」，目的是讓有醫療需求的民眾，能有一個便利而且有效的管道，能在家透過手機網路來達成關懷，我們希望在此款程式上將介面簡單化，讓使用者使用的使用難度降低，也讓長者使用起來方便許多，但因為醫師工作忙碌以及個人隱私的部分，自己的聯絡方式不方便公開，所以我們將透過這款系統來達到兩邊雙贏的結果，讓使用者與醫護人員使用第三方的平台來進行溝通，在程式主介面上，有宣傳醫療新知以及衛教資訊的頁面，讓使用者能夠快速便捷的獲得需要資訊。</p>

專案題目	順時鐘·安心遊
------	---------

<p><b>描述</b></p>	<p>若是遊客為了品味屬於旅遊景點當地最好一面的季節旅遊，而必須犧牲餐飲及住宿的衛生以及安全，恐難盡興而歸。所以，一個能夠協助遊客把關餐飲之衛生及住宿之安全，且能推薦不哄抬價錢的業者資訊之旅遊資訊及銷售平台，是可以迎合多數庶民旅客之需求，而創造優良業者商機的好媒介。</p> <p>因此，我們將設計一個符合時間性旅遊概念之「安心遊」旅遊平台。此平台將依照季節及月份的不同，推薦適合遊玩的景點和當今的主題活動。「安心遊」旅遊平台的功能設計，以遊客平安為最重要的考量，同時也為遊客把關餐飲之衛生及住宿之安全。在餐廳及住宿推薦功能是以政府或具有公信力的單位所提供的認證標章，給予使用者推薦品質較佳的餐廳及旅館，讓使用者在旅遊時可以吃到衛生好的食物及有個舒服的住宿品質，而本團隊的構想希望能如此解決民眾的需求，進而增加系統的實用性，使用者只要跟著我們的時鐘走，就能有個安心的旅遊品質。</p> <p>知道我們想開發甚麼樣的遊戲與網頁後，我們更了解自己的遊戲及網頁系統。了解開發一個網頁及遊戲系統功能的流程、使用過程會遇到甚麼問題，或是玩家在遊戲過程中會遇見甚麼問題需要排解，這都是要一一去探討和解決。深入了解細部原因可使遊戲及網頁的系統越來越完整，增加玩家與會員使用的頻率並得到玩家及會員的回饋。未來能夠進一步增加遊戲內容、提升遊戲畫面及音效精緻度，提高遊戲品質。為提升遊玩人數及便利性，希望能將恐怖遊戲布局手遊市場上，帶給使用者有不同的遊戲體驗。</p>
------------------	--

<p><b>專案題目</b></p>	<p>參餐 eat 起來</p>
<p><b>描述</b></p>	<p>本校的地理位置並不在知名的外送餐點平台如 foodpanda、Uber Eats 的服務範圍內，也不在 Pizza Hut、McDonald's 的外送服務範圍內，故學校餐廳是眾多師生們用餐的最主要處所，而每逢每一天的用餐時段，學校餐廳總是人滿為患。為了紓解到餐廳的人潮，本專案製作出了『參餐 eat 起來』，讓師生們能夠用 app 方便訂餐、付費、取餐，並發展一個符合學生餐廳點餐平台之商業模式。本專案的具體目標如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 避免人潮湧入到學餐，預期導入本 app 後，到餐廳的人數為導入前的 40%。</li> <li>2. 消費會員預先儲值，不用現金付款。</li> <li>3. 餐廳店家的後台免製作錯誤餐點，前台結帳也更迅速。</li> <li>4. 商業模式可以確保本點餐平台的營運和獲利。</li> </ol>

<p><b>專案題目</b></p>	<p>MEET THE WORLD</p>
--------------------	-----------------------



<p><b>描述</b></p>	<p>術會議是研究人員之間交流研究成果的重要平台，目前有一些網站提供研究人員查詢世界各地舉辦的學術會議，但網站都是以文字型條列式的方式提供資訊，而且多數未能提供個人化的功能，因此本組決定開發一套以視覺化的方式呈現學術會議資訊的系統，同時針對學術研究者提供個人化的功能，將有興趣參加的學術會議加入到關注清單或行事曆。</p> <p>本系統目的為以下幾項：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 爬取會議資訊 建置網路爬蟲，自動化地從網路上搜尋學術會議的資訊，存入資料庫中。</li> <li>2) 提供更方便的選擇方式 會議能依時間、類別、地點作為查看會議的依據，且在查看會議列表時，提供會員將會議加入關注或加入行事曆的功能。</li> <li>3) 建立會議關注清單 會員可以把有興趣的會議加入關注，建立自己的關注清單，並且可以依自身的需要，隨時移除關注，或將關注的會議加入到自己的行事曆。</li> <li>4) 客製化的行事曆 會員可以將會議加到個人行事曆中，並且將投稿截止日和會議舉行日的事件依不同顏色標示。</li> <li>5) 實現資料視覺化 將學術會議的舉行時間和地點資訊用視覺化的圖形呈現，讓研究人員可以用更直覺的方式查看會議資訊。</li> </ol>
------------------	--

<p><b>專案題目</b></p>	<p>Ocare 健康管理系統</p>
<p><b>描述</b></p>	<p>現行的長者健康相關程式，功能大多差異不大，不外乎就是健康記錄、藥物記錄、健康照護等，其中也有不少程式擁有更豐富多元的功能，但過多的功能卻可能會造成資訊的混亂，長者需要的是簡單與便利的程式。</p> <p>本系統開發是以長者照護為出發點，除了基本的健康資料管理、用藥管理、藥物查詢外，藉由照護人專區設定照護人的資料連結，並透過相關訊息通知增加照護上的安全性。至於為了提供長者便利的使用方式，我們盡量將資料的輸入不再侷限於手動輸入，而是透過如藥單掃描的方式將資料自動輸入。在介面部分也將設計的簡單好讓長者方便使用。為了開拓新的消費模式，我們組以學生為出發點，因此想到了租借的方向，由於許多學生對於較高單價的物品比較無法負荷，或者是在學期間使用畢業之後就不會再用了，不想多花那些金錢，這時我們的這個程式就能提供學生新一種的選擇。對於不想花那麼多錢的人用最少的錢就能使用到想用的東西，而身邊有東西可以租出去的人更是福音，可以減省空間又能收取租金。</p>

專案題目	印幫幫 簽到系統
描述	<p>本專案以諸多簽到與管理系統做延伸與改動，並針對校內特定單位(中國文化大學資訊處印表室)之需求做為方針，開發該單位所需使用之功能。我等欲開發之專案強調不同職階人員有不同權限之功能。</p> <p>系統有四大目標：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤增加便利性：精簡過於繁雜的使用功能，我們列出對使用者來說最需要的主要功能，增加操作的流暢度。</li> <li>➤加強管理層面：藉由不同的管理層面去設定權限，也去提升管理階層的人員使用上的效率。</li> <li>➤人性化介面：以乾淨簡潔的畫面，讓使用者在使用時不感到疲乏。</li> </ul> <p>功能多元性：在學校的多種工讀管理系統中，我們加入了多元的簽到方式並且多了通訊的部分。</p> <p>本專案針對校內特定單位(中國文化大學資訊處印表室)之需求做為方針，開發該單位所需使用之功能。功能如下：人員上下班簽到簽退、表單填寫、查詢紀錄、訊息通知；另外還有管理功能：簽到與請假代班審核、班表管理、薪資管理、管理公告。我等欲開發之專案強調不同職階人員有不同權限之功能。</p>

專案題目	圍棋交流平台
描述	<p>進行了一整年的畢業專案，雖然過程非常坎坷，成品完成度不高，但也了解到許多問題，無論是程式方面，還是小組間的合作，都可以再去學習更多知識，然後有朝一日可以完成此專案。</p>

專案題目	Pai Pai 交友 APP
描述	<p>為了縮短人與人之間的距離，我們希望開發一款交友軟體，來幫助身邊的好友讓他們能夠勇敢地去認識新朋友，因應現今科技發達，手機使用頻率非常的頻繁，而可能會導致所謂的「科技冷漠」，為了防止類似的事情發生，我們希望在科技上也有那麼一點人情味帶來的溫暖，讓大家透過線上聊天去結交新的朋友，去認識新的環境，去體會人與人所帶來的溫暖</p> <p>使用者可以隨時新增上傳最新貼文或是編輯自己的貼文，分享給其他用戶貼近彼此的生活，透過留言的方式可以與其它用戶互動，互相關心。藉由分享自己的生活與心情寫照，找到屬於自己合拍的好朋友。是我們想傳給大家的概念-拍出最有自信的自己，找到與自己合拍的朋友！</p>

專案題目	輕鬆 GO (購)
描述	<p>在網路商城購物時，方便瀏覽、尋找商品、簡單使用是使用者所希望的。目前的網路商城，有的常有難以瀏覽以尋找商品、複雜的使用導致使用者消耗更多時間，且更對於不擅長使用 3C 產品的民眾造成諸多不便。</p> <p>為了讓使用者能更有效率的使用，想改善商品欄位的設計，讓重要的訊息能更容易的被看見，希望能改善以往的使用方式達到更便利的效果。</p> <p>本系統以方便瀏覽、簡單操作為特色。難以瀏覽商品、複雜的操作導致使用者消耗更多時間，造成諸多不便。</p> <p>為了讓使用者能更有效率的使用，想改善設計，讓重要的訊息能更容易的被看見，希望能改善以往的使用方式達到更便利的效果。</p> <p>本網站任何人都可以刊登出售自己的商品，不侷限於廠商，讓網站的商品更多樣化，價格也因此更有分明，同時網站可聘請管理員監管，面對違規的商品和惡性的賣家將進行懲處，打造一個良性且商品多樣、價格划算的購物平台。</p>

專案題目	EZ 記
描述	<p>本專案名稱為「EZ 記」。目前台灣市面上的記帳軟體，都只限於個人記帳，且記帳程序複雜，這不僅讓使用者越記越厭煩，無法持續的記錄下去，無法完整的蒐集收支資料，漸漸的使用者會慢慢失去使用軟體的耐心，記帳軟體也無法正確掌握使用者的財務情況，最後理財的決心也因此淡掉。為了改善單一旦複雜記帳軟體的問題，參考了許多記帳軟體的功能並結合至，並透過群組記帳功能，能讓使用者與好友共同記帳，增加互動性，讓使用者與好友相互監督彼此的記帳習慣。並結合了財政部電子發票，同步電子發票，讓系統自動記帳。另外開發外幣匯率功能，讓使用者在身處國外時也能方便記帳，不須再自己轉換幣值，輸入外幣金額系統自動轉換成台幣，放便完成記帳省去不必要的步驟。能讓使用者更聰明、更方便的理財！本系統特色覺與市面上的記帳軟體多了一個群組記帳，我們認為這是我們能吸引使用者使用的一大特色，適合全家或是朋友們一起出遊使用，就不怕有金錢上分配不均的困擾，若旅遊地是選擇在國外，也可搭配我們的幣值轉換功能，能在地不用特地去換算成台幣也可享受簡單的記帳。</p>

專案題目	醫路上有你
------	-------

<b>描述</b>	<p>如今科技時代發展快速，連高齡族群也開始使用起了手機。</p> <p>因此為了能使高齡族群更加方便的使用手機，我們將手機軟體與高齡族群中許多所需要的健康資訊做結合，如系統中的健康提醒以及於網路上疲於搜尋之資訊彙整，並在程式中設計能使高齡族群一目瞭然的介面。</p> <p>醫路上有你 APP 系統架構簡單，讓使用者不需花更長時間來學習這款應用程式的使用(我們瞄準的目標客群主要是高齡人口，對於大部分老人來說學習科技產品的使用方法有一定的負擔，對網路世代生長的青壯年來說容易適應的操作介面可能對於長者來說過於複雜難懂，違背了應用程式開發設計的趨勢，也就是簡單易上手，簡單易上手的程式也有另一個好處是能夠快速普及化，更有利於程式的推廣)。搭配簡單易懂的圖形介面、實用的功能，讓使用者更快上手。</p>
-----------	--

<b>專案題目</b>	食光之旅
<b>描述</b>	<p>我們的 APP 的系統目標是希望能夠讓消費者、業者及活動業者三方能夠互相知道彼此的動向，如哪裡有活動會吸引人潮，而餐車業者就能夠去那些特定地點擺攤，而增加收入，消費者也能享有更便利的服務，像喜歡哪家餐車卻不知道時間跟地點在哪，但這項 APP 能讓消費者知道餐車的動向，是有助於三方便利的，這是我們希望可以達成的目標。本系統「食光之旅」這個 APP 的特色是可以讓喜歡一些餐車的顧客，不用每次想吃時都要跟運氣賭博，賭餐車今天有沒有在某個地方，我們的系統是可以讓顧客隨時知道自己喜愛的餐車今天在甚麼位置，並且可以知道什麼時候有甚麼特別活動，很方便實用。</p>

<b>專案題目</b>	Easy Switch 以物易物 APP
<b>描述</b>	<p>近年來，隨著科技進步，人們的生活也越來越便利，但在方便的背後，其實也隱藏了更多的浪費，以內政部人口結構分析進行推估，台灣 20 歲至 45 歲的民眾，每年至少丟棄 520 萬件衣服，等於每分鐘有 9.9 件衣服被丟進垃圾桶或是舊衣回收箱。這還只是單指衣物方面，像書本、家電用品、飾品或化妝品等等，數不清的浪費都正在發生，所以我們建立「EasySwitch」這個 APP，裡面有包括食衣行育樂等可以提供給使用者參考想交換物品的分類，又或者上課用的教材或上課所認真記下的筆記，只要想交換都可以放上來試試，讓使用者可以將自己不需要但還能使用的各種物品放上我們的 APP，藉此也可以把不要的東西整理，節省空間，還可以讓自己的家裡變乾淨，資源也不用浪費，也可以環保愛地球，不用甚麼都丟掉，自己不需要的東西或許別人需要，而別人的東西或許自己需要，能給物品一個新的家，不會讓它堆積灰塵，還能幫助到</p>



別人。因為我們是學生族群，以不需要花錢為目的，把自己不需要的東西或付出勞力去交換我們所需的物品。

生活中可以使用但又用不太到的東西太多了！我們可以透過一個 APP，讓它可以找到需要的使用者，開創一個資源再利用的平台，不只讓物品可再次發揮最大效益，更減少資源的浪費，創造 0 元循環經濟，再次找到物品的合適用途，還能透過人與人的交流，凸顯平凡事物背後的故事與情感，展現出獨一無二的新價值！

專案題目	RoomBox 自動入住系統
描述	<p>市面上雖然存在一些訂房系統系統，例如:Booking、Airbnb 等，Booking 提供旅遊目的地、旅遊日期、屋內設備、人數、房型及優惠供使用者參考及預約訂房，Airbnb 除上述之外更著重於社群經營，將旅遊與故事連結增加使用者出遊可能。</p> <p>兩者基本功能大同小異，兩者都採預約訂房，入住時還要訂外聯繫房東約定時間碰面拿取房門鑰匙，必須要有直接的互動關係，入住時間上也不是那麼的彈性，而有部分族群嚮往一步式入住，在手機程式上預約訂房透過電子門鎖即可入住，入住時間不受拘束，創造出說走就走的旅行，也可省去房東房客約定拿鑰匙折返所花的時間成本。</p> <p>近年來也開始出現無人旅店，而我們提供這個平台給業者協助租房，掌握屋況，讓想要訂房的人可以在平台中獲取訂房的資訊，屋內設備，透過地圖來得知附近空屋狀況，在兩者之間做媒合，我們提供這個平台讓專注經營的房東提供優質的房源，讓旅客選擇心中最理想的房間，透過自動門鎖來優化入住手續，提供留言評論讓房東了解房客需求改善房源，促進共享經濟。</p> <p>本系統主打能與房東線上一對一快速問答功能，他牌租屋網/租屋 APP 只能透過電話或者留言來做詢問動作，以及透過物聯網開發自動門鎖成功上線。相比之下，能讓使用者可以輕鬆的入住，方便連絡房東反映租房期間所碰到的問題。</p>

專案題目	黑駁點餐(Hey Bro!)
描述	<p>現行網路上常見的點餐系統不外乎就是提供菜單資訊及點餐、取餐的內容，缺乏智慧以及美感的概念。現今的使用者對於點餐系統的需求不再是生硬的工作機器，而是希望得到更加便利以及貼近科技的智慧點餐系統，進而更了解點餐系統其實不只是點餐系統，而是一種對生活的態度。本系統開發以智慧的概念為出發點，藉由網際網路串聯的力量，並以更種多功能複合機制，加入會員功能元素，讓使用者之間達到最直接且便利的工作效能，讓使用者們可以自由發揮出點餐的美</p>

	<p>學以及實力，提升前所未有的工作效率，提供使用者對於點餐、訂餐等不一樣的體驗，讓使用者能有更多的自信，來面對來自工作中各種不同的挑戰，不再只是侷限於單純的點餐系統，而是建立起人與點餐系統互相的羈絆以及信賴、雙向互動的使用模式，記錄使用者點餐的種種足跡，並可透過本點餐系統，串聯出前所未有的便利。本系統開發以智慧的概念為出發點，藉由網際網路串聯的力量，並以更種多功能複合機制，加入會員功能元素，讓使用者之間達到最直接且便利的工作效能，讓使用者們可以自由發揮出點餐的美學以及實力，提升前所未有的工作效率，提供使用者對於點餐、訂餐等不一樣的體驗。</p>
--	--

<b>專案題目</b>	EZ Drink 飲料訂購系統
<b>描述</b>	<p>現在是資訊走在最前端的時代，但是人們的需求並沒有因此而改變，而是逐漸轉變型態而已，例如有人所需要的食衣住行，其中飲食更是其中最不可或缺的，資訊化的社會下，取得飲食的型態也不斷地改變，像是原本的上網預約訂位，網路點餐之類的形式，都是資訊化飲食所產生的結果。主要是為了方便大家以及跟隨現在網路時代的發展，以更方便主要打。採用人性化且簡潔有力的介面 使訂餐更準確快速並能增加使用者體驗。不會缺失作為訂飲料 APP 所應該涵蓋的功能且不會有多餘界面廣告等讓使用者體驗降低。</p>

<b>專案題目</b>	課業行簿行
<b>描述</b>	<p>消本專案給予學生使用為主，現今是科技發達的時代，網路已成為人們不可或缺的一部份，而學生卻缺少了更方便快速的電子聯絡簿，我們可以提供學生快速查詢、方便學生查看課業或是課程進度。本系統特色在於排位以及排程紙，排位方面以往教師都需要發放紙本座位表予以同學填寫，既耗時又沒有效率，針對這個部分我們省去填寫的時間，輸入教室內的行列，帶出座位表來。而排程紙的部分學生可以利用裡面的時間表及備忘錄去安排、規劃時間，有效率的利用時間。</p>

<b>專案題目</b>	AirCafe 智能咖啡機
<b>描述</b>	<p>咖啡，自從十六世紀從土耳其傳到歐洲後，一直是全世界最受歡迎的飲品。有許多人認為咖啡因可以刺激新陳代謝率，又會影響胃口，還能利尿，於是想藉助喝咖啡來控制體重也可消除疲勞。清晨起床後喝一杯咖啡可醒腦，白天工作時輕喝一口咖啡也可提神。因為咖啡有刺激中樞神經和肌肉的作用，所以可以振作精神、增強思考能力，恢復肌肉的疲勞。咖啡如今已經是一項世界性的飲料，它的消費早已遍及世界的各個角落，台灣當然也不例外的是咖啡熱銷的國家之</p>

一。台灣人對咖啡的接受程度也不斷提升。對很多人來說，咖啡是每天生活的必需品，早上起來享受一杯美妙的咖啡是許多人都樂意進行的事情。不過，由於現在的社會生活步調越來越快，對於大多數上班族來說，可沒有時間等待咖啡機去研磨咖啡，他們絕大多數湊合著沖一杯速溶包來將就，因此我們本次製作此專案的目標就是希望讓使用者可以不用一大早就必須去便利商店或咖啡店排隊購買咖啡，而是可以在前一天或早上起床的時候就可以選擇自己想喝的咖啡，並設定好取用時間，如此一來，可以讓使用者節省不少等待的時間，也不會因為太過匆忙而沒辦法食用到咖啡。本專案針對遠端操作咖啡機，使用者無需直接操作咖啡機；藉由手機與咖啡機的連結，使用者在手機上能夠快速地設定好想喝的咖啡，在指定的時間讓咖啡機自行運作，並且加入喜好功能，紀錄下使用者前幾次的選擇，方便使用者在下次使用的便利性。

在網頁上紀錄下使用者的操作紀錄，咖啡種類、操作時間等，方便使用者在往後操作的便利性。

在手機的部分，使用者可與咖啡機做連結：除了最主要沖泡咖啡的功能，另外也加上了咖啡介紹、偏好功能、定時功能，時間一到就通知使用者來享用咖啡，並且依造使用者的喜好去選擇咖啡的種類，使用者只要按下確認鍵就可以了！另外如果使用者在同一天裡重複使用時，系統將會提醒使用者咖啡因攝取過量。目的就是希望使用者在繁忙之中可以簡單便利的享用一杯咖啡。

<b>專案題目</b>	文化一點通
<b>描述</b>	<p>此 App 為文化一點通，使用者打開 App 便可尋找學校的相關資訊，像是瀏覽學校網站，更便捷的找到自己要的資訊，可以使用的功能有學生專區、天氣資訊、公車資訊、定位資訊、行事曆、校園資訊，會員可以在天氣資訊查詢台北市區一整天的天氣，公車資訊提供學生要前往學校上下課的時間點有哪些公車，定位資訊提供有駕駛機車、汽車學生從自家尋找最快到學校的路徑。行事曆可以查詢學校的行事曆以及自己的 GOOGLE 行事曆來看重要的事是在哪幾天以及自己安排的時間，校園資訊可以查詢最新公告，媒體報導，校園即景，校園平面圖，學生專區，教師專區，可以從這些專區裡搜尋自己想要的資訊，並且即時收到最新消息。我們所製作的 App 最大的特色就是便利性，只需要下載一個程式就能使用：公車查詢、天氣查詢、定位導航、行事曆與查看文大最新活動資訊。使用介面也非常簡易，有手機有網路就能正常使用；也能節約手機螢幕的空間，能稍微減少手機裡 App 的數量。由於本 App 設計的簡顯易懂，用戶不需要花費太多時間來研究就能輕易上手。另外我們的 App 完全免費，也不會有任何彈出式的廣告，完全是讓文大的學生能用的便利的開心！</p>

<b>專案題目</b>	DO YOUR E-CARD
-------------	----------------

## 描述

現今已是網路時代，科技的發展讓傳統上人們藉由拿筆寫信，再去郵局寄信，郵差送信的傳達情感方式轉變為使用網路寄 E-MAIL、互通各種通訊軟體來彼此溝通、表達想法，以往在各種婚喪喜慶時節人們寄卡片給跟我們關係密切或達成良好人際關係傳達祝福的紙製卡片變成了行動電子賀卡，雖然市面上已經有一些行動電子賀卡系統，但卻有不夠普及的問題，我們希望破除不夠普及的原因，開發一款行動賀卡系統，讓使用本系統的使用者可以減少紙類使用與縮短卡片寄送的時間，兼顧環保，科技始終來自於人性，DO YOUR E-CARD 可以成為現今人與人互動的橋樑，表達人們溫暖與祝福的心意的一種平台與方式，逢年過節不再只是傳傳貼圖、文字或長輩圖，少了那種祝福祝賀關懷的氛圍，期許系統能幫人們找回些以前寫信那種儀式感，人們看了會員寄給他們的電子卡片之後，會會心一笑，滿滿的感動。

傳統紙製的卡片，一般都是四邊形平面的，為了卡片造型的多樣性，也有各種形狀的卡片，即使如此，人們仍想讓平面的卡片更加立體，於是紙張的折疊裁切創造了立體卡片，網路化時代的我們，對於圖片、影像、視覺與聽覺的要求與需求更形強烈，市面上的電子賀卡網站，有的是單純圖片加上文字的，有的有多了動畫形式的卡片，本系統網站簡潔色調柔和，易於操作，有三種類型賀卡，圖片賀卡，動畫賀卡，還有較少系統會做的 3D 賀卡，提供使用本系統的會員挑選，3D 賀卡我們是透過手機掃描二微碼呈現顯示 3D 卡片，整合 Smoothie-3D 軟體與現今掃描二微碼的技術，讓栩栩如生的影像躍然電腦上，藉由光線光影的立體呈現，增添觸目可及的海市蜃樓感，加上一般是使用手機呈現，但我們是使用電腦上網站，手機是為輔助功能，這在市面上也相對少見些。