

2016靜宜大學資訊學院
畢業專題競賽暨成果展

導覽手冊



目錄

資訊學院簡介	01
院長的話	03
資傳系主任的話	04
資管系主任的話	05
資工系主任的話	06
師資介紹	07
活動時間及展覽地點	10

編號	互動影音區	
A01	讓希望之火，點亮你我	12
A02	進擊的威力	12
A03	TripleRush	13
A04	StuckBox	13
A05	3D printer X 物聯網 X Assistive Devices	14
A06	Wifi影像互動app	14
A07	資工系宣傳影片	15

編號	數位內容區	
B01	魂靈契約-Partner Summon Project	17
B02	機車不機車	17
B03	祈和嶺之歌	18
B04	土著咻咻咻 Aboriginal War	18
B05	We Wanna Bear	19
B06	Rascal	19
B07	Racing Mix	20
B08	Momo Cycle	20
B09	Justice And Victory Alpha 天意初端	21
B10	Destiny	21
B11	Demon's Game	22
B12	Cooperation Adventure	22
B13	Care Vision	23
B14	真劍勝負	23

B15	A+Scince	24
B16	拯救城市大作戰	24
B17	魔幻黑森林	25
B18	The snail war	25
B19	姆姆好食光	26
B20	當Kinect遇見Oculus	26
B21	漢米爾頓傳奇(Legend of Hamiltonian)	27
B22	程式精靈	27

編號	資訊應用區	
C01	線上數據分析平台	29
C02	靜宜大學學生社群關心議題探勘系統	29
C03	Where is the food	30
C04	點go去	30
C05	旅遊知我心	31
C06	情緒分析	31
C07	資訊知識王	32
C08	寵滿愛	32
C09	手溫APP	33
C10	Homing pigeon (送信鴿)靜宜校園APP	33
C11	Running購	34
C12	美食資訊分享平台	34
C13	桌球賽程表網站	35
C14	靜宜排球網	35
C15	改善社群平台之錯別字	36
C16	雲端物聯網大數據智慧分析系統	36
C17	活動情報網	37
C18	小客車車牌辨識之雲端方案	37
C19	靜宜美食小幫手	38
C20	ilock	38
C21	金庸帝國	39
C22	券不離手	39
C23	臺中旅遊APP	40
C24	Open台中	40

編號

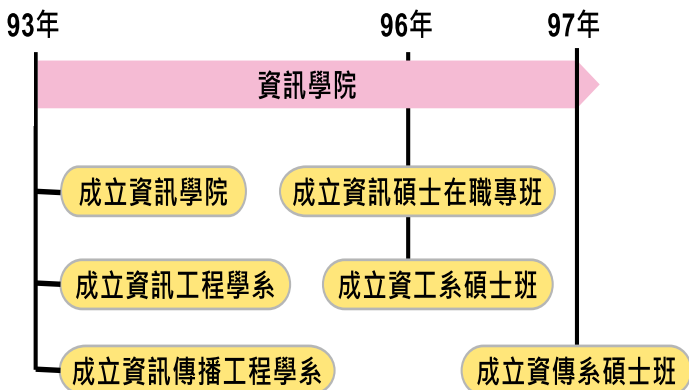
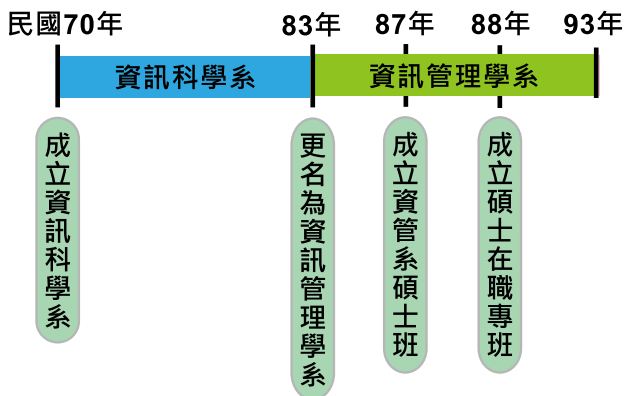
電腦系統與行動裝置區

D01	COPET	42
D02	Booking System	42
D03	FitFit	43
D04	LAETUS	43
D05	愛跑腿	44
D06	輕鬆學計概App	44
D07	PET KID-寵物領養	45
D08	小船咖啡	45
D09	鄉間小遊	46
D10	樂來樂有趣	46
D11	clock clock	47
D12	Pixelmon	47
D13	Running跑步大亨	48
D14	行動活動通報系統	48
D15	尋找靜宜	49
D16	PHOTO HERE	49
D17	Smart Plug 智慧插座	50
D18	結合Arduino與藍牙的物聯網應用設計	50
D19	Air Mouse	51
D20	我是怪獸·我走路	51
D21	行動裝置混合雲-KUMO	52
D22	sensors.NET	52
D23	智慧機器人	53
D24	料理不求人	53
D25	互動式機器人	54
D26	Fly Farther	54
D27	手形相機-羈美	55
D28	Trash Killer	55
D29	運動邀約	56
D30	悠遊公明	56
D31	折價券APP — 惠券在握	57
D32	鄰里之間	57

資訊學院簡介

壹 歷史沿革

靜宜大學資訊學院歷史沿革



本學院成立於93學年度，培育優秀資訊相關產業人才、發展資訊基礎研究及技術應用為主要發展重點，以配合國家經濟建設及資訊相關產業對高級研發人才之需求。下設有資訊管理學系、資訊工程學系、資訊傳播工程學系。

本院資訊管理學系成立於民國70年，原名資訊科學，因設立於理學院，民國83年更名為資訊管理學系，87學年度成立碩士班，88學年度碩士在職專班開始招生；資訊工程學系及資訊傳播工程學系是93學年度新設學系，並於96、97學年度分別成立碩士班開始招生，資傳系大學部自97學年度起增為兩班。

本院於96年8月搬遷至新完工的主顧大樓，目前空間規劃除行政空間外，計有1間主機房、3間專業教室平均每間約36坪(118平方公尺)；3間電腦實習教室平均每間約51坪(170平方公尺)；24間學生專題實驗室平均每間約21坪(69平方公尺)；3間碩士班研究室平均每間約19坪(62.5平方公尺)；48間專任老師研究室，每人一間研究室約5坪(17平方公尺)。

貳 院教育目標

「登」－

培育資院學生具有腳踏實地、向下紮根、務實專業之精神

「高」－

培育資院學生具有終身學習、精益求精、追求卓越之精神

「望」－

培育資院學生具有團隊合作、工作倫理、思路前瞻之精神

「遠」－

培育資院學生具有由近而遠、宏觀視野、胸懷國際化之精神

院長的話

今年是資訊學院成立十二周年同時也欣逢靜宜大學六十周年校慶，同時也是第十屆全院共同舉辦畢業成果展，每年畢業成果的展現讓許多學長的夢想都已經一一實現了，各位進入大學，都曾懷抱著一顆「我的未來不是夢」的心，如今不知妳（你）是否也已圓夢了？但我們堅信，未來的日子裡我們將協助更多的資訊學院學生完成理想、實現未來，此時此刻讓我們一起為資訊學院慶生，也同時獻上我們滿滿的祝福與期待。

三年多前，當你在選擇資訊學院成為靜宜資訊人時，我們告訴妳（你）：「這是一個物超所值的學院，您將擁有最純樸優良的讀書環境——先進的電腦設備、敬業專精的老師、熱心助人的學姐（長）、以及組織完善的學會。」如今在靜宜資訊學院短暫的日子裡，相信妳（你）們應該都擁有資訊科技紮實完整的理論以及實務課程基礎，並且在老師的指導下，畢業前也將如期完成了一個屬於妳（你）自己的畢業作品，這將是未來升學或就業時，別人肯定妳（你）的最佳保證。

靜宜資訊學院之所以受人注目，乃是全院師生共同努力的成果。妳（你）們一點一滴的成就都是我們共同的驕傲，恭喜各位終於都順利完成了一項「不可能的任務」，「改變歷史，實現理想，你我有信心」，我們這群老師、助教、秘書、學弟、妹學們仍將繼續努力於改變未來、創造歷史，完成更多「不可能的任務」。

最後，本人在此謹代表資訊學院感謝資管系胡育誠主任、資工系蔡奇偉主任、以及資傳系劉國有主任的大力支持，同時更要感謝院內所有老師的費心指導，讓這次成果展得以順利進行。畢業專題成果展是同學們展現在大學生涯這三年多來學習成就的平台，未來讓我們一起努力，「堅持每一步」，相信在不久的未來每一位同學皆能有優秀的成就，讓全院師生能以你為傲。

靜宜大學資訊學院
院長 王孝熙
2016/11/04

資傳系主任的話

畢業專題的完成，意謂著人生另一條道路即將開始，大學四年的時間很快就要過去了，相信大家都已經做好萬全的準備與規劃。今年畢專成果展適逢 60 週年校慶，想必會有許多學長姐或來賓的蒞臨參觀，希望各位都能展現在資傳系所學的专业知識及完成的優秀作品。

大學的日子，就像在玩一場 RPG 遊戲，每天就是打怪、練功和升等，畢業專題是各位面臨的最後試煉也是最艱難的關卡，在歷經與五位魔王的激烈攻防下，恭喜各位過關了。無論你 / 妳在團隊中扮演了什麼要角，永遠都要記住同心協力破關時的那份快感。但遊戲終究還是得繼續進行下去，新的挑戰馬上就要來臨，在可能沒有同伴支援的情況下，你準備好闖關了嗎？

很高興能參與到大家人生中的四年歲月，回頭看看各位大一時的羞澀模樣及帥氣的自己，只能說「回不去了」！學習是永無止境的，人生的每個階段都是新學習的開始，把握每一次的學習機會，才不會讓人生留下任何的遺憾。最後，送一句話給各位，相互勉勵：

「凡事全力以赴，雖非有所學，但必有所得」

依此要領行事，相信各位未來的日子裡都能如魚得水般的快活。

在此感謝資傳系所有指導與評審老師及系務秘書、助教們的付出，大家辛苦了！就讓我們以期待和歡樂的心情來參加這次的畢業專題成果展，也預祝大家參展順利，收穫滿滿。



靜宜大學 資訊傳播工程學系
系主任 劉國有

2016/11/04

資管系主任的話

大學四年中，大三下與大四上的「專案實作」課程主要是為了培養同學團隊合作與統整之前所學習的技術來進行畢業專題的製作。不論同學們專題的內容是 App 開發、網站建置或是其他資訊系統的開發與設計，希望透過團隊成員的創意發想與系統實做，培養同學們合作精神、溝通協調與資訊系統整合的能力。

大四的同學們除了參與畢業專題口試之外，「資訊學院畢業專題競賽暨成果展」是一個將你們的畢業專題成果呈現在所有老師與同學面前的機會。期望各位同學能謹記專題製作過程中所學習的資訊技術、專案規劃、團隊合作、溝通協調與時間管理等經驗，並且透過畢業專題的展示與介紹能將經驗傳承下去。

除了「資訊學院畢業專題競賽暨成果展」之外，校外還有更多的專題競賽正等著接受各位的挑戰。把握時間、持續努力，將畢業專題更精緻化、專業化，並且為校爭光。未來同學們不論是進一步升學就讀研究所或是直接進入職場就業，畢業專題成果會是各位展現實做能力的最佳證明。

同學們兩個學期在「專案實作」課程的努力值得喝采，也感謝所有專題指導老師、競賽評審委員、成果展工作人員的辛勞與付出。

靜宜大學 資訊管理學系
系主任 胡育誠
2016/11/02

資工系主任的話

畢業專題成果展是資工系最重要的活動。同學們統整過去三年所學，透過實作，鍛鍊溝通的能力與團隊合作的技巧，展現執行力，把最後的成果綻放在這次的展覽中。師長們（包括系所評鑑委員）也得以檢視準畢業生們是否具備了核心能力。

努力過後所得的果實是多汁甜美的，不過，同學們一定也在這個過程中發現自己不足之處，期望你們能在大學最後一年加以補強，從而更有信心地去迎接下一階段的挑戰。

最後感謝所有專題指導老師、評審委員、工作同仁、以及參展同學的辛勞與付出。
祝

專題成果展圓滿成功

靜宜大學 資訊工程學系
系主任 蔡奇偉
2016/11/04

師資介紹

終身名譽教授 李家同 教授 — 美國加州大學柏克萊校區 電機及計算機系 博士
計算生物學、基礎通訊、程式設計、資料分析、類比電路設計

唐傳義 教授 — 國立交通大學計算機工程研究所 博士
計算生物學、生物資訊、Parallel Programming Models

周文光 教授 — 美國南美以美大學 計算機科學 博士
人工智慧、影像辨認、影像處理、計算機組織與結構、數值分析、分散式處理、排隊理論

林耀鈴 教授 — 美國紐約州立大學石溪分校 計算機科學 博士
生物資訊、演算法、計算幾何學、圖學演算法、計算理論、網路計算

林芬蘭 教授 — 美國南美以美大學 電機工程 博士
數位浮水印、計算機與網路安全、資訊安全、電腦視覺、影像處理、影像資料庫

徐力行 教授 — 美國紐約州立大學石溪分校 數學研究所 博士
分群式電腦計算、演算法、圖學演算法、資訊工程、數學、數學教育、資訊科學教育

蔡英德 教授 — 清華大學 資訊科學 博士
演算法、資訊系統與設計、資訊應用

王逸民 教授 — 交通大學 資訊科學 博士
叢集與網格運算、分群式電腦計算、分散式處理

王孝熙 教授 — 交通大學 資訊工程 博士
作業系統、分散式處理、計算機網路、叢集運算

胡育誠 教授 — 中正大學 資訊工程 博士
資訊隱藏、影像壓縮、影像處理、數位浮水印、資訊安全

何英治 教授 — 美國德州大學 達拉斯分校 博士
類神經網路、分散式處理、資訊安全、排程理論、影像處理

彭宇薰 教授 — 美國紐約市立大學 音樂藝術 博士
藝術跨領域研究、西洋音樂史、鋼琴演奏

林家禎 教授 — 交通大學 資訊管理 博士
資訊安全、管理資訊系統、電子商務、影像處理、影像資料庫、數位浮水印、資訊隱藏、影像壓縮

李冠標 教授 — 巴西聖保羅州立大學 電機與計算機工程 博士
分散式處理、叢集運算、網路計算、計算機結構、效能分析與評估

劉建興 教授 — 交通大學 資訊科學 博士
無線網路通訊協定、電腦網路、電腦視覺

溫嘉憲 教授 — 清華大學 資訊科學 博士
醫療資訊、影像處理、高光譜影像分析、資料庫管理設計、人工智慧

師資介紹

王耀德 副教授 — 臺灣大學 資訊管理 博士

資料探勘、資訊管理、管理資訊系統、叢集與網格運算、數位電路設計、計算機組織與結構

洪哲倫 教授 — 清華大學 資訊工程 博士

生物資訊、計算生物學、生物醫學資訊、演算法、平行與分散式處理、格網運算、雲端運算、資料探勘

翁永昌 副教授 — 交通大學 資訊工程 博士

個人通訊、無線網際網路、WDM光學網路

顏永森 副教授 — 政治大學 企業管理 博士

電子商務、網路行銷

蔡奇偉 副教授 — 美國猶他大學 計算機科學 博士

網路計算、計算機圖學、使用者人機介面、電腦動畫與多媒體、WWW、中文計算與漢字形產生器設計、程式設計、數學、資訊工程、Parallel Programming Models

翁添雄 副教授 — 美國休士頓大學 計算機科學 博士

Optimizing Compiler、Parallel Programming Models、Computer Architecture

蘇炳煌 副教授 — 成功大學 工業管理 碩士

商用程式語言、套裝軟體、生產管理、電子商務、影像壓縮、影像資料庫、影像處理

楊孟蓓 副教授 — 美國紐約雪城大學 資訊與計算機科學 博士

數位典藏、語意網、多媒體系統、產品色彩計劃、資訊視覺化、數位科技學習

楊介山 副教授 — 美國俄亥俄州立大學 數學 博士

資料探勘、網路計算、行動計算、資訊安全、資料庫管理設計

簡永仁 副教授 — 中興大學 應數研究所資訊組 博士

資料庫系統、圖形資料庫、XML

陳武林 副教授 — 美國普渡大學 工業工程 博士

作業研究、系統模擬、生產管理、隨機模式

胡學誠 副教授 — 美國德州農工大學 計算機科學 博士

資訊應用、Web技術、雲端運算、資料掘取、遠距教學、數位學習系統、WWW、數位學習、電子商務、超媒體

王岱伊 副教授 — 交通大學 資訊科學與工程 博士

數位學習、遊戲式學習、多媒體網路系統

莊潤洲 副教授 — 中正大學 資訊工程 博士

數位浮水印、資訊安全、數位影像處理

師資介紹

謝孟諺 副教授 — 成功大學 工程科學所資訊與網路組博士
無線網路應用、嵌入式系統、WWW、Software Engineering

劉國有 副教授 — 暨南大學 資訊工程 博士
多媒體系統、Web技術、數位科技學習、多媒體設計與整合、遊戲式學習

羅峻旗 副教授 — 臺灣大學 資訊工程 博士
無線通訊、組合性最佳化、排程

許慈芳 副教授 — 清華大學 通訊工程研究所 博士
生物醫學資訊、科技輔具、資料掘取、計算機與網路安全

戴自強 副教授 — 國立成功大學 電機工程 博士
VLSI電子設計自動化、嵌入式系統、FPGA設計實務、演算法、影像辨認

楊子青 助理教授 — 中山大學 資訊管理 博士
網路行銷、決策支援系統、資訊管理、企業資源規劃

莊育維 助理教授 — 中央大學 企業訊管理 博士
知識管理、資訊管理、企業資源規劃

謝嵩淮 助理教授 — 台灣大學 資訊工程學研究所 博士
醫學資訊、嵌入式系統、資料探勘、無線網路應用、程式設計

林浩仁 助理教授 — 清華大學 資訊科學 博士
數位晶片設計、互動式微控應用、FPGA設計實務

吳賦哲 助理教授 — 台灣大學 資訊工程 博士
電腦動畫、遊戲產業、電子商務、數位出版

王肇 助理教授 — 台灣師範大學 美術研究所 碩士
電腦動畫、數位影像處理、視覺傳達、平面設計、設計美學

鄧佩珊 助理教授 — 雲林科技大學設計學研究所博士
數位影像處理、平面設計、視覺傳達、文化創意產業、設計美學

詹毓偉 助理教授 — 國立清華大學資訊工程研究所博士
系統分析及程式設計、計畫撰寫及執行、數理分析

黃科璋 助理教授 — 國立成功大學電腦與通信工程研究所博士
資料探勘、軟式計算、影像處理、演算法

康贊清 助理教授 — 國立中正大學資訊管理學系博士
資訊接受、虛擬社群、電子商務、知識管理、多變量統計分析

李崇明 講師 — 中興大學 應用數學 碩士
影像資料庫、計算理論

活動時間及展覽地點

活動時間

2016 靜宜大學資訊學院畢業專題競賽暨成果展

舉辦日期：105 年 11 月 26 日 (星期六)

時 間	活動內容	地 點
09:00-12:00	競賽展示與競賽評分	主顧樓大廳 主顧創藝空間 (2F)
10:30-10:45	開幕茶會	主顧樓大廳
12:00-14:00	作品展覽	主顧樓大廳 主顧創藝空間 (2F)
14:30-15:30	競賽成果頒獎	主顧 115 演講廳
15:30-16:00	摸彩活動	主顧 115 演講廳
16:00~	賦歸	

展覽區域

- A. 互動影音區
- B. 數位內容區
- C. 資訊應用區
- D. 電腦系統與行動裝置區

共同展出

第三屆瑪利 MAMA 盃校園創意競賽

互動影音區





A01 讓希望之火，點亮你我

指導老師:劉國有

組員名單:周芷璇、陳婕妤、陳亭瑄、
邱如君、黃振瑋

成果摘要:

結合文創與科技，利用互動數位內容打造一個虛擬放天燈的空間，彷彿身在平溪，同時也能減少施放天燈對環境的破壞。在此專題中，以平溪天燈為故事主軸，利用VR裝置與Leap motion來作為互動科技體驗，學習了解天燈的歷史背景。

關鍵字: VR、Leap motion、文創



A02 進擊的威力

指導老師:吳賦哲

組員名單:李宗達、吳俊逸、賴瑩珊

成果摘要:

我們主要以海洋議題作為此作品的起源,到底是什麼因素，使得我們的海洋生態一天比一天糟糕,而其中的因素有許多種類,我們選擇了塑膠微粒作為方向,希望人們可以因為我們的作品而意識到此問題的嚴重性。

關鍵字: 塑膠微粒、海洋、環保



A03 TripleRush

指導老師:黃科璋

組員名單:黃碩訢、黃拓維、沈富權
林靖晏

成果摘要:

TripleRush為一款開發於Android系統的RPG手機遊戲，玩家在遊戲中扮演傭兵團的指揮官，TripleRush採用直覺式的點和滑作為主要的操作模式，玩家藉由連接三個點來形成一個三角形的攻擊範圍，指揮底下的團員利用「三角戰術」對魔物進行討罰。同時間可以上場的角色最多限制為六名，所以熟練的玩家甚至可以透過不同的角色連線來製造多重的攻擊效果。

關鍵字: 手遊、Android、三角



A04 StuckBox

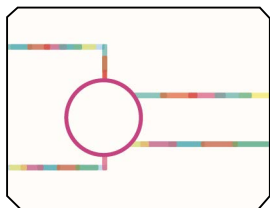
指導老師:莊潤州

組員名單:金壘、魏朋宥、羅中璋
李亞芸

成果摘要:

以架空下水道為故事主要的舞台，將手機放置在特製的木盒上方，配合充滿回憶的插卡遊戲機制，實現實體裝置與虛擬3D影像的結合，相互搭配出新的小品解密遊戲體驗。看似固定大小的Box，裡面卻有更加寬廣的異次元世界，在重重機關以及密道下，究竟能逃離還是Stuck in Box？

關鍵字: AR、解謎、插卡



A05 3D printer X物聯網X Assistive Devices

指導老師:蔡英德

組員名單:林冠霖、王寧智、林冠儒
吳厚靖、古家騏

成果摘要:

隨著科技的進步以及高齡社會的到來，智慧型家居生活逐漸受到重視，而這樣會使得故有的產品遭到汰換並產生浪費，於是，我們應用物聯網概念，設計出能夠智慧化現有的產品—窗簾控制器，進而輔助及便利人類生活，利用物品與現代科技，達到以物聯網實現智慧家庭的效果。

關 鍵 字：窗簾控制器、物聯網、智慧型傢俱X物聯網



A06 Wifi影像互動app

指導老師:王耀德

組員名單:林治洋、黃暉揚、劉至軒

專題網址：https://play.google.com/store/apps/details?id=teonly.droideye&hl=zh_TW

成果摘要:

目前我們能夠使用Wi-fi連線的方式，讓我們可以進行網址與裝置的視訊，而且修正了第一次口試時我們其中一個問題—手機型號限制。現在可以使用這個程式而不受限於手機型號，電腦也可以開啟視訊。

關 鍵 字：wificamera、無線攝影App



A07 資工系宣傳影片

指導老師:蔡奇偉

組員名單:謝承峰、陳立霖、郭承鑫

成果摘要:

我們這組做的專題是資工系宣傳影片，主要的內容是介紹靜宜大學資工系，讓大家認識資工系，例如:教學模式、上課內容、軟硬體設備、系辦的運用、系學會的活動，我們第一部影片做的是介紹靜宜的校園環境、資工系的上課地點與系辦系窩，讓一開始加入資工系的一年級新生透過認識校園環境，更加熟悉資工系。

關鍵字: 影片



數位內容區





B01 魂靈契約- Partner Summon Project

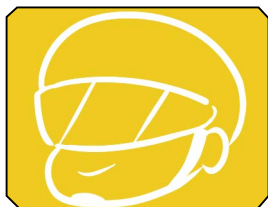
指導老師:劉國有

組員名單:何祥祿、邵子群

成果摘要:

利用VIVE所提供的搖桿及頭戴裝置，模擬出像魔法師畫魔法陣的一種體驗，搭配召喚獸與自身協力作戰的方式，並利用VR所增添的互動感及視覺體驗，創造出一款在對戰上有多重感受的VR遊戲。

關鍵字: VR、HTC-VIVE、魂靈契約



B02 機車不機車

指導老師:蔡英德

組員名單:范嘉玲、羅佳玲、陳佳騰
劉依慈

成果摘要:

臺灣交通死傷七成以上為機車肇事。從2015年七月開始政府針對機車考照增加筆試考題以及路考關卡。

本項目是將路考、情境題以虛擬實境模擬的方式呈現。利用動態影像、實境，讓應試者對於試題的印象更為深刻，不再是死記硬背，亦期望使用者能安全上路、了解法規，保護自己，也保護他人。

關鍵字: 機車、機車考照



B03 祈和嶺之歌

指導老師:王岱伊

組員名單:許襄鈴、葉庭瑋

成果摘要:

本遊戲是針對青少年族群設計的一款2D冒險動作類手機遊戲。透過動畫與遊戲關卡穿插的方式進行，每一個關卡都使用不同角色的視角來進行，除了能夠善用每個角色的特長來玩遊戲，更能體會到各個角色不同的性格差異。期望玩家在玩完遊戲後，能夠感受到我們所要傳達的理念。

關鍵字: 冒險動作類、手繪風



B04 土著啪啪啪 Aboriginal War

指導老師:吳賦哲

組員名單:呂鎧任、吳采霖、林楷倫
蘇暉筑、陳亭如

成果摘要:

是一款由4人連線的策略圖版遊戲，以大富翁的架構來做出一場勢力的戰爭，玩家可以在這款遊戲體驗合作與競爭的樂趣，一擲千人的快感。希望可以藉由結合策略勢力，帶給玩家不同於普通大富翁的遊戲體驗。玩家可以在閒空時拿出手機來，打開遊戲進行隨機配對遊戲，它為了回歸祖國，征服本地的土著，與其餘競爭者搶奪資源吧!!!

關鍵字: 土著啪啪啪、多人連線手機遊戲、大富翁



B05 We Wanna Bear

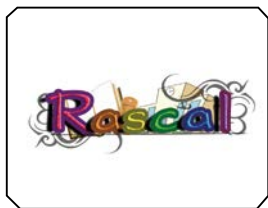
指導老師:楊孟蓓

組員名單:黃綺萱、羅玉慈、李弘韻
盧品含

成果摘要:

遊戲的故事以泰迪熊為主軸，媽媽買了一隻泰迪熊要獎勵遊戲中得到最高分的小孩，所以遊戲功能主要為多人連線，且是以關卡式做連接，每個關卡呈現的方式也不同，讓闖關時增添趣味，跟以往遊戲也比較不同。

關鍵字: 泰迪熊、多人連線、關卡



B06 Rascal

指導老師:莊潤洲

組員名單:陳怡潔、邱宜庭、黃萱惠
洪捷儀、黃祈嶸

成果摘要:

想起當時國小年幼無知的我們，總愛在學校做一些頑皮的事情，例如上課講話、偷吃東西、上課偷傳紙條不要被老師發現、做掃地工作的時候喜歡偷懶、或者爬牆出去買飲料，都會想盡辦法不讓老師抓到，滿足心中的一點小搗蛋的心裡，利用這次的畢業專題，我們想回味一下小時候搗蛋的感覺。

關鍵字: 壞蛋、搗蛋



B07 Racing Mix

指導老師:黃科璋

組員名單:楊子輝、黃士哲、陳侃胤
謝旻浩、駱晟堯

成果摘要:

Racing Mix主要是一款競速取向的賽車遊戲，玩家可以透過跟AI的練習，增進自己對遊戲的熟悉度，進而取得更好的成績。遊戲關卡依照難度不同分為3關，玩家可以享受在不同賽道奔馳的快感，相較於大部分橫衝直撞的賽車遊戲，Racing Mix著重於用簡單的操作完成細緻的操控，讓玩家攻略於賽道之中。

關鍵字: Racing Mix、AI對戰、手機遊戲



B08 Momo Cycle

指導老師:楊孟蒨

組員名單:李冠儒、楊馨茹、賴燕廷
曾文柔

成果摘要:

以2D方式呈現的手機APP遊戲，遊戲劇本以桃太郎故為主軸，而遊戲規則及玩法是依循漢米爾頓迴圈(Hamiltonian cycle)，玩家可以任選一個點為起點，在不同地形中碰撞所有的點，且走過的路徑不能重複，而起點即為終點，所以最後要再走回起點才可過關。訓練玩家的邏輯思考能力，過關路徑不只有一條，玩家過關後，依舊可以重複再玩，尋找出更多不同的路徑。

關鍵字：桃太郎、漢米爾頓迴圈、演算法



B09 天意初端

Justice And Victory Alpha

指導老師:洪哲倫

組員名單:蔡旻達、辛建甫、蘇約寧
陳美珊、張甄琳

成果摘要:

現在很多學生對於程式多少會感到害怕，甚至是失去了興致。對於年輕族群來說，最親近的莫過於遊戲了，若設計一個輕鬆簡單的手機遊戲，將十分易於被大眾接受。遊戲中除了RPG怪物對打模式之外，另外還有多人連線答題系統，使得學生可以即時學習即時練習！

關鍵字: 天意初端、Java、教學遊戲



B10 Destiny

指導老師:王肇

組員名單:李柏賢、關睿、林宏歷
吳采霖、蔡宛渝

成果摘要:

很久以前存在著魔法，但因為太過強大而封印在牌中。時間回到現代，男女主角在因緣際會下拿到了牌，卻引起了一場撲克牌與魔法的戰爭，究竟會循著從前的故事那般不斷地重演，還是能改寫命運呢？以特效結合影像呈現出與以往影片的不同，以撲克牌與魔法為劇情的主軸，在特效上使用光及爆破場景，並加入片頭手繪動畫創作出奇幻的觀感。

關鍵字：魔法、微電影



B11 Demon's Game

指導老師:劉國有

組員名單:陳孜真、鄭妙慧、程仕坤
曾暉堯

成果摘要:

Demon's Game為一款結合實體與虛擬、2D與3D畫面的數位桌遊。本遊戲使用Unity開發系統、ZBrush打造獨一無二的模組、MediBang Paint Pro繪製各種原創設計角色。玩家透過掃描實體卡牌進行遊戲事件觸發，藉由手機進行遊戲操作，如：購買商品、掃描卡牌、戰鬥操作等等，並且透過3D全息投影戰鬥畫面讓玩家有身臨其境的臨場感。

關鍵字: 遊戲、puppymonster、android



B12 Cooperation Adventure

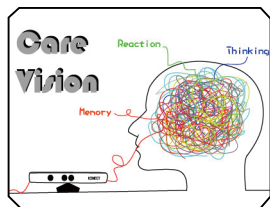
指導老師:劉國有

組員名單:劉盈君、林晏丞、賴炫宗
陳立軒、余柏翰

成果摘要:

Cooperation Adventure是一款網頁連線關卡遊戲，玩家手機做為遊戲操作搖桿，讓玩家不會把所有目光都集中在自己手機上。Cooperation Adventure不同於其他競爭遊戲，此款目的是讓一同玩的玩家能夠合作破關。

關鍵字：Cooperation、Adventure



B13 Care Vision

指導老師:楊孟蓓

組員名單:周律慈、吳程榆、陳庭誼

成果摘要:

Care Vision產品是一款結合Kinect的益智遊戲，此遊戲的內容為預防腦部老化的體感遊戲，這款遊戲主要適用於60歲以上的中老年族群。遊戲內容主要分為三大領域。首先是，肢體運動結合數學公式，讓老人能夠伸展肢體與大腦邏輯思考;次要的是，運用鏡像原理，遊戲畫面與實際操作方向相反，採用上下左右顛倒的模式進行，讓老人家大腦判斷方向感;最後是，記憶拼圖，在限定時間內，將其所有卡片配對完成，讓老人能夠刺激大腦的記憶力。

關鍵字: 預防、老化、體感



B14 真劍勝負

指導老師:吳賦哲

組員名單:王琦、葛達文、黃承皓

楊仁宗、林昇諺

成果摘要:

本款遊戲真劍勝負為針對18歲以上族群所設計的作品。藉由簡單的操作進行遊戲，是一款容易上手的ARPG遊戲。進行方式為即時戰鬥的系統。玩家不需要經由複雜的練級與素材武器的合成，也可以經由劇情的推進享受劍的戰鬥。藉由半藏的華麗劍術，帶領玩家進入爽快的劍技格鬥世界。讓喜愛熱血劍技打鬥遊戲的族群可以盡情的享受此款遊戲的樂趣。

關鍵字：ARPG、即時戰鬥、劍技



B15 A+Science

指導老師:黃科璋

組員名單:黃俊陽、徐意如、康芸瑄
余鈞均

成果摘要:

我們設計的A+Science，是一款結合 AR 擴增實境，並專為國小學生設計的一款互動式教學遊戲。所以透過A+Science 這款互動式遊戲，除了是作為輔助國小學生，做為自然與科學這門科目的課外輔助教材之外，我們挑選出幾個有趣的小單元進行設計，我們將每個單元串成一個完整的故事，例如宇宙、地球演化....等等，讓學生就像是故事中的主角一樣，必須透過使用各種自然現象的反應，才能闖關成功。

關鍵字: AR、自然科學



B16 拯救城市大作戰

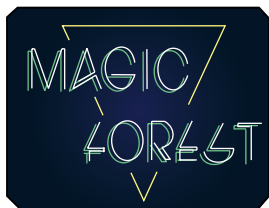
指導老師:陳武林

組員名單:黃明升、朱俊霖、吳尹園
李蕙馨

成果摘要:

這是一款RPG手機遊戲，故事以拯救世界為主軸，有豐富劇情及地圖搭配生動的音效，可以供玩家身歷其境自由行走，並且可以隨機遇到怪物開啟對打，還有偶發的小任務，藉此可獲得小道具及裝備，也有商店可供買賣，升等破關一起拯救世界吧!!

關鍵字: 預防、老化、體感



B17 魔幻黑森林

指導老師:胡育誠

組員名單:張劭艾、許育綸、吳俊穎
鍾政翰

成果摘要:

利用Construct 2平台開發而成的闖關遊戲，主角可以自己選擇是否要擺脫過去頹廢不堪的生活，或是展開一系列的冒險為自己的人生負責。冒險過程中遭遇各種不同的遊戲情境，結合橫向捲軸、格鬥遊戲等，及按鈕選項的遊戲岔路，結局也都將因不同的選擇而有不同的改變。

關鍵字: 冒險、魔幻、闖關遊戲



B18 The snail war

指導老師:翁添雄

組員名單:黃日和、蔡宜芳、黃玉婕

成果摘要:

坦克大決戰是一款射擊作戰遊戲，遊戲中玩家可以體驗到跟電腦對抗的樂趣，並操作坦克利用走位、射擊和牆壁特性來保護自己及消滅敵人。

這款The snail war是新型的傳統遊戲，主要概念是傳統的模組概念不變之外新增新的模組及玩法變化。

關鍵字: 蝸牛對戰、射擊作戰遊戲、The snail war



B19 姆姆好食光

指導老師:李崇明

組員名單:楊世安、林東穎、匡祖文

成果摘要:

校園內外所有美食通通收錄在這裡。

關鍵字: 美食



B20 當Kinect遇見Oculus

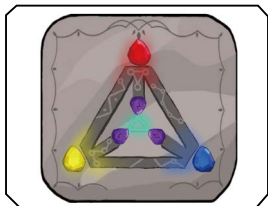
指導老師:吳賦哲

組員名單:林宗賢、潘世光、陳奎昇
吳夏任

成果摘要:

此專題是結合體感裝置Kinect及Oculus VR，並使用Unity遊戲引擎開發出以坦克為主的第一人稱射擊遊戲。

關鍵字: 預防、老化、體感



B21 漢米爾頓傳奇 (Legend of Hamiltonian)

指導老師:徐力行、楊孟蓓

組員名單:張育銘、吳宇倫、徐祥豪

成果摘要:

以計算機圖形理論為主軸，設計一個智慧型手機的動作類卡片遊戲，並研究如何將教材與遊戲做結合，讓所有人都能輕鬆的認識圖形理論。

使用者透過手機螢幕觸控，一筆畫完成圖形連線，跳脫了書本讓使用者實際去了解圖形理論的規則，並藉由各種豐富圖形的關卡，讓玩家一步步深入圖形理論中。並在遊戲中加入了卡片戰鬥元素，讓玩家與怪物戰鬥後可對英雄進行培養和收集，增添學習上的樂趣。

關鍵字: Hamiltonian、Mobile application、Puzzle game



B22 程式精靈

指導老師:蘇炳煌

組員名單:陳璐、阮汶婧

成果摘要:

本專題研製之理念源自於隨著網絡技術和智慧型手機的普及，在宅文化覆蓋面越來越廣的今天，戀愛養成類的遊戲受到了極大的歡迎。它可以讓玩家通過不同的方式來“攻略”美少女從而和她們談一場美妙的戀愛，滿足玩家對虛擬人物的幻想，豐富玩家的精神生活。

本遊戲運行於Android系統上，使用App Inventor和DREAMWEAVER進行開發，使用了MySQL進行資料的存儲和交互。我們所開發的這個遊戲內容新穎，介面美觀，功能豐富，可玩性高，對於戀愛養成類遊戲愛好者來說有很大的吸引力。

關鍵字：遊戲；戀愛養成；虛擬互動

資訊應用區





C01 網頁分析工具的設計與實作

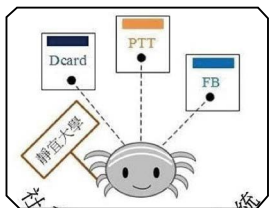
指導老師:胡學誠

組員名單:張博雄、張博詔、蔡雅筑
林芳妤

成果摘要:

線上數據分析平台是一個讓使用者能簡易操作的統計工具，本系統提供基本統計、圖表繪製、相關係數、未來預測四大功能，並提供兩個情境模擬小遊戲讓使用者藉由遊戲與系統的互動對本系統有更進一步的了解。系統也提供上傳數據資料的功能，使用者能使用網路上取得的公開數據資料於本系統上運作，增加系統的彈性。系統的特色在於其易用、開源、可擴充性。

關鍵字: 數據、分析、統計



C02 靜宜大學學生社群關心議題探勘系統

指導老師:溫嘉憲

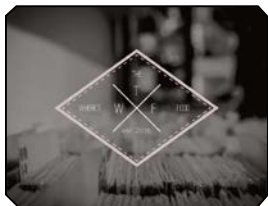
組員名單:羅世軒、吳佩蓁、邱玟甄

專題網址: <http://120.110.112.32:8080/web/In-page/index.php>

成果摘要:

本專題使用網路蜘蛛原理，在網路多媒體社群(例如:Dcard、PTT、FB等各大網路媒體)中，針對靜宜大學特定議題進行文章與評論之搜尋，以收集大量的樣本資料加以分類歸納，並進行關鍵字分析後，彙整成動態圖表，讓使用者可以查看個人所需資訊並且快速了解時事議題。

關鍵字: 網路爬蟲、社群資料分析、資料探勘



C03 Where is the food

指導老師:顏永森

組員名單:鍾志偉、黃瑋倫、趙珮玉

成果摘要:

大學生涯中，最大的樂趣也是煩惱之一，就是三餐要吃什麼？我們將藉由簡易的搜尋，讓美食無所遁形。在地美食正等待你我一同去發掘。

關鍵字：網路爬蟲、社群資料分析、資料探勘



C04 點go去

指導老師:王耀德

組員名單:賴俊傑、徐偉傑、楊智勛
鄭兆洵

成果摘要:

在App內發佈比賽約戰訊息，應戰，向其他用戶發起挑戰等功能。用戶可以尋找球隊，加入球隊，創建球隊。每個球隊有一個隊長，隊長可以管理隊員的入隊申請，發佈比賽信息和接受挑戰。

關鍵字：尋找信息，發佈信息



C05 旅遊知我心

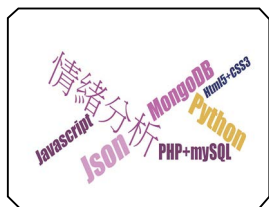
指導老師:葉介山

組員名單:宋俊毅、張喬俐、王榆任
謝孟玲

成果摘要:

時常想著要去那兒旅遊，卻不知道哪裡好玩的朋友們，可以透過我們的旅遊網站，填寫一份客製化問卷，問卷內容隱含人格特質、興趣喜好、生活經驗等相關資訊，由我們的後台進行分析歸類，規畫出最貼近你所需求的旅遊清單，完善景點資訊、GPS地圖定位，以及景點附近的餐廳住宿推薦，讓你擁有最適合自己的絕佳旅行！

關鍵字：台中、旅遊、行程規劃



C06 情緒分析

指導老師:葉介山

組員名單:張博森、武惠群、王昱閔
宋曜宇

專題網址：120.110.112.86:3000

成果摘要:

用Python將欲尋找的關鍵字在蘋果新聞、東森新聞、ppt...等進行爬蟲，將其段字，並加以分析評分，最後總和統計其計分，並用網頁視覺化呈現。

關鍵字：台中、旅遊、行程規劃



C07 資訊知識王

指導老師:王孝熙、黃科璋

組員名單:陳佑俞、謝瑩蓁、周于楨

徐琬玲

成果摘要:

傳統的學習只是從書中學習知識，我們也都經歷過這段時間，所以設計這款遊戲。我們利用現有的遊戲app「知識王」，將題庫範圍縮小為資訊類別，玩家在限時內回答題目，並且比對手更快答對題目就能獲得較高的積分最終贏家就能成為遊戲裡的百萬富翁。益智問答遊戲不僅能陪我們消磨無聊時間，還可以從遊戲裡獲得資訊相關的知識，值得嘗試！

關鍵字：情緒、分析



C08 寵滿愛

指導老師:王孝熙、詹毓偉

組員名單:徐千涵、陳又瑄、吳采倪

陳鈺婷

專題網址：<http://of.itsa.org.tw/projects/2608#self>

成果摘要:

此系統藉由各機構刊登的寵物open data，讓使用者在刊登區搜尋寵物相關資訊，透過這些寵物資訊和機構資訊，來評估自身的認養意願，如有認養意願，可從機構資訊中取得聯絡方式或前往該機構認養。其中能透過註冊會員取得我的寵滿愛功能，此功能可以將欲認養的寵物加入清單內，追蹤認養狀態。

關鍵字：寵物、認養



C09 手溫APP

指導老師:胡育誠

組員名單:宋星瑛、陳怡瑄、楊喻茹
邱惠玲

成果摘要:

現今網路上的卡片製作影片重複性高且非常複雜,為了讓使用者能夠快速找到想製作的卡片我們蒐集了相關卡片製作的影片加以分類整理並挑選部分卡片製作進行重新錄製。有別於網路上卡片製作影片通常英文字幕,我們所製作的影片附上中文字幕給手作愛好者方便瀏覽。近年來,行動裝置逐漸成為現代人的生活必備品,因此專題內容選擇以APP的形式呈現。提供人們可以使用我們開發的APP快速找到想製作的卡片並且完成卡片。

關鍵字:手作卡片、卡片教學



C10 Homing pigeon (送信鴿)靜宜校園APP

指導老師:胡育誠

組員名單:王聖凱、高崇崴、李政謙
蔡中睿

成果摘要:

本專題是以建築立體圖介紹靜宜大學各個主要教學建築物,提供校內資訊和校園周邊資訊為輔所開發的一款 APP。專題內容包含靜宜大學介紹、多棟大樓的3D立體大樓圖導覽、使用者可以對話或是發表文章的小聊天室、行事曆等等。我們以IOS作業系統作為開發平台,結合FIREBASE資料庫讓我們的聊天室得以發展成小型討論區,展現與人不同之處。

關鍵字:IOS,校園幫助,校園討論,Xcode,3D繪圖,聊天室
討論區



C11 Running購

指導老師:蘇炳煌

組員名單:葉芯慈、紀詠芝、林慈涵
陳曄昀

專題網址：<http://of.itsa.org.tw/projects/2592>

成果摘要:

Running購提供的是一個Web平台，讓使用者就算坐在電腦前也能透過此平台以最簡單、最便利的方式串起連結，滿足彼此的需求。我們以許願樹的概念為基礎，讓不想出門的顧客將需求掛在許願樹上，等待想賺外快的跑腿者能夠在許願樹上看見、並且捕捉顧客的各種需求，達到雙方的最大效益。而在Running購建置完成後，我們期望它能創造新一代的宅經濟。

關鍵字：跑腿、便利、宅經濟



C12 美食資訊分享平台

指導老師:詹毓偉

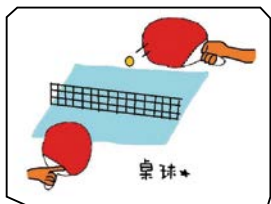
組員名單:許廷睿

專題網址：<http://www1.pu.edu.tw/~s1028121>

成果摘要:

在臺灣人民對美食逐年的重視，加上網際網路的發展相當迅速，因此使用者在尋找美食之前，都會藉由網路搜尋引擎，來搜尋美食網站來尋找要吃的美食，而我們的美食網站以台中美食為主要；以台中市政府資料開放平台提供商家介紹、地理位置以及該美食店家的評價等相關資訊；能讓使用者紀錄餐廳或小吃店的地理位置，並且知道時間和餐廳評價。本網站以即時標記，可以讓使用者上傳美食照片與介紹美食為特色。

關鍵字：美食、台中美食、台中



C13 桌球賽程表網站

指導老師:王逸民

組員名單:姜柏志、吳哲宇、洪舜文
江家豪

成果摘要:

利用賽程表網站透過簡單步驟即可自動排成賽程。無須人工慢慢繪製，提供使用者選擇賽制包括(1.單人淘汰賽 2.雙人淘汰賽 3.以及混合賽制)，以及提供對戰紀錄查詢還有輸入比賽結果即時顯示，並且提供完整賽制規則查詢及相關桌球比賽資訊。

關鍵字：賽程表、桌球規則，桌球賽制



C14 靜宜排球網

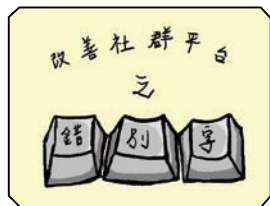
指導老師:王逸民

組員名單:黃星豪、林洋琛、王昱程
陳威仰

成果摘要:

我們做出電腦化排出賽程的功能使得靜宜老師不用在手動去排賽程表，也拍了許多排球的教學影片可以讓排球新手學習，為了增加大家能進來排球的人數，所以也做了一些有關於能增加排球知識的小遊戲，最後如果有人想知道之前系上的比賽資料也可以利用此網站去搜尋。

關鍵字：排球、靜宜排球



C15 改善社群平台之錯別字

指導老師:謝孟諺

組員名單:劉學哲、郭家好

專題網址: <http://www1.pu.edu.tw/~s1008742/my/index.html>

成果摘要:

改善社群平台錯別字，為增加視覺障礙在發布社群平台文章時，能語意通暢，進而達到傳達使用者想表達之文章內容，並降低視覺障礙在發布文章時的挫折感。透過程式抓取了許多網路新聞，將新聞內容段詞後並製成語料庫，供後續分析使用者文章錯別字之使用，並且設計了簡單易操作的網頁。

關鍵字：中文校正、巨量資料



C16 雲端物聯網大數據智慧分析系統

指導老師:洪哲倫

組員名單:高翊嘉、盧聖亞、李俐穎

專題網址: <http://www1.pu.edu.tw/~s1008742/my/index.html>

成果摘要:

本系統利用鏡頭將影像拍攝下來並辨識被拍攝下來的人物。因資料有限，所以我們只能辨識特定人物而非所有人。這個系統主要用到兩個技術分別是Big Data與Deep Learning。我們會使用前面提到的兩個技術做出一個整合的系統，而非只有一個技術單獨運作。系統在Big Data這方面，使用Hadoop與HBase這兩項工具來幫助我們管理拍攝的影像以及辨識結果。在Deep Learning這方面，則是使用Caffe幫助我們系統訓練model並透過model判斷影像的人物。

關鍵字：中文校正、巨量資料



C17 活動情報網

指導老師:蔡奇偉

組員名單:李祐誠、賴柏強、揭侖翰
楊詠霖、沈沅韻、林威佑

專題網址：<http://www.activityinformation.twbbs.org>

成果摘要:

讓一般的使用者能方便在家中，利用網際網路的功能，方便的尋找自己想要的活動。透過申請加入會員的方式，讓參加者可以使用網站提供的功能。後台管理系統，採用 MYSQL 做為資料庫系統，提供管理者一個方便且快速的介面，管理者利用網路可以在任何地方輕鬆處理所有資料。也可以管理各個參加者的資料。讓管理方式更加方便及人性化。

關鍵字：活動站



C18 小客車車牌辨識之雲端方案

指導老師:周文光

組員名單:徐振紘、方可揚、戴合謙

成果摘要:

使用機器學習訓練電腦辨識各廠牌汽車，加以影像處理增加辨識準確度。

關鍵字：機器學習、品牌辨識、影像處理



C19 靜宜美食小幫手

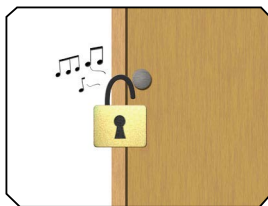
指導老師:翁添雄

組員名單:王亦成、劉冠毅、劉蘊韻

成果摘要:

靜宜美食小幫手是一個匯集了靜宜周邊美食商家資訊的生活服務APP。用戶可以透過APP搜尋周邊距離自己最近的美食商家，查看商家的菜單、評分、地址等資訊，挑選心儀的商家，還可以將自己的心得和照片，分享給其他用戶。

關鍵字：JAVA、評判



C20 ilock

指導老師:胡學誠

組員名單:蔡欣怡、陳彥廷、孫康瑄

成果摘要:

利用Arduino製作的簡易居家門鈴，整合實用性及方便的功能，把作品移至人人都重視的居家防護上，再利用每個人手邊都輕易有的工具就可以開門，也加上了貼心可愛的小提醒-歡迎大家回家的音樂旋律，標榜人人都可以自己動手做的概念所製作出的門鎖系統。

關鍵字：居家防護、門鎖、Arduino



C21 金庸帝國

指導老師:吳賦哲

組員名單:湯翊民、葉子寧、黃祥紘

成果摘要:

【金庸帝國】是一款以RTS遊戲為基礎的單機遊戲，透過兵種相剋與戰略執行，實行一種強者天下的威權，故事內容以金庸小說為基礎做改編，其中再加入RPG的元素讓玩家能夠完成自己當英雄救世濟民的夢想，以蓋世武功的英雄為首建造一個強大的軍隊勢力再搭配上玩家的策略，創造一個屬於自己的金庸帝國。

關鍵字：金庸、RTS、遊戲



C22 券不離手

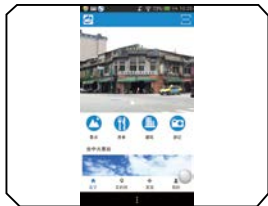
指導老師:顏永森

組員名單:侯壘壘、李雲鑫、陳祺良
徐濤

成果摘要:

一款優惠券相關的app，包含（城市選擇顯示商家信息、搜索、圖片鏈接、分類按鈕、登錄註冊、優惠券列表實時顯示）等功能。用戶可以通過掃描二維碼獲取優惠券，商家可以在登錄註冊後發佈優惠券，發佈優惠券後，我們後台根據商家填寫的優惠信息利用第三方網頁進行二維碼的製作，然後後台上傳。

關鍵字：優惠券、發佈、掃描



C23 臺中旅遊APP

指導老師:林家禎

組員名單:陳智宇、黃文俊、林應昌
林鎮煒

成果摘要:

我們的專題是以臺中中城區為旅遊背景開發的一款旅遊APP。用戶通過註冊登錄來查詢臺中中城的美食、建築、人文等資訊。來瞭解臺中中城的魅力所在。在APP中還運用上3D技術，將一些特別的建築利用3D技術在APP上還原，讓使用者能夠身臨其境一樣，同時也希望能夠吸引使用者前往旅遊。並且借此宣傳和傳承臺中中城的文化。

關鍵字：臺中旅遊・APP・3D



C24 Open台中

指導老師:葉介山

組員名單:陳鳳娥、楊宏昌

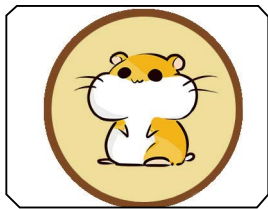
成果摘要:

專題圍繞open data研製，以台中為中心，搜集政府開放數據，加以篩選、歸納，用適當的可視化方式呈現出來。在本專題中，我們主要開發了網站前端的架構及顯示效果和後台數據庫的建構，功能方面設置了最基礎的首頁及數據中心，並且往客製化的方向發展，增加了熱門推薦，用戶在線留言，用戶個人收藏以及簡單的註冊登錄。用戶若有問題，可隨時向我們發送郵件。在頁面的左上角和右上角，我們還增加了搜索和分享功能，為用戶提供便利。

關鍵字：open data、開放資料

The background is a light blue gradient representing the ocean. It is decorated with several cartoon-style fish: two orange and white clownfish, one yellow fish, one blue fish, and another orange and white clownfish. There are also small blue bubbles scattered throughout. At the bottom, there is a vibrant coral reef with green, yellow, and purple coral structures. A blue rock is also visible among the coral.

電腦系統與 行動裝置區



D01 COPET

指導老師:蔡英德

組員名單:許育豪、孫子婷、張皓容

成果摘要:

本遊戲主要是為對象喜愛寵物以及對益智遊戲有興趣的玩家，此遊戲製作軟體為Unity，養成遊戲主要是讓玩家體驗真實感，透過和老鼠的互動培養耐心照顧倉鼠，遊戲操作性簡單易上手，遊戲畫面繽紛的色彩與可愛圖像讓人有被療癒的效果。藉由搭配的小遊戲結合益智遊戲，交叉的遊戲類型轉換比起單一的遊戲內容更豐富，這個遊戲可以使無法在現實中飼養老鼠的玩家們體會到陪伴老鼠成長的樂趣。

關鍵字：倉鼠，養成遊戲



D02 Booking Booking

指導老師:胡學誠

組員名單:賴鈺婷

專題網址：<http://book.yutinganne.com/index.php>

成果摘要:

提供業者一個便利的租書系統，也帶給消費者許多的便利性。利用資料庫的連結可顯示出會員資料及會員註冊，以及租借及預約的功能；本專題最大的特色是在倉庫方面的資訊使用了Google Charts去統整資料及數據，讓管理者可以便利的看出店裡的進出貨比例及量。

關鍵字：租書系統,錦城大雅店



D03 FitFit

指導老師:簡永仁

組員名單:黃盈甄、王筱淇、王仁儀
邱怡貞

專題網址：<http://of.itsa.org.tw/projects/2590>

成果摘要:

服裝的搭配一直是許多人的煩惱，如果能透過手機預覽服裝的搭配，不但省去從衣櫥拿衣服的麻煩，更減輕了得一件一件試穿的力氣，透過我們的APP就能感受到穿起來的樣子。

關鍵字：衣服搭配、穿搭



D04 LAETUS

指導老師:王耀德

組員名單:蔡昇樺、康為傑、劉俊彥
許栢源

成果摘要:

一款將目前流行的節奏遊戲與過去經典打王RPG做結合的遊戲。故事背景設定以音樂作為動力的世界LAETUS，但未知的原因導致顏色消失，音樂被人遺忘。遊戲主角雷特斯立志要把這些音樂找回來，讓世界重新充滿七彩的顏色。設定手機以橫向方式操作，下方三方之二的螢幕是觸碰那些點擊點，上方剩餘的三分之一呈現主角與怪物的動畫，根據節奏點擊正確率對怪物發動攻擊並消耗血量，在音樂結束前將怪物擊敗。

關鍵字：節奏點擊快感 RPG劇情



D05 愛跑腿

指導老師:蘇炳煌

組員名單:林佳穎、張慈庭、李孟蓁
林彥瑞

成果摘要:

這是一款提供現代人能即時取得所需物品的跑腿平台，顧客可以將欲購買物品以及時間限制等需求張貼在任務牆上；而跑腿者可在任務牆上接下任何自己能完成的跑腿任務，並可以在完成後取得任務內容中協定的報酬。此應用程式擁有即時性的特點，能夠即時的更新所有任務的狀態，讓使用者不會遺漏任何資訊。

關鍵字：跑腿、任務、輕鬆取得



D06 輕鬆學計概App

指導老師:王孝熙、黃科瑋

組員名單:陳俊達、陳顯宗、吳昭緯

成果摘要:

目前市面上有許多的學習型App，但是幾乎都是以學習語言類的為主，唯獨缺少了與計算機概論相關的學習軟體，且有鑑於計概是本厚重的原文書攜帶起來相當的不方便，所以我們開發了此款輕鬆學計概App。本App主要以Android Studio進行開發，App操作頁面簡單易懂且使用者能選擇自己想要的章節又或者是直接以搜尋的方式找尋自己想要的內容，只要使用者一機在手不管在何時何地都能輕鬆的學習計算機概論。

關鍵字：輕鬆學、計概



D07 PET KID-寵物領養

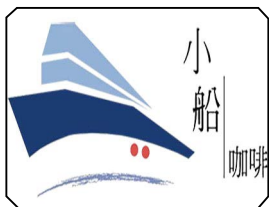
指導老師:莊育維

組員名單:許書容、鄒姍伶、余家豪
陳意欣

成果摘要:

這是一款領養與送養寵物的APP，我們的開發動機與目的為希望這款APP能讓台灣各地收容所的流浪狗的資訊能夠在我們的這個平台，做一個清楚的整理與分類，增加流浪狗們的曝光率，藉此讓他們受到領養的機會提高，同時APP裡的相關資訊，也在間接喚醒人們的功德心與良知，希望能夠讓那些已經厭倦養寵物的飼主，能夠有一個努力的動力讓他們堅持下去，也希望能讓每一隻流浪狗找到屬於自己的家。

關鍵字：食譜、食材搜尋、料理



D08 小船咖啡

指導老師:楊子青

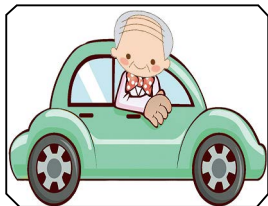
組員名單:吳銘欣、李佳穎、陳長均
吳承諭

專題網址：<https://smallboat.cyberbiz.co/>

成果摘要:

高美濕地近年來成為熱門觀光景點，而旁邊的小咖啡館卻鮮少人知，因此我們團隊，利用網路平台，架設出小船咖啡個人專屬的網站，裡面有簡介、餐點、交通引導...等，其中還有一些清水、梧棲旅遊行程的規劃，另外，由於現今網路購物已經成為大眾的消費模式之一，所以我們在網站內也增加了購物車系統，來提供給使用者。希望藉由網路媒體的發達，來增加小船咖啡的知名度。

關鍵字：新生資訊



D09 鄉間小遊

指導老師:莊育維

組員名單:顏巧容、陳宜鈴、黃靖雯

成果摘要:

台灣漸漸地邁向高齡化社會，而手機的使用越來越發達，因此開發了一款以老年人口為主要服務客群，並結合偏鄉地區觀光發展的APP。

主要介紹中彰投地區的偏鄉景點，根據旅遊天數提供行程規劃、行程紀錄，以及各景點的相關旅遊資訊，讓使用者可以依照喜好，來安排、選擇適合自己的旅遊行程，也希望能藉由偏鄉景點的介紹，帶動當地的觀光。

關鍵字：旅遊、偏鄉、老年人



D10 樂來樂有趣

指導老師:楊子青

組員名單:游湘羚、李佩軒、莊念婕
范綱湖

成果摘要:

我們的作品「樂來樂有趣」是一個與瑪利亞基金會合作的行動應用程式，我們想為基金會中的大孩子做音樂治療的構想；透過這個app可以讓樂團內的大孩子有一個管道可以做簡單的音樂輔導，讓孩子的家長也能從旁協助，達到輔導及改善障礙者的狀況，因此我們命名專題名稱為「樂來樂有趣」，希望使用者透過此app，不僅能學習音樂技能，也能從中拋開負面情緒、找出自己的樂趣，越玩越有趣。

關鍵字：音樂、身心障礙兒童、行動裝置



D11 clock clock

指導老師:簡永仁

組員名單:許維芳、周士瑋、戴薇

專題網址：<http://of.itsa.org.tw/projects/2591>

成果摘要:

這是一個有多種解鎖小遊戲也有查看是否成功解鎖的月統計表功能的鬧鐘APP，不只如此，我們還設計了當月解鎖成功達15次可以抽早餐券的獎勵優惠，讓使用者在解鎖我們的鬧鐘時可以透過小遊戲更加容易清醒，也提供抽獎機會鼓勵解鎖成功的使用者

關鍵字：鬧鐘、解鎖遊戲



D12 Pixelmon

指導老師:簡永仁

組員名單:林士欽、陳品宏、許芯瑜
陳昭儒

成果摘要:

Pixelmon 是一款以兒時玩具 — 怪獸對打機為理念開發的懷舊風格 遊戲，不但勾起童時回憶，新元素也同時衝擊玩家的腦袋。專題風格為像素冒險，主要透過搖動手機來使遊戲角色移動，包括遇敵、進化、訓練，搭配其他 螢幕指尖操作刺激感官，玩家必須突破層層關卡，擊敗魔王，拯救失散角色夥伴，成為像素怪獸大師。抱持將遊戲反璞歸真，創造我們專題的價值。

關鍵字：寵物機、8-bit



D13 Running 跑步大亨

指導老師:陳武林

組員名單:陳峻偉、陳佑璋、黃秉鈞
魏志豪

成果摘要:

一款結合遊戲與運動的手機應用程式，利用運動累積能量來進行遊戲，減少運動期間的枯燥感，透過遊戲來提升運動的持久性。

關鍵字：跑步、運動、Running



D14 行動活動通報系統

指導老師:林家禎

組員名單:林哲豪、吳睿恆、張家豪
陳威儒

專題網址：120.10.112.177/

成果摘要:

『行動活動通報系統』，藉由「beacon」這個藍芽裝置，將當天舉辦的活動詳細內容主動推播到使用者手機的APP，讓學生能及時接收活動訊息，提升學生對校內活動的參與度。

關鍵字：APP、活動通報、beacon



D15 尋找靜宜

指導老師:林家禎

組員名單:張嘉馨、謝旻諺、郭修志

成果摘要:

主要目的讓靜宜學生能更加瞭解學校可用資源，也可讓新生快速認識校園。另外增強遺失物系統，方便學生更能找到自己遺失的物品。

關鍵字：尋找靜宜、靜宜地圖



D16 PHOTO HERE

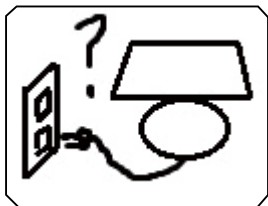
指導老師:翁永昌

組員名單:徐宇成、葉湧智、張智維

成果摘要:

想知道今天你去的地方有什麼知名地標或是隱藏的美景嗎?快使用PHOTO HERE便可以快速獲得該區資訊以及分享給其他使用和觀看此軟體網站的朋友們唷!

關鍵字: 拍照，分享，區域定位



D17 Smart Plug 智慧插座

指導老師:林浩仁

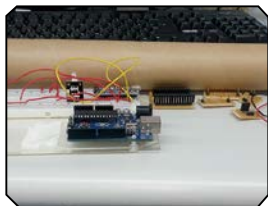
組員名單:朱祐良、冼嘉勝、游承擇
陳彥好

專題網址：<http://www1.pu.edu.tw/~s1020793/graduationProject/index.html>

成果摘要:

以arduino為主體，搭配ESP8266 ESP-01 WIFI模組與網路連接，插座則使用110v家用電再由繼電器連結arduino板，達到雲端控制電器開關的目的，讓使用者可以用APP或網頁遠端控制電源開關，不必再親手開關燈。

關 鍵 字：插座、Arduino



D18 結合Arduino與藍牙的物聯網應用設計

指導老師:林浩仁

組員名單:胡荏傑、王証懋、簡冠智

成果摘要:

在這高科技的時代，大多裝置逐漸轉型為微型，可攜式裝置。現今社會中，視障者人口占了不少比例，根據財團法人愛盲基金會統計，全國的全盲，重、中、輕度低視能困擾者高達一百萬人以上，並快速攀升，為了輔助視障者平時生活許多的不方便，大多數視障者皆使用導盲手杖作為輔具。我們希望能夠藉由部分硬體配備來改善視障者使用導盲手杖所會遭遇到的問題，進而使社會能夠更加親切低對待視障者，並且使視障者生活更加的便利及安全。

關 鍵 字：Arduino、智慧導盲杖



D19 Air Mouse

指導老師:戴自強

組員名單:劉芸汝、李興宥、林彥君
陳鈞聖、洪紹崴

成果摘要:

以TM4C1294XL為基底，放上Sensor Hub BoosterPack能做出有Air Mouse功能的發展板。將Air Mouse維持基本水平，Z（垂直）軸旋轉可命令Air Mouse做出PAGE UP和PAGE DOWN的功能，或是以Air Mouse維持基本水平，快速的向前或向後將可擁有視窗放大和縮小的功能。未來期待能和其他發展板結合出更多功能。

關鍵字：嵌入式系統 Air Mouse



D20 我是怪獸·我走路

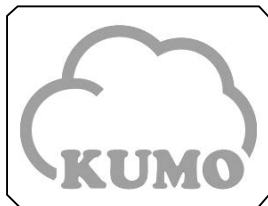
指導老師:劉建興

組員名單:吳政穎、林偉承

成果摘要:

這是一款結合怪物養成跟運動的一款遊戲APP，透過運動計步的過程中完成任務，進而演化，遊戲的介面中也有各式紀錄玩家的運動狀態，像是玩家的步頻數，或是運動速率等等，希望玩家能透過這樣的遊戲，達成休閒放鬆又能兼具運動效果。

關鍵字：養成遊戲、運動、計步



D21 行動裝置混合雲 -KUMO

指導老師:洪哲倫

組員名單:林義洋、陳子傑、邱亦成
黃仕孟

成果摘要:

『行動裝置混合雲-KUMO』，是一個「整合」各家雲端的平台，並解決使用者管理雲端帳戶不便性，而我們只要在同一平台上就能同時操作所有雲端資料，進行管理雲端空間。整合目前大學生常用雲端，包含常用公有雲【Google Drive】與【Dropbox】，以及私有雲【Owncloud】，讓使用者在平台上更方便管理自己的雲端帳戶。

關鍵字：KUMO、雲端、APP



D22 Sensors.NET

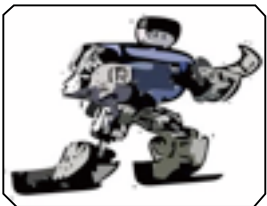
指導老師:羅峻旗

組員名單:周家麒、許枝根、蕭皓文
韓俊維

成果摘要:

【Sensors.NET】為一套結合物連網與感測器的居家監控系統，連結樹梅派及周邊感測元件，透過聲音辨識，將資訊立即傳遞至使用者手機的APP中，即使不在家中，只要有網路的連線下，家裡發生任何狀況也可第一時間掌握。

關鍵字：IOT、APP、Sensors



D23 智慧機器人

指導老師:羅峻旗

組員名單:梁鈺鑫、周育謙、金則禹

成果摘要:

台灣社會高齡化日趨顯著，大量高齡者在家無人照看，因為人力資源匱乏，沒有足夠的看護資源，機器人的應用將是一個解決的方法，我們以電腦視覺設計出能讓高齡者簡單操作的機器人系統，可以幫助老人取得所需要的特定物品。

關鍵字：電腦視覺、聲控、機器人



D24 料理不求人

指導老師:翁永昌

組員名單:黃品銓、張競、黃家玲

成果摘要:

讓使用者能夠選擇自己的喜好，選擇自己喜歡的料理來進行瀏覽或是以及加入採買清單方便使用者做採買食材的動作。

關鍵字：料理



D25 互動式機器人

指導老師:翁添雄

組員名單:曾安志、李偉綸、王靖凱
梁政雄

成果摘要:

這是一款以樹莓派(Raspberry Pi 3)為基礎的機器人，可遠端開啟，之後在路上自由地行走並同時偵測有無障礙物，有障礙物即轉向避免撞上，且可以辨識人臉、形狀，若辨識到設定的物品還可透過喇叭發出聲音，如：辨識到人臉即發出Hello。可當成寵物機器人來飼養，且兼具警報功能。

關鍵字：樹莓派



D26 Fly Farther

指導老師:翁永昌

組員名單:施柏毅、張東澤、楊英智

成果摘要:無

關鍵字：IOS系統、SWIFT語言



D27 手形相機-弄美

指導老師:謝孟諺

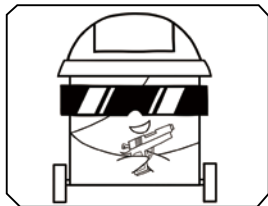
組員名單:王柏翔、單揚軒、梁竣傑
王家瑋

專題網址：<http://stonedisk.myds.me/index.php>

成果摘要:

使用偵測手掌的形狀變化來控制手機拍照，而且能在當下把照片送上網路相簿。

關鍵字：相機APP、OpenCV



D28 Trash Killer

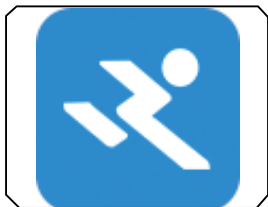
指導老師:林浩仁

組員名單:張維哲

成果摘要:

此作品是將生活中隨處可見的垃圾桶與Arduino、App以及一些感測元件做結合，使之更為生活化，迎接互動科技的新世代。

關鍵字：智慧型垃圾桶



D29 運動邀約

指導老師:陳武林

組員名單:鄭志鵬、林友亮、蔡樹源

成果摘要:

作為正處於青春年華的我們，生命在於運動是非常正確的，然而在校內的我們卻是缺乏運動的，或許，我們需要的是一個小夥伴，是一個能分享喜悅的團體。面對這樣的問題，我們想如果有一個軟體，能一鍵幫助我們在運動中拉近師生的距離，打破我們之間的隔膜，在運動中分享經驗，在運動中感悟人生，從而建立不僅僅是良好的師生的關係，還有人與人之間最基本的友誼。

關鍵字：運動邀約、方便快捷、促進友誼



D30 悠遊公明

指導老師:楊子青、謝小竹

組員名單:蔡毅鎔、陳秋雨、潘萍萍

成果摘要:

本專題研製之目的在於為公明社區開發一款基於Android的旅遊導覽APP,旨在通過APP起到電子導遊的作用，以此為遊客遊覽提供方便，讓更多的人瞭解台中在地文化。本APP基於Android Studio平臺開發，提供基於Google Map開發的地圖導航，語音導覽，結合基於Unity3D + vuforia平臺開發的AR（擴增實境）的抓寶遊戲，景點介紹和遊記等主要功能。

關鍵字：旅遊、Google Map、AR



D31 折價券APP—惠券在握

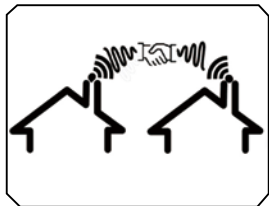
指導老師:顏永森

組員名單:洪偉鵬、劉政涵、邱新宇

成果摘要:

我們所製作的軟體在具有整潔精美的外觀圖標以及操作介面的前提下，主要具有提供折價券展示、顯示商家位置、收藏常用折價券以及搜索折價券等功能，對於商家來說可進行折價券的更新和優惠訊息的推播。在後臺的網路數據庫中能夠實時更新折價券的信息。希望借此APP讓消費者更容易更便捷找到他們想要的折價券和商戶的相關優惠訊息。

關鍵字：折價券展示、搜索、收藏，地圖，優惠資訊推播，實時數據更新



D32 鄰里之間

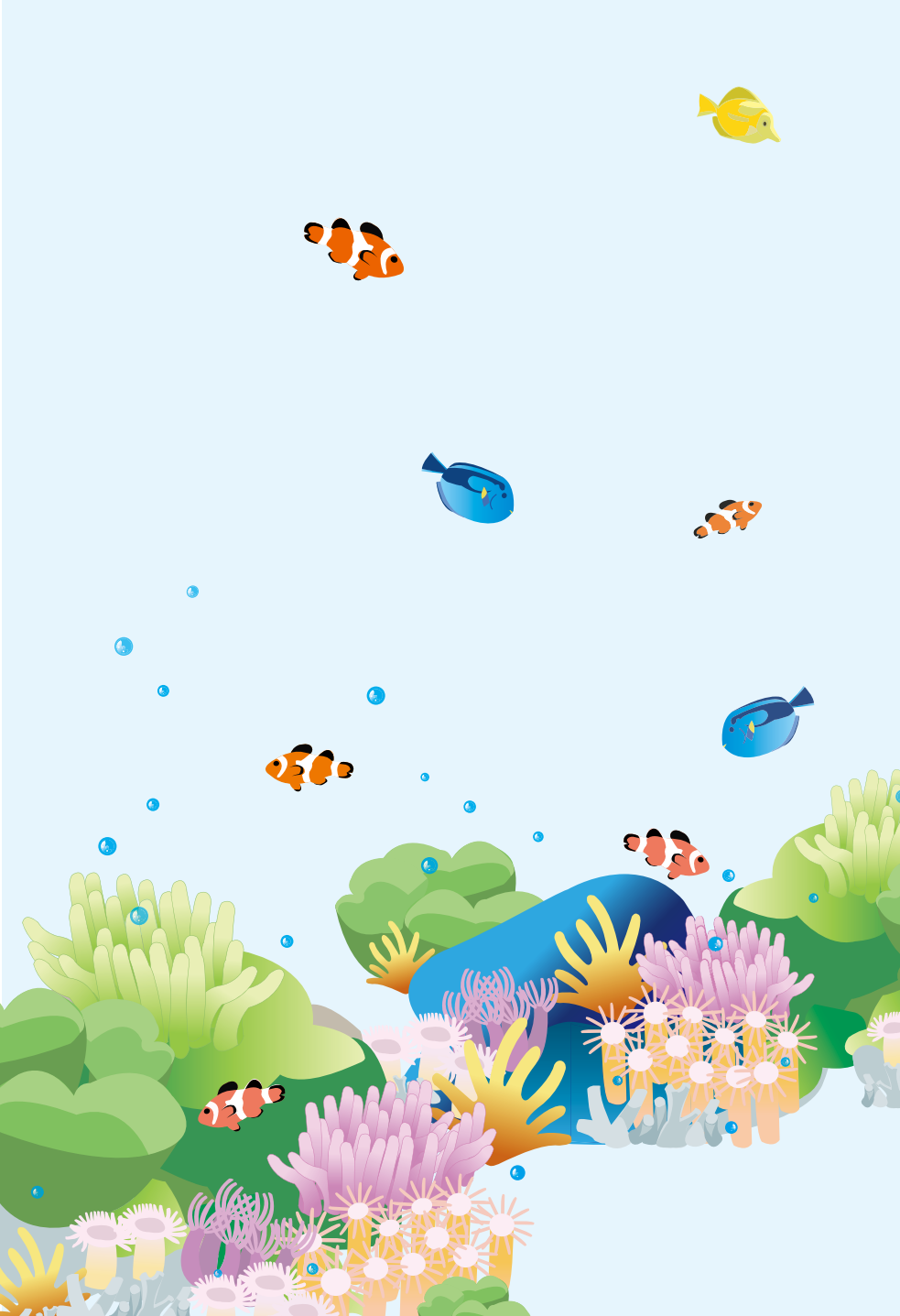
指導老師:蘇炳煌、謝彥麒

組員名單:鄒佳泓、蔡培池、蔡振偉
郭建議

成果摘要:

本課題實現了基於iOS開發的鄰里之間，系統有兩個版本一個用戶版，一個商家版。系統的主要功能有求幫忙、社區事、二手交易、旅遊邀約、拼車邀請、運動邀約、鄰里超市，超市系統可用於商業用途。還有系統具有聊天功能，用戶可與發佈消息的用戶取得聯繫。系統開發的初衷主要是想通過這個平台增加小區用戶間的聯繫，快速的解決小區住戶的問題，從而實現一個互助、友愛的新型鄰里關係。

關鍵字：互助 鄰里



靜宜大學資訊學院畢業專題競賽暨成果展導覽手冊

發行單位：靜宜大學資訊學院

發行者：王孝熙

出版人：胡育誠、劉國有、蔡奇偉、(依姓名排序)

籌備人員：吳賦哲、詹毓偉、鄧珮珊、羅峻旗 (依姓名排序)

王繡儒、吳佩真、李思錡、李家香、邱宜萱、楊瓊瑤、

劉秀惠、楊協達、郭士煒、薛新光、蘇偉順 (依姓名排序)

總編輯：薛新光

指導老師：王孝熙、王岱伊、王逸民、王 肇、王耀德、吳賦哲、

李崇明、周文光、林家禎、林浩仁、洪哲倫、胡育誠、

胡學誠、徐力行、翁永昌、翁添雄、莊育維、莊潤洲、

陳武林、黃科瑋、楊子青、楊孟儒、溫嘉憲、葉介山、

詹毓偉、劉建興、劉國有、蔡奇偉、蔡英德、戴自強、

謝小竹、謝孟諺、謝彥騏、謝嵩淮、簡永仁、顏永森、

羅峻旗、蘇炳煌 (依姓名排序)

本活動由教育部獎勵大學教學卓越計畫及教育部創新軟體人才培育模式
推動計畫補助

地址：43301 臺中市沙鹿區臺灣大道 7 段 200 號

資訊學院 TEL：04-26328001 分機 18001

資訊傳播工程學系 TEL：04-26328001 分機 18031 ~ 18033

資訊工程學系 TEL：04-26328001 分機 18021 ~ 18023

資訊管理學系 TEL：04-26328001 分機 18011 ~ 18013

資訊學院 <http://www.cci.pu.edu.tw>

資訊傳播工程學系 <http://www.csce.pu.edu.tw>

資訊工程學系 <http://www.csie.pu.edu.tw>

資訊管理學系 <http://www.csim.pu.edu.tw>

印刷者：高源印刷股份有限公司

出版日期：中華民國 105 年 11 月