

學生專業共同學習小組 成果報告書

填表日期： 108 年 6 月 22 日

小組名稱		食賜			
學習主題		<input checked="" type="checkbox"/> 各式競賽 <input type="checkbox"/> 專業證照 <input type="checkbox"/> 科技部計畫 <input type="checkbox"/> 教師檢定 <input type="checkbox"/> 研究所考試 <input type="checkbox"/> 公職考試			
指導老師		資訊管理學系 林俊男 助理教授			
成員總人數總計__8__人 (大學部成員人數__8__人，碩士班成員人數____人)					
組長姓名		林○	組長連絡電話		097518 <input type="text"/>
組長電子信箱		skiye0308weilin@gmail.com			
成員姓名		學號	系所名稱	學級	備註
1	林○	10512125	資訊管理學系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	三年級
2	李○儒	10512116	資訊管理學系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	三年級
3	鄭○丞	10512142	資訊管理學系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	三年級
4	李○力	10512160	資訊管理學系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	三年級
5	梁○豪	10512161	資訊管理學系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	三年級
6	吳○宗	10512117	資訊管理學系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	三年級
7	劉○穎	10512113	資訊管理學系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	三年級
8	薛○昇	10512172	資訊管理學系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	三年級

學生專業共同學習小組成果報告

成立宗旨 【註：字數需超過 200 字】

(請說明組成學習小組的起源，以及成立之宗旨、目的、特色，請詳述。)

由於臺東地區長期沒有專屬的美食應用程式，導致查詢美食資訊的管道貧乏，正確性也不高。因此，本團隊旨於開發一個擁有方便查詢到完整資訊的功能，並運用網路即時資訊，提供美食資訊給使用者去做決策的行動應用程式。

本團隊透過 APP 的開發期望解決臺東長期以來美食資訊的不對等問題，透過即時且個人化的服務，幫助使用者可以輕易且快速的找尋關於臺東地區的美食資訊，進而提升臺東地區經濟成長。

未來將會著重在於資料蒐集的精確性，即時維持系統資訊的可靠度，以及系統功能部份的新增與加強，在使用上更加便利與個人化。

共學時間		共學地點	預定進度	實際進度	
1	統整性課程 會議 4/11 12:00	台東大學(知本校區)理工學院	在統整性課程會議像各教授報告專題內容	利用商業模式九宮格來說明我們的 App	
2	資訊管理暨 電子商務經營管理研討 5/10 8:30	台東大學(台東校區)	1.考量收入模式 2.以簡報像評審說明	得到評審建言後，需先調查台東大學學生使用意願，而製作問卷	
3	學生學習成果競賽 5/24 10:00	台東大學(知本校區)理工學院	1.發放使用美食 App 意願調查表 2.彙整餐廳資料	1.回收 60 多份意願調查表 2.收集餐廳詳細資料匯入食賜 app	
4	統整性課程 會議 5/30 12:00	台東大學(知本校區)理工學院	1.以電子消費券為收入考量 2. 在統整性課程會議像各教授報告專題內	1.制定電子消費券模式	

			容		
5	國立臺東大學學生三創競 6/10 8:30	台東大學(台東校區)	食賜上架的後續規劃	得到評審的建言·整合後得到法律推行電子消費券的限制	
6	統整性課程會議 6/13 12:00	台東大學(知本校區)理工學院	1.法律推行電子校費券的限制	閱讀及討論是否繼續保留電子消費券為收入模式	

執行成果 【註：字數需超過 1000 字】

(請說明參與共學小組在規畫下的分享討論過程，對於成員之實際裨益，及能提供其他學生觀摩之處。)

我們小組的組員是比較多的所以在執行效率的部分來說是比較快速的，因此才能夠在短短的一年內將我們的目標達成至百分之八十，但有利也有弊，人多固然難免做事情會綁手綁腳，然後再問題的探討上也會有許多不同的想法導致衝突的發生，但是在這一年的專題計畫過程中，我們真的學習到很多，也讓明白了一件事情，「事前準備並不能避免問題的發生，但事後的檢討能夠找到解決的方法」，我們一開始規劃得十分理想，但在執行的時候往往四處碰壁，這就是現實，但也讓我們進步。

一、討論的難度

所以剛開始在討論問題時，我們就已經想出了解決辦法就是，由組長來蒐集大家全部的想法，然後整理出比較有可行性的方案，再將各個方案拿出來跟大家討論並投票決定，但真正在實行上時卻發現容易出現訊息已讀或是並沒有想法的組員出現，於是後來就決定修改成由組長來統一決定整體的進度規劃，發出期限內每個人都要提供想法的通知，之後以私訊的方式通知給組長，由組長來評估可行性以及整體規劃方向，並以此為方向下去作業，這樣會比較有效率才不會把工作時程拖得太長，又可以廣納蒐集各種不同的意見，而並沒有在時限內提出意見的組員就在最後決定方案時沒有完全反對的權利，意思就是若是你要反對就必須給出一個可行的備案方式以及解決辦法，若提不出來則必須接受原先方案，這種方式雖然看起來強勢，但不得不說，十分有用而且效率的確是有上升。

二、執行的磨合

之後遇到的第二個困難是在整體規劃完成後的實行部分，在工作分工的方向由於初期並不清楚每個組員的能力程度在哪裡，例如誰很會做簡報，誰很會做設計，所以在初期的工作分配上是由大家共同討論去完成的，但之後的問題在於由共同討論出來的過程中會產生不必要的時間浪費，在包括訊息傳遞以及資料收集的部分，往往每個人的說法與想法會不相同，而彼

此的溝通能力也不太流暢，導致於延長工作時間，於是在經過短期約三週的分工合作下，我們發現了每個部份的執行就由適合那項工作的人去執行就好，例如適合設計的就那個人負責去設計，適合收集資料的就由他專門去蒐集資料，在這樣的專業分工下執行速度明顯比團隊合作要快的許多，並由組長去分配由誰去做特定的事項，將溝通的管道由八個人互相溝通的網狀式溝通改為，統一為七個人去與組長討論的方式，將想法與做法都描述給組長，由組長去分配其他人員所應該要做得職務，而每個人負責的工作就是將自己應該要完成的部分完成好，並把成果傳送給組長整合，組長將合併其他人的成果在發布新的任務，期間都是不需要與其他組員直接去做討論的，統一將訊息資料傳送給組長就能避免人多口雜以及口頭資料傳遞不明確的問題產生。

執行檢討與建議 (優、缺點) 【註：字數需超過 500 字】

由於我們初期是偏向整體系統開發的模式，所以若是資料收集及版面設計的組員並沒有在期限內完成組長所指派的任務的話，將會拖延到後續其他人的進度，拖慢整體的進程，這種現象在初期比較容易產生，而一直為了這件事情發生衝突直到接近中期的時候我們最後發現了，我們不能夠避免組員工作延遲的現象產生，畢竟人總是有惰性的，但是我們可以減少這樣的事情發生，最後由一位組員所提出的想法來做後續的規劃，我們將一次性同時段作業的項目分為四種，也就是說同時執行的任務不能超過四種，這樣就可以多出四個人力來，而該週分配到四種任務的那四個人就去專心地做，其他四個人就去輔佐並監督那四個人去做事，隔週則交替由原先監督的四人去做事，原先做事的四人去監督，以這樣的方式缺點是雖然會降低個人工作的效率，但是優點是能夠去減少工作延遲導致整體進程的延後，而且還有一個好處就是在監督其他人的過程中，你將會了解其他人的工作，以至於後續任務的接替就可以避免到報告進度的部分，也可以產生同理心，知道什麼事情是理想但不易實現，什麼事情簡單但卻不可缺少，大幅減少空有理想的支票卻無法兌換的事情發生，所產生出來的想法到後期都漸漸的有價值，在統整性會議討論時，大家心裡就會有個底知道甚麼樣的想法依照現階段的我們是不能夠執行的，就會將該想法提出並留給未來的我們去解決，針對當下提出有意義的想法，在對於我們的開發十分有幫助。

預期共學目標達成情形 【註：字數需超過 500 字】

我們當初在規劃開發的時候有擬訂商業模式內的價值主張，並以此為重點下去做規劃，其中分為四大點：

1. 快速：可以快速的幫助用戶得到想要的資訊，在單一頁面完整呈現所有資訊。
點選餐廳頁面，可以直接看到菜單跟價格，還有地點位置可以直接導航。
2. 省時：節省用戶常常在網路上搜尋餐廳內菜單跟價格的時間成本。
解決知道餐廳名稱，卻不知道在賣甚麼餐點跟價格多少的問題。

3. 優惠：推出以 50 元為單位而且不找零的電子消費券(從特約店家以單張 40 元收購)，用戶在應用程式上以較優惠的價格(如 45 元)購買之後，就可以到指定的特約店家中做使用。

特約店家也可以每個月得到固定的收入(大量購入消費券)。

4. 推廣：讓臺東地區的飲食資訊能夠容易地被查詢到，增加臺東地區飲食曝光率，吸引內外地旅客或當地居民前來用餐。

讓特約商家可以多一個宣傳管道使觸及到的客源範圍更加廣闊。

而經過了一年的努力之後，我們已經將「快速」的價值體現在我們所開發的應用程式上，而在提供給使用者做測試時的「省時」也的確能夠將資料完整並快速的顯示給使用者去做觀看，並幫助使用者去做決策，但在預期的「優惠」及「推廣」的部分，卻卡在實踐的部分，我們後期發現了需多在實行上的困難，也就是我們並沒有將上架的後續規劃跟法律上推行電子消費券的限制有一定程度的了解，也導致了程式後期開發規畫以及功能上架及付費功能撰寫的難度上升，這也是我們後期所需要去努力解決的問題。

成員心得分享

【註：每位成員均需有心得分享，總字數需超過 2000 字】

林 ○：經過了這一年的專題課程後，真的覺得自己的自學能力有變強，以及在跟團隊溝通的技巧上大大的提升，身為組長的我在前期總是不太明白應該如何去分配工作給特定的組員，不知道要如何去讓他們發揮他們所專長的事情，好在我們的團隊相較於其他團隊來說是比較積極的，大家都有自己專業的地方，也讓我在分配工作這件事情上輕鬆許多，往往只需要規畫整體的進度規劃，以及訂定繳交日期，組員們就會把他們應該執行好的部分統一繳交給我來做整理，起初的溝通不是很良好，所以總是出了一些差錯，但經過了多次的會議以及討論之後，整體的團隊默契都起來了，對我來說這個專題的成果固然重要，但真正讓我學習到的是我在大學內認識了一群好的隊友，就算有過程中許多的磨合，依然不改變我們的友誼。

李 ○ 儒：這個學期因應資管系專題製作的需求，參加了教發中心的專業共通學習計畫，在計畫當中，經過老師與同學的努力，在學習的途中收益許多。

從一開始，決定我們的製作方向，經過討論與分工合作，需求收集與分析、商業價值的探討、實際應用資料的收集、UI 設計以及認識一種新的語言 Lua 與新的開發環境 Corona 到熟悉操作，這學期當中，我們努力的充實自己，也有過爭吵，但大家都是共同為同一個目標努力，也因為有參與計劃的關係，學著自己去規劃學習進度，也讓我們有充裕的經費去準備各項競賽與發表會，近期在國立臺東大學的三創競賽中獲得了創業組的第二名，在未來，希望我們可以持續的發展並精進能力，把我們的專題『食賜』APP 發揚光大，成為台東地區人人必備的工具。

鄭 ○ 丞：我們的專題是一個提供美食個人化推薦的行動應用程式，現今存在在市面上的美食

行動應用程式，並沒有詳細且完整的介紹關於台東的美食，即便有介紹也都只有少量獲都只有知名的餐廳才有資訊，所以我們的專題就著重在台東地區的美食個人化推薦的行動應用程式，給予使用者不同的體驗，例如再我們的餐廳功能模組裡，我們提供平均消費以及價格，同時我們也有提供美食部落客撰寫的文章，同時我們有遊戲功能模組，依照使用者喜好去推薦類別餐廳，當然使用者也可以自己去做選擇推薦。

雖然我們的專題在收集資料庫時，因為 google map 的環繞圖有些為舊版，所以我們得要去一間間去拍，在菜單的部分也是，很多餐廳也是我們去拍菜單的，在參加學校的研討會及三創競賽得到老師的評論，也讓我們學到很多也改變很多。

李○力：

在這個學期裏，我學到了一個人的努力並不可行，尤其是在這個專業的團隊裏，團體精神極為重要，以一個人體器官為例，一個完整的人體是由多個器官及其骨骼所形成，萬一某個器官或組織衰竭，其他的器官也因隨著已壞死的器官而一起壞死，戈最終導致人體因主要的器官功能消失而逝去。

儘管如此，一個組織也是如此，所以每個人的極其重要，因為每人都有他的職責，可惜我並不是這樣，因為我本人也覺得自己很廢或者是懶惰，通常小組討論時我都沒參與，也因這樣造成了其他人的負擔，但如果我做的到的話，我便會把應有的作業盡量做好，但每當發生問題時，我都會先通知組長，如果組長不在的話，便會跟其他組員代其通知，以避免不必要的誤會所產生。

梁○豪：

我是共同學習小組成員之一，這一次我們的小組參加了三次比賽。

分別是專題成果發表、理工週成果發表及三創成果發表會。

而我們也有取得不錯的成績，這些成員都是我們努力所得來的。這次的共同學習為“食賜”，是一個手機應用程式。最主要的目的是為了解決台東地區的餐廳資料而成立的，應用程式中包含了資料探勘、數據分析、資料庫及各種各類的程式設計。我是負責資料探勘以及一少部分程式設計的一位，雖然我沒有很強的程式本領。但是我也會好好地做好自己的部分。我們會互相地提醒要做好那一部分，然後會自己做好它。

我們專題已經完成了大部分，而下學期也會繼續地做好，下學期我們也成為了大四生，是我們在台東大學的最後一年，我們也會繼續去參加校外成果比賽，充分地好好地利用最後一年。

吳○宗：經過了這學期的多次比賽，讓我們學習到了如何去應對問題，以及評審在針對我們的弱點去下手的時候，應該要做出怎麼樣的應對方式，而且我們的組員有八個人，實在是不容易找到一個時間是大家都有空的，各自都有自己的規劃跟課程，還有需要打工的組員，所以在團體討論的會議，這一年內是進行得比較少的，但是由於我們的隊長在團隊協調的能力

上十分優秀，想出了運用網路資源以及雲端運算的方式讓我們所有人都能夠在網路上彼此同步對方的訊息，就像是許多齒輪所組合成的機器，我們的專題是屬於由上而下漸進式的開發模式，所以往往有人負責的部分進度落後，後面所有的計畫都會被延遲，但我們的隊長總是有辦法讓我們在需要補救的時候想出解決方案，這裡也很感謝他，如果說我們其他組員都是齒輪，那我們的隊長就是組合機器的工匠。

劉 O 穎：

這一學期的專題活動讓我了解到分工合作的重要因為人的時間真的非常有限，所以對於專題這樣相較龐大的東西如果只有一個人做的話會非常的忙碌，而且還可能在規定的時限內無法完成所需要完成的東西，所以懂得分工作是一件非常重要的事情，在專題中我也學習到了如何使用 HTML 還有 JAVA 來建構網頁，這些都是在一般的課程中難以學習到的東西，專題也讓我了解到只有學習課堂上的東西是非常不夠用，所以我們必須在課餘的時間自己學習，這樣才可以更好的運用時間充實自我。

在專題活動中，我們發現到資料收集如果是自己親自到每個店家去收集資料的話會非常的花時間，而且可能收集到的資料還會不完整，所以為了解決這樣的問題，我們只好又去學習別的程式語言，R 語言，那位甚麼我們要用 R 呢？，因為 R 可以幫我們自動地將我們所需要的資料給爬出來，好讓我們不必四處奔波的跑，也可以收集到完整的資料。

在團隊活動中，我們發現到每個人都有自己的專長，例如有些人對於程式語言比較在行，有些人的美術設計比較厲害，還有一些人對於面對人群比較不會有恐懼感，所以可以讓他報告等...，所以當大家都清楚自己的定位之後，我們的專題的爭吵還有意見的分歧就漸漸地減少，而且大家在自己擅長的方面，也沒有辜負大家的期待，所以這學期的專題活動才可以圓滿的進行。

薛 O 昇：感謝這次的共同學習小組的資金讓我們可以在製作書籍資料的時候，比較不用在意印製花費問題，另外在整個過程當中針對顧客的前調，實則幫忙我們這個軟體發展的成功，因為在台東大學其實有很多學生並沒有機車，所以說在這個美食 app 的設計上面，我們就針對這部分的公車時間進行導入。

在過程當中，其實與隊友多少有所摩擦，尤其在這個主題開始實作時，自己因為時間安排不佳，導致很多的進度東西分配並沒有抓好，而與大家有所爭執，還好到最後有順利分配工作，讓這個專題得以進行下去，在這邊也感謝隊友的凱瑞，讓我在前段時間未完成的進度也得以被補齊。

在整體而言我覺得自己進步最大的部分，是針對商業模式建構的發想，很多時候覺得自己的市場區隔或流程設計已經完整，但是其實還沒有，而針對各項細節的切入點，在這次的專題當中，是改變了自己相當的多的思考模式。

未來是否會再參與專業共同學習小組之申請 (組長填寫)

是， 會以目前成員為主，再選讀其他主題 會再邀請其他成員，選讀其他主題 否
 會以目前成員為主，選讀相同主題 會再邀請其他成員，選讀相同主題

學生專業共同學習小組 共學紀錄



共照

3

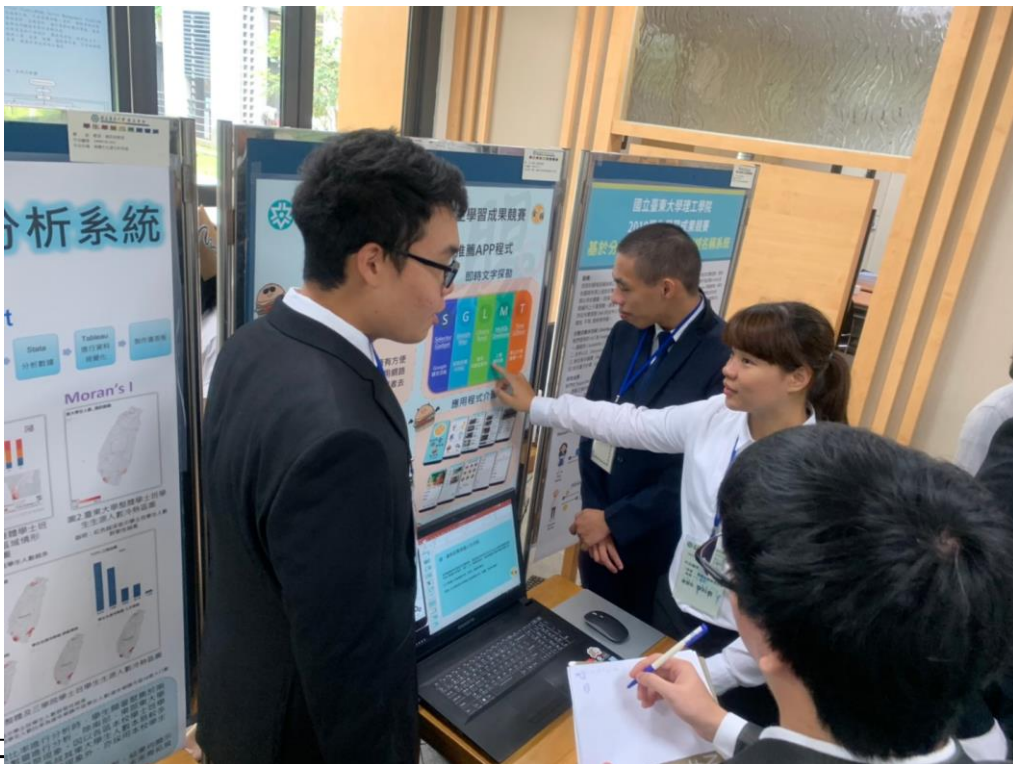


共照

學生專業共同學習小組 共學紀錄



照片敘述：貴組官埤區電丁向務經官埤區研的官



共學日期：5/24 10:00~12:00

地點：台東知本校區理工學院玻璃屋

照片敘述：學生學習成果競賽

學生專業共同學習小組 共學紀錄



共學

玻璃屋



共學

03

學生專業共同學習小組 共學紀錄



大樓

共學紀錄：國立台東大學學生三創競賽



C103

共學紀錄