

113 學年度校內商業與管理群專題實作及創意競賽作品評語

編號	作品名稱	評語 1	評語 2	評語 3
A01	「禾」你一起「田」父獻曝_分析 禾田壽司商業模式並建立改善 策略	1. 善用行銷工具與資訊科技 推廣個案店家為一大優點。 2. 研究成果對個案店家之銷 售業績應有幫助。	整體分析架構尚稱完整, 有關 商業模式可針對服務流與現 金流做進一步分析	●架構工整、工具運用得當 ●TOWS 中臚列各項優劣甚佳， 然如並無應用徒留問題欠缺改善 之功，可以再予以思考列出因素 均妥採對策會更周延且有利
A02	探討綠色行銷對運動品牌的影 響-以 Nike 及 Adidas 為例	1. 能引用適當的文獻。 2. 研究結論佳、建議具體。	用心比較探討，但綠色行銷 相關產品/具體內容可再加強 說明	●SWOT 交叉分析若能得以將各 自對應更具證據力 ●實證調查顯示實施「前測」甚 佳，然前後差異與進一步推敲分 析調校若有進一步闡述更好，且 分工未見此工作項目
A03	TPASS 使用者滿意度及改善建議 之研究-以台南高中職生和五專 生為例	1. 能充分蒐集相關資料。 2. 研究方法適當，資料分析 詳細。 3. 結論具實務應用價值	動機來自身需求, 有相當實用 性。除了問卷外可透過更深 入之實地訪談，例如與消費 者/相關單位面對面溝通等方 式，更加深入了解實際經營 問題，且結論可更深入完整 具體說明。	●SWOT 分析之定義方面可以再 與釐訂清晰、又交叉分析搭配呼 應會更好 ●結論與建議應以研究發現為主 軸，並未聚焦於本案之研究對象 ●實證調查顯示實施「前測」甚 佳，然前後差異與進一步推敲分 析調校若有進一步闡述更好，且 分工未見此工作項目

113 學年度校內商業與管理群專題實作及創意競賽作品評語

編號	作品名稱	評語 1	評語 2	評語 3
A04	「醉有特色，開啟地府之門」探究醉地府特色餐酒館的經營策略及顧客滿意度	1. 文獻引用適當。 2. 商業模式結合 IPA，資料能充分分析。 3. 結論具實務應用價值	有系統的分析架構, 經營策略要深入了解商業模式, 可針對技術可行性、營運可行性、經濟可行性進一步分析.	●字型粗細體運用應適切符合規範或以一致為宜 ●IPA 應用之關鍵應考量重要性是該服務品質對消費者的重要程度，而績效則是業者的服務表現程度所呈現的滿意研究，問卷未檢附的基礎上謹以本文判斷，在問項設計上宜更周延為佳
A05	家家歡喜，「夾夾」樂-探討海洋星球親子樂園顧客滿意度及經營模式	1. 探討新型夾娃娃機的商業模式，研究主題新穎且熱門。 2. 結論具實務應用價值	有關經營模式分析，可更具體深入探討	●使用 IPA 來探討服務品質，文獻中對於構面之探究略有突兀，問卷僅在研究結果中敘述，信效度易遭受質疑，貢獻度自然連帶 ●被影響，建議納入附件為宜 ●表 19 漏列 E1，宜補正周延研究成果
A06	「億」等親民，「五」夠新「鮮」--初探小火鍋行銷策略跟消費者行為	1. 繪製兩家火鍋店之顧客旅程地圖，頗有創意。 2. 結論具實務應用價值	分析架構用心有創意，小火鍋市場競爭廠商可做更完整之比較分析	●依據研究動機而言，似為探究兩家火鍋店的行銷策略差異，與 ●顧客旅程地圖(CJM)關聯性並不高，研究目的 5 應在動機中予以補強說明為佳 ●問卷設計本文隻字未提，宜補

113 學年度校內商業與管理群專題實作及創意競賽作品評語

編號	作品名稱	評語 1	評語 2	評語 3
				正為佳
A07	發現「心」世界---你真的知道憂鬱症嗎？帶你用遊戲探索他們的內心	1. 遊戲具創新。 2. 研究結論應呼應研究目的	主題具有創意性值得深入探討, 是否能與該領域專業人士共同合作開發更為適當	●摘要應為專題淬取精華表述，以簡潔、明確、有效的文字，將專題研究內容摘錄表達外，讓讀者得以在最短的時間內，吸收領 ●略研究的內容，而非簡要表達動機、目的。 ●焦慮症和憂鬱症的差別應將引述文獻明確標註，提升專題可靠度，特別是針對類似議題之研究更甚
A08	網路記帳與支出管家：資產管理的數位革新	1. 本組設計出一個簡易的應用程式，以方便使用者輕鬆管理個人財務，具有貢獻。 2. 研究討論、結論與建議可再詳述。	構思具有實用性, 但市場上是否已有類似產品，可做進一步相關產品/服務比較分析比較產品功能差異	●摘要所述與作品概述及本文內容無法契合，宜更慎之 ●文獻探討標註資料來源是正確引用行為，然宜適切方得通過比對審查，然所註 https://ynews.page.link/pQawu 於第七章未列外，亦已被移除，引用正當性宜更謹慎為之，而對於第三章所列參考資料亦應以符合規範方式引述為佳

113 學年度校內商業與管理群專題實作及創意競賽作品評語

編號	作品名稱	評語 1	評語 2	評語 3
A09	科系闖天關-以遊戲闖關來認識科系	1. 本組開發一套高職科系 app 系統，讓國中生認識科系，具創新開發能力。 2. 結論具實務應用價值。	考慮自身需求，以有趣方式帶出使用意願 具有相當創意性，可進一步根據實際“使用體驗”不斷改進。	●本案研究對象為國中生，而問卷發放對象為本校在校同學，研究資料參考性宜再斟酌，或於研究方法設計中即加以註記說明更好 ●依本文內容審視題意範疇過大，似應以製作內容予以調整符合實況為佳
A10	英文補習班的競爭及選擇-以赫赫補習班及佳音英語為例	1. SWOT 分析佳，但問卷資料及分析稍嫌薄弱。 2. 研究結論應呼應研究目的	從自身需求出發，分析架構可更深入完整	●摘要應為專題淬取精華表述，以簡潔、明確、有效的文字，將專題研究內容摘錄表達外，讓讀者得以在最短的時間內，吸收領略研究的內容，而非簡要表達動機、目的。 ●赫赫之 W2、佳音之 W1、W2 表述上，應有調整聚焦契合之必要 ●結論中題項二沒補過英文末述出現「在兩家補習班中，多數人選擇...」，由此可知對佳音英語的接受度較高」 ●建議以所述表一、表二歸結所

113 學年度校內商業與管理群專題實作及創意競賽作品評語

編號	作品名稱	評語 1	評語 2	評語 3
				得，似有未逮之虞 ●未檢附問卷
A11	超便宜叢林-唐吉訶德	1. 問卷設計、發放、資料與分析可以更深入。 2. 研究討論、結論與建議可再詳述。	除了問卷外若能實際到店與消費者/經理人訪談互動可取得更多分析資訊與體會.	●題意宜適切破題與研究動機、目的契合呼應為佳 ●摘要表述應將研究簡要表達，而非簡單描述動機與目的 ●結論(四)所引述表 11 客觀性 本案未有交叉分析外，該表為分工表宜再審視 ●未檢附問卷
A12	緣分·月老廟	1. 摘要應更完整。 2. 問卷設計、發放、資料與分析可以更深入。 3. 研究目的與研究結論未呼應	主題具有趣味性, 建議可更加具體完整	●題意宜適切破題與研究動機、目的契合呼應為佳 ●摘要表述應將研究簡要表達，而非簡單描述動機與目的 ●研究方法與圖 2 所示應契合為佳 ●SWOT 分析之內外部界定宜更明確，方可提高貢獻與價值
A13	一番賞的消費價值與行為意向關係之研究	1. 問卷設計、發放、資料與分析可以更深入。 2. 研究結論應呼應研究目的	主題與分析架構皆具獨特性.	●摘要表述應將研究簡要表達，而非簡單描述動機與目的 ●SWOT 分析角度定位與用語宜

113 學年度校內商業與管理群專題實作及創意競賽作品評語

編號	作品名稱	評語 1	評語 2	評語 3
				更明確，降低模糊與不確定性，方可提高研究貢獻 ●問項設計文獻參考宜更周延，方可避免信、效度偏差 ●未檢附問卷

編號	作品名稱	評語 1	評語 2	評語 3
B01	動了！動了！西拉雅	1. 以西拉雅族文化做為主軸，融入吉貝耍部落特色的元素製作繪本，再以 NFC 技術讓讀者學習西拉雅語單詞，具創新。 2. 繪本之市場驗證可更詳細說明	具有相當創意性 但市場驗證部分似乎不甚完整 可進一步論述	●設計原理臚列 α 世代，並不足以表示本案之引用基礎，僅代表以吸引 α 世代初衰與動機。 ●STP 應為產品上市前之市場調查一連串措施，提出創意繪本之市場驗證無法前後呼應，貢獻證據力略有不足。