

# 國立臺南高級商業職業學校校內商業與管理群專題及創意製作競賽評語

題目	評審 1	評審 2	評審 3
1.Accounting Game 一會「巧又所」玩桌遊	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 研究相當具價值性</li> <li>2. 研究結構完整</li> <li>3. SWOT 內外部分析區分在嚴謹些更好</li> <li>4. 以 4C 進行探究更貼近於研究目的</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 會計專業在學生學習過程中有其困難點，將桌遊導入會計學習具有創意性與趣味性，若能朝向簡單樂趣易懂方向進行設計遊戲，可提升學習效率。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ACG 桌遊牌卡幫助學生幫助初學者熟記會計項目並熟悉分類其類別，富創意及實務應用性。</li> <li>2. 卡牌設計能考慮使用者程度，應用性佳。</li> <li>3. 報告的章節安排可再改善。</li> <li>4. 業師的背景資料可更詳加介紹。</li> </ol>
2.休閒農場的轉型歷程之探討-以台南鴨莊休閒農場為例	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SWOT 分析帶出策略甚佳，如將對應性輔以標註更有利聚焦與辨識</li> <li>2. 研究未見對於樣本取得途徑描述，透過不特定網路發放之回收率達 100%亦未能窺見</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 寫作整合性佳，可增加探討創新商業模式之可行性分析，並深入探討營運策略。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實地訪談「台南鴨莊休閒農場」探討休閒農場的轉型歷程，具實務價值。</li> <li>2. 建議專題內容說明訪談題項設計、訪談過程及內容，可更完整。</li> <li>3. 圖標題的設定應注意，如 P.2 研究流程圖應為圖一。</li> <li>4. 伍、研究結果之一與二應註明資料來源。</li> </ol>
3.高中生對文創咖啡廳之經營策略及顧客滿意度探討-以「又又美 fotoshop」	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 未見摘要</li> <li>2. 研究以高中生對對象，然問卷發放方式未見表述</li> <li>3. 研究為高中生，然美美區隔定位在 18~35 歲，減弱了研究貢獻，於結論與建議亦未見提出討論</li> <li>4. 主題於文獻探討再充實些更好</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 文化創意之主題有創意與獨特性，除了問卷外，透過實地訪談可深入瞭解實際之經營方式與客戶回饋，此外結論/建議可增加具體完整之內容。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實地探訪「又又美 fotoshop」，具實務價值。</li> <li>2. 又又美的目標市場為「18-35 歲，喜歡使用社群網絡分享生活的女性及網路紅人」。但問卷調查樣本為高中生，無法充分了解目標顧客需求與滿意度。</li> <li>3. 樣本中消費頻率 0 次者占 55%，應在文章中說明後面資料的呈現是否包括上述樣本。</li> <li>4. 缺摘要。</li> </ol>

題目	評審 1	評審 2	評審 3
4. 外送平台比一比：Foodpanda 與 Uber Eats	<ol style="list-style-type: none"> <li>摘要表述方式宜將研究進行扼要說明</li> <li>研究兩平台之滿意度，然文獻未見針對滿意度之探討，對於問卷題項納入更佳</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>主題貼近生活，滿意度調查有深入探討，可針對兩商家進行更深度之比較差異分析。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>針對外送平台進行消費者滿意度問卷調查，具實務價值。</li> <li>伍、研究分析與結果，因其為 111 份樣本資料，對於問卷資料分析部分，只能說是樣本，而不能直接說是整體消費者意見。</li> <li>專題題目為「外送平台比一比」，但文章中，尤其是結論，僅針對外送平台整體說明，並未做比較。</li> <li>注意錯別字。</li> </ol>
5. 平價和奢華火鍋大較量-以六扇門和海底撈為例	<ol style="list-style-type: none"> <li>摘要、動機、目的所述均為兩店以滿意度比較，均未實質涉及消費者偏好研究</li> <li>SWOT 分析之 O 的解析為符合外部有助益的角度陳述，然產出策略是很好的</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>店家的分析完整性高，但兩店家的市場定位不太一樣，可用比較表格做清楚對照其差異點，結論與建議可更深入探討與分析。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>針對六扇門和海底撈火鍋店進行消費者問卷調查，具實務價值。</li> <li>P.2 研究流程圖中，應先「設計問卷」再做「問卷調查」。</li> <li>應說明問卷設計，如六扇門和海底撈的問卷是否為同一份？兩家火鍋店的目標顧客應不同。</li> <li>若未到過的填寫者，如何填寫偏好及滿意度？</li> </ol>
6. 廣結「善」緣，歡聚一「糖」	<ol style="list-style-type: none"> <li>摘要將關鍵字列出更好</li> <li>研究結構表述已相對完整</li> <li>問卷設計於文獻探討及研究結果表述、呼應甚好</li> <li>結論建議對應具貢獻價值</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>運用商學工具，整體結構尚稱完整，可更深入探討具體之整合行銷規劃。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>針對善化糖廠，設計以 PZB 服務品質問卷進行消費者問卷調查，並利用 IPA 分析需改善項目，具實務價值。</li> </ul>

題目	評審 1	評審 2	評審 3
7.步步「糕」升—淺談複合式餐廳「Oh-o 米糕」行銷策略與服務品質滿意度之研究	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 研究結構表述均相對完整</li> <li>2. SWOT 分析正確，交叉分析針對對應提出策略甚好</li> <li>3. 問卷發放、收回交代清楚</li> <li>4. 研究具實質貢獻，相當有價值性</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 傳統創新是很好之議題，結論可做更加完整之整合分析。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 針對「Oh-o 米糕」進行實地訪談與消費者問卷調查，具實務價值。</li> <li>2. 可針對複合式經營多做討論。</li> </ol>
8.雲端電子發票的普及與推廣-以台南高商親師生為例	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 摘要將關鍵字列出更好</li> <li>2. 排版交付前宜檢視統一調整一致會更好</li> <li>3. USED 衍伸 SWOT 運用發展出策略甚好</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 分析內容結構尚完整，可提出針對雲端電子發票更創新具體之探討與建議，以進一步提升使用頻率。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 針對雲端電子發票的普及與推廣進行消費者問卷調查，並利用科技接受模型探討消費者對雲端電子發票使用意圖，具實務價值。</li> </ul>
9.找回屬於你的愛-用 MITAPP 製作失物招領公告系統	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 格式宣告文件內容宜刪除</li> <li>2. 摘要表述調整一下更好</li> <li>3. 問卷調查結果「近 100 位參與」，應以正確數字表述為宜</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 創意來自生活體驗，搭上 APP 應用之趨勢，從使用者角度設計，符合專題實作之精神。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用 MIT App Inventor 製作失物招領公告系統，具實務應用價值。</li> <li>2. 本研究的目的應為製作失物招領公告系統。P.1 之研究目的之 3 點，是公告系統的優點。</li> <li>3. 進行問卷調查了解學生對於遺失物品的感受及反應。如果能進行本專題作品的使用調查，研究會更完整。</li> </ol>
10.註定與你一起搭車車-用 Mit App 與共乘夥伴一起抵達目的地	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖 24-26 表述似未符合</li> <li>2. 圖 30 表述於定版前宜配合文字，可避免誤判，應作調整更好，其他內容文字亦應一併檢視</li> <li>3. 問卷方向應與研究動機、目的呼應，方得提出設計之貢獻與價值</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 共享經濟有許多應用領域與廠商，可製作與國內外類似 APP 之分析比較表，凸顯獨特性與特色。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用 MIT App Inventor 製作計程車共乘系統，具實務應用價值。</li> <li>2. 能以使用者建議的回饋，修正系統功能。</li> </ol>

題目	評審 1	評審 2	評審 3
11.全面”肌”動	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 當前大眾關切議題，值得持續完成</li> <li>2. 排版含邊界應檢討一致</li> <li>3. 設計未依實需契合研究動機進行問卷蒐集，價值感頓失相當可惜，未來於展開前之規劃應更加週延</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 主題貼近生活，全民運動風氣也帶起相關商機，可進一步探討 APP 提供使用者之內容與數值之有用性。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用 Flutter 製作運動&amp;飲食 App，具實務應用價值。</li> <li>2. 本文及 App 中應註明引用文獻。</li> </ol>