

## 112 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
01	「謎」幻之旅，「留」戀拔馬-利用實境解謎遊戲行銷左鎮	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發展實境解謎遊戲，帶動遊客深入認識左鎮的人、文、地、產、景，具實務價值。</li> <li>2. 以馬雅各、湯姆生路線進行解謎遊戲，具創意。</li> <li>3. 對於研究目的中之實現永續發展目標，應更詳加說明及討論其內容。</li> </ol>	<p>從本土出發，結合科技應用，分析深入且結構完整度高。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 研究目的應將研究課題確立，以疑問和假說共同完成定義專題的論述範圍，再具焦點會更好</li> <li>● PEST 係針對總體環境因素的概述，旨有效的了解市場判斷所處的情況、潛力與營運方向，對於未來除有明確政策支持，納入徒增專題的不確定性，另應與 SWOT 呼應為佳</li> </ul>
02	峰「回」路轉，貿易迴戰-桌上遊戲應用於商業教育對國中生職涯試探之研究	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設計「國貿條規知識型桌遊」，引導中學生學習國際貿易條規，具實務價值。</li> <li>2. 將任務卡與中學生使用者的生活連結，具創意。</li> </ol>	<p>結合桌遊與職涯探索活動，具有創意性與獨特性，內容詳實完整。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● SWOT 分析言之有物，如能呼應對策更佳</li> <li>● 結論標題宜更加有力會更好，而非以敘述為之</li> </ul>
03	食「慾」還是食「寓」-好食寓玩味聚所消費者滿意度之研究	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 針對「好食寓玩味聚所」進行個案分析及消費者問卷調查，具實務價值。</li> <li>2. 建議說明如何設計/發放電</li> </ol>	<p>內容結構完整，可進一步深入了解及分析商業模式、競爭者比較分析及市場定位探討。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● SWOT 分析表述應更精準為佳。</li> <li>● 文獻探討並未見對於消費者滿意度、忠誠度進行表</li> </ul>

## 112 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
		<p>子問卷，確保填寫者為「好食寓玩味聚所」的消費者。</p> <p>3. 問卷 20-25 題未見分析。</p> <p>4. P.5 目標市場(Targeting)建議更明確訂定及說明。</p>		<p>述</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 問卷製作引用基礎未進行描述</li> </ul>
04	水交社文化園區遊客滿意度調查之研究	<p>1. 針對「水交社文化園區」進行消費者滿意度調查，具實務價值。</p> <p>2. 建議說明如何設計/發放電子問卷，確保填寫者為「水交社文化園區」的遊客。</p> <p>3. 在建議章節提出的建議應更明確。</p>	水交社文化園區具其歷史文化價值，內容可強化文化創意產業方向之規劃與探討。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● SWOT 分析提出對應策略甚好</li> <li>● 4C 之消費者取得成本應為企業設計時滿足不同顧客的預算和需求為準。</li> <li>● 文獻探討並未見對於滿意度進行表述</li> <li>● 問卷製作引用基礎未進行描述</li> </ul>
05	增「社」商品、正「合」我意—臺南高商學生對校內合作社的服務品質及滿意度調查	<p>1. 針對「臺南高商校內合作社」的服務品質及滿意度調查，具實務價值。</p> <p>2. 在文獻探討的服務品質指的是可靠性、反應性、確實性、關懷性、有形性等五個</p>	透過實際觀察，分析研究提出改善方案，可提高樣本數量做更深入探討。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 文獻探討再深化些會更好</li> <li>● 問卷運用與文獻連結性未臻說明清楚</li> <li>● 服務品質之現況宜對應個構面定義分述為佳</li> </ul>

## 112 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
		<p>構面，但問卷題項與此五個構面並不一致。</p>		
06	<p>彼家咖啡廳-享入「啡」 「啡」，口是心「啡」</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探討「彼家咖啡廳」顧客滿意度，具實務價值。</li> <li>2. 注意錯別字。</li> <li>3. P.13 目標市場(Targeting)建議更明確訂定及說明。</li> </ol>	<p>整體架構完整，咖啡店經營競爭劇烈，內容可進一步深入分析其獨特的商業經營模式與競爭策略。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 關鍵字應為專題研究之變項，應用上宜再做些優化更好</li> <li>● 提交前內文格式、文字應再仔細過濾為佳，即可避免重複未移除</li> <li>● SWOT 分析提出對應策略甚好，惟策略對應標註以依序表述不利於判讀</li> </ul>
07	<p>兩大外送平台外送員管理之比較與消費者偏好分析</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 比較「兩大外送平台外送員管理」與消費者偏好，具實務價值。</li> <li>2. 研究動機中建議說明外送員管理的重要性。</li> </ol>	<p>整體結構尚稱完整，但樣本量偏少，是否能夠涵蓋所有年齡層，問卷調查可做更深入分析與探討。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 目錄製作與內文自動連結部分宜更精準</li> <li>● 摘要描述結合社會發展時用詞宜符合時序現況為佳</li> <li>● 文獻探討應以專題為核心，而非流於文字的堆疊，對研究有具體呼應會更好</li> <li>● 資料取得之查證宜更周延，研究忌自主判斷表述，如：兩平台之保險制度表述</li> </ul>

## 112 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
08	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>1. 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>2. P.2 研究流程圖中，應先「設計問卷」再做「問卷調查」。</li> <li>3. 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>4. 若未到過的填寫者，如何填寫偏好及滿意度？</li> </ol>	<p>除了問卷外可透過深入之實地訪問，含消費者詢問、廚房參訪、動線規劃、與主管會談…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。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 文獻探討應以專題為核心，而非流於文字的堆疊，對研究有具體呼應會更好</li> <li>● SWOT 分析若可分述條列會更聚焦</li> <li>● 透過相對大量網路蒐集資料雖為風潮，然研究宜增加團隊的蒐集、分析與見解方可提高貢獻度</li> </ul>
09	外送平台比一比：Foodpanda 與 Uber Eats 顧客滿意度調查	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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>2. 因專題分析是以 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>3. 專題題目為「外送平台比</li> </ol>	<p>整體結構完整，可進一步針對兩家業者之商業模式進行分析探討。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 文獻探討應以專題為核心，而非流於文字的堆疊，對研究有具體呼應會更好</li> <li>● 內文描述結合社會發展宜符合時序現況為佳，而非依據參考資料文字轉載</li> <li>● 建議宜針對研究蒐集發現提出對應為佳</li> </ul>

## 112 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
		一比」，但在結論，僅針對外送平台整體說明，並未做比較。 4. 注意錯別字。		
10	風馳「電」掣、心「動」的「車」—Gogoro 與 YAMAHA 電動車比較	<ol style="list-style-type: none"> <li>針對 Gogoro 與 YAMAHA 電動車進行性能、行銷策略及顧客滿意度，具實務價值。</li> <li>因專題分析是以 120 份網路問卷的樣本資料，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>建議說明問卷設計，同一份問卷都針對 Gogoro 與 YAMAHA 電動車回答滿意度嗎？但僅有 14.8% 的樣本家中有電動機車。</li> </ol>	架構尚稱完整，除了問卷外，可強化以下內容：店家現場規劃、行銷活動、實地訪問消費者之駕駛體驗。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 表目錄、圖目錄採分頁製作更好</li> <li>● 文獻探討應以專題為核心，而非流於文字的堆疊，對研究有具體呼應會更好</li> <li>● SWOT 分析若可分述條列會更聚焦</li> </ul>
11	舊的不去新的不來-用 MitApp 來線上預約領取掃具	<ol style="list-style-type: none"> <li>針對學生領掃具的問題，應用 App Inventor 設計線上預約領取掃具，具問題</li> </ol>	從同學實際需求發展出解決方案以提升執行效率，具有創意性與可行性。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 研究主題聚焦、貢獻度明確</li> <li>● 整體撰寫架構再嚴謹些</li> </ul>

## 112 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
		<p>解決的實務貢獻。</p> <p>2.</p>		<p>更好</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 文獻探討操作固然實務運作無須表述，然撰寫專題為不可或缺</li> </ul>
12	線在約老師	<p>1. 針對學生需要找到老師的問題，應用 VS code 結合 Google Blogger 設計預約老師的線上網站，具問題解決的實務貢獻。</p> <p>2. 建議在專題研究過程的章節中，要有文字說明。</p>	<p>創意來自學生實際需求，透過實作完成專題，可大訪查/問卷以更加了解老師與學生之互動需求與使用者友善介面設計。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 內文格式對齊會更好</li> <li>● 研究主題聚焦、貢獻度明確</li> <li>● 案內運用問卷調查，宜納入研究方法</li> </ul>
13	今天我不在-請假系統	<p>3. 針對學生請假問題，應用 App Inventor 設計線上請假系統，具問題解決的實務貢獻。</p> <p>4. P.4-11，圖 主畫面程式碼應在本文中以文字說明。</p> <p>5. 此線上請假系統，僅看到老師接收學生請假訊息，但未看到老師是否准假的功能。</p>	<p>目前市面上已有幾種點名系統，多數學校也已發展出點名系統，建議朝向針對目前使用系統提出更佳解決方案進行探索。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 文獻探討操作固然實務運作無須表述，然撰寫專題為不可或缺</li> <li>● 結論與建議以參賽角度出發仍以分開撰寫為宜</li> </ul>