

大學科系探索共創平台

The exploration and collaboration platform of university department

指導教授：郭耀煌

專題成員：鄭琇櫻、鄭承武、陳宏恩、竇賢祐

開發工具：Unity、Nethereum、MySQL

測試環境：Windows

一、簡介：

現今大學科系眾多，據團隊針對高中生所進行的問卷調查結果顯示，有大於50%的高中生對大學科系不甚了解，且有42.2%的學生因為資訊的缺乏而面臨選擇科系的困難。目前現有平台大多以文字敘述為主，難以讓高中生更認識科系，容易有認知上的落差，而我們覺得這是值得去解決的問題。目前，高中生認識科系的管道有的問題如下：

1. 大多純文字、影音敘述

許多平台提供不少科系相關介紹，也有學長姊於平台分享心得，然而這些內容大多以文字敘述為主，難以讓高中生更深入確認自己看到的介紹是否與自己的想像相同。

2. 體驗營會有時空限制

大學雖然會舉辦科系體驗營，然而這容易受限於時空限制，若自己時間、地點無法配合便難以參與，此外營隊也無法無限制的招收人來參與營隊，因此往往會有報名人數的限制。

因此，我們打造了一個遊戲平台，讓高中生可以藉由遊戲認識科系，也能於平台上與其他玩家交流，更認識科系：

1. 密室遊戲體驗、共創模式

藉由密室遊戲讓高中生可以認識科系，遊玩結果將可輸出至雷達分析圖做分數計算。共創模式可以讓曾於此科系畢業者或是在校學生、在職員工來共同創作，讓平台之體驗能夠更多元化。

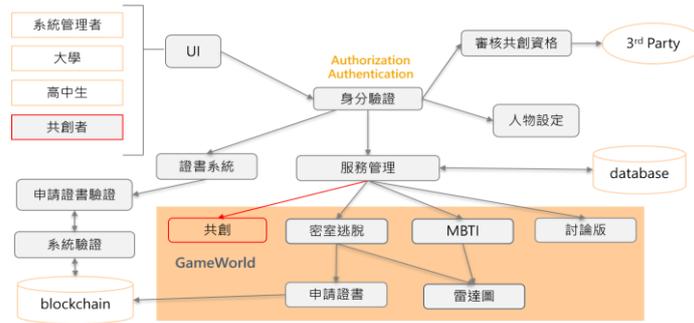
2. 雷達分析圖分數系統

此系統會抓取玩家於遊玩時的各種資訊，將資訊記錄下來後再根據全體玩家的遊玩表現作比較排名，最終為玩家計算出一個分數，而此分數可以反應出玩家在此科系上的表現情況，未來申請區塊鏈證書時也會一併附在證書內部。

3. 區塊鏈證書作為體驗依據

大學申請往往會需要繳交備審資料，因此藉由區塊鏈證書系統可以讓高中生在體驗完科系後可以獲得一張證書，而此證書存於鏈上，可以讓大學方到鏈上查詢學生之證書，藉此讓大學方也能夠確認學生確實曾來平台做過此科系之體驗，且藉由證書上之分數也能讓大學方知道該學生在此科系之表現情況如何。

以下為系統架構圖：



圖一、系統架構圖

二、測試結果：

1. 統計玩家遊玩資訊，分析後提供給高中生具參考價值之科系選擇
2. 將區塊鏈應用至證書發放與查驗系統，確保證書可永久保存和系統的公正性



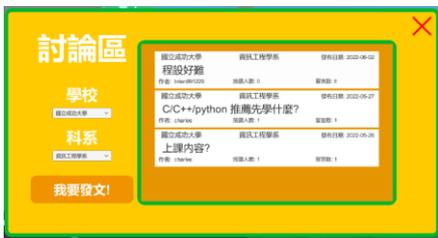
圖二、密室逃脫
玩家認識科系之方式



圖三、共創模式
共創者共同創作平台內的密室



圖四、雷達分析圖
幫助高中生了解自己適合的科系



圖五、討論區
玩家分享心得、交流的地方



圖六、MBTI 分析
心理測驗，可幫玩家篩選出適合開始體驗的科系



圖七、證書
遊玩體驗證明，玩家可
用於備審資料



圖八、證書查驗
大學端輸入證書編號，可認
證玩家的證書是否是真的