

附件二、得獎團隊作品簡介

類別	組別	團隊名稱	作品名稱	簡介
校園行動應用類	學生組	Mobile Shark	Pocket Campus (第一名)	目前的社群網路架構和執行模式會對於企業或組織造成一些困擾或不便利問題，包括隱私與安全性問題、缺乏群組協同工作功能、推薦功能過於簡化、活動通知功能過於簡化。為改善前述問題，「Pocket Campus」行動APP 結合群組軟體與資料探勘技術，建構一個具擴增實境功能的協同社群網路平臺，並以學校組織為實作對象。第一，利用群組軟體技術來組織所有校園成員以形成社群網路，可以排除不特定的他人加入社群網路來掌握成員資訊，更可透過群組協同工作來進行活動辦理、業務申請、公文簽核等功能。第二，利用資料探勘技術來進行推薦功能及活動通知，可以找出較符合使用者需求的朋友推薦排序、以及對活動有興趣的潛在使用者。第三，利用擴增實境技術來提升協同社群網路 APP 的操作介面、溝通介面、和導航功能，可以增加使用者之間視覺化與多樣性的互動方式。
		大學西路走九遍	Song 啦！雲端 KTV 暨歌唱交流平臺 (第二名)	以"方便"作為出發點，透過網路，於手機上安裝遙控 APP 省去傳統 KTV 需要歌本查歌的缺點與從雲端歌庫中直接下載喜愛或最新歌曲來歡唱，同時透過網站社群平臺分享自己的歌唱經驗與照片，讓交流與交友更便利！目標是讓 KTV 能夠隨身帶著走，隨時分享同樂！
		4G HFR	租絲馬跡—整合社群與地圖的校園租屋 App (第二名)	校外租屋對於所有到外地求學的學生來說一直都是個大問題，教育部統計「大學宿舍不足，28 萬大學生校外租屋」，造成新生必須面臨在新環境中尋求新住處的挑戰。打開電視，類似的惡房東租屋事件層出不窮，也看得人心惶惶。對於新生而言，能夠尋找一個安心居住的租屋處，不僅是學生的願望，也是每個學校的目標。所以本團隊希望能藉由學校與學生間的力量打造安全租屋的環境。 此系統的目的是為了給學生最真實的房屋第一手資訊，改善租屋時所遇到的困擾，遠離惡質房東，幫助學生更快融入陌生的校園環境。未來也希望能推廣至各大校園裡，打造友善的校園租屋環境！若能成功的投入各大校園後，甚至還有機會商業化，例如向放置廣告的房東收費、幫助房東分析學生需求等等。
		兩個傻瓜	U+ 智慧雲端點名系統 (第二名)	綜觀目前國內教育體制，大多數學生在高中前是採取定點整班上課，由教師按照課表跑班授課，且班級人數少，教師與學生互動密切，學生亦多有固定座位，較不需要仰賴頻繁點名來核實學生的到班狀況。但大學後，考量應給予學生自主選課之權利，便多採取學生跑班制，且同一堂課的修課人數較高中來得多，教師較難一一與每位學生互動，學生亦無固定座位，教師便仰賴頻

類別	組別	團隊名稱	作品名稱	簡介
				<p>繫點名來確認學生到班狀況。</p> <p>有鑑於此，本團隊希望使用 iBeacon 技術的廣播特性，實作一款建置成本低廉、容易操作、具有高識別性且不需實體接觸的點名系統，並且與校園課程資料 API 深度串接，使老師、學生能透過操作手機 APP 來完成點名作業，確保學生在確實到班的情形下，於短時間內完成點名。</p>
		E 起來學習	智慧校園小助手 (第三名)	<p>對於任何初入校園的老師及學生，任何事都很陌生，時常會不知所措，諸多學校事務都必須自己去摸索，因此，本團隊經過發想與討論，研發出一個能夠隨時隨地的告訴你學校任何資訊及各單位如何運作的 APP，讓人人都能隨時掌握，讓校園 E 起來，給予來到異鄉異地的每位老師、學生甚至校外人士獲得熟悉校園的工具，如此一來，校園變得智慧、人們覺得便利。不管是租借場地、校園導覽以及社團活動等等資訊，都能一機在手，一手掌握，創造校園新氣象。</p>
		I-Defense 防護小天使	I-Defense 防護小天使 (第三名)	<p>在安定、和諧的社會環境之下，也會有一些陽光照不到的角落，經常在報章雜誌或電視上看到街頭搶案、綁架性侵、擄人勒贖等各式犯罪行為，或許有些人認為，自己小心本分，就不會受到非法暴力侵害。確實，平時多加小心，是獲得安全的重要方法，也是自我防衛的基本原則。但是僅僅這樣是不夠的，有時不法侵害會主動找上門來，有時犯罪分子還會專門選擇善良的人們進行不法侵害。因此，本團隊希望藉由每個人幾乎都會隨身攜帶的智慧型手機，開發一套「I-Defense 防護小天使」，利用智慧型手機內建的各種感測器(如 G-Sensor 三軸加速度、GPS 全球衛星定位系統、耳機連線狀態)與無線通訊技術(如 4G、GPRS)，並以直覺性的操作方式提供使用者主動性的防護與即時性的通報，藉此達到有效的防身效果。</p>
		MM	Movie Map (第三名)	<p>在學校舉辦畢業旅行時，許多學生習慣利用 FB 打卡的方式，標記景點及上傳一些圖文，也使用了 Instagram 分享圖片及心情敘述，但發現每到一個景點，就要打卡或是張貼圖片，讓學生覺得很麻煩，有了 Movie Map 的出現，不僅可以讓學生們，一路上不斷拍照，透過自行篩選的方式，製作出結合照片、影片及路徑的極短片，搭配 APP 所提供的背景音樂，使這趟旅程更加活潑生動，再把做出的短片分享給好友，透過影片播出旅程的點點滴滴，做為永遠的畫面。</p>

類別	組別	團隊名稱	作品名稱	簡介
		凍沒調 (臺語)	雲端冷氣監控與付費 APP 系統 (佳作)	在校園裡，宿舍和教室的冷氣是所有學校設備中耗電量最大的，且常因為學生的粗心忘記關又或是宿舍室溫調得過低，那對學校整體電費是一大傷害。所以本作品希望在冷氣節能遙控部分與付費 APP 機制方面能有一套省時、方便又省錢的方法。據目前市場成熟商品顯示，冷氣要達到雲端監控功能，需加購一套通訊模組，因此本團隊提出一個可以加裝到任何一個品牌冷氣的控制電路盒而非改裝或是專一品牌的做法，以不會破壞冷氣原本架構與功能為目的進行試製與研探，與控制盒維持通訊與遙控的是手機與 APP 軟體。另，在付費機制方面，本作品以手機 APP 行動支付方式，讓使用者付費並省略金流的繁複流程。因此，本作品將改變目前校園冷氣使用與付費機制，提供雲端化、行動支付的新商業模式，後續可與其他 IOT 與行動機應用進行整合。
		行到水窮處	軟硬兼施~I Classroom (佳作)	現今學校課堂中，教師在教學過程中常常需要點名、表決班級事務與上課測驗評量問題及調整教學環境燈光、溫度等等事，而誤到教學時間，導致老師上課時間的縮小，以及學生受教權的損失。為了解決這些問題本團隊想出一個利用行動裝置把上述問題解決的系統。此作品基於現今社會絕大多數的人身上皆有一臺智慧型手機或行動裝置，因此想出一套能讓手機與上課結合的系統。此系統分成了教師端與學生端，結合了點名、表決、即測即評、教室日光燈、窗簾與電扇的開關、火災地震警報器與網路攝影機及 3D 立體投影技術。
		function ANTS_lab	雲端翻轉教室教學平臺 (佳作)	傳統的教學模式多採用課前預習、老師講課、學生聽課抄筆記、課後寫作業這種單向的授課法為主，在這種教學模式下，由於學生在課堂中必須隨時接收老師所傳授的知識，而將大部分的上課時間花在抄寫筆記，但成績的好壞並非是誰抄得筆記比較多，而是在於學生是否學會課堂中老師教授的重點。 「翻轉式教學」有別於傳統的教學方式，它是一種顛覆舊有的教學策略與模式，強調學生才是主角，學生主動探索、發現及應用知識的過程，老師不再是傳統填鴨式教學的灌輸者，而是幫助學生建構知識的引導者，而且將學習的主要目的放在應用知識與解決問題上，並將學習方式調整為課堂授課少一些，增加多一點的師生間互動機會以及個別接觸的方法。

類別	組別	團隊名稱	作品名稱	簡介
	社會人士組	QLecture	QLecture (第一名)	<p>現代人參加學術研討會、多人演講、大型課程展示時，常因投影幕太小或場地座位限制等因素，導致參與活動的聽眾、學生必須各個搖頭晃腦，才能看清投影幕上的內容，無法保證全員都能擁有良好的聽課、聽講品質。因此，本團隊希望可以製作一個方便於師生、演講者與聽眾雙方使用的工具「QLecture」，讓參與聽課、聽講活動的莘莘學子、普羅大眾都能擁有更對等且清楚的資訊。</p> <p>105 年是網路個人化媒體直播當道的一年，以 Facebook 為首，直播活動從傳統的媒體轉播到遊戲實況，再到現在人人可以用社群網站直播自己的生活日常，在這股浪潮下，教育學習的科技化理所當然不落人後。期待 QLecture 可以成為知識活動直播的領頭羊，讓 4G 網路應用融入於實體的教學活動現場，為下一代學子的快樂學習盡一份心力。</p>
		趣學華語	趣學華語 (第二名)	<p>從早期純粹推廣華語學習，到現在深入檢視如何教學、提升教學品質到有結合科技如何有效率的學習等，則是海內外各學術團體、機構和單位等所著重的議題。</p> <p>針對來臺學華語人口逐年增加，多數來臺學華語的外籍人士，絕大多數還是以遵循傳統學習方式，也配合學校的課程規劃進行學習。傳統的方式還是有諸多的限制，學習成效也有其限制。有鑑於學習者的需求，教學上的窘境，再加上科技人手一機的模式普遍在臺灣社會，趣學華語 (Chinese Learning Wonderland) 欲將學習的目的，結合二十一世紀人們高度互動和密集連結，強調時效性等特色，運用數位科技的力量來突破舊式的學習模式，與時並進帶動學習的另一高峰。</p>
		北海道研發	myOffice 行動校園辦公室 (第三名)	<p>行動化、大數據已是全球發展的趨勢，行動載具及行動上網已幾近完全普及，校園乃培養人才的重要基地，期望運用最新的科技，提升校園的行政效率、以達到更高品質的課程開發及教育服務。</p> <p>本 APP 以設計導向進行開發，所有的功能經過多次的使用者訪談，UX 設計師的發想與創新的服務設計，並與開發人員密切的討論與合作，透過目前開發的各項創新功能，已能達到校園行政業務行動化、政策訊息無縫推動、更有效率的碎片時間運用及更即時的職員間溝通合作。</p>

類別	組別	團隊名稱	作品名稱	簡介
中小學 行動學習類	學生組	FocusUP	行動腦波輔助學習系統 (第一名)	<p>在認知心理學上，維持專注力的集中，是提升學習成效的重要關鍵。近年來，由於網路與行動時代來臨，學生學習容易受到外在因素誘惑，使得專注力不易集中，造成對學習感到困難、學習成效不彰等問題。</p> <p>本團隊進而設想開發一行動腦波輔助學習應用程式 (APP)，可即時檢測個人的專注力程度，並以音樂治療方式協助學生回到專注狀態，各個使用者的腦波紀錄將回傳到雲端平臺，經由持續的資料收集與大數據分析，能更精準的檢測不同人口變項(如性別、年齡等)與行為特性(如睡眠習慣、讀書時段等)的專注力，也提供個人化專注狀態的圖表分析，了解不同時間點(時段、星期、月份)專注力狀態與進入專注力持續的時間，提供使用者參考，並持續更新個人化歌單，以延長持續專注力的時間，有效提升學習。</p>
		冰淇淋 紅茶拿鐵	親子共創 互動式學習 遊戲故事書 (第二名)	<p>近年來，由於氣候的變遷，環保意識越來越被大家重視，所以本團隊將國小[自然與生活科技]學科的[永續發展]結合到本團隊開發的手機軟體中，讓學童從小就開始讓他們理解到水資源對於人類的重要性並開始養成珍惜水資源的習慣。</p> <p>本團隊希望學童可以透過此故事 APP 激發其對於閱讀與學習的動機及興趣，進而提升學習成效以及培養高階思考能力。並期望學童能藉此與親人、朋友相互學習、鼓勵與競爭，激發並維持學習動機與興趣，且從中習得相關的學科知識。最後，本團隊希望透過開發此親子共創互動式學習遊戲故事書改變以往的故事書閱讀模式，並提供更多樣化的故事書閱讀體驗給讀者，與加入互動元素進而培養讀者發現問題、探究問題、解決問題等等的高階學習能力。</p>
		咕G 喵	咕G 喵 帶你玩 (第二名)	<p>為促進學生與一般民眾參與臺灣古蹟學習，本團隊以政府公開資訊平臺中的古蹟公開資訊做為開發基礎，以 SoLoMo 觀念進行遊戲式古蹟學習 APP 的開發，並且為能夠實際促使使用者前往古蹟進行參訪與學習，本團隊結合 O2O 的經營模式，以古蹟特殊遊戲關卡與角色的設計以及與古蹟周圍實體商家合作所推出的 E-Coupon 策略，以提升使用者前往古蹟參訪的動機，並且達到學習、觀光、消費三位一體的 APP 永續運作模式。</p>

類別	組別	團隊名稱	作品名稱	簡介
		MITLAB	4Gourney (第三名)	<p>使用者透過行動裝置及 4G 網路，可以有效率的結合串流媒體達到即時的學習資源。使用手機的 camera 與 GPS 等結合擴增實境，在戶外學習時根據地理資訊獲得導覽功能了解地理、歷史、文化等資訊。在戶外學習結束後，可以分享所獲得的經驗、心得、照片等資訊，並且提出問題提供給其他使用者挑戰。</p> <p>透過社群的輔助，建立資源共享平臺，老師可以評分學生學習的成果及給予意見，學生可以透過留言來發問以及回饋，增加與其他學生的互動來提高學習的成果。</p> <p>「4Gourney」可以不出門也可對全臺每個地點達成「虛擬戶外教學」的性質。除了讓學生對地圖空間有認知，也可熟悉該地點的風俗民情，不再只侷限教科書上的知識，能更深更廣的學習。</p>
		南波灣	LaiCenLa (第三名)	<p>在智慧型手機普及的世代中，幾乎每位學生至少擁有一支手機，而手機的功能也日新月異，使得學生們無時無刻都在滑手機。在課堂上，也常形成老師在臺上授課，而學生卻熱衷於低頭滑手機，讓學習效率大打折扣。因此，藉由這契機的出現，讓本團隊想出為何不把課堂上的課程活動 (Activities)、作業 (Coursework) 與手機遊戲做結合，先由老師負責出題，而學生以遊戲闖關的方式，與同儕討論後進行答題遊戲。這不僅能改變原傳統的教學、測驗方式，也可使冰冷的知識變得更加的有趣，而學生與同儕間的相互合作闖關下，也會大幅增加學生對於課堂知識的求知慾望，並在破關的同時也能從中獲得成就感。本團隊深信在學習過程下，將使老師與學生間的互動更加活潑、有趣，是一種寓教於樂的手機應用程式 APP。</p>
		英領風騷	輕鬆 E 指 學單字 (第三名)	<p>目前坊間尚未有針對高一學生英文單字題庫的 APP，除了包含學習，還有一套完整的評量系統，此外還能查詢相關單字與例句，由中文查英文或英文查中文的 APP。本 APP 可減輕老師考英文單字的負擔，也可減少考試時紙張的浪費，而學生在背誦單字時，能有正確的英文發音，若有不了解的地方，可透過 e-mail 或開啟打電話的功能可即時與老師做一對一溝通，老師可自訂考試範圍，且在完成評量後，記錄考試結果，並以 e-mail 傳送給老師，老師便可得知哪些學生測驗了哪些範圍。此外，本 APP 還有複習功能，若測驗成績不理想，學生還可知道哪題選錯了，以及當初的選項與正確答案。</p>

類別	組別	團隊名稱	作品名稱	簡介
		史霸摳	「說故事、學程式」溫"故"知新學習 APP (佳作)	<p>做為未來實際應用時，「說故事、學程式」溫"故"知新學習 APP 之價值與教育貢獻如以下三點：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 對於中小學學習者與初學程式語言之課室情境，可有效地漸進式傳達程式語言邏輯及其概念，並符合教育目標中各項思維層次，幫學生之學習過程打好基礎。</li> <li>2. 本 APP 以具體故事情境引導學生瞭解程式邏輯之教學策略，能幫助教師減輕教學上的負擔，讓教師更注意於學生的學習狀況，以達到更好的學習成效。</li> <li>3. 中小學學習者進行知識性創作往往是一大難題，本作品以故事情境重新模擬程式語言邏輯，透過於系統中的學習經驗來輔助學生運用生活經驗想像力與故事創意來創作題目，在同儕間出題解題攻城戰裡，帶來的悅趣式競爭學習環境，也間接提升了學生創新思考能力。</li> </ol>
		EGP Team	MEILA (佳作)	<p>本團隊製作了一款 MEILA 行動英文俚語學習助理 APP，預期可以對中小學的英語教學提升學生學習的興趣，並且讓同學能夠自主的課後練習，也能幫助學生理解外國文化，更加重要的是能夠不局限於課堂上學習，而是讓學生能夠無時無刻的進行學習。</p> <p>MEILA 能夠以有趣的動畫聯想方式幫助中小學生進行加深記憶，再搭配俚語相應的情境對話幫助瞭解使用時機，讓學生不僅僅能夠深刻瞭解俚語含義，更能讓學生學以致用，達到教育的真正核心目的，MEILA 也是目前最完整與多功能之學習俚語 APP，更是以創新的錄音社群功能讓學生能夠互相精進，達到教學相長的目標，並且練習到平常難以練習“說”之能力，MEILA 就是以聽、說、讀三面向為發展方向之多功能型 APP。</p>
		蝦子不吃蝦	Smart Light (佳作)	<p>教育部 104 年統計全國有 44.57% 的小學生與 69.86% 的國中生都有近視問題，近視學生比例高的問題早已是社會常態，其中一項問題就在於是否未在適當照度的環境下學習所導致，一般中小學生對於照明知識與適當照明的觀念並不足，就算有相關觀念卻沒有明確的數據及系統來提醒與瞭解目前是否為適當燈照環境。</p> <p>本 APP 主要是著重在建立學生正確燈照概念上，並以系統輔助幫助學生自行管理與檢驗自己生活的燈照環境，老師也能藉由此 APP 教學正確的燈光使用方法讓學生自己保護自己的視力，也能達到當用則用當省則省的節能理念。</p>
	社	進擊的	澎湖校園野	本 APP 為了讓能符合老師在校園教學的需求並協助各

類別	組別	團隊名稱	作品名稱	簡介
	會 人 士 組	調查兵團	生植物導覽 圖鑑 (第一名)	校建立完整植物資料庫，本團隊將目前已實地調查澎湖縣 11 所學校校園內所有野生植物，總計有 107 種，透過添加淺顯易懂的文字介紹寫成導覽內容，搭配各校建立之線上植物介紹影片，將所有資料及資源藉由本次開發之澎湖校園野生植物導覽 APP 進行整合。 另外，結合澎湖縣教師信箱的應用將所蒐集的資料以 Google 試算表方式讓各校在日後方便做資料維護與更新，日後如有新的學校完成植物調查、真人植物教學影片或新植物種類發現，可藉由更新該校 Google 試算表內容進行內容異動讓已經下載本 APP 之使用者完成無感更新資料，並掌握澎湖縣各學校的植物資訊。
		不老玩家	國小英語補 救教學 APP (第三名)	本「國小英語補救教學 APP」作品除了有完整教學內容外，畫面與操作介面皆為行動裝置所設計；練習題目採用隨機出題方式，遊戲也都與教學內容有關，真正達到寓教於樂的目標。 本 APP 將國小三至六年級英文補救教學課程、練習與遊戲整合為一支 APP，其中練習題目採用隨機出題方式，自創的寓教於樂遊戲也與教學內容緊密結合。
偏 鄉 資 訊 教 育 類	學 生 組	PandApp	PicDia (第一名)	透過行動裝置隨身攜帶下載 APP、跨區域移動的優勢，以及即時閱讀訊息的功能達到與英語零距離的互動。這樣一來，學習者便能自行選擇適合學習的時間與地點提升英語能力，增加學習語言的效率。行動裝置軟體便是本團隊實現構想的第一步，希望能夠做出一款讓幼兒不需要大人的陪伴，也能透過當今普及的手機拍照功能在家中從拍照玩樂中快樂學習英語的幼教軟體。鼓勵學生主動在課餘時間放下手邊沉重的書本，利用行動學習的優勢多一個可在行動裝置上學習英語的方法。
		數一數二	雲端數學部 落教室 (第二名)	為了提升偏鄉學童的數學學習能力，打造一個有利於教學與自學的友善數學學習雲端平臺。本團隊將透過 GeoGebra 在平臺上開發許多數學電子書與動態數學學習 APP，讓老師能夠用來當數學課的上課教材，同時學童也可以藉由自行操作 GeoGebra 以達到課後學習數學的目的。除此之外，平臺還規劃動態布題與測驗機制，提供教師布題與提供學生操作完 GeoGebra 後能夠依照自己的年級與測驗項目作答相關的數學題目，達到自我學習的目標，進一步促進學習成效與學習興趣。

類別	組別	團隊名稱	作品名稱	簡介
		cyteam	雲端幼兒構音檢測系統 (第二名)	<p>現今我國構音異常的兒童，大多是由幼教老師、保母或家長所發現後進行轉介，再由語言治療師進行後續的診斷與評估。構音異常之兒童透過幼教老師、保母或家長的轉介，經由語言治療師初步的診斷性評估後，做出介入方式或策略，再將復健活動諮詢提供給家長，並將評估結果告知家長與幼教老師，而幼教老師透過評估結果製作教具與個別教育計畫。</p> <p>偏鄉地區兒童，因距離治療單位太遠，即便家長發現兒童有發音異常的現象，常囿於交通費以及時間的問題，產生更多的障礙而無法即時治療；若能透過本 APP 讓家長直接幫小朋友錄音，並傳送至本 APP 網頁端讓語言治療師線上聽取偏鄉地區兒童說話的錄音檔，確診有構音相關問題後，家長再帶兒童到醫院尋求語言治療師治療。</p>
		沒有從缺	中文筆順輕鬆學 (第三名)	<p>由於城鄉差距的緣故，都市與偏鄉接受教育資訊會有些落差，現在科技很發達，幾乎每個人都有手機，因此本 APP 希望讓使用者不論在何時何地都能夠使用學習，就算沒有老師，學生也能夠自我學習，提升自我的基礎，有了足夠的基礎後，就有更多機會與其他人競爭，希望能有效縮減城鄉差距。</p>
		Fango	Fango (第三名)	<p>Fango 將網路上的資訊進行有效分類，將新知的資訊與課本上的知識結合，像是音樂與藝術人文，若能透過社群網路上大家討論的有名音樂家，讓學習者更能夠瞭解到大家對該音樂家的看法，進而更認識該音樂家。城鄉之間存在的明顯數位和閱讀資源的落差，</p> <p>Fango 以成為社群網站資訊匯集站做為目標，將各種社群網站資料的雜訊過濾，分析出最新且實用的資訊動態與趨勢，提供大眾一個單純的資訊平臺，並且更進一步將教育理念融入，把 Fango 上大量的各方新知提供給偏鄉的教師與學童。</p>
		A Team	結合 iBeacon 的導覽學習系統 (第三名)	<p>由於本團隊的研究主題是跟 iBeacon 相關，所以便聯想到 iBeacon 這個最被廣為應用的推播系統。若是能在偏鄉地區的自然景物上布建 iBeacon，讓經過這些 iBeacon 的使用者接收到鄰近自然景物的介紹資訊，這樣的導覽方式應該會很有趣。所以，本 APP 便因應而生，結合 iBeacon 的深度導覽系統，藉由蒐集各個隱藏的關卡，讓使用本 APP 的學生，在學習的過程中能以更趣味的方式進行，讓學習過程不只是限於書本上的文字和圖片，而是能夠無時無刻進行的。除此之外，本 APP 也不限只有學生適用，對於到偏鄉地區旅行的觀光客也可使用，本 APP 將能讓這些觀光客對偏鄉地區有更多的認識，進而吸引更多人到偏鄉觀光，提升在地經濟、強化在地的特色發展、提升偏鄉地區的數位生活應用能</p>

類別	組別	團隊名稱	作品名稱	簡介
				力。
		T 創 2015	優產通 (佳作)	優產通 APP 包含行動行銷、行動購物行動支付行動商務的三大功能。透過優產通偏鄉民眾可學習行動商務的操作使用，特色產業經營者藉由「優產通」APP 可學會以互動多媒體方式呈現豐富詳實的產品生產履歷、建構動態串流和置入生產履歷重要資訊的人機互動 NFC 3D Unity 遊戲等增進瀏覽者認知產品品質保證和食安管理的方法，以達到高效的行動行銷目的；透過優產通偏鄉優質特色產業經營者可建構專屬直營的行動商務平臺，並藉由生產者直接對產品進行品質保證故容易建立消費者/生產者的信任感、解除消費者食安疑慮，同時解決偏鄉優質特色產業經營的產品行銷問題、銷售通路問題、城鄉數位落差問題。
		下課後 Coding Time	Nostalgia (佳作)	近年來城鄉差距的議題漸漸浮出檯面，資源的落後，偏鄉孩童們課業上遇到的困難，又該向誰請求幫助呢？隨著 4G 的廣泛應用，資訊的傳遞更為快速，溝通不只局限於見面或者電話等方式，可藉由網際網路來進行即時的訊息傳遞。 本團隊開發了一個平臺，用來解決孩童們在放學之後有問題卻不知道問誰的煩惱，只要使用 Nostalgia APP，透過 PO 文及 PO 圖協尋相關解答，經由各地志工回答孩童們在課業上遇到的問題。系統可選擇創建帳號或是已滿 13 歲的小朋友可直接使用 Facebook 的帳號，登入本 APP 省去註冊、填寫個人資料的時間，讓小老師們更方便了解彼此的成長背景有助於達到因材施教的目的。本 APP 首頁也提供最新的學術、科技報導等資訊，供孩童們增廣見聞。
		infinity	SeniorCare (佳作)	透過 SeniorCare APP 讓即使生在異地的子女，擔心無法照顧父母提醒父母，使用專為生在異地的子女開發的 APP 可以提醒父母，得知父母在異地的資訊。更有專為老人設計的 UI 介面，讓父母可以更清楚的操控 APP，也可以當作使用者介面，達到父母使用手機的基本功能。