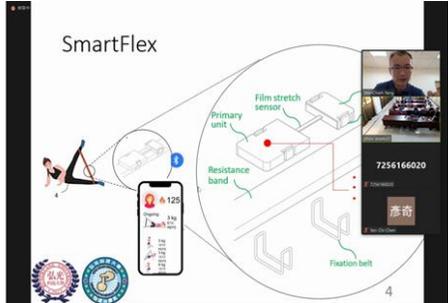
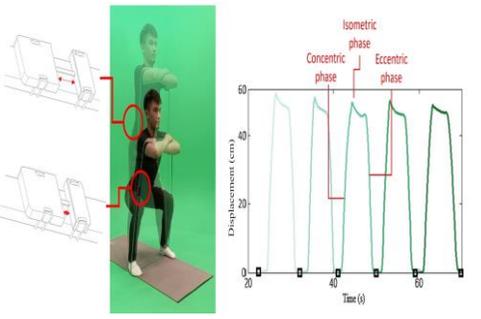


1.4.1 培育三創競賽獲選團隊-輔導成效明細 (佐證資料)

序號	系所團隊	團隊名稱	培育項目	培育項目介紹	商品照片/影片
1	老福系師生	不要旋轉我-翻轉吧!三層櫃	三層櫃	本組的作品是以普通三層櫃做為一開始的構想,要把三層櫃改良成讓長輩能方便使用及拿取的三層櫃,團隊也把這個普通三層櫃中加入許多創意的設計進去,也利用了機械原理、美學及經濟學的考量下製作此作品,團隊的材料選用也都使用經濟實惠、方便找取及品質優良的材料,團隊也希望利用這個創意三層櫃能協助腰部損傷或是不易於彎腰的長輩。	
2	妝品系師生	歷程精神	AD 防禦肌膚性護膚膜	本組作品為顛覆一般市售的面膜,專為患有 AD 皮膚性疾病的患者研發,能夠減輕 AD 皮膚性疾病的患者的不是,同時提升皮膚的防禦力,同時其他族群都可以使用,例如:過敏性肌膚、酒糟性肌膚、敏感性肌膚,做完醫美跟術後都可以用來做術後恢復,因為內含有增加肌膚的皮脂防護功能的成分,讓肌膚可降低環境的過敏原中來的傷害。	
3	妝品系師生	步步生蓮	環境噴霧	本組作品為創新產品,主要希望藉由此次的研究,能改善布袋蓮過度生長導致生態失去平衡的問題,文獻中指出布袋蓮具有驅趕寄生蟲、抗菌、抗氧化等功效,因此團隊將利用布袋蓮開發相關產品,希望布袋蓮此原料的功效可以改善人們對於布袋蓮的認知,也創造布袋蓮的價值,期望能夠以環境保護的行銷角度創造更多市場的商機。	

序號	系所團隊	團隊名稱	培育項目	培育項目介紹	商品照片/影片
4	物治系 營養系 師生	跆拳道品勢運動員姿勢穩定度評估方法與系統	跆拳道品勢穩定度評估方法	本組團隊希望以物理治療的專業知識為基礎，將創新之處利用足壓記錄板測量獨立步過程的足壓分布，並導入流暢度演算法於分析品勢動作。本計畫成果的實務應用可為設計提升跆拳道品勢運動員技術的動作策略，並發展創新的品勢運動員監測方法。	<ol style="list-style-type: none"> 1. https://youtu.be/aP7dR5ekZmk 2. https://youtu.be/ZzK7pI_hI3o 3. https://youtu.be/96EWh8C8IvQ 4. https://youtu.be/Ad7bsUnLrMM
5	物治系 多遊系 師生	智慧彈性阻力訓練系統與彈力帶	<ol style="list-style-type: none"> 1. 彈力帶拉伸測量裝置 2. SmartFlex智慧彈力帶 	<p>本組團隊為創作智慧彈性阻力訓練系統，具有數項特色以克服習知產品的不足。首先，透過安裝於彈力帶上的拉力感測器記錄使用者的運動數據，再透過智慧型手機、平板呈現給使用者，進而實現監測訓練量與提升訓練動機的功效。其次，本創作將拉力計內建於拉力感測器的設計，相較於習知將拉力計設置於彈力帶表面的設計，本創作更能避免因使用者拉扯彎折而損壞；而相較於習知將拉力計與彈力帶串聯的設計，本創作更能廣泛地適用於市售的環狀與繩狀彈力帶。最後，本創作拉力感測器可快速拆卸的設計，使多條彈力帶可共用單一拉力感測器，豐富使用者的使用情境並降低使用成本。</p>	 <p>The top image shows a diagram of the SmartFlex system. It includes a 'Primary unit' with a 'Film stretch sensor' and a 'Resistance band'. A 'Fixation belt' is also shown. A smartphone displays the data. A person is shown using the device. A small inset video shows a person using the device. The number '7256166020' is visible.</p>  <p>The bottom image shows a person using the SmartFlex device. A graph displays 'Displacement (cm)' on the y-axis (0 to 60) and 'Time (s)' on the x-axis (0 to 60). The graph shows a series of peaks and troughs, with labels for 'Concentric phase', 'Isometric phase', and 'Eccentric phase'.</p>

序號	系所團隊	團隊名稱	培育項目	培育項目介紹	商品照片/影片
6	資工系師生	互動彈珠台-虛實整合程式設計教育商品	<ol style="list-style-type: none"> 1. 彈珠台 2. 大富翁 	<p>團隊融入坊間常見的彈珠台玩具，加入電子控制器與復位開關，連接到電腦或行動裝置，藉此提供一個虛實整合的程式設計遊戲平台，此商品尚包括一套線上教材，未來將在自架的電子商務平台上進行展示與銷售。「互動彈珠台-虛實整合程式設計教育商品」是將學童熟知的玩具融入程式設計學習環境，讓學童學習程式設計可以在非常有趣的環境下，發揮創意來創造各式基於彈珠台的電腦/平板遊戲設計。</p> <p>「互動彈珠台-虛實整合程式設計教育商品」是一套硬體、軟體、與教材整合成的一套趣味國小階段的程式設計學習套件。除了販售「互動彈珠台-虛實整合程式設計教育商品」外，團隊希望在未來和各地才藝班合作，導入「互動彈珠台-虛實整合程式設計教育商品」的學習活動，做為團隊的創業基石。</p>	 <p>彈珠檯</p>  <p>大富翁</p> 