

114學年度國立屏科實驗高級中等學校自主學習成果發表會發表序位

投稿作品領域	編號	作品名稱	作者姓名
一、數理工程 領域（資訊、 工程、數理化 等類別）	1	從 NA 到 AC：程式成長日誌	1.林訓廷 2.陳宣翰
	2	基於 ESP32 之多功能控制系統與飛機警示燈模擬	蘇銘仁
	3	EZ Start Kit智慧照明系統	吳秉翰
	4	PocketCard 復刻經典：小恐龍遊戲	李奕頡
	5	ESP32 控制 WS2812 暴閃燈與	黃哲雋
	6	棒球遊戲	林玠宇
	7	ESP32 復古遊戲機	陳宣翰
	8	ESP32掌上創意音樂盒	林訓廷
	9	2026台灣盃火箭競賽(結構組)	1.吳秉翰2.李奕頡3.鍾秉益4.林玠宇
	10	從0到1	王閔廷
	11	ESP32 濕度感測器	李秉燊
	12	ESP32 智慧號誌模擬與邏輯控制系統	蕭俊暉
	13	ESP32 遊戲開發：2D 賽車遊戲	謝秉寰
	14	4G智慧監測站	簡詮軒
	15	探空火箭分離彈射裝置	1許允軒 2林逸宸 3史上頡
	16	ESP32遊戲	曾鈺茜
	17	2026台灣盃火箭競賽-控制組	1.許豪城、2.梁念容
	18	原著之”數”——北排灣族不同文化階層之傳統服飾中的數學關係探討，以貴族與平民女性為	1.高妤晴 2.葉晴恩 3.許豪城
	19	紙板橡皮筋槍紙板橡皮筋槍	張庭甄
	20	光敏電阻實作—光感小夜燈	林青璇
二、醫衛生科	1	紅茶菌菌絲發展成為環保材料之探討	1.廖品峻2.吳品叡
	2	”核”心術——探討鹽類凝結核對於雨滴形成的過程研究	1.周致璋2.李秉燊3.蔡宇彥

領域（醫藥衛生、生命科學、生物資源、地球與環境等類別）	3	觸動-氣味對於蟑螂觸角擺動模式之影響探究	1.余佺妍、2.林微芸、3.蔡沛晨
	4	生物分子研究史-細胞溝通篇(Ewant 自學)	黃挺凱
	5	多孔性仿生海綿敷材之研	1.謝秉寰、2.夏愛甯
	6	糖尿病與健康飲食的關聯探究	吳鳳怡
	7	生物解剖學習歷程製作	蘇雯荃
三、藝術健體領域（建築與設計、藝術學群、遊憩與運動等類別）	1	最初的夢想-我與它	王閔廷
	2	手機遊戲是否可以改善人們身心狀況	林辛凌
	3	從零開始足球心路歷程	蘇銘仁
	4	築topia－探討《動物方城市》中的都市設計與模型製作	1.朱偉綺2.林芸鈺
	5	雲鬢霧鬢：唐宋明清髮型元素之仿古融合與實用化設計	曾子懿
	6	當青春豬頭少年愛上籃球學姊	1.吳軒宏2.王宇謙3.崔灝
	7	吉他上的樂理	林宸穎
	8	從基礎建構到設計永續建築	林竑宇
四、人文社會領域（社會與心理、外語學群、文史哲、教育學群等類別）	1	從《自卑與超越》及《被討厭的勇氣》探討個體心理學	謝羽軍
	2	英文閱讀寫作與文法句型深耕計畫	蕭俊暉
	3	把未說出口的心事寫成文字—以《水問為例》	邱立馨
	4	人文社會領域321 16林子堯 14巫承隆 浮世繪中的江戶流行文化：當浮世繪成為流行符碼	1.林子堯、2.巫承隆
	5	影劇懷舊坊	嚴泓鈞
	6	穿越顛倒世界:《怪奇物語》中的恐懼、創傷與心理復原	林子庭
	7	塔羅牌X心理學	1施佩綺
	8	基礎西班牙語學習	曾韋琳
	9	韓語初學者10週的自學歷程	楊本渝
	10	我是誰，我說的算	1.洪嘉辰2.蔡旻祐
	11	虛無主義哲學探索	陳洺錡

	12	我的韓語產業探索之旅	黃哲雋
五、法政商管領域（法政學群、大眾傳播、管理學群、財經學群等類別）	1	自主學習經濟學相關	黃于恩
	2	實體紙牌的次級市場定價機制探討	陳柏瑜、李柏翰
	3	QGIS 空間環域分析研究	曾鈺茜
	4	跳舞也能經營嗎？舞蹈 × 商管思維大挑戰	楊于萱
	5	跨域學習：我的多元能力建構之路	鍾沛荷
	6	競業條款是什麼？	1.董如恩2.李成浩3.劉紘銓