

科技部補助產學合作研究計畫成果精簡報告

不絕於耳的精彩：未來式聽覺體驗平台

計畫類別：技術及知識應用型
計畫編號：MOST 109-2622-H-003-001-CC3
執行期間：109年06月01日至110年05月31日
執行單位：國立臺灣師範大學企業管理學系

計畫主持人：張佳榮

計畫參與人員：碩士班研究生-兼任助理：藍心
碩士班研究生-兼任助理：姚懿軒
碩士班研究生-兼任助理：楊舒涵
大專生-兼任助理：姜佑潔
大專生-兼任助理：呂健亦
大專生-兼任助理：傅靖淳
大專生-兼任助理：李揚
大專生-兼任助理：徐晨璋

處理方式：
公開方式：立即公開

中華民國 110 年 08 月 31 日

中文摘要：本計畫顛覆傳統體驗行銷以及當前視覺導向之網購模式，建構完全以聽覺導向之體驗平台，打造新型態之C2B聽覺虛擬體驗內容，驅動使用者以聽覺與網站資訊進行互動，賦予「聽取資訊便能決策購物」之能力，讓網購商品就像聆聽了一首動人的歌。。此一虛擬體驗平台秉持社會公益CSR理念之實現，將惠及全台所有輕、中、重度視功能受損者，包含所有視力較差之銀髮族，以聽覺重建色彩與樣貌之想像，聽見可能，回歸精彩。並以內外部大數據動態修正模組及商業生態圈概念實踐平台經營之永續性。

中文關鍵詞：虛擬體驗、視覺障礙、聽覺、電商平台、社會公益、大數據

英文摘要：This proposal overturns the visual-driven perspective of traditional experiential marketing and the current e-commerce market. We aim to build a thoroughly sound-oriented experience platform and create a new model of C2B virtual listening experience contents which enable users to interact, construct cognition, and make decisions with website information through listening merely. This virtual experience platform adheres to the realization of the CSR concept and is expected to benefit all visually impaired people and senior citizens in Taiwan by enabling them to construct the image of colors and appearances with hearing. To reach the sustainability of the platform, this proposal also integrates the internal and external data into a dynamic modification model and conducted concepts of business ecosystem of related industries.

英文關鍵詞：Virtual Experience, Visual Impairment, Hearing, E-commerce Platform, CSR, Big Data, Ecosystem

科技部補助產學合作研究計畫成果精簡(進度)報告

不絕於耳的精彩：未來式聽覺體驗平台

計畫類別：一般型產學合作 先導型 開發型 技術及知識應用型

計畫編號：MOST 109-2622-H-003 -001 -CC3

執行期間：109 年 06 月 01 日起至民國 110 年 05 月 31 日

執行單位：國立臺灣師範大學企業管理學系

計畫主持人：張佳榮

計畫參與人員：碩士級-兼任助理：藍心

碩士級-兼任助理：姚懿軒

碩士級-兼任助理：楊舒涵

大專生-兼任助理：姜佑潔

大專生-兼任助理：呂健亦

大專生-兼任助理：傅靖淳

大專生-兼任助理：李揚

大專生-兼任助理：徐晨瑋

研究摘要 (500 字以內)：

本計畫透過質化與量化數據分析，打造聽覺電商平台，實踐真正的虛擬體驗。從前端規劃與介面設計、視障友善視覺設計、到後端規劃與權限控管、RWD系統架接、到會員平台的整合與跨平台會員服務等，成功打造流暢的視障友善平台。且本計畫整合國內外所有相關視障體驗文獻，且交叉比對所有視障產業所提供之實務服務，由多層次外部數據洞察視障以及視功能低弱者（例如各程度視障者與高齡者）之虛擬體驗需求。而為了留予本平台往後持續修正、永續經營之能量，也由於本平台的建置完全是視障消費者導向，本計畫也將在計畫期間開發完整的內部、外部數據結構模組，提供未來動態修正之方式。如網路爬蟲蒐集之內容標籤TAG、相關視障服務之分析、相關視障論壇之消費者數據、質性訪談獲取之消費者回饋等都將編列為關鍵外部數據，在未來市場變動時持續蒐集以利修正。此一虛擬體驗平台秉持社會公益CSR理念之實現，將惠及全台所有輕、中、重度視功能受損者，包含所有視力較差之銀髮族，以聽覺重建色彩與樣貌之想像，聽見可能，回歸精彩。並以內外部大數據動態修正模組及商業生態圈概念實踐平台經營之永續性。

工作主題	細項工作1	細項工作2	細項工作3	細項工作4
	平台/網頁架構分析 視障消費者真實需求	網管人員後台需求		
研發	前端規劃與介面設計 -UI/UX導入協助 -視障友善視覺設計(光度與彩度體驗升級)	後端規劃與權限控管 數據中心與資安建構 SEO導入	系統架接 -安卓系統 -IOS系統 -無障礙視覺輔助功能 -GA架接 -Search console架接	會員平台 -會員登錄與授權 -會員權限管理 -會員基本資料 -跨平台會員服務整合
測試與驗收	盲測 -內部人員盲測 -外部消費者盲測	無障礙規範檢核 -國際WAI無障礙規範 -台灣NCC無障礙規範	視障工程師實測	功能驗收 資安暨權限查核
第一階段優化	體驗優化			
上架1.0版本	平台上架			
第二階段優化	蒐集顧客數據	BUG修正與優化		
上架2.0版本	平台上架			
工作主題	細項工作1	細項工作2	細項工作3	細項工作4
市場調研	虛擬體驗市場數據 虛擬體驗相關文獻 視障服務相關理論 視障服務相關實務 質性訪談			
消費者需求確認	-低度視障者 -中度視障 -重度視障 -全盲	視障體驗文獻整理	質性訪談 -高齡者網頁訴求	
確認虛擬內容 關鍵結構	網路爬蟲撈取外部TAG	構面內容分析 -服飾平台 -各大電商	結合內部訪談數據	歸納服飾TAG結構
實際產製體驗內容	整體網站地圖	圖像化文字架接	產品介紹內容精簡版	產品介紹內容展開版
商品上架實測	測試商品選定	第三方機構合作評議 -外部金流評議 -物流廠商評議	確認購物服務流程 -編列服務藍圖	消費者實測深度訪談 -以CIT調查操作流程 -流暢度驗證 -想像結果操弄檢定
工作主題	細項工作1	細項工作2	細項工作3	細項工作4
開發外部數據結構	編列關鍵外部數據	開發市場數據模組	建立消費者數據模組	
開發內部數據結構	編列關鍵內部數據	會員數據模組	內部網站流量分析	
進行數據整合 動態修正	內外部數據整合	建立動態修正模組	進行動態修正	
工作主題	細項工作1	細項工作2	細項工作3	細項工作4
弱勢就業合作	視障團體合作評議	特殊教育系所評議	高齡團體合作評議	
-視障工程師合作	-Gov視障團體合作		-老人照護系所	
-視障學生合作	-NGO視障團體合作		-長照團體合作	
擴大運用調查	其他虛擬體驗品項調查	虛擬體驗相關產業調研		

人才培育成果說明：

研究助理學術與實務整合能力之最後一哩路學習

根據所有研究助理所分配之工作，參與人員將獲以下主要訓練：

- (1) 學習如何思考、釐清、分析、解決問題之技巧。
- (2) 藉由本研究計畫訓練收集與整理文獻的能力
- (3) 藉由完整的研究訓練過程，可以培養研究人員獨立研究與開發技術之能力。
- (4) 訓練研究人員可以透過整個研究過程將理論與實務相結合。
- (5) 增進對於學術性論文之寫作技巧與能力。
- (6) 培養人員對虛擬體驗 MarTech 的數據運用觀念。
- (7) 訓練人員執行虛擬體驗內容產製。
- (8) 培養人員的技術掌握，包含內外部數據分析、同溫層心理分析等。
- (9) 培養人員的無障礙職能技術，在未來就業可將視障服務導入各個產業。

這項產學合作，除了在研究成果上創造產學雙贏的局面，在人才培育上亦有相當大的幫助。計劃期間所訓練的 5 位大專生與 3 位碩士生，有一位大專生助理是實際的視障者，深入與企業例行性開會討論、參與數據分析及制定行銷策略；協助優化整個平台體驗。合作期間學習跨領域團隊中與他人共事，並將在學校所學之理論基礎，於實際產業界應用。

由產業脈絡學習新思維，直接體會業界執行的嚴謹與效率，讓他們能夠更快速地找到問題的核心，並務實地一步一步解決問題。此番訓練不論對於未來研究或是工作上，對同學們都有相當大的助益。

技術研發成果與特點說明：

在技術創新層次，本計畫將透依視障與虛擬市場之內外部數據分析、整合開發一個顛覆視覺導向的虛擬體驗平台，協助實現無障礙服務之社會公益，提供台灣諸多產業在虛擬感官之運用；更以產學計畫推動社會公益之實現，真正體現國家效益，並打開國際視障消費市場之需求。而產學雙方實質的獲利與影響如下：

(一) 產業面

1. 實質獲利

(1) 開發聽覺虛擬體驗平台一套

(2) 首創視障 UI/UX 網頁技術模組一套：

含介面設計、語音輔助技術架接平衡視覺體驗設計、服務流程設計、整體網站地圖

(3) 建置消費者導向虛擬體驗內容模組一套

(4) 訂定相關數據分析動態修正模組一套

(5) 企業因應新平台模式建立培訓 SOP

(6) 創造創新電商商業模式

2. 影響：本計畫以虛擬體驗新行銷模式帶來線上消費產業重大改變，從感官實踐體現社會公益：

(1) 在國際市場創新虛擬體驗行銷之概念，實踐視障消費服務升級，也打開聽覺感官產業市場。

(2) 提供所有運行產業實踐無障礙服務導入之借鑑，幫助更多產業進行公益技術轉型。

(3) 為所有產業提供新切入點，顛覆視覺化導向之服務設計，全面優化產業服務流程與品質。

(4) 此計畫經驗可提供良好教學個案：包含如何因應科技發展及市場趨勢的改變，在虛擬感官與行銷體驗的整合發展與運行等模範。

(5) 參與本計畫的學生也可充分學習實務經驗、瞭解虛擬體驗模式之實際建立，並可共同開發技術平台，從跨領域之層次提供臺師大師生更多合作機會。

可利用之產業及推廣及運用的價值：

編號	指標名稱	內涵說明
1	經濟指標	本計劃效益不僅包含平台開發，更從平台建置一套新型商模與行銷方式，得以永續運轉，固可持續追蹤之長期經濟指標包含收益情形、企業成長、整體市場規模成長等。
2	平台指標	檢視平台開發之表現構面，包含平台服務、體驗品質、消費者實際

		回饋、平台評比、使用人數、功能完善程度等多項平台價值指標，皆能長期追蹤平台之技術品質與實際社會影響。
3	社會效益指標	本計畫的社會公益體現於，以產學合作領頭實現對視障者的消費重視，大幅改善其生活消費品質；與此同時由聽覺導向建構全新網路思維，也對人體視覺感官健康有正向影響，長遠而言，是經由虛擬體驗為社會推動新價值，也以這種新價值提供產業技術開發的新走向。
4	無障礙職能指標	本計畫聘任兩位身心障礙大學部計劃助理（視障助理乙位、身障助理乙位）。所有計畫之合作企業與學校端工作人員，皆能由計畫培訓其提供高品質身障服務的能力，而能廣泛運用至更多未來就業之產業。
5	跨產業價值指標	虛擬體驗在聽覺的闡釋上是前所未有的感官開發，未來將能廣泛擴展到其他產品別、產業別等，創造更多新形態市場。故而本計畫延續追蹤之長期效益指標可以社會性、跨產業之影響進行觀察。

處理方式：

立即公開

（依規定，精簡報告係可供科技部立即公開之資料，並以 4 至 10 頁為原則，如有圖片或照片請以附加檔案上傳，如因涉及專利、技術移轉案或其他智慧財產權、影響公序良俗或政治社會安定等，而不宜對外公開者，請勿將其列入精簡報告）

中 華 民 國 110 年 08 月 24 日

計畫查核點自評表（請逐年填列）

一、本表為本計畫重要審查資訊，本表之期程可視產學合作計畫執行情況予以設定。（例如按月別、季別、半年別等均可）。

重要工作項目	查核內容概述（力求量化表示）				廠商參與情形概述			
	第一季	第二季	第三季	第四季	第一季	第二季	第三季	第四季
A 虛擬體驗技術研發								
A1 確認平台架構	編列功能架構需求				平台架構可行性分析與確認			
A2 確認功能需求	深入調研20位視障消費者				確認視障者平台需求			
	確認視障者需求				確認網管後台需求			
A3 正式規劃與技術開發		以數據編列視障視覺需求				前端規劃與介面設計	架接視障系統輔助功能(安卓/IOS)	
						後端規劃與權限控管	導入SEO	
			編列會員功能需求			數據中心與資安建構	建構會員平台	
A4 測試、驗收			施行盲測 -內部人員 -外部消費者				無障礙檢核 -國際規範 -台灣NCC無障礙規範	
							工程實測	
							功能驗收 資安與權限查核	
A5 第一階段優化								體驗優化
A6 上架1.0版本								平台上架
A7 第二階段優化				蒐集顧客數據				BUG修正優化
A8 上架2.0版本								平台上架

B 虛擬體驗內容產製

B1 虛擬體驗 市場調研	虛擬體驗 市場數據							
	虛擬體驗 相關文獻							
	視障服務 相關理論							
	視障服務 相關實務							
B2 外部數據 確認消費者需求	質性訪談 -低度視障 -中度視障 -重度視障 -全盲							
	視障體驗 文獻整理							
	質性訪談 -高齡者網 頁訴求							
B3 確認虛擬 內容關鍵 結構	網路爬蟲 撈取外部 TAG	構面內容 分析 -服飾平台 -各電商	結合內部 訪談數據		協助爬 蟲撈取			
			歸納服飾 TAG結構					
B4 實際產製 體驗內容		整體網站 地圖	圖像化文 字架接					
			產品介紹 內容					
B5 商品上架 實測		編列消費 服務藍圖 Service Blue Print	測試商品 選定			確認服 務藍圖 功能點		
			第三方機 構評議					
			確認購物 服務流程					
			實測深度 訪談					

C 建構數據模組進行動態修正

C1 開發外部 數據結構	編列約5 項關鍵外 部數據	開發市場 數據模組						
		建立消費 者數據模 組						

C2 開發內部 數據結構	編列約3 項關鍵內 部數據	確認關鍵 內部數據	內部網站 流量分析						
		會員數據 模組							
C3 進行數據 整合動態 修正					內外部 數據整 合				
								建立動 態修正 模組	確認模組 可行性
								進行動 態修正	配合動態 修正
D導入生態圈營運邏輯									
D1 生態圈 擴大運用 調查研究				其他虛擬 體驗品項 調查					
				虛擬體驗 相關產業 調研					
D2 利害關係 團體評議 合作				弱勢公益 團體評議					
				特殊教育 系所評議					
				高齡照護 團體評議					

二、本產學合作計畫預估後續發展情形概述：

計畫執行及結束後之計畫如何配合追蹤管考、產品產出與開發規劃、預期可推廣至產業或市場之成果、預估可授權商品、預估應用價值及產值、建立平台、主要發現等。

編號	指標名稱	內涵說明
1	經濟指標	本計畫效益不僅包含平台開發，更從平台建置一套新型商模與行銷方式，得以永續運轉，固可持續追蹤之長期經濟指標包含收益情形、企業成長、整體市場規模成長等。
2	平台指標	檢視平台開發之表現構面，包含平台服務、體驗品質、消費者實際回饋、平台評比、使用人數、功能完善程度等多項平台價值指標，皆能長期追蹤平台之技術品質與實際社會影響。
3	社會效益指標	本計畫的社會公益體現於，以產學合作領頭實現對視障者的消費重

		視，大幅改善其生活消費品質；與此同時由聽覺導向建構全新網路思維，也對人體視覺感官健康有正向影響，長遠而言，是經由虛擬體驗為社會推動新價值，也以這種新價值提供產業技術開發的新走向。
4	無障礙職能指標	本計劃聘任兩位身心障礙大學部計劃助理（視障助理乙位、身障助理乙位）。所有計畫之合作企業與學校端工作人員，皆能由計畫培訓其提供高品質身障服務的能力，而能廣泛運用至更多未來就業之產業。
5	跨產業價值指標	虛擬體驗在聽覺的闡釋上是前所未有的感官開發，未來將能廣泛擴展到其他產品別、產業別等，創造更多新形態市場。故而本計劃延續追蹤之長期效益指標可以社會性、跨產業之影響進行觀察。

表 CM03A

109年度專題研究計畫成果彙整表

計畫主持人：張佳榮		計畫編號：109-2622-H-003-001-CC3			
計畫名稱：不絕於耳的精彩：未來式聽覺體驗平台					
成果項目		量化	單位	質化 (說明：各成果項目請附佐證資料或細項說明，如期刊名稱、年份、卷期、起訖頁數、證號...等)	
國內	學術性論文	期刊論文	0	篇	
		研討會論文	0		
		專書	0	本	
		專書論文	0	章	
		技術報告	0	篇	
		其他	0	篇	
國外	學術性論文	期刊論文	0	篇	
		研討會論文	0		
		專書	0	本	
		專書論文	0	章	
		技術報告	0	篇	
		其他	0	篇	
參與計畫人力	本國籍	大專生	5	人次	<p>研究助理學術與實務整合能力之最後一哩路學習 根據所有研究助理所分配之工作，參與人員將獲以下主要訓練：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)學習如何思考、釐清、分析、解決問題之技巧。 (2)藉由本研究計畫訓練收集與整理文獻的能力 (3)藉由完整的研究訓練過程，可以培養研究人員獨立研究與開發技術之能力。 (4)訓練研究人員可以透過整個研究過程將理論與實務相結合。 (5)增進對於學術性論文之寫作技巧與能力。 (6)培養人員對虛擬體驗MarTech 的數據運用觀念。 (7)訓練人員執行虛擬體驗內容產製。 (8) 培養人員的技術掌握，包含內外部數據分析、同溫層心理分析等。 (9) 培養人員的無障礙職能技術，在未來就業可將視障服務導入各個產業。 <p>這項產學合作，除了在研究成果上創造產學雙贏的局面，在人才培育上亦有相當大的幫助。計劃期間所訓練的5位大專</p>

			<p>生與3位碩士生，有一位大專生助理是實際的視障者，深入與企業例行性開會討論、參與數據分析及制定行銷策略；協助優化整個平台體驗。合作期間學習跨領域團隊中與他人共事，並將在學校所學之理論基礎，於實際產業界應用。由產業脈絡學習新思維，直接體會業界執行的嚴謹與效率，讓他們能夠更快速地找到問題的核心，並務實地一步一步解決問題。此番訓練不論對於未來研究或是工作上，對同學們都有相當大的助益。</p>
	碩士生	3	<p>研究助理學術與實務整合能力之最後一哩路學習</p> <p>根據所有研究助理所分配之工作，參與人員將獲以下主要訓練：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)學習如何思考、釐清、分析、解決問題之技巧。 (2)藉由本研究計畫訓練收集與整理文獻的能力 (3)藉由完整的研究訓練過程，可以培養研究人員獨立研究與開發技術之能力。 (4)訓練研究人員可以透過整個研究過程將理論與實務相結合。 (5)增進對於學術性論文之寫作技巧與能力。 (6)培養人員對虛擬體驗MarTech 的數據運用觀念。 (7)訓練人員執行虛擬體驗內容產製。 (8) 培養人員的技術掌握，包含內外部數據分析、同溫層心理分析等。 (9) 培養人員的無障礙職能技術，在未來就業可將視障服務導入各個產業。 <p>這項產學合作，除了在研究成果上創造產學雙贏的局面，在人才培育上亦有相當大的幫助。計劃期間所訓練的5位大專生與3位碩士生，有一位大專生助理是實際的視障者，深入與企業例行性開會討論、參與數據分析及制定行銷策略；協助優化整個平台體驗。合作期間學習跨領域團隊中與他人共事，並將在學校所學之理論基礎，於實際產業界應用。由產業脈絡學習新思維，直接體會業界執行的嚴謹與效率，讓他們能夠更快速地找到問題的核心，並務實地一步一步解決問題。此番訓練不論對於未來研究或是工作上，對同學們都有相當大的助益。</p>
	博士生	0	

	博士級研究人員	0	
	專任人員	0	
非本國籍	大專生	0	
	碩士生	0	
	博士生	0	
	博士級研究人員	0	
	專任人員	0	

<p style="text-align: center;">其他成果</p> <p>(無法以量化表達之成果如辦理學術活動、獲得獎項、重要國際合作、研究成果國際影響力及其他協助產業技術發展之具體效益事項等，請以文字敘述填列。)</p>	<p>1. 實質獲利</p> <p>(1) 開發聽覺虛擬體驗平台一套</p> <p>(2) 首創視障 UI/UX 網頁技術模組一套： 含介面設計、語音輔助技術架接平衡視覺體驗設計、服務流程設計、整體網站地圖</p> <p>(3) 建置消費者導向虛擬體驗內容模組一套</p> <p>(4) 訂定相關數據分析動態修正模組一套</p> <p>(5) 企業因應新平台模式建立培訓 SOP</p> <p>(6) 創造創新電商商業模式</p> <p>2. 影響：本計畫以虛擬體驗新行銷模式帶來線上消費產業重大改變，從感官實踐體現社會公益：</p> <p>(1) 在國際市場創新虛擬體驗行銷之概念，實踐視障消費服務升級，也打開聽覺感官產業市場。</p> <p>(2) 提供所有運行產業實踐無障礙服務導入之借鑑，幫助更多產業進行公益技術轉型。</p> <p>(3) 為所有產業提供新切入點，顛覆視覺化導向之服務設計，全面優化產業服務流程與品質。</p> <p>(4) 此計畫經驗可提供良好教學個案：包含如何因應科技發展及市場趨勢的改變，在虛擬感官與行銷體驗的整合發展與運行等模範。</p> <p>(5) 參與本計畫的學生也可充分學習實務經驗、瞭解虛擬體驗模式之實際建立，並可共同開發技術平台，從跨領域之層次提供臺師大師生更多合作機會。</p>
---	---

本產學合作計畫研發成果及績效達成情形自評表

成果項目		本產學合作計畫預估研究成果及績效指標 (作為本計畫後續管考之參據)	計畫達成情形
技術移轉		預計技轉授權 0 項	完成技轉授權 0 項
專利	國內	預估 0 件	提出申請 0 件，獲得 0 件
	國外	預估 0 件	提出申請 0 件，獲得 0 件
人才培育		博士 0 人，畢業任職於業界 0 人	博士 0 人，畢業任職於業界 0 人
		碩士 0 人，畢業任職於業界 0 人	碩士 3 人，畢業任職於業界 0 人
		其他 0 人，畢業任職於業界 0 人	其他 5 人，畢業任職於業界 0 人
論文著作	國內	期刊論文 0 件	發表期刊論文 0 件
		研討會論文 0 件	發表研討會論文 0 件
		SCI論文 0 件	發表SCI論文 0 件
		專書 0 件	完成專書 0 件
		技術報告 0 件	完成技術報告 0 件
	國外	期刊論文 0 件	發表期刊論文 0 件
		學術論文 0 件	發表學術論文 0 件
		研討會論文 0 件	發表研討會論文 0 件
		SCI/SSCI論文 0 件	發表SCI/SSCI論文 0 件
		專書 0 件	完成專書 0 件
		技術報告 0 件	完成技術報告 0 件
其他協助產業發展之具體績效		新公司或衍生公司 0 家	設立新公司或衍生公司(名稱)：
計畫產出成果簡述： 請以文字敘述計畫非量化產出之技術應用具體效益。 (限600字以內)		<p>在技術創新層次，本計畫透過視障與虛擬市場之內外部數據分析、整合開發一個顛覆視覺導向的虛擬體驗平台，協助實現無障礙服務之社會公益，提供台灣諸多產業在虛擬感官之運用；更以產學計畫推動社會公益之實現，真正體現國家效益，並打開國際視障消費市場之需求。而產學雙方實質的獲利與影響如下：</p> <p>(一) 產業面</p> <p>1. 實質獲利</p> <p>(1) 虛擬體驗平台一套</p> <p>(2) 企業因應新平台模式建立培訓 SOP</p> <p>2. 影響：本計畫以虛擬體驗新行銷模式帶來線上消費產業重大改變，從感官實踐體現社會公益：</p> <p>(1) 在國際市場創新虛擬體驗行銷之概念，實踐視障消費服務升級，也打開聽覺感官產業市場。</p> <p>(2) 提供所有運行產業實踐無障礙服務導入之借鑑，幫助更多產業進行公益技術轉型。</p> <p>(3) 為所有產業提供新切入點，顛覆視覺化導向之服務設計，全面優化產業服務流程與品質。</p>	

	<p>(二) 學術面影響</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 此計畫經驗可提供良好教學個案：包含如何因應科技發展及市場趨勢的改變，在虛擬感官與行銷體驗的整合發展與運行等模範。 2. 參與本計畫的學生也可充分學習實務經驗、瞭解虛擬體驗模式之實際建立，並可共同開發技術平台，從跨領域之層次提供臺師大師生更多合作機會。 3. 對於參與之工作人員，可獲得產學經驗、訓練整理文獻、數據運用觀念並實際產製虛擬體驗，同時培養人員的無障礙職能技術，在未來就業可將視障服務導入各個產業。
<p>請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況作一綜合評估</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 達成目標</p> <p><input type="checkbox"/> 未達成目標 (請說明，以100字為限)</p> <p><input type="checkbox"/> 實驗失敗</p> <p><input type="checkbox"/> 因故實驗中斷</p> <p><input type="checkbox"/> 其他原因</p> <p>說明：</p>
<p>本研究具有政策應用參考價值</p>	<p><input type="checkbox"/> 否</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 是，建議提供機關<u>科技部, 經濟部,</u> (勾選「是」者，請列舉建議可提供施政參考之業務主管機關)</p>
<p>本研究具影響公共利益之重大發現</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 否</p> <p><input type="checkbox"/> 是</p> <p>說明：(以150字為限)</p> <p>本計畫將實踐社會公益惠及所有視功能退化者，例如視障與高齡人口等，提供聽覺虛擬體驗來產生精彩互動，建置聽覺為主之的網購平台；可期未來聽覺虛擬行銷之新價值可被廣泛拓展運用之台灣產業，顛覆傳統視覺化導向之虛擬購物，帶來全新體驗升級。</p>