背景與動機

1. 簡介：

這兩年在疫情的衝擊下，全球除了旅遊業、航空業、餐飲業營收大幅減少外，展覽業也同樣受到嚴重影響，實體展大多都延期、停擺或縮小規模。在減少出門旅遊的前提下，如何不減少生活樂趣，同時突破社交距離？

我們希望建立一個線上平台，能夠360度展現整個商品導向的展覽樣貌，也能個別點擊商品看到詳細商品資訊及價格，進而購買該項產品，補足一般網購以及線上展缺少面對面交流帶來的溫度。

因此我們將協助店家整合OMO，能達到即使不出門，也能逛到商展，同時完成線上支付功能。進而從商品導向的展覽發展到一般店家，往後業者只要拍下店鋪畫面，我們就可協助店家架設並擺放商品，達到讓網路上一直維持這家店的樣子，使成本大幅降低，同時也讓消費者在線上光顧時能有別於以往的網路購物體驗。

1. 問題與機會：

SWOT分析：

|  |  |
| --- | --- |
| 優勢 | 劣勢 |
| * 3D商品的物件可做旋轉 * 2D環景 * 店家建置、維持成本下降 * 創新 | * 使用客群較小 * 對使用者來說較難建置 * 較一般電商來說，使用上較複雜 * 缺少實際互動 |
| 機會 | 威脅 |
| * 因應新冠肺炎、流行病等，可減少接觸 * 實體店面租金高，網路店面成本低 | * 錢歹賺 |

1. 相關系統探討：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 110203 | Google Arts & Culture | 久大行銷 | artsteps |
| 語音導覽 | O | O | X | O |
| 2D環景 | O | O | O | O |
| 3D物件 | O | X | ⍻ | O |
| 線上購物 | O | X | ⍻ | X |
| 使用裝置 | Android | 桌機、iOS、Android | 桌機、iOS、Android | 桌機、iOS、Android |