國立臺北商業大學

資 訊 管 理 系

114資訊系統專案設計

**系統手冊**



**組 別：第114403組**

**題 目：欸！愛多益**

**指導老師：林宏仁老師**

**組 長：11146077林若庭**

**組 員：11046090李明隆 11146064范旖旎**

**11146071何玗柔 11146072林志恆**

**中華民國114年O月OO日**

**目錄**

[第1章 前言 8](#_Toc194411459)

[1-1 背景介紹 8](#_Toc194411460)

[1-2 動機 8](#_Toc194411461)

[1-3 系統目的與目標 8](#_Toc194411462)

[1-4 預期成果 9](#_Toc194411463)

[第2章 營運計畫 9](#_Toc194411464)

[2-1 可行性分析 9](#_Toc194411465)

[2-2 商業模式－Business model 9](#_Toc194411466)

[2-3 市場分析－STP 9](#_Toc194411467)

[2-4 競爭力分析SWOT-TOWS或五力分析 9](#_Toc194411468)

[第3章 系統規格 9](#_Toc194411469)

[3-1 系統架構 9](#_Toc194411470)

[3-2 系統軟、硬體需求與技術平台 9](#_Toc194411471)

[3-3 使用標準與工具 9](#_Toc194411472)

[第4章 專案時程與組織分工 10](#_Toc194411473)

[4-1 專案時程：甘特圖或PERT／CPM圖 10](#_Toc194411474)

[4-2 專案組織與分工 10](#_Toc194411475)

[4-3 上傳GitHub紀錄 10](#_Toc194411476)

[第5章 需求模型 10](#_Toc194411477)

[5-1 使用者需求 10](#_Toc194411478)

[5-2 使用個案圖(Use case diagram)。 10](#_Toc194411479)

[5-3 使用個案描述 10](#_Toc194411480)

[5-4 分析類別圖(Analysis class diagram)、分析物件圖(Analysis object diagram)。 10](#_Toc194411481)

[第6章 設計模型 10](#_Toc194411482)

[6-1 循序圖(Sequential diagram)或通訊圖(Communication diagram)。 10](#_Toc194411483)

[6-2 設計類別圖(Design class diagram)，甚至設計物件圖(Design object diagram)。 10](#_Toc194411484)

[第7章 實作模型 11](#_Toc194411485)

[7-1 佈署圖(Deployment diagram)。 11](#_Toc194411486)

[7-2 套件圖(Package diagram)。 11](#_Toc194411487)

[7-3 元件圖(Component diagram)。 11](#_Toc194411488)

[7-4 狀態機(State machine)，甚至時序圖(Timing diagram)。 11](#_Toc194411489)

[第8章 資料庫設計 11](#_Toc194411490)

[8-1 資料庫關聯表：需註明參考關係及限制(Constraints)。 11](#_Toc194411491)

[8-2 表格及其Meta data。 11](#_Toc194411492)

**圖目錄**

* 需有圖片名稱以及頁碼



* 圖片標號放置下方(如下範例)



圖3-1-1 系統架構

**表目錄**

表 1-3‑1本系統與其他學習平台之比較 7

表 2-4‑1 SWOT分析 10

# 前言

## 背景介紹

隨著數位學習的興起，越來越多學習者選擇透過線上平台提升語言能力。多益（TOEIC）測驗作為國際標準的英語能力評估工具，廣泛應用於求職與學術認證。然而，傳統的學習方式往往缺乏個人化，且學習者難以有效追蹤進度與掌握弱點。因此，建置一個專門針對多益學習的線上平台，能夠結合個人化推薦、即時測驗與數據分析，將有效提升學習效率。

## 動機

目前市場上的多益學習資源多以傳統書籍、線上影片課程或固定題庫的形式呈現，這些方式雖然提供基本的學習內容，但缺乏互動性與個人化學習機制，導致學習者難以找到弱點並根據自身需求有效學習。此外，多數學習者在準備多益考試時，往往缺乏系統化的進度追蹤與錯題分析機制，使得學習過程變得較為低效。因此，本系統的開發目標是透過數據分析與智慧推薦機制，幫助學習者有計畫地準備多益考試，並透過即時反饋提升學習成效。

## 系統目的與目標

近年來，隨著 TOEIC（多益）測驗在國際間的普及，許多學習者希望透過線上學習平台來提升應試能力。然而，目前市面上的 TOEIC 學習系統多以單一方式提供學習內容，例如單純的單字記憶、模擬測驗，或是社群討論，缺乏針對個別使用者需求的個人化學習機制。

本系統的開發目標如下：

1. 提供 AI 個人化學習體驗：根據使用者學習狀況，推薦適合的練習題目與學習計畫，提高學習效率。
2. 結合模擬測驗與即時回饋：使用者可進行多益模擬測驗，系統即時提供成績分析與建議。
3. 支援學習提醒與進度追蹤：透過 LINE 通知或 Email 提醒，幫助使用者維持學習習慣。
4. 創造點數機制：利用點數機制，讓使用者可依自身興趣生成AI文章測驗，提高作答及使用意願。

表 1-3‑1本系統與其他學習平台之比較

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 功能 | 本系統 | Duolingo | Memrise | OurScool |
| 學習內容 | 針對TOEIC設計，個性化推薦內容 | 多語言選擇，偏向日常語言學習 | 主要為單字記憶 | 多語言選擇，不同主題授課 |
| 模擬測驗 | 與正式TOEIC相近方式進行測驗 | 單元制，無完整測驗 | 以單字測驗為主 | 單字、文法選擇題 |
| 即時回饋 | 錯誤分析與學習建議 | 即時提供答案 | 提供學習建議 | 即時提供解答與說明 |
| 學習提醒 | LINE / Email 通知 | APP內部提醒 | APP內提醒 | 官方Line通知 |
| 適用對象 | TOEIC應試者 | 語言學習者 | 加強單字學習者 | 語言學習者 |
| 成本 | 免費 / 付費購買點數 | 免費 / 付費高級版 | 免費 / 付費高級版 | 簽約2-3年，每月繳費 |

## 預期成果

透過本系統的開發與實際應用，預期能夠幫助學習者提升多益應試能力，並透過個人化學習機制提高學習效率。使用者將能夠透過系統的學習建議與測驗回饋，掌握自身的學習進度，並針對弱點進行強化練習。此外，透過數據分析與視覺化的學習紀錄，學習者將能夠更有計畫地準備考試，提升學習的主動性與積極性。整體而言，本系統將為學習者提供一個高效、智能且個人化的多益學習環境，幫助他們更輕鬆地達成目標。

# 營運計畫

## 可行性分析

本系統的開發與推廣需要考量技術、經濟、操作及市場可行性，以確保能夠成功運行並達到預期目標。

技術可行性：

1. 本系統使用Django作為後端框架，確保系統穩定性與可擴展性。
2. 前端採用HTML、CSS、JavaScript，結合AI技術 提供個人化學習體驗。
3. 數據分析與測驗管理依靠機器學習演算法，優化學習推薦。

經濟可行性：

1. 開發成本主要為技術人員薪資、伺服器運行成本及行銷支出。
2. 採用初期免費，降低使用者進入門檻，功能升級（例：AI生成文章）則需要花費購買點數。
3. 透過企業合作（B2B）及廣告收益獲取另一收入。

操作可行性：

1. 系統採用直覺化UI設計，確保學習者能輕鬆操作。
2. 支援RWD設計，提高使用便利性。
3. 整合LINE / Email通知，提醒使用者學習進度。

市場可行性：

1. TOEIC為全球性英語考試，市場需求穩定且持續增長。
2. 針對在職人士、大學生、考試準備者提供個人化學習方案。
3. 透過數據分析，精準推送學習內容，提高用戶黏著度。

## 商業模式－Business model

## 市場分析－STP

1. 市場區隔（Segmentation）

依據學習需求與目標：將市場區分為學生、上班族、補習班學員。

依據學習方式：區分為自學者、輔導班學習者、企業內訓學習者。

1. 目標市場（Targeting）

主要目標族群：大學生、求職者、上班族，準備TOEIC考試提升競爭力。

次要目標族群：學校、補習班、企業，提供TOEIC訓練方案。

1. 市場定位（Positioning）

差異化優勢：以AI個人化推薦+TOEIC專業訓練+互動式學習機制，區隔於傳統學習平台（如 Duolingo、Memrise）。

品牌定位：「最適合應試者的AI TOEIC學習平台」，讓考生能夠快速提升TOEIC成績。

## 競爭力分析SWOT-TOWS

表 2-4‑1 SWOT分析

|  |  |
| --- | --- |
| 優勢Strengths   1. AI智能推薦，個人化學習 2. 針對TOEIC設計的專業內容 3. 模擬考試與即時反饋機制 | 劣勢Weaknesses   1. 需要大量測試數據來優化推薦系統 2. 初期品牌知名度較低 3. 需與現有競爭者競爭（如多鄰國） |
| 機會Opportunities   1. TOEIC市場需求穩定 2. 企業與學校有TOEIC教育需求 | 威脅Threats   1. 大型學習平台競爭激烈 2. 免費學習資源增多，影響付費意願 |

表 2-4‑1 TOWS策略

|  |  |
| --- | --- |
| **SO策略（利用優勢抓住機會）**   1. 透過AI智能學習機制，提供個人化學習建議，強化市場競爭力 2. 與TOEIC輔導班、學校合作，提供學習方案 | **WO策略（克服弱勢並抓住機會）**   1. 透過社群行銷（如YouTube、FB、IG）提高品牌知名度 2. 提供限量免費模擬測驗，再進一步吸引消費者花費購買文章 |
| **ST策略（利用優勢降低威脅）**   1. 持續更新TOEIC模擬試題，確保內容優勢 2. 強化學習回饋機制，提高用戶黏著度，降低流失率 | **WT策略（克服弱勢並降低威脅）**   1. 提供更高效的學習方法（如AI學習追蹤），對抗免費資源威脅 2. 持續優化使用者體驗，提升學習效率與吸引力 |

# 系統規格

## 系統架構：最好以圖示方式說明。

## 系統軟、硬體需求與技術平台。

## 使用標準與工具：使用到哪些軟體工程標準或規範，例如：UML、UP等，即使用到哪些CASE tools，例如：Microsoft Project。

# 專案時程與組織分工

## 專案時程：甘特圖或PERT／CPM圖。

## 專案組織與分工。

## 上傳GitHub紀錄。

# 需求模型

## 使用者需求：需求清單及其說明，需分功能需求與非功能需求兩部分描述。

## 使用個案圖(Use case diagram)。

## 使用個案描述：使用活動圖(Activity diagram)描述之。

## 分析類別圖(Analysis class diagram)，甚至分析物件圖(Analysis object diagram)。

# 設計模型

## 循序圖(Sequential diagram)或通訊圖(Communication diagram)。

## 設計類別圖(Design class diagram)，甚至設計物件圖(Design object diagram)。

# 實作模型

## 佈署圖(Deployment diagram)。

## 套件圖(Package diagram)。

## 元件圖(Component diagram)。

## 狀態機(State machine)，甚至時序圖(Timing diagram)。

# 資料庫設計

## 資料庫關聯表：需註明參考關係及限制(Constraints)。

## 表格及其Meta data。

**表4-2 專案組織與分工（範本）**

●主要負責人 〇次要負責人 (每一項只能有1位主要負責人，次要負責人最多2位)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 項目/組員 | | 11146077/林若庭 | 11046090/李明隆 | 11146064/范旖旎 | 11146071/何玗柔 | 11146072/林志恆 |
| 後端開發 | 資料庫建置 |  |  |  |  |  |
| 伺服器架設 |  |  |  |  |  |
| 功能A |  |  |  |  |  |
| 功能B |  |  |  |  |  |
| 功能C |  |  |  |  |  |
| 前端開發 | Template A |  |  |  |  |  |
| Template B |  |  |  |  |  |
| Template C |  |  |  |  |  |
| Template D |  |  |  |  |  |
| 美術設計 | UI/ UX |  |  |  |  |  |
| Web/APP介面設計 |  |  |  |  |  |
| 色彩設計 |  |  |  |  |  |
| Logo設計 |  |  |  |  |  |
| 素材設計 |  |  |  |  |  |
| TEST A |  |  |  |  |  |
| 文件撰寫 | 統整 |  |  |  |  |  |
| 第1章 前言 |  |  |  |  |  |
| 第2章 營運計畫 |  |  |  |  |  |
| 第3章 系統規格 |  |  |  |  |  |
| 第4章 專題時程與組織分工 |  |  |  |  |  |
| 第5章 需求模型 |  |  |  |  |  |
| 第6章 設計模型 |  |  |  |  |  |
| 第7章 實作模型 |  |  |  |  |  |
| 第8章 資料庫設計 |  |  |  |  |  |
| 第9章 程式 |  |  |  |  |  |
| 第10章 測試模型 |  |  |  |  |  |
| 第11章 操作手冊 |  |  |  |  |  |
| 第12章 使用手冊 |  |  |  |  |  |
| 報告 | 簡報製作 |  |  |  |  |  |

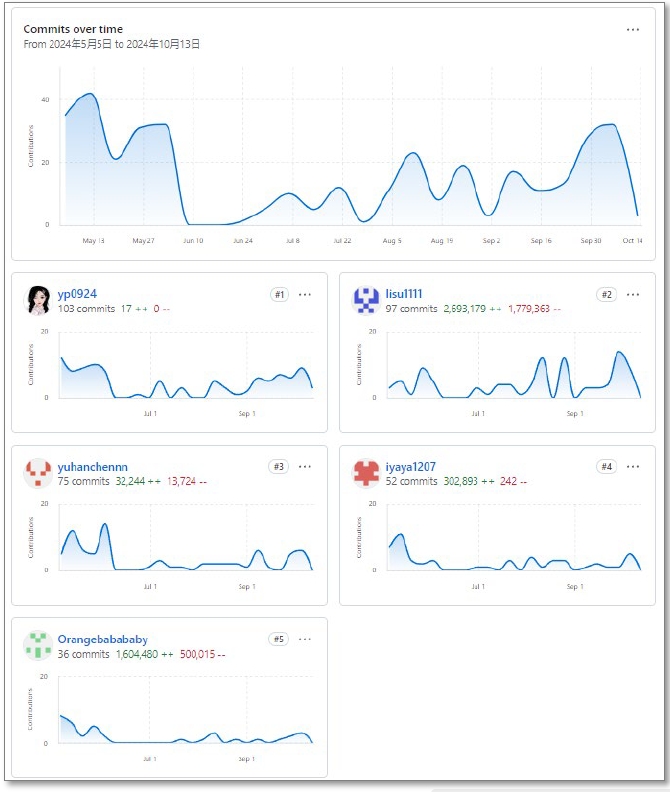
註：後端開發、前端開發及美術設計視各組專題功能新增項目，文件撰寫及報告則應固定欄位

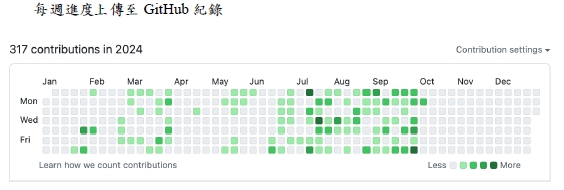
**專題成果工作內容與貢獻度表**

**本組成員之工作內容與貢獻度(加總為100%)，請依組員人數自行調整欄位**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序號 | 姓名 | 工作內容<各限100字以內> | 貢獻度 |
| 1 | 組長 |  | % |
| 2 | 組員 |  | % |
| 3 | 組員 |  | % |
| 4 | 組員 |  | % |
| 5 | 組員 |  | % |
| 6 | 組員 |  | % |
|  | | | 總計:100% |

**錯誤！**請標示每位同學的【中文姓名及學號】，以便委員能清楚了解上傳情況。

圖4-3 上傳GitHub紀錄



正確，範本1

圖4-3-1 11056061 王大明 上傳GitHub紀錄

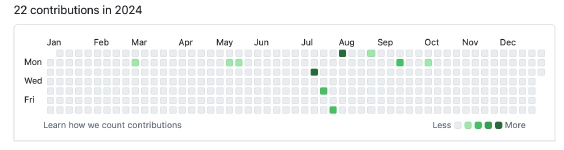
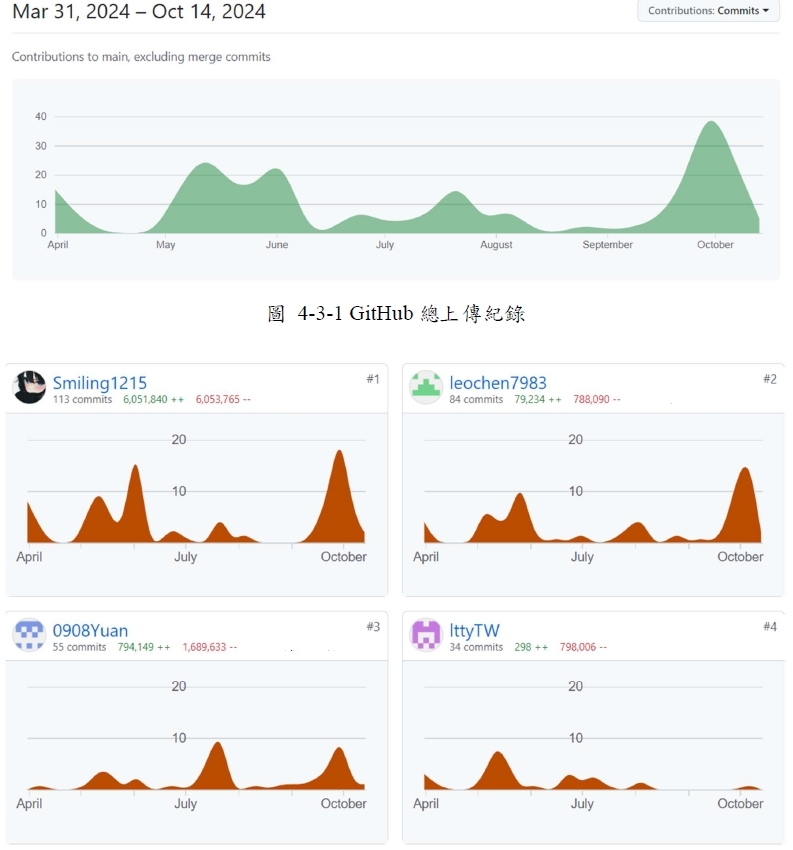


圖4-3-2 11056062 莊小志 上傳GitHub紀錄

====================================================================

正確，範本2



11056062 莊小志

11056063 陳資管

11056064 林商業

11056061 王大明

圖4-3 上傳GitHub紀錄

[從文件中擷取絕佳的引文或利用此空間來強調重點，藉此吸引讀者的注意力。若要將此文字方塊放置在頁面的任一位置，請進行拖曳。]