

# **2025 行動應用創新賽**

## **企畫書**

**參賽隊伍：[408] Timeout**

**參賽成員：曾予菲、徐承毅、陳可軒**

**作品名稱：Xbitual 虛擬展會平台**

**學校名稱：逢甲大學**

**指導老師：陳錫民教授**

壹、 隊伍名稱：[408] Timeout

貳、 作品名稱：Xbitual 虛擬展會平台

參、 創作動機與目的：

**先來說明一下，什麼是展會？**

展會，又稱為展覽或展覽會，是指在特定時間內舉辦、聚集各類團體、組織或企業，供大眾參觀的一種集會活動。

展會通常具有明確的主題（如商品、藝術、服務、科技等），主要目的為宣傳或展示特定內容。其主要特色為，參展單位可於展會現場以擺設攤位、張貼海報及發放宣傳單等方式進行推廣與交流。又依舉辦形式的不同可分為：實體展會、巡迴展會、網路展會等類型。

**對於參觀者而言**

根據我們以往參加實體展會（如就業博覽會）的經驗，展會現場經常出現**人潮擁擠、參觀動線混亂**等問題，導致行走不便、甚至降低參觀意願。此外，展場工作人員亦時常因人力不足，**無法及時協助並妥善服務所有參觀者**，進一步影響整體參與體驗與滿意度。前往展場的**交通亦常面臨不便或需耗費大量時間**的情形，進一步降低參與的便利性與積極性。參觀者往往在投入大量時間、精力與金錢後，卻未必能獲得預期的資訊與成果，**整體參展體驗因而受到影響。** **這邊看起來怪怪的**

**對於策展單位與參展單位而言**

從場地租金、人力調度、攤位裝潢，到文宣品設計與各項行政支出，皆需投入**可觀的成本**。更不用說，實體展會常**受限於場地與時程**，不僅在展前需要花費**大量時間**尋找合適的地點、規劃場地設計與動線，展會期間亦需動員**大量人力**進行現場管理、宣傳與解說，整體負擔因此提升。

此外，若策展方希望吸引更多海外或跨區的參展單位或參觀者，亦需額外投入交通補助、住宿協助等資源，進一步增加展會執行難度與預算負擔。若參展單位無法在展會期間獲得符合期望的曝光或收穫，將可能降低其未來再次參與設展的意願，對展會的長期經營造成不利的影響。

最重要的是，實體展會在籌辦的過程中時常面臨許多突發狀況，如設備故障、疫情等，相較於線上展會更難以即時應對與處理。此外，在展會後續追蹤與成效分析方面，實體展會往往缺乏完整且可量化的數據，使得成效評估困難且效果有限，進一步限制了展會價值的延伸與提升。

因此，綜合我們過往參與展會的經驗，並考量到實體展會在執行成本、管理難度、風險管控、成效追蹤等層面的諸多限制，我們計畫開發一款虛擬展會平台 App。透過線上互動參展機制，重塑傳統以實體為主的展會運作模式，不僅能突破場地與地理的限制，更可大幅提升展會的整體曝光、參與體驗與營運效率。

## 肆、 作品構想特色：

除了基本的會員系統、搜尋與瀏覽功能外，我們預計採用類似社群軟體的操作概念進行設計，並以遊戲化的互動模式呈現主要展場畫面。整體介面將結合即時互動元素與 AI 技術，打造一個數位化、互動性高且具沉浸式體驗的虛擬展會空間，讓參觀者即使透過線上方式，也能擁有不亞於實體展會的參與體驗。主要特色如下：

### 一、 沉浸式展會介面

主畫面採類遊戲化介面設計，參觀者可於展場中自由操控角色移動，瀏覽感興趣的攤位內容，亦可透過點擊與攤位或其他人進行互動，提升參與感與趣味性，進一步模擬實體展會的參展體驗。

### 二、 即時互動交流系統

內建文字及語音聊天功能，提供個人私訊聊天室與展會共通聊天室，參觀者可隨時向其他使用者或攤位工作人員發起對話，打破虛擬平台常見的孤立體驗，讓資訊不再停留於單向傳遞，並促進即時資訊交流與互動。

### 三、 多角色功能設計

依照使用者的參與身分與實際需求，設計具彈性且層級明確的多角色系統，提供不同權限與操作介面，強化管理與使用者體驗：

可以再畫一個角色的階層，或是圖來說明會更好

### (一)雙角色身分切換：

每位使用者具備以下兩種角色，可依需求於系統中自由切換，對應不同使用功能與首頁內容：

1. **General(一般使用者)**：對應參觀者角色。首頁顯示可參觀之展會清單，使用者可自由瀏覽、進行互動與探索。
2. **Founder(策展人)**：對應管理者角色。首頁顯示其所擁有或參與策劃之展會與攤位。於展會中具特殊身分標示。

格式統一

### (二)策展人角色層級：

若使用者切換為策展人(Founder)身分，又可據其權限的不同，進一步區分為三種策展角色：

1. **Owner(擁有者)**：對應展會／攤位的創建者。擁有完整的管理與編輯權限，並可指派使用者合作者(Collaborator)或工作人員(Staff)。
2. **Collaborator(合作者)**：由 Owner 指派，擁有與 Owner 幾乎相同的編輯與管理權限，唯無刪除展會／攤位之權限。
3. **Staff(工作人員)**：無管理或編輯權限，僅於展會中具身分標示。

## 四、社群式介面體驗

結合社群軟體常見操作方式與介面風格，提供更直覺且親切的使用畫面，降低學習門檻，讓參觀者能輕鬆無負擔的使用此 App，提升整體使用意願。

## 五、AI 的結合與應用

可以說明各個功能分別使用到什麼 AI 技術，或是要怎麼實現這個功能

本專案的另一項核心特色在於廣泛導入人工智慧技術，不僅順應數位科技發展趨勢，不僅提升資訊傳遞的效率，更強化互動性、智能化應用與個人化體驗，提供更加沉浸的數位參展體驗。具體應用包括：

### (一) AI 導覽員功能

每個展會與攤位皆配置專屬 AI 導覽員，能自動讀取介紹內容，並即時回應參觀者常見問題、導覽展出內容，甚至推薦其他相關展品或攤位，提供不中斷、個人化且高效率的參觀體驗。

像這邊直接接個 RAG + OLLAMA

## （二） 展會數據分析

每個展會與攤位皆內建結合 AI 技術的數據分析頁面，能讀取系統所紀錄的使用者行為數據，進一步生成**分析報告與優化建議**，協助策展單位與參展單位制定未來優化策略與發展方向。

## （三） 個人化推薦頁面

系統將根據使用者的參觀行為（如瀏覽紀錄、停留時間、互動紀錄等），透過 AI **即時生成個人化推薦頁面**，向使用者推薦可能感興趣的展會或攤位內容，提升使用者體驗、探索效率與參展深度。

## 六、 突破實體限制

不再受限於時間與空間，使用者可隨時隨地舉辦或參與展會，有效降低實體場地、人力調度等方面的成本，大幅提升營運效率與資源利用。

## 七、 數據與成效分析

系統將**自動記錄**展會與攤位中的**使用者行為數據**，即時統計參觀人次、平均停留時間、互動次數等關鍵數據，並以**圖表與報表**的形式視覺化呈現，讓成效一目了然，同時結合 **AI 協助進行數據分析**。此功能有助於追蹤展會互動成效，彌補實體展會無法量化成果的限制。



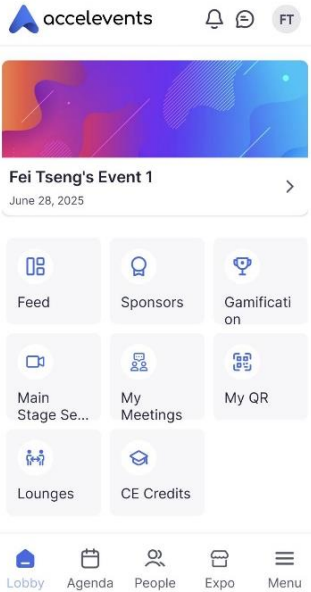

## 伍、 與市場現有 App 比較：

### 一、 內容介紹

Logo			
App 名稱	<b>VIRTUAL EXPO 2025</b>	<b>Accelevents</b>	<b>Xbitural</b>
用途介紹	日本關西 2025 大阪世博會 TECH WORLD 館架設的虛擬展館	可隨時發起、參與各項活動會議的行動應用程式	可隨時發起、參與各項展會的行動應用程式
主畫面呈現	3D 虛擬建模場景	視訊與文字	2D 類遊戲化界面
即時互動	大廳提供文字及語音交流	提供留言板、個人聊天室等功能	提供個人私訊及展會共通聊天室
AI 功能	無	無	提供 AI 導覽員與數據分析等功能
數據分析	無，因為沒有提供創建展會功能	網頁中提供數據及圖表，並可供下載	App 中提供數據及圖表，並結合 AI 給予優化建議
適用裝置	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ iOS App</li> <li>✓ Android App</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ iOS App</li> <li>✓ Android App</li> <li>✓ WEB</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ iOS App</li> <li>✓ Android App</li> </ul>
操作難度	<p>整體為遊戲風格，且提示充足。</p> <p>學習門檻低。</p>	<p>功能繁多且跨平台：App 可簡單設定及參與活動；WEB 則是可詳細設定活動及查看數據分析，不能參與活動。</p> <p>學習門檻高。</p>	<p>以社群介面風格與類遊戲化界面為主，展會創建步驟單純。</p> <p>學習門檻低。</p>
特色功能	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 可自行創造虛擬角色</li> <li>● 具備 AR 功能</li> <li>● 沉浸式體驗</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 亦可結合實體活動使用</li> <li>● 提供詳細的數據分析</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 導入 AI 應用</li> <li>● 任何人皆可創建、參與展會且具沉浸感</li> </ul>

沒有到很明顯的看到



App 畫面	
VIRTUAL EXPO 2025	
	
Accelevents	Xbitural
	

## 二、功能比較

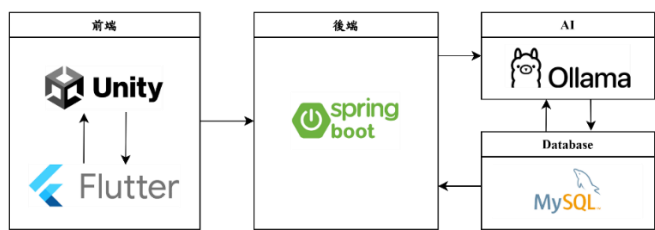
底線通常標示連結

App 名稱	VIRTUAL EXPO 2025	Accelevents	 <u>Xbitural</u>
應用介面			
2D 虛擬場景			✓
3D 虛擬場景	✓		
虛擬角色	✓		
AR 功能	✓		
即時互動功能			
文字交流	✓	✓	✓
語音交流	✓	✓	✓
視訊交流		✓	
個人聊天室		✓	✓
展會共通聊天室	✓	✓	✓

如果有加 **VisionOS**，就除了視訊交流全勾

AI 應用			
AI 導覽員			✓
AI 分析建議			✓
個人化推薦主頁			✓
展會相關功能			
自由創建展會		✓	✓
結合實體活動		✓	
數據分析報表		✓	✓
操作難易度			
學習門檻	低	高	中

陸、 架構設計說明：

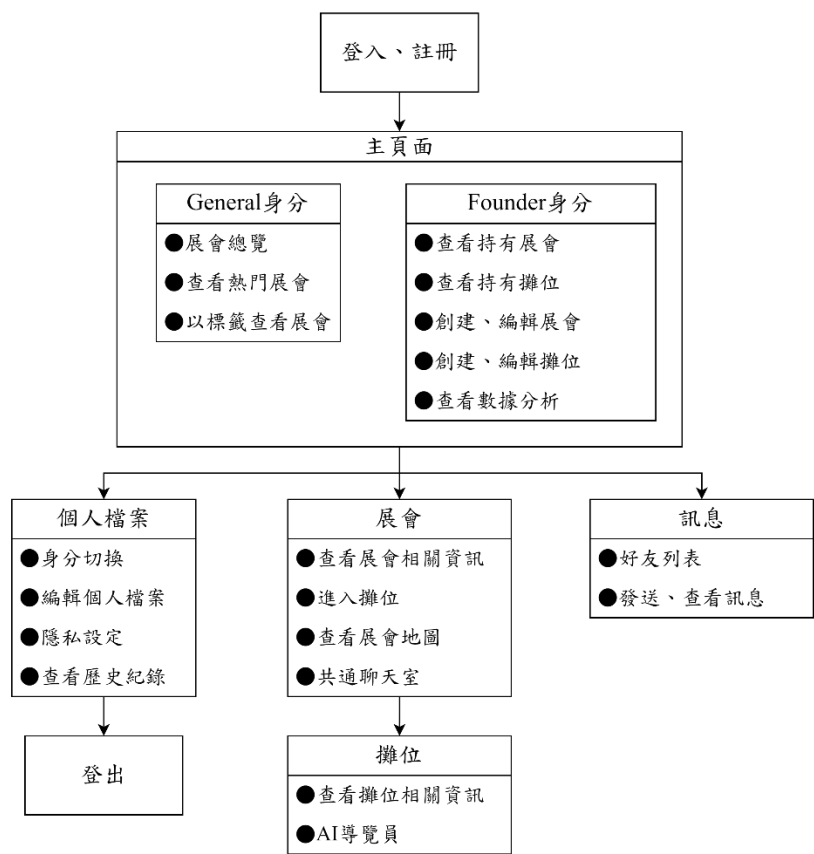


Ollama 會打 API 到 MySQL ？

還是你們是用 RAG 技術

圖可以大一點，加上一些描述的說明

柒、 主要功能與技術：



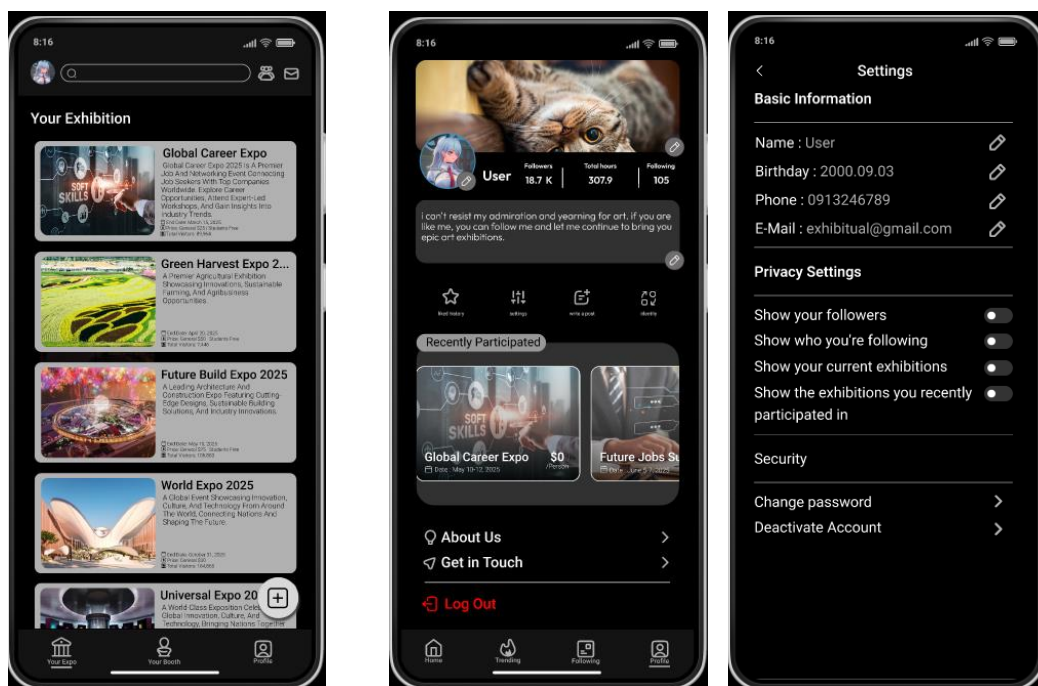


## 捌、 作品操作功能說明畫面：

### 一、 General(一般使用者)首頁



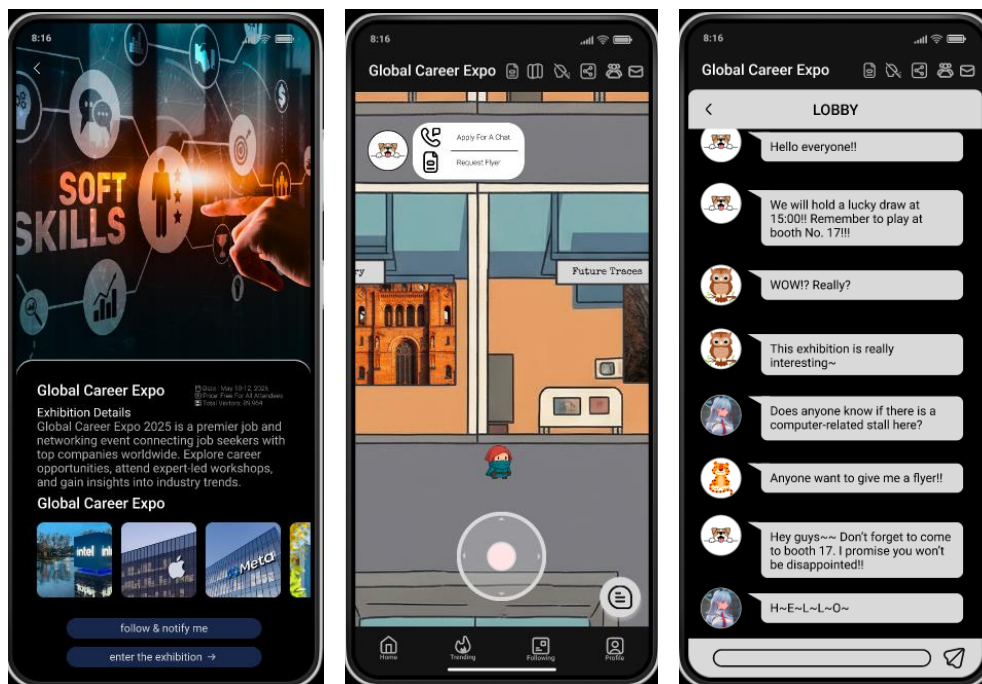
### 二、 Founder(策展人)首頁、個人主頁與設定編輯



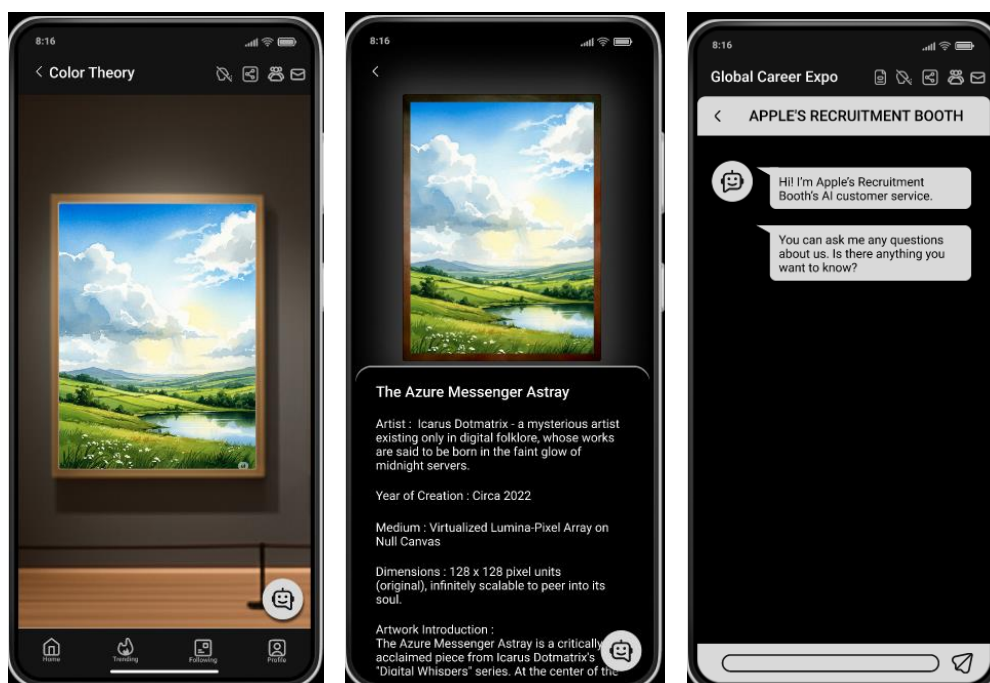
圖片的大小盡量統一 (一、二)

這兩邊怎麼不一樣，看了不舒服

### 三、展會相關



### 四、攤位相關



## 玖、 預計實作平台：

可以加上 **VisionOS** 平台，跟一些描述，不用實際上有沒有做

運行 iOS、Android 的手機皆可使用。

## 壹拾、 隊員介紹與團隊分工方式：

姓名	曾予菲	徐承毅	陳可軒
系級	資訊三丙	資訊三甲	資訊三甲
分工	<ul style="list-style-type: none"><li>● UI 介面設計</li><li>● Sprin Boot 後端 API 開發</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● UI 介面設計與開發</li><li>● 前後端串接</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● UI 介面設計與開發</li><li>● AI 功能開發</li></ul>

組長、企劃書撰寫也可以放上

## 壹拾壹、 其他：

UI 介面設計檔案連結：

[Figma Link](#)

資料來源：

技術的內容也可以放上

[Wikipedia-展覽會](#)

[EcomPlus-品牌參加展覽有用嗎？美國參加展會優點、成本全攻略](#)

[BlueSign-虛擬展覽與真實展覽之間的比較：優缺點一覽](#)

[vFAIRS-10 Best Virtual Exhibition Platforms \[2025\]](#)

[TECH WORLD 官網-VIRTUAL EXPO 2025](#)

[TECH WORLD-FB 專頁](#)

[Accelevents 官網-About Us](#)

VIRTUAL EXPO 2025、Accelevents 應用程式實際體驗