**解決人際關係疏遠**

組名：軟工邊緣組

組長：D0672015 蔡鴻謨

組員：D0545964 李冠杰

組員：D0673105 劉泓寬

組員：D0493690 蔡淳暘

**構想一：路上配對型軟體**

1. 設定配對的條件(學校、學系、年齡、興趣、性別、性向...等等)，分得越細越好，越能符合自己所想。

2. 掃描路人的二維碼，將對方加入好友，即可獲得點數，到達一定的點數就可以買東西獲得優惠，一天可獲得的點數有上限。

**風險評估**：

1. 若是配對的條件太細，可以搜尋的人將會大幅降低，甚至到沒有，使用的人將要重新搜尋很多次才能夠成功。

2. 如果大部分的使用者都是為了優惠而去，那麼就算把對方加入好友，也不會有任何互動，這個程式將失去本身的意義。

**構想二：自我提升型軟體**

1. 設定自己的空閒時段跳出能夠提升自己社交能力的資訊(影片或者文章)，抑或是知識時事也可以，充實自己，讓聊天不至於沒有話題。

2. 提升個人魅力，例如健身、運動，例如：一個軟體用遊戲性質設定每天要走或跑幾公里，到達可以過關。

**風險評估**：

1. 若是使用者本身沒有這個意願，那麼使用者本身只會對這個軟體感到厭煩，當成是一個廣告。

2. 畢竟持續運動本身就是要毅力，對於本身就可以下定決心的人或許可以成為一個助力，但是對於本身就排斥運動的人，除非給出相當吸引人的獎勵，不然也沒辦法讓排斥運動的人去運動，但如果給出相當吸引人的獎勵，那麼就會成為一個虧本軟體。

**構想三：舉辦活動型軟體**

可以自己辦活動，訂好日期後，一發布馬上即時通知使用者，讓使用者可以自己選擇要不要參加，如果按了參加，前幾天會再提醒使用者在哪幾點要參加活動。

**風險評估**：

如果這個軟體的使用人數太少，那麼就會造成尷尬的現象，又或者辦這個活動的主辦人臨時有事情，或許是店家主辦的話可以解決這個問題，但是一個軟體要結合各種店家，那事前準備工作會變得更加的繁瑣，而且也要提出吸引店家的條件。

**構想四：提供交友方法型軟體**

輔助型軟體，例如：話題製造機，與不熟的人也不會太乾。

**風險評估**：

沒辦法從根本上解決問題，萬一沒有帶手機的時候，就回到尷尬，而且如果根本不了解那些話題，話題就無法延伸下去，就又要使用這個軟體轉換話題，會讓人覺得話題轉變太快。

**構想五：陪伴型軟體**

虛擬朋友、伴侶，類似VR有出一個虛擬女友，讓使用者一個人也不覺得寂寞。

**風險評估**：

一個人的一生，不可能完全不接觸他人，所以若是大部分時間都是接觸虛擬的朋友，當遇到真實的人會顯得更加不知所措，除非是模擬各種社交情境型的軟體，但是畢竟一樣是虛擬的，遇到真實的狀況，心境一樣會不同。