

# 靜宜大學

資訊工程學系

## 畢業專題成果報告書

「詐不倒我」-互動式防詐資訊平臺

學生：資工四A 411147356 洪翊宸

資工四A 411110692 曾議

指導教授：康贊清 教授

西元二〇二五年十一月

靜宜大學資訊工程學系

## 摘要

本專題旨在設計並實作防詐資訊平臺，以因應台灣近年詐騙案件持續攀升、詐騙手法快速翻新以及民眾資訊判讀能力普遍不足的問題。根據 165 反詐騙諮詢專線統計，近年詐騙手法呈現多樣化與隱匿化，從假投資、假冒客服到社群媒體詐騙皆屢見不鮮，使提升民眾的辨識能力與危機意識成為當務之急。本研究透過蒐集並分析常見詐騙手法及真實案例，以網頁介面呈現反詐相關知識，並結合互動式小測驗與四款情境化遊戲，期望以寓教於樂的方式讓使用者在實際操作與模擬練習中強化識別詐騙的能力。

本平臺以前端技術 HTML、CSS 與 JavaScript 為核心開發工具，搭配 GitHub Pages 作為部署環境，使整體系統具有操作流暢、維護方便以及易於擴充等優點。平台內容經由模組化設計，包含詐騙手法介紹、詐騙案例解析、反詐知識教學、小測驗系統以及互動遊戲五大模組，各模組以一致的設計風格呈現，使整體介面清晰易懂，有助於不同年齡層的使用者快速上手。

在研究過程中，本專題採用文獻蒐集法，整理台灣常見詐騙模式與受害案例，並融入教育心理學中的「情境學習」理論，強調使用者透過操作、選擇、判斷等互動方式學習，而非僅以被動閱讀方式吸收資訊。透過情境化遊戲模擬真實詐騙流程，使用者能在接觸類似情境時更容易辨識潛在風險。此外，平台設計小測驗模組，提供即時判分與解析，使學習者能透過反饋了解自身的盲點並進一步提升判斷力。

綜合上述，本專題之成果證實互動式學習結合網頁技術能有效改善傳統防詐宣導的侷限，使防詐教育更加具體化、生活化與普及化。未來，平台可加入更多元之詐騙類型、AI 智慧判斷模組、多語系介面、個人化學習紀錄等功能，以提升系統的完整度與實際應用價值。期望本平台能持續協助民眾提升警覺與判斷能力，進而減少社會中的詐騙受害情形。

靜宜大學資訊工程學系  
專題實作授權同意書

本人具有著作財產權之論文全文資料，授予靜宜大學資工系，為學術研究之目的以各種方法重製，或為上述目的再授權他人以各種方法重製，不限地域與時間，惟每人以一份為限。授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。

指導教授 康贊清

學生簽名:洪翊宸 學號:411147356 日期:西元 2025 年 11 月  
30 日

學生簽名:曾議 學號:411110692 日期:西元 2025 年 11 月  
30 日

指導教師簽章 康贊清

西元 2025 年 11 月 30 日

指導教師確認書

靜宜大學資訊工程學系  
專題實作指導教師確認書

茲確認專題書面報告之格式及內容符合本系之規範

畢業專題實作名稱：「詐不倒我」-互動式防詐資訊平臺

畢業專題實作分組名單：共計 2 人

組員姓名	學號
洪翊宸	411147356
曾議	411110692

指導教師簽章 \_\_\_\_\_ 康贊清 \_\_\_\_\_

西元二零二五年 11 月 30 日

## 誌 謝

本專題的完成首先感謝我們的指導教授-康贊清教授，感謝他一年以來的指導與督促。從使用工具的建議與教學到未來問題的分析與解決，都離不開教授的引導。在專題的製作過程中教授也傳授了我們他先前的寶貴經驗，讓我們少走了很多彎路。要是沒有教授，我們的專題絕對無法順利完成。在此再次感謝康贊清教授一年以來的執導。也感謝另外兩位口試教授-翁永昌教授與劉建興教授，在口試當中提出的寶貴建議。

# 目 錄

1. 簡介.....	<u>7</u>
1.1 研究目的 .....	<u>7</u>
1.2 系統特色 .....	<u>7</u>
2. 系統架構.....	<u>11</u>
2.1 系統設計概述 .....	<u>11</u>
2.2 系統架構圖 .....	<u>11</u>
3. 成果與功能驗證.....	<u>12</u>
3.1 系統成果展示 .....	<u>12</u>
3.2 功能驗證 .....	<u>13</u>
4. 結論與展望.....	<u>14</u>
4.1 成果總結.....	<u>14</u>
4.2 未來發展方向.....	<u>14</u>
5. 參考文獻.....	<u>15</u>

# 1. 簡介

## 1.1 研究目的

本研究旨在透過網頁形式提供一個集中化、易理解且高度互動的防詐資訊平台。面對詐騙日益多元，本平台整合多面向資料與教育方法，使使用者能快速理解詐騙流程並提高警覺性。

## 1.2 系統特色

### 1. 介面清楚、導覽直覺，適合不同年齡層快速上手

平臺以簡潔清晰的視覺風格設計，搭配一致性的操作按鈕與頁面導覽流程，使使用者能在最短時間內找到所需功能，不論是學生、上班族或長者皆可輕鬆操作。

### 2. 採模組化網站架構，便於功能擴充與內容維護

系統以模組化方式進行劃分，包括詐騙手法、案例解析、反詐教材、小測驗與互動遊戲等五大區塊，後續若需新增內容或功能，可在不影響其他部分的情況下快速更新與擴展。

### 3. 四款情境互動遊戲，提升防詐學習沉浸度

遊戲模組以真實詐騙情境為基礎設計，採用對話模擬、選擇判斷與風險識別等形式，讓使用者透過互動方式體驗詐騙流程，大幅提升防詐知識的理解深度與記憶效果。

### 4. 小測驗系統可即時回饋，協助自我檢視防詐能力

題庫系統提供隨機題目並搭配即時評分機制，讓使用者能立即確認自己的防詐程度，同時從解析中獲得正確觀念，加強實務判斷能力。

### 5. 內容依據台灣最新詐騙趨勢撰寫，更貼近真實情境

平臺資料根據警政署與最新詐騙案例進行整理與更新，內容與實際詐騙手法高度貼合，使使用者所學能直接應用於生活中，提升警覺性與防範效果。

## 網頁展示：

反投資詐騙平臺, 保護您的財富



詐騙手法



詐騙案例



反詐學堂

← 返回上一頁

假投資詐騙

假買家騙賣家詐騙

假交友(投資詐財)詐騙

假交友(徵婚詐財)詐騙

假借錢銀行貸款詐騙

假廣告詐騙

釣魚簡訊(惡意連結)詐騙

猜猜我是誰詐騙

網路購物詐騙

- 珠寶買賣直播
- 賭石直播
- 隨拍戰爭大量便宜珠寶出售
- 優惠價購買餐券
- 便宜價二手车
- LV包包特賣會
- 代購演唱會門票
- 要求以LINE私下交易
- 先匯款保留商品
- 提供一頁式網站下單
- 商品可面交，但都在偏鄉，或面交時間約不到，只好改成匯款後寄送
- 提供多個不同帳戶供匯款
- 匯款後即消失或封鎖
- 寄出之商品與廣告不符且明顯低價
- 先要求超商繳費，再以金流有問題等理由，要求匯款才能出貨及返還金額

色情應召詐財詐騙

假中獎通知詐騙

← 返回上一頁

### 《我相信好友做了投資，失去了金錢也失去了朋友。》

我跟真實世界的姜姓朋友認識好一陣子，平常我們偶爾會在 LINE 上聊天，最近她開始跟我聊股票投資，講得還頭頭是道，也會分享一些投資方向給我，說她朋友都靠這個賺了一些。大概在今年 3 月 27 日那天，她突然跟我說有個同事叫「媛晴(flower)小寶藏」很厲害，操作投資有一套，可以帶我一起賺。我一開始也有點猶豫，但她一直說這個人很專業，還是她的好同事，信得過。我想說是老朋友介紹的，應該不會有問題吧，就加了那個「媛晴」的 LINE。「媛晴」跟我介紹了一個投資網站，看起來很正常，網址我還記得，是個什麼 jskoix 的網站。她跟我說：「把你錢放進去，我帶你操作，很快就有收益。」接著，她又介紹了一個叫「自營商營業員 李美玲」的 LINE 給我，對方一步一步教我，怎麼從我玉山銀行的帳戶，把錢匯到他們指定的國泰帳戶。我以為就這樣了，到了 3 月 30 日，「媛晴」又丟了一個新的 LINE 給我，這次是叫「自營商營業員-何雅琪」。她說是公司另一位營業員，會幫我繼續操作投資。這次我照著她的指示，又分別在 3 月 30 日和 4 月 6 日，把錢匯到了他們指定的玉山銀行和京城商銀的帳戶。本來以為錢進去後應該可以看到收益，結果等了一陣子，不但網站上沒什麼變化，「媛晴」的回覆也越來越慢，最後直接不回了。直到我詢問姜姓朋友，她才說自己也是受害人，我跟她大吵一架。這次我損失 10 萬元，但比起這筆錢，我不只失去了對人的信任，也失去了一個好友！

#### 防詐小撇步

- 投資，請循合法管道，才有保障。
- 為確認投資公司、投資網站的合法性，請洽主管機關諮詢。
- 不要點擊陌生人提供的連結。
- 投資，卻要轉帳個人帳戶，必是詐騙。

[← 返回上一頁](#)

## 詐騙模擬入口



題目測驗



互動遊戲



### 詐騙防範知識測驗

收到簡訊說您信用卡被凍結，請點擊連結解凍，應該怎麼辦？

[點擊連結處理](#)

[忽略並刪除簡訊](#)

[撥打簡訊中的電話確認](#)

[← 返回上一頁](#)

寵物投票

假婚媒

假買賣家

假交友

選擇你要玩的遊戲



[← 返回上一頁](#)

[← 返回上一頁](#)

## YouTube 影片



被蝦皮詐騙了！這套路太狠了  
[觀看影片](#)



一則留言，就掉進陷阱了  
[觀看影片](#)



被詐騙3000萬！親自對質詐騙集團  
[觀看影片](#)



24歲...被騙光  
六位數存款  
[觀看影片](#)



別再被騙了！爆笑還原10萬慘案  
[觀看影片](#)

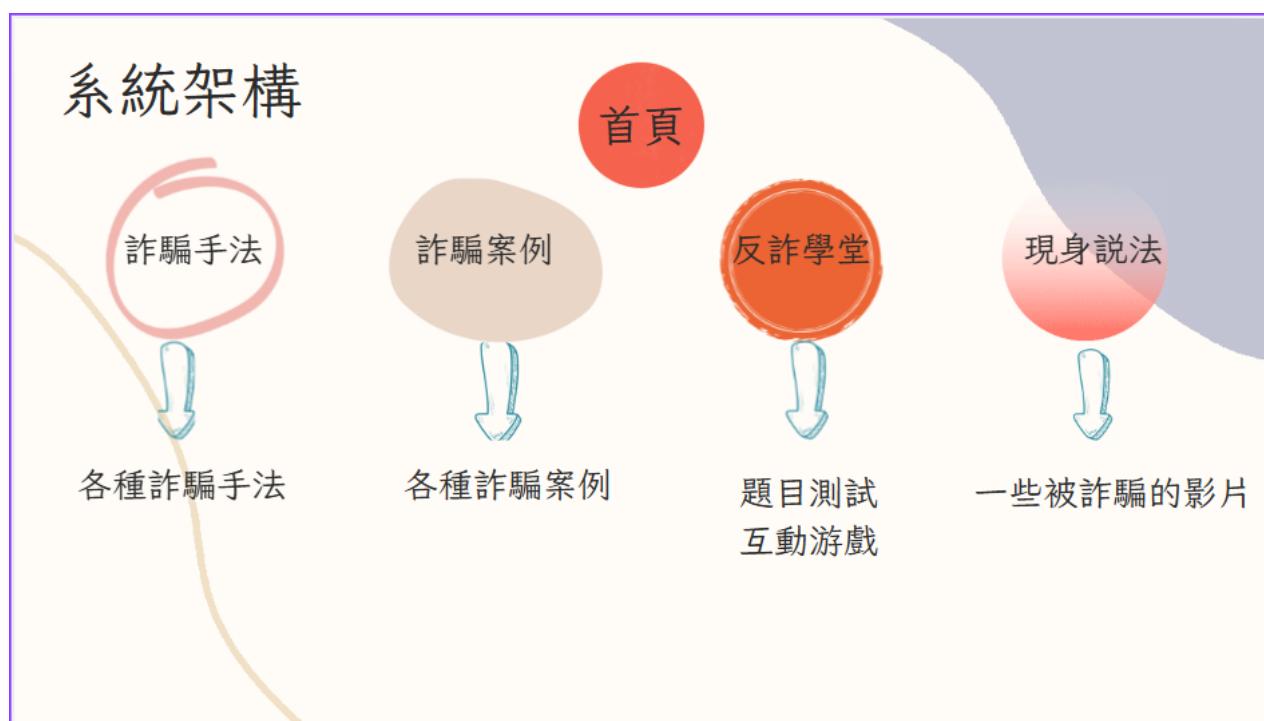
## 2. 系統架構

### 2.1 系統設計概述

本系統以防範詐騙與提升使用者判斷能力為核心，整合多種資訊模組與互動式學習工具，提供大眾一個直覺化、易操作且具教育性的防詐資訊平台。系統主要包含四大模組：

- (1) 詐騙手法介紹模組：整理台灣常見詐騙方式，如假投資、假冒客服、網購詐騙、解除分期詐騙等，讓使用者快速了解不同詐騙類型的操作方式與常見話術。
- (2) 詐騙案例解析模組：透過真實受害案例說明詐騙流程、犯罪手法與關鍵警示點，協助使用者從實際事件中學習避免方式。
- (3) 反詐學堂與小測驗模組：提供核心防詐觀念（如三不一要、警徵兆等）並搭配隨機題庫測驗，使使用者在測驗過程中檢視自身防詐能力。
- (4) 互動式防詐遊戲模組：平台設計四款互動遊戲，模擬常見詐騙情境，讓使用者在體驗式情境操作中學習辨識可疑訊息，提升警覺性與反應能力。

### 2.2 系統架構圖



### 3. 成果與功能驗證

#### 3.1 系統成果展示

##### (1) 網站首頁

首頁以明確的按鈕方式呈現「詐騙手法」、「詐騙案例」、「反詐學堂」、「小測驗」、「互動遊戲」五大區塊，版面簡潔、導覽直覺，能讓使用者快速進入目標內容。

##### (2) 詐騙手法與案例說明

此模組採用圖文結合方式呈現常見詐騙，如假投資、假冒客服、ATM 分期詐騙等。內容皆整理自最新台灣詐騙趨勢，使使用者能從實際情境了解詐騙流程與陷阱。

##### (3) 反詐學堂

反詐學堂以條列與情境範例介紹常見警示訊號，包括「不要提供個資」、「不要點未知連結」、「保持冷靜查證」等基本原則，協助使用者建立初步防詐能力。

##### (4) 小測驗系統

小測驗模組為直接內建 20 題題庫，題目皆寫入程式碼陣列中，系統會依序呈現並提供即時評分，方便後續維護與擴充。

##### (5) 互動式遊戲模組

遊戲模組包含四種詐騙情境，透過點擊、選擇、判斷等互動方式模擬詐騙訊息，增強學習沉浸感。所有遊戲均可正常載入、切換與重新遊玩。

#### 3.2 功能驗證

##### (1) 跨頁面導覽正常

所有按鈕（首頁按鈕、返回鍵、模組切換選單）皆可正確連結至對應頁面，流程順暢無錯誤連結。

##### (2) 互動功能運作正常

小測驗題目能正確出題、計分；遊戲模組內的互動元件皆能正常觸發，包含選項點擊、情境跳轉及重新開始功能。

### (3) 載入速度與操作體驗

網站在 GitHub Pages 部署後載入速度穩定，圖片、文字與按鈕均能快速呈現，操作無明顯延遲

## 4. 結論與展望

### 4.1 成果總結

本研究完成「詐不倒我」互動式防詐資訊平臺之設計與實作，將常見詐騙手法、真實案例、反詐觀念教學、小測驗以及四款互動遊戲整合於同一網站中，形成一套可供使用者自我學習與實際操作的防詐教育工具。本平台採模組化架構設計，並運用 HTML、CSS 與 JavaScript 完成互動功能，同時以 GitHub Pages 進行部署，使系統具有良好的穩定性、擴充性與跨裝置使用體驗。

研究過程中透過分析台灣常見詐騙案例與警政資料，整理出具有代表性的詐騙情境並轉化為互動式內容。其中，小測驗採「題庫寫死於程式碼」方式建立，共包含 20 題情境式題目，使用者作答後可立即獲得結果與錯誤提示；四款遊戲則以模擬訊息與行為判斷為主，使使用者能透過實際操作學習詐騙的警示特徵。

整體而言，本平台成功將防詐教育由被動閱讀提升為主動體驗，強化使用者對詐騙流程的理解與辨識能力，達到本專題「降低受騙風險」之核心目標。

### 4.2 未來發展方向

未來本平台可朝向更多元化與更智慧化的方向擴充，以進一步提升教育效果與應用層面。首先，可導入 AI 詐騙訊息分析模型，透過自然語言處理（NLP）協助判斷簡訊、社群對話或網頁內容是否具有詐騙風險，讓系統從「被動學習平台」進一步進化為「主動風險提示工具」。

其次，可建置後端資料庫記錄使用者測驗結果、遊戲表現與學習進度，使平台逐步發展為具備個人化學習路徑的反詐教育系統。同時，未來也可考慮增加更多詐騙類型，如交友詐騙、假求職詐騙、網購詐騙等，並持續更新案例內容，以更貼近現實發展。

此外，整合多語系版本、擴增音訊與影片教材、加入實際報案與求助管道等功能，也能大幅提升平台在學校、社區與政府宣導場合的應用價值。

透過持續擴充內容與加入智慧化分析，本平台可望成為一套兼具教育性、互動性與實務性的完整防詐宣導工具，進一步協助提升全民防詐意識與保護能力。

## 5. 參 考 文 獻

內政部警政署165全民防詐騙宣導專區。

行政院。打擊詐欺策略行動綱領 1.5 版。行政院打詐辦公室。

Yahoo奇摩新聞。詐騙案件相關報導整理。社會新聞資料庫。

三立新聞網。真實詐騙事件案例彙整。

TVBS 新聞。假投資與假冒客服詐騙專題報導。

GitHub Pages。網站靜態部署文件。