

致理技術學院

資訊管理系 專題期末報告書

眾神來保佑

學生：盧葦修(69910107)

郭志翔(69910111)

謝宇豪(69910125)

鄭家閔(69910137)

王靖媚(69910141)

本成果報告書經審查及口試合格特此證明。

指導老師：_____

中華民國 101 年 12 月

實務專題研究授權書

本授權書所授權之實務專題研究為 盧葦修、郭志翔、謝宇豪、鄭家閔、王靖媚 共 5 人，在致理技術學院資訊管理系 100 學年度第 1 學期完成資管實務專題。

實務專題名稱：眾神來保佑

■ 同意 □不同意

本組同學共 5 人，皆同意著作財產權之論文全文資料，授予教育部指定送繳之圖書館及本人畢業學校圖書館，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。

上述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。上述同意與不同意之欄位若未鉤選，該組同學皆同意視同授權。

指導教授姓名: _____

專題生簽名: _____

學號:

(親筆正楷) _____

學號:

學號:

學號:

學號:

學號:

中華民國 101 年 12 月

致 謝

將近一年半的時間，從專題小組最初的成立直到現今畢業專題研究終於圓滿落幕，期間歷經敲定主題、資料蒐集與分析、研究問題並提出建議等，本專題能順利完成，首先要特別感謝指導老師 蘇啓鴻老師，在繁忙的教學工作之餘仍細心指導我們的專題，給予我們諸多寶貴的意見、督促我們的進度，透過此次畢業專題的製作我們從中獲益良多。

畢業專題研究對象鎖定台灣宗教名俗，特別感謝新莊慈祐宮、樹林鎮南宮、板橋慈惠宮、土城五穀先帝廟、三重義天宮…等廟宇，不吝提供我們諸多相關資料，使整個畢業專題更加充實，在此，獻上我們最誠摯的感謝之意。

因為專題，讓我們小組五個人經歷了無數的波折與挑戰，甚至組員之間彼此的意見分歧、誤會爭吵...溝通無數次仍是失敗等等，許多狀況的確讓人失落喪志，但專題圓滿完成是大家所樂以見得的，所以抱持著，彼此相互體諒及包容的心，我們還是要堅持下去，而堅持的不只是完成專題，是還要建立更深的情

看著自己製作的畢業專題順利完成，內心充滿了無法言喻的感動及感謝，也感謝每一位付出心力的伙伴，大家辛苦了，因為有你們的努力與包容。

盧葦修、謝宇豪、王靖媚、鄭家閔、郭志翔 謹誌
致理技術學院 資訊管理系

致理技術學院資訊管理系 「資管實務專題」
101 學年度期初專題報告 評審意見回覆表

出場順序	1	專題主題	眾神來保佑
問題 1	網站製作是否太過單調沒其他特色?		
回答 1	有參考其他相關網站較無虛擬實境系統，故本網站特色是虛擬實境。		
問題 2	網站資訊稍嫌不足?		
回答 2	資料收集及取得不易，後續將會持續收集整理資訊，並導入網站內。		
問題 3	請問你們是用什麼軟體做 VR(虛擬實境)?		
回答 3	微軟 PhotoSynth		
問題 4	目前已經放到網路上了嗎?(非 localhost)		
回答 4	非本機，已放置網路上，可直接連線上。		

* 同學需要回答的問題，請與各位的指導老師討論後填寫，並請指導老師簽名。

* 請同學自行將多餘的列數刪除，如果問題超過 5 個，請自行增加列數。

指導老師簽名：_____

致理技術學院資訊管理系 「資管實務專題」
101 學年度期末專題報告 評審意見回覆表

出場順序	2	專題主題	眾神來保佑
問題 1	請問為什麼網站要改版?之前 Demo 有何問題?		
回答 1	由於那時還在學習階段，屬草創期。網站管理上藏有許多 Bug，現今網路上有許多方便管理的後台之模組，我們最後決定站在巨人的肩膀上，借助模組之力進行改版。		
問題 2	網站跟上次報告的內容差異好像不大?		
回答 2	內容跟上次比起來有新增了一些神明的相關資訊，也增加了訪客人數統計。		
問題 3	你們這樣改版有需要花到 3 個月嗎?看似時間用的有點久?		
回答 3	不只在建置上花了不少時間，我們的內容也有許多版權的問題，這些內容需要經過一再審核，才放置網路上提供網友們參考，這部份才花比較多時間。		
問題 4	在 Google 搜尋相關名詞，是否一樣排名在前幾位?		
回答 4	當初網站架設未考慮到此項目。		
問題 5	上次期中的時候不是有看到你們的 VR，這次怎沒有看到?		
回答 5	我們的 VR 依然存在，改成嵌入至各寺廟的內頁。		
問題 6	你們網站何時正式上線?流量經營多久?		
回答 6	大約 12 月初，已經可在 Google 搜尋到本站。		

* 同學需要回答的問題，請與各位的指導老師討論後填寫，並請指導老師簽名。

* 請同學自行將多餘的列數刪除，如果問題超過 5 個，請自行增加列數。

指導老師簽名：_____

目 錄

目 錄.....	錯誤! 尚未定義書籤。
系統規劃目錄.....	7
圖目錄.....	8
表目錄.....	9
摘 要.....	10
第一章 序論	11
第一節 研究背景.....	11
第二節 研究動機.....	11
第三節 研究目的.....	11
第二章 文獻探討.....	13
第一節 虛擬實境定義與應用.....	13
第二節 傳統民間信仰與神祇對台灣之影響.....	24
第三節 現有網站探討、改進.....	26
第三章 系統研究方法.....	35
第一節 研究流程.....	35
第二節 研究流程.....	35
第三節 研究方法.....	36
第四章 預期研究成果.....	39
第一節 網站功能.....	39
第二節 系統特色.....	39
第三節 使用對象.....	39
第四節 研究效益.....	40
第五節 使用環境.....	41
第六節 開發工具.....	41
第七節 網站架構圖	42
第五章 分工執掌和進度表	43
第一節 分工執掌.....	43
第二節 進度表.....	44
第六章 參考文獻.....	45

系統規劃目錄

1 系統規劃	
1.1.1 【專題執行計畫表】	48
1.1.2 【軟體規模預估表】	52
1.1.3 【WBS 表】	53
1.2.1 【專案成員指派表】	54
1.2.2 【專案度量計畫表】	65
1.3.1 【風險管制計畫表】	68
1.3.2 【需求規格表】	69
1.3.3 【系統設計表】	71
2 系統分析	
2.1.1 【需求訪談計畫表】	81
2.1.2 【需求訪談紀錄表】	82
2.1.3 【客戶需求清單表】	85
2.1.4 【客戶提供資料表】	90
2.2.1 【業務相關名詞解釋表】	101
2.2.2 【環境圖】	103
2.2.3 【資料流程設計表】	105
3 系統設計	
3.1.1 【資料庫文件表】	112
3.1.2 【程式規格表】	117
4 系統實作	
4.1.1 【使用者操作手冊】	121
4.1.2 【使用者線上操作手冊】	122
5 測試維護	
5.1.1 【專題品質保證計畫書】	207
5.1.2 【審查紀錄】	208
5.1.3 【查檢表】	209
5.1.4 【專案狀態報告】	210
5.2.1 【測試計畫相關資料】	211
5.2.2 【測試計畫結果資料】	212
5.3.1 【專案結案報告】	213
系統規劃書 【會議紀錄】	214

圖目錄

圖 2.1.1	虛擬實境的三大要素	15
圖 2.1.2	虛擬實境在網站及教學上的應用	19
圖 2.3.1	台灣廟宇網－首頁概覽	26
圖 2.3.2	台灣廟宇網－寺廟介紹	26
圖 2.3.3	台灣廟宇網－神明介紹	27
圖 2.3.4	台灣廟宇網－參拜常識	27
圖 2.3.5	台灣廟宇網－廟宇活動	28
圖 2.3.6	台灣廟宇網－廟宇討論	28
圖 2.3.7	內政部全國宗教資訊系統－宗教簡介	30
圖 2.3.8	內政部全國宗教資訊系統－神祇介紹	30
圖 2.3.9	內政部全國宗教資訊系統－寺廟介紹	31
圖 2.3.10	台灣寺廟網－寺錄目錄	32
圖 2.3.11	台灣寺廟網－神明介紹	32
圖 3.1.1	研究流程	35
圖 3.2.1	瀑布模式	36
圖 4.7.1	網站架構圖	42
圖 5.1.1	進度表	44

表 目 錄

表 2.3.1	現有網站有缺點整理.....	29
表 2.3.2	現有網站有缺點整理.....	31
表 2.3.3	現有網站有缺點整理.....	33
表 2.3.4	現有網站功能表整理.....	33
表 3.3.1	SWOT 分析.....	38
表 4.3.1	使用對象.....	39
表 4.5.1	使用環境.....	41
表 4.6.1	開發工具.....	41
表 4.7.1	網站功能.....	42
表 5.1.1	分工執掌.....	44

摘 要

現今許多傳統產業都轉型到資訊 e 化上。以廟宇資訊及神祇為主的網站中，無法身歷其境，因此網站內容的好壞，主宰著網頁流量。

台灣寬頻網路使用調查中指出，2010年台灣上網人口約有1,622 萬人，而當中依賴網路資訊的用戶比例為57.41%，網路是備受看好的市場。

談到廟宇資訊，我們應先探討廟宇的歷史背景、特色與傳統，建立、匯集這些資訊以網站呈現；再運用免費資源實施 e 化、行銷策略，以提升本站的曝光率與流量。本專案的內容包括資訊情報收集、產業分析研究、擬定行銷策略、執行行動方案及監控是否達成目標，期望此專案進行的模式，可作為一般傳統產業實施「數位典藏」e 化行銷參考。

關鍵詞：數位典藏、e 化、網路行銷、廟宇

第一章 序論

第一節 研究背景

談到臺灣民間信仰，涵蓋了中國儒、道、釋的漢人移民信仰及臺灣原住民的傳統信仰，據國務院 2003 年度國際宗教自由報告中，全臺灣有 454.6 萬的人民為道教的信徒。數千年來，各種神明的流傳崇拜，與民眾的生活和活動有著緊密結合，已成無法分割的血脈，其存在已被內化成生活的一部分。

談到廟宇，目前臺灣社會已經趨於現代化，就因各地方的民間信仰活動依舊，廟宇頻繁且散佈於各地鄉里之間。而廟宇的存在是社會集體力量的匯集與整合，一方面滿足了個人安身立命的精神寄託，一方面則是追求社會永續發展與和諧。由於現代的人們對神佛的瞭解有限，想要求籤、卜卦與祭祀的人們，不知該往哪一間廟宇祈求的煩惱者佔大多數，而在原地躊躇不前。於是我們決定以 e 化的方式來做，藉由現代有效率的網路，利用網路知名的社群網站和部落格進行推廣，達到廟宇相關知識傳播的目的。

第二節 研究動機

由於對廟宇環境、神祇、祭拜方式不熟悉，導致在搜尋資訊這方面因資訊零散、說法不一，花費了較多時間。因此，我們要藉由這次專題製作的機會來匯整資訊，製作一個廟宇資訊導覽的網站。一方面藉此機會來深入傳統廟宇文化、宗教儀式，以及提供官方資訊為主的知識議題；另一方面也研究如何利用免費的網路資源來做網路行銷，提高本站曝光度。

第三節 研究目的

本章節將針對以下三點來做我們的研究與實作

- 建立新北廟宇導覽網站

首先針對目前現有的廟宇資訊來做調查，經過條件篩選，再以網頁功能呈現其資

訊。並依照需求分析進行評估，作為日後規劃網站功能的依據。若時間與技術允許，地區將再行擴大。

- 提供廟宇的相關資訊

提供廟宇、神祇、祈求方式等相關知識議題，減少網友收集零散資料的時間，以官方提供為基準，解決需求者疑問。

- 以流量、曝光率呈現需求度的高低

利用 SEO 關鍵字優化，各大論壇、社群網站（Facebook、Plurk…等）進行推廣的動作，藉此增加網頁曝光率及集客、點閱率。

第二章 文獻探討

第一節 虛擬實境定義與應用

資訊數位化後的虛擬世界，使得藝術家們的創作靈感空間能夠擴展到一個超越時空、空間與影像經驗的領域，也由於新媒體科技所提供的互動性對藝術創作充滿了新的可能性，以及沉浸式的環境預告著新的藝術表現形式即將形成，因此已經有許多的視覺藝術創作者，嘗試以網際網路、虛擬實境等高科技作為新的藝術表現形式（王鼎銘，2003）。

一、 虛擬實境的定義

「虛擬實境」這一個名詞的首次出現，是於1983年由美國的一位研究藝術的學者Myron Krueger 教授在其第一本著作上，使用這個名詞--「人工實境」（Artificial reality）作為書名的（洪祥偉、陳五洲，2006）。賴秋梅（2002）認為其最大特點在於能讓使用者能有身歷其境的感覺，即使這個電腦所產生的虛擬世界在現實生活並不存在。而林瑋璟（1995）也認為虛擬實境是指運用電腦科技產生的，具有3D 的立體空間，可以和這個空間的事物進行交談（具互動性），使用者可以隨自己的意志自由的遊移，並具有融入感與參與感。

虛擬實境的基本原理就是利用電腦與其他特殊硬體設備及資訊軟體模擬三度空間環境，讓使用者在此虛擬世界與電腦作互動，藉由特殊的使用者介面讓人進入該世界，而自由控制彷彿身歷其境般。簡單的說，利用電腦之軟、硬體及週邊設備，如顯像式頭盔、3D 音響、力回饋搖桿、控制手臂、力回饋數據手套、位置

追蹤器、三度空間滑鼠等等，進一步在人的各種感知方式上都達到真實的效果，讓使用者感受到如同身處於一個真實的環境（陳世峰，2003）。

虛擬實境在設備面需要具備有電腦產生的3D圖形、立體化的視覺呈現與聲音系統、頭部與手部姿態的追蹤系統、觸覺回饋與聲音輸入輸出裝置，其主要強調浸入式（immersive）、多重感官刺激的設備（Gigante,1993）。而Steuer（1995）主張不能以設備技術之有無作為判斷虛擬實境的標準。虛擬實境是模擬的、由電腦產生的世界，而使用者可在其間即時的遊走，獲得立即的回饋，就如同在真實的三維空間中移動一般（Pearce, 1997）。

換言之，虛擬實境（Virtual Reality）乃是利用電腦模擬產生一個三度空間的虛擬世界，提供使用者如同真實世界中關於視覺、聽覺、觸覺的模擬，虛擬實境是介於虛擬世界（Cyberspace）、真實世界與使用者三者之間的媒體。當使用者在真實世界改變某些狀態，透過虛擬實境系統，傳送到虛擬世界中，虛擬世界就會與使用者做互動，如同在真實世界一般（周宣光，2000）。

因此，綜合多位專家學者的說法，虛擬實境就是指運用電腦科技產生的具有3D的立體空間，使用者可以和這個空間事物進行互動，而不知置身於電腦模擬的世界。

二、虛擬實境的特性及三要素

虛擬實境顧名思義是藉由電腦來模擬一個真實或虛構的環境，而使用者藉由人機介面(Human-Computer Interface)與之互動，讓使用者有置身其境的感覺。它能利用即時的3D模型、位置追蹤及立體的視覺與聽覺等技術，充分模擬人的感官知覺，使用者則可利用本能的直覺和肌力運動，透過電腦輸入裝置的操作，從中獲得真實的經驗（李碩晏，2003）。虛擬實境是利用電腦科學技術創造出一個讓使用者「相信」的虛擬世界，它將是未來遠距教學的重要一環（黃仁竝和游寶達，1995）。而虛擬環境是一個動態的環境，對應參與者的動作及指令輸入，給予即時互動的

模擬反應。由於虛擬實境模擬場景的特性，並可讓人機做充分的互動，不論在鉅觀或微觀的教育學習中，占盡了極大的優勢（許麗玲，2000）。Bricken（1991）建議，利用虛擬實境可以在背景脈絡的經驗與學習中，教導學生思考與判斷，以具象的方式傳授象徵而抽象的經驗。虛擬實境可以在真實世界與抽象邏輯間，提供一個自然的介面，讓學生超越書本的知識，更進一步發展出自我的概念與關係（柯志祥，2001）。

虛擬實境要滿足三個要素，也可將虛擬實境視為具有三個 I 的特質的一種介面，能夠較為完整的描述虛擬實境的風貌，即高度的想像力（Imagination）、即時的互動性（Interaction）、強力的沉浸度（Immersion）（林政宏，1996）。

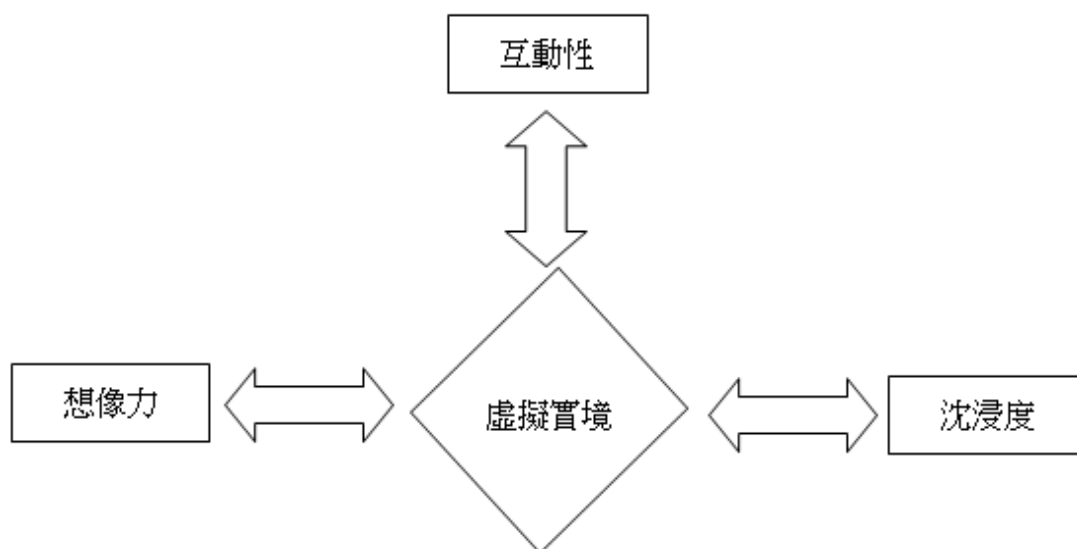


圖2.1.1 虛擬實境的三大要素

虛擬實境的三大要素

（一）沉浸度(Immersion)：

沉浸度是指VR 技術能夠使人感覺有「身歷其境」的功能，讓人沉浸在電腦模擬產生的虛擬世界中。

（二）互動性（Interaction）：

因為在VR 的系統中，事實上是提供一個3D 的場景，每個使用者都可有不同的方式來操作運用，能提供使用者非常寬廣的想像空間。

(三) 想像力 (Imagination) :

VR 具有想像力的特性，並非是VR 技術本身具有想像力，而是透過VR 的技術，可以很輕鬆的將人們腦中所想像的展示出來。

這三個因素建構出完整的虛擬世界，也是目前用來評量虛擬實境系統優劣的重要依據。

三、虛擬實境的優勢與限制

目前虛擬實境具備了模擬教材的特質，可以建置一個在真實世界不容易接觸到的學習環境，以比較低的成本提供實驗或實作的環境，如模擬昂貴的設備讓學生練習操作；解決無法帶學生到實地勘查進行校外觀察活動的問題；提供一不具危險性的環境讓學生可以從嚐試錯誤中學習；具備學習者可以隨時學習、反覆學習的優點等。虛擬實境還具備了動態媒體的特質，能夠對時間及空間進行操控，在教學上常被應用來呈現動態過程、情境、現象或事件。

相較於傳統教學而言，虛擬實境獨特的學習環境支援了不同學習風格的學生。學習者對學習的偏好各有不同，但傳統教學的方式主要是以講授式為主，對習於從思考，以及看和聽來學習的學習者比較有利。而將虛擬實境應用於教學是提供一個實際讓學習者主動與虛擬環境互動，去感受環境對他回應的一種方式，也提供一種適合的學習方式給偏好從感覺來學習，以及從做中學的學習者（沈潔華，2005）。

虛擬實境能夠呈現3D 立體及動態歷程的特質，在說明空間關係及過程方面具有特別的優勢，適合模擬示範實際操作的內容。在虛擬實境的環境中，學習者可以從不同視角(Viewpoint)去觀察情境，以不同大小的形體與環境中的物件互動，藉由多元和互補的觀察角度來加深學習(趙金婷和鄭普昌，1999)，若能加上良好的互動功能，能創造更自然直覺的體驗(孫天龍、王駿瑋等，2003)。茲將其應用在教育上之優勢說明如下（歐陽明等，1995）：

(一) 虛擬實境的優勢

- 1.提高學生的學習興趣：利用虛擬實境的技術所製作的虛擬世界，可以讓學生與所展現的世界有直接的接觸，有完全的互動關係，因此可以引起學生學習動機。
- 2.身歷其境的融入學習環境中：一個最好的學習環境是一個充滿學生所要學習的材料之環境，可以讓學生親歷其境，利用虛擬實境技術可提供學生直接體驗所學習之環境。
- 3.提供新的觀點：利用虛擬實境技術提供事物不同角度的觀察方法，激發學生新的想法和觀點。
- 4.提供學習的自然介面：利用虛擬實境可利用透過頭盔顯示器（Head Mounted Display）、感應式資料手套（Data Glove）及位置追蹤器（Tracking System），融入電腦所建構的虛擬環境中，提供更貼近真實世界的學習界面。

除了以上所列出之虛擬實境在教學上的助益外，Ross 亦認為採用虛擬實境在作為輔助教學工具有以下幾個特點（梁朝雲等，1998）：

- 1.虛擬實境在視覺方面可以很容易地呈現抽象問題。
- 2.在虛擬實境中可以重複、自由地讓學習者嘗試錯誤，可以激發學習者以多種不同的方法來解決問題。
- 3.學習者直接與虛擬物體互動，而得到第一手的假設與測試。
- 4.虛擬實境中可設計紀錄學習者的錯誤並加以回饋，提醒學習者必須注意自身的行動。
- 5.虛擬實境系統可以即時蒐集、顯示複雜資訊，幫助學習者找到目標。
- 6.浸入式且接近自然的環境可增強學習者的記憶，使其更容易地解決問題。
- 7.虛擬世界是一個變動的環境藉由反覆的練習過程讓學習者對於所學更為精熟。

（二）虛擬實境的限制

- 1.製作層面：製作虛擬實境技術的基本元件，必須有3D 模型，而模型的建立除3D 掃描器外，或由人一片一面的建構模型，製作者本身的空間概念必須清楚，

製作過程繁瑣費時。另外虛擬實境的製作成本可就時間與金錢而言，時間的成本在於製作的過程費時，金錢的成本在於聘請或發包專業人才，技術支援費用與軟體的花費。

2.實行層面：網路之所以盛行，在於網路資料豐富與搜尋便利，然而虛擬實境的製作程序繁雜費時，技術性高，從目前線上相關模型式虛擬實境運用教育的比例不高，其中又包含高成本的製作經費，這些都是降低資料庫建構速度的原因，所以在實行推廣層面仍屬困難。

3.意義層面：雖然虛擬實境模擬真實的外型與材質，甚至功能的互動與把玩，此技術的特性在網路確實增加瀏覽的便利性。然而在視覺的整體呈現上效果不錯，但於複雜結構物體的細部與物體質感呈現，在網路頻寬與瀏覽時間的取捨下，距離真實還有一段差距，所以最好的觀察還是實際看實物比較不會失真(陳彥智、徐新逸，2004)。

四、虛擬實境在網路及教學上的應用

虛擬實境已普遍的應用在我們一般的生活之中，無論是軍事、醫學、教育、娛樂等，虛擬實境的技術已大量的應用於其中，而且近年來虛擬實境在娛樂、科學及工程各界都獲得熱烈的討論及應用，因為虛擬實境將學習與模擬導引至一個更直覺、更真實的新境界。例如軍事方面：飛行模擬器的開發，虛擬戰場訓練士兵的戰技；醫療方面：虛擬手術的研究，針對懼高症患者的心理治療；電腦輔助教學：魔術書、虛擬教室、虛擬博物館、穿戴式的博物館；電腦輔助設計：虛擬工作站、虛擬設計；教育訓練：Peloton 運動模擬器；電子商務：Cult 3D 的線上3D展示等，虛擬實境在網路及教學上的應用。

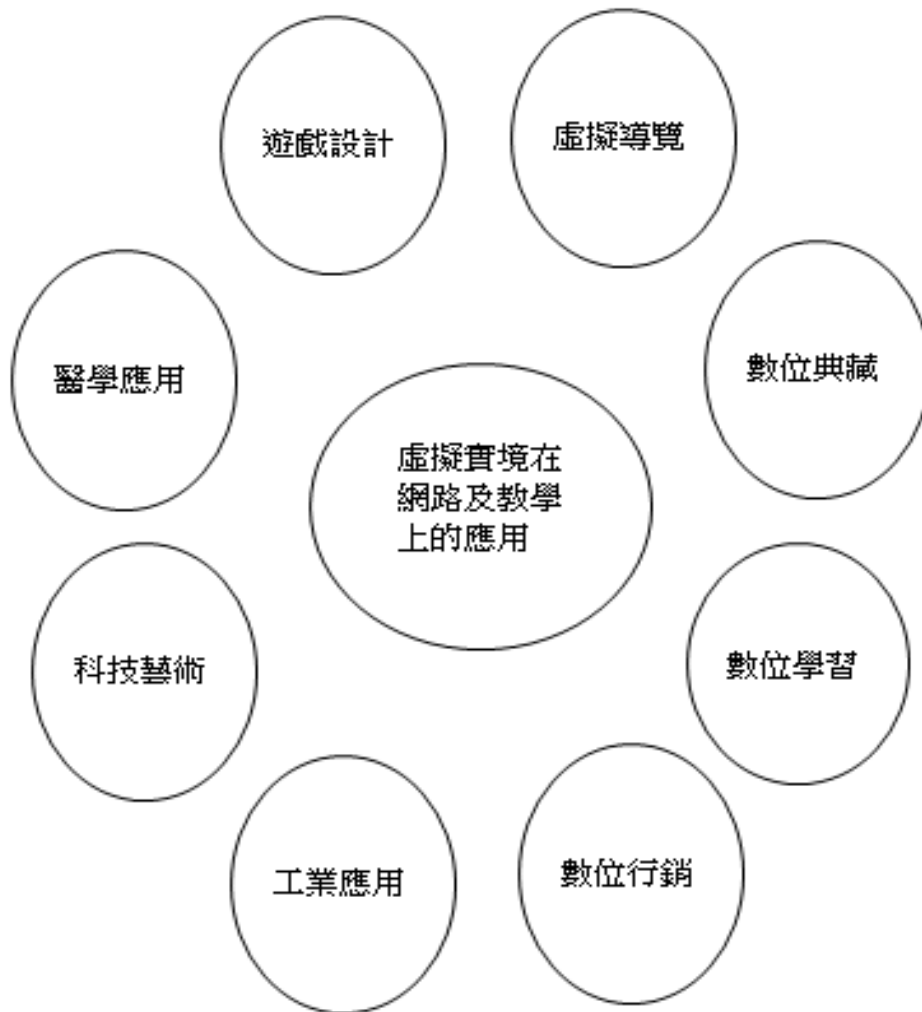


圖 2.1.2 虛擬實境在網站及教學上的應用

(一) 遊戲設計

線上遊戲是虛擬實境應用最成功的一個案例，帶領了整個虛擬風氣的盛行，如同是現今當紅的線上遊戲，皆是虛擬實境所構成的，可見虛擬實境的引人入勝之處。線上遊戲包含了所有人物、場景、3D 立體效果……等等，都是虛擬實境佈置而來的。如何拿起槍殺死敵人、路上遇見的戰友或動物、所有的橋樑、河流、一草一木，皆由虛擬實境繪圖而成的，當然場景必須真實繪圖，必須美觀具有真實性，呈現出立體感，讓玩家感覺身在其中，就如同親身經歷；像是飛機的座艙，玩家可以上下左右翻轉，在模擬實境裡面可以模擬飛機的一些操作、模擬一些戰場險像的部分真正可能發生之情況，這樣的情景看起來也讓人好像置身在真實的

駕駛艙裡面，這樣操控飛機就能達到身歷其境的效果，這就是虛擬實境訴求的重點了（陳惠如，2003）。

（二）醫學應用

虛擬實境貢獻最大的應用莫過於在人體醫學上的模擬，如此先進的科學怎能不運用在切身相關的醫學研究上，目前已知應用於醫學方面的有大體解剖、婦產科於臨床醫學、超音波掃描…等等。先以大體解剖來說，透過虛擬實境的功能來看清楚人體的部位所在，透視人體以更明確地知道器官相關位置。若依婦產科而言，可以輔助完成醫生的檢查療程，例如檢查懷胎的婦女，傳統作法則是用超音波掃描，而呈現出來的是2D 影像，但若借由虛擬實境硬體設備，則可以三百六十度的展示實體狀況，並將超音波產生的與電腦產生的圖片圖形結合呈現出來，因此就可以看到整個胎兒的情形，藉由這種方式，也讓醫生對於診斷更加明確，因此在虛擬實境上是種突破（陳惠如，2003）。

（三）科技藝術

3D 虛擬實境技術的進步，開創藝術表現的新局面，將藝術的創意與感受融合時間、空間、影像，透過科技化的互動方式表達，有形呈現在藝術、建築、設計、時尚、電影、形象包裝等不同領域的運用。例如在2000 年美國一年一度最大的動畫博覽會SIGGRAPH 藝廊中展出的作品「字雨」，作者為Camille Utterback和Romy Archituv，作品放置的地方是在數位藝術展場的走廊上，有趣的是所有經過走廊的人，都會看螢幕一眼，進而放慢前進的腳步，甚至停下來，最後參與短暫的表演（張白苓，2007）。1990 年澳洲藝術家Jeffrey Shaw 與Dirk Groeneveld開始營造一座名叫「The Legible City」的虛擬城市。這座城市是以事先錄好的3D景象，包括街景、街道轉彎、標誌…等等，搭配以文字與句子說明所構成。其中的紐約市是以一些著名人士所曾經說過與城市相關的句子所建構，而阿姆司特丹則是以敘述該城市的歷史為主要內容。該作品的操作方式是在三面投影螢幕中間設置一部腳踏車，腳踏車的手把與踏板都連接上電子感應器，當觀眾踩動踏板或轉動手

把時，便可以感受乘騎腳踏車，悠遊於曼哈頓之中或在阿姆斯特丹中閱讀的樂趣。而由法國Electronic Shadow 工作室製作的藝術品「3minutes」，相關網址：www.electronicshadow.com，運用Virtools 製作數位影像、搭配互動感應裝置、投影系統等硬體配備，呈現另類的表演藝術空間。作品融合空間和影像，在實體空間中映射出各種不同虛擬影像，當互動裝置感應到不同的操控指令，能使置身其中的主角可任意變換場景，場景中融合影像、建築、資訊，延展出無限想像空間、投映出前衛另類的科技藝術。國立台北藝術大學科技藝術研究所製作的虛擬實境互動式裝置的藝術作品，相關網址：mfa.techart.tnua.edu.tw，創作題材取自「鏡花緣」中，描述花神百花仙子與月神嫦娥的故事，以鏡中花，水中月，看似有，卻似無，呈現出鏡花水月，虛幻泡影的意境。

（四）工業應用

在製程模擬開發上，導入虛擬實境技術將有別於傳統單向式的邏輯模擬及驗證功能，在面對未知的製程時，能藉由互動模擬，將虛擬工廠的回應即時回饋至所建構之處理機制，可有效提供製造系統事件之事前模擬與事後分析之基礎資訊結構。另外，3D 虛擬實境的運用也可以結合線上學習、模擬訓練等開發，提供聰明經濟的訓練成效，避免操作意外的發生。虛擬實境系統所具備之最大特質，在於其賦予充足實體含義之虛擬環境物體，以及可即時呈現動畫之能力。

（五）數位行銷

運用虛擬實境技術作為數位內容整合開發工具，為產品的行銷推廣擴展了無限可能，透過網路的無遠弗屆，使瀏覽者能經由3D互動、圖解的方式更清晰有效的傳遞行銷訴求，加深瀏覽者的印象，達到新潮多元的行銷宣傳。

（六）虛擬導覽

隨著虛擬實境技術的進步及網路傳輸的便捷，近年來無論是在遠距的場景模擬重建、或是建築室內設計產業吹起的線上參觀購屋風潮，都使得虛擬導覽應用及需求大幅提昇。另外，將3D 技術與地理資訊系統（GIS）整合，構建具有景觀模

擬和訊息查詢功能的3D 應用地理資訊系統，可實現路況訊息及其所處地形位置之地質地貌展示，或做距離、路徑測量的查詢，都是3D/VR 可以深入探究的應用（賴怡汀，2005）。

（七）數位學習

虛擬實境的設計，無論在硬、軟體都已發展的相當成熟，若能將虛擬實境充分的應用於教學，加上現今網路的技術，相信將可以在教育上開拓一個新的學習途徑，使得學習的環境更臻完善（周文忠，2005），以下列舉幾項應用加以探討：近年數位學習風潮漸起，成為產官學界共同矚目新興產業，及世界各國重要發展政策。行政院自2003 年起推動「挑戰2008：數位台灣－數位學習國家型科技計畫」，而國立故宮博物院為配合該項重要政策，自2003 年至2007 年，進行為期五年之計畫，建構了數位學習平台「故宮e學園」網址：<http://www.npm.gov.tw/> 並建置多種題材的數位學習課程，陸續完成青銅、陶瓷、繪畫等主題的中英文課程，供有興趣了解故宮文物的學習者上網學習。

同時，為了強化數位學習課程的學習成效，學界與業界逐漸發展出幾種數位學習課程發展的模式，以所謂的ADDIE 模式為例，數位課程的發展應經過分析、設計、發展、實施與評鑑五個步驟，從分析學習者的屬性與學習目標，設計適合學習者的課程架構，教學策略與評量工具，發展課程腳本與內容，將課程上線並推廣到評鑑學習成效及修正課程設計，以一套完整的作業流程，確實分析、評鑑學習者的需求，以讓課程達成學習目標。

（八）數位典藏

透過數位化珍藏文物，可以有效提升知識的累積、傳承與運用，或拓展宣揚特有的藝術文化，是知識經濟的重要環節，國科會在加速文化資訊產業升級、確保學術發展優勢的理念下，已計畫性的開發典藏級、電子商務級、公共資訊級三個等級的數位化產品，隨著典藏技術的研發及資訊傳播的便捷，數位化典藏文物、發展多樣化的應用，亦是值得研究關注的趨勢。

由台灣大學資工所、中研院歷史語言研究所、國立歷史博物館及愛迪斯科等四個單位所合作參與國科會研發計畫，相關網址kiosk.csie.ntu.edu.tw，與會發表「中華文物3D 立體展示公共資訊系統」，結合環物影片與環場影像整合技術、虛擬實境（3D/VR）技術、立體顯像技術，再加上數位內容呈現、人機互動介面、工業產品設計等各方面的創意，設計並實作具有3D 立體顯示功能的公共資訊站，讓觀賞者能以互動的方式欣賞3D 文物之美，未來可拓展資訊傳遞，外交餽贈等多用途，或結合產品包裝、設計多樣化的數位內容，增加商業價值。

此外「數位典藏國家型科技計畫」在民國九十一年一月一日正式成立，在此專案計畫的支持下，國立交通大學建置了「台灣民間藝術家數位博物館」，「楊英風數位美術館」(<http://yuyuyang.e-lib.nctu.edu.tw/>)正是其中一個主題。此網站運用了資訊檢索、虛擬實境、網頁視覺設計、動畫式教學等技術，透過網際網路無邊無界的特性，讓楊教授作品之美學哲思與造型巧意能遠播到世界各個角落。

劉明洲（2005）指出數位典藏網站的資源把真實世界的東西虛擬化，破除了時空的限制，提供更多學習的機會，豐富且多元化的網路資源兼具正確性與可靠性，是很好的教學資源，對於應用科技協助九年一貫教學可提供有效的支援，是教師充電與備課之材料；透過教師的教學設計之巧思與展現數位典藏資源可做為教學素材，更是學生課後補充與將學習加深加廣的好資源。

數位博物館為現今博物館利用網路與多媒體技術，成功地突破時空限制而更親近觀眾之方式手法之一，其有系統地將博物館長期累積之文獻、研究報告、圖片、音樂與影像等多元文化資產加以數位化後，運用多媒體製作技術依不同用途及使用族群之需求加以編輯組合，讓各類觀眾可不受環境與時間因素，即可輕易於網路上以互動方式，擷取博物館中之各類資訊內涵（徐典裕，1998）；簡言之，一般博物館所應具有的展示、收藏、教育、研究等功能在數位博物館中皆以數位化的方式呈現（林育如，1999）；觀眾可透過網路隨時進入數位博物館中觀看，不僅加速了知識的傳播，也讓知識能更有效的展示與分享。

數位博物館網站除了要有優質的網站美術設計之外，豐富的數位化典藏、完善的典藏資訊組織，以及友善且功能強大的典藏瀏覽與檢索服務亦是不可或缺的。(鄭維容，2003)。

典藏數位化、典藏資訊組織以及典藏瀏覽與檢索間的關連性

由於網際網路的發達，國內外虛擬博物館如雨後春筍般相繼出現(梁朝雲、沈義訓，2000)，例如：

- 1.國外：美國藝術博物館(NMAA)，是全世界收藏美國藝術品最豐富的博物館，收藏品超過37500 多件，反應著美國種族、地理、文化、宗教的多樣性與差異。大英博物館(British-Museum)，世界上最大的藝術殿堂，創始於1753 年。
- 2.國內：1995 年10 月成立故宮博物院網站，1996 年6 月成立歷史博物館網站；1997 年5 月清華大學「清蔚園知識園區」原名為「清蔚知性博覽會」；1997年11 月成立科學工藝博物館；衛生署疾病管制局數位博物館；國科會數位博物館之蝴蝶生態面面觀；台大電子圖書館與博物館-台灣平埔族探源；平埔族虛擬博物館。

第二節 傳統民間信仰與神祇對台灣之影響

我國的傳統民間信仰以崇拜自然與靈魂佔有利地位，在古時，便已開始對於天、地、日月星辰、器物、祖先、乃至於厲鬼等加以祭祀，所以為多神教之宗教發展。台灣的漢人社會結構是典型的移民社會，在明末、清初之際乃是大量移民渡台之時機，渡台之先民必須忍受離鄉背景之苦、黑水溝之艱險，還有來到台灣後未知之前途，為使心靈有所寄託，往往必須藉助神祇幫忙，恭請故鄉神祇渡台，興建寺廟與開闢土地二者之關聯性密不可分，當同族群之人口到達一定數量時，便倡議建廟，而該廟往往成為該地聚落中心，建構了「文化權利網絡」(culture nexus of power)；如此，台灣各角落充斥著寺廟，在信徒心中，寺廟是地方與自

身的命運共同體，背後所象徵的具有強烈的地緣、血緣之關連性，甚至與原鄉聯繫之意義，成爲不可動搖之堅定意識。在科技文明昌盛的時代裡，爲何台灣傳統民間宗教信仰不但沒被時代淘汰，卻反而更加旺盛？探究其原因可以得知，現代人因科技帶來之進步，雖生活便利許多，然而心靈卻多空虛，不但知識水準較低者求助於民間信仰以求去禍招福，就連高級知識份子也透過各種宗教管道讓心靈有所寄託、支柱。台灣傳統民間信仰中最普遍性之神祇眾說紛紜，有說媽祖、有說關帝、亦或土地爺；在多神教之宗教理念下，常可看見多種各路神祇充斥於一寺一廟之中，雖有主神鎮殿，然而信眾認爲眾神所各自職司之權責不同，多拜多福氣，民間信仰會如此多元而有趣，可想而知。

參考資料來源與引用：

[黃雅晨 \(2008\) 運用虛擬實境數位學習於國小六年級兒童廟宇建築藝術認知之研究。國立新竹教育大學](#)

[李奕德 \(2007\) 南華大學-傳統寺廟經營管理-以嘉義市具代表性廟宇爲例 非營利事業管理研究所碩士論文](#)

第三節 現有網站探討、改進

(一) 網站探討與比較



圖2.3.1 台灣廟宇網—寺廟介紹—首頁概覽



圖2.3.2 台灣廟宇網—寺廟介紹



圖2.3.3 台灣廟宇網—神明介紹



圖2.3.4 台灣廟宇網—參拜常識



圖2.3.5 台灣廟宇網－廟宇活動



圖2.3.6 台灣廟宇網－廟宇討論

優點	缺點
<ol style="list-style-type: none"> 1. 提供區域地圖資料，供網友參考附近區域的廟宇位置，並彙整各廟宇網址供進入參考。 2. 神明介紹詳細，並有圖示方便辨識。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 廟宇資訊不足，地圖內交通資訊不夠詳細。 2. 首頁僅圖片、文字可看，較不吸引人，並沒有顯現廟宇的特色。 3. 資訊過舊沒有更新。

表2.3.1 現有網站優缺點整理

現有網站參考 網址：<http://www.idn.com.tw/temple/index.php>



圖2.3.7 內政部全國宗教資訊系統－宗教簡介



圖 2.3.8 內政部全國宗教資訊系統－神祇介紹



圖 2.3.9 內政部全國宗教資訊系統－寺廟查詢

內政部全國宗教資訊系統

網址：<http://religion.moi.gov.tw/web/index.aspx>

優點	缺點
<ol style="list-style-type: none"> 1. 寺廟分類明確、查詢功能算完整，且可直接載成 XLS 檔。 2. 有各神祇中英文介紹 3. 首頁畫面簡潔 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 搜尋後無法看下一頁 2. 缺乏寺廟與神尊照片 3. 沒有聯絡方式

表2.3.2 現有網站優缺點整理

寺錄目錄 神明介紹 網站連結

現在位置：台灣寺廟

台灣寺廟

23位 臺灣兒童生

SONY Xperia S 賣場七月平均折扣

69% OFF 天天有新機 哇!拍賣給你更多折扣

1	臺北市	中正區	大同區	中山區	松山區	大安區	萬華區	信義區	士林區	北投區
		內湖區	南港區	文山區						
2	新北市	萬里區	金山區	板橋區	汐止區	深坑區	石碇區	瑞芳區	平溪區	雙溪區
		貢寮區	新店區	坪林區	烏來區	永和區	中和區	土城區	三峽區	樹林區
		鶯歌區	三重區	新莊區	泰山區	林口區	蘆洲區	五股區	八里區	淡水區
		三芝區	石門區							
3	基隆市	仁愛區	信義區	中正區	中山區	安樂區	暖暖區	七堵區		

圖 2.3.10 台灣寺廟網—寺錄目錄

現在位置：神祇

神祇

免費學 HTML 5
把握先機，零基礎也可成為HTML5人才 3小時免費體驗營，限量50名即刻登記！
www.pcschool.com.tw

編輯 刪除 新增 列表

1	道教神祇	13	<ul style="list-style-type: none"> (1) 天上聖母 (2) 關羽 (3) 註生娘娘 (4) 中壇太子 (5) 蘇府王爺 (6) 鍾馗 (7) 城隍爺 (8) 九天玄女 (9) 二郎神 (10) 西秦王爺 (11) 乙未太歲賀將軍 (12) 丁巳神將崔巨卿 (13) 丁未神將石叔通 (14) 丁酉太歲查將軍 (15) 九天應元雷聲普化天尊 (16) 九府仙師 (17) 十二宮神 (18) 三山國王 (19) 大寒
---	------	----	--

一級番 信賴
哇!拍賣 給你更多折扣

87% OFF
Xperia U

81% OFF
Htc one X

52% OFF
iPh

圖 2.3.11 台灣寺廟網—神明介紹

優點	缺點
1. 廟宇位置分類清楚。 2. 有眾多神祇連結。	1. 神明介紹區資料缺乏，空有連結。 2. 網頁版面 Google 廣告佔太多。 3. 無任何廟宇的基本介紹；整體網頁資源太少，無法滿足需求者。

表 2.3.3 現有網站優缺點整理

參考以上三個現有相關網站，整理出網站功能表，將本組預定要列為功能的項目以“✓”作為標記，詳列如下。

台灣廟宇網	註記	內政部 全國宗教資訊系統	註記	台灣寺廟網	註記
網站介紹	✓	宗教簡介		寺錄目錄	✓
寺廟介紹	✓	宗祠查詢		網站連結	
神明介紹	✓	神祇介紹	✓	神明介紹	✓
參拜常識	✓	宗祠基金會查詢			
廟宇活動		未登記宗教場所			
廟宇討論	✓	慶典查詢			

表2.3.4 現有相關網站功能表整理

預計改進、突破之方案

✓ 廟宇知識小遊戲

集結廟宇相關小知識，利用Flash製作成幾個小遊戲，讓人們也可以從這種小遊戲當中，去瞭解廟宇。

✓ 嵌入Google平面地圖

一般廟宇介紹的網站缺少了這一項，我們可以加以改進，省下人們到Yahoo或Google地圖網頁搜尋的時間，提供便利性。

✓ 圖片的Q化及3D化

我們的網頁不能和其他相關網站一樣，放入廟宇的照片和簡介而已。我們可以走精緻化及有趣化路線，增加網頁的美觀及生動。

✓ 增設Q&A頁面

問卷調查、蒐集或思考一般人大多會有哪些問題，附上解答，多設一個問題搜尋關鍵字引擎。

✓ 導入虛擬實境介紹廟宇

最困難的一環，除了瀏覽實境與描述，再搭配上語音解說，更能加快瞭解廟宇介紹。

第三章 系統研究方法

第一節 研究流程

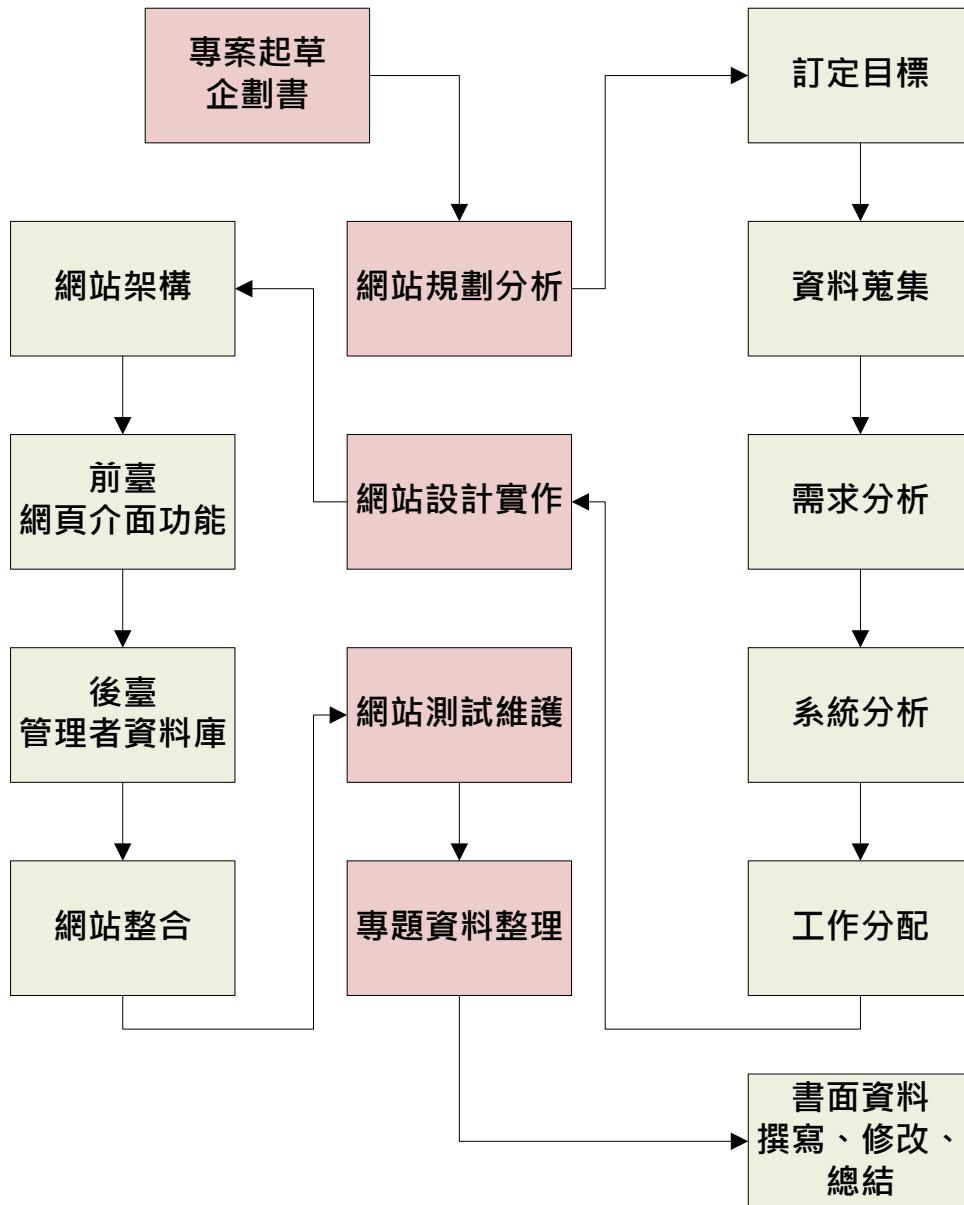


圖3.1.1 研究流程

第二節 研究方法

本案開發研究將採瀑布模式

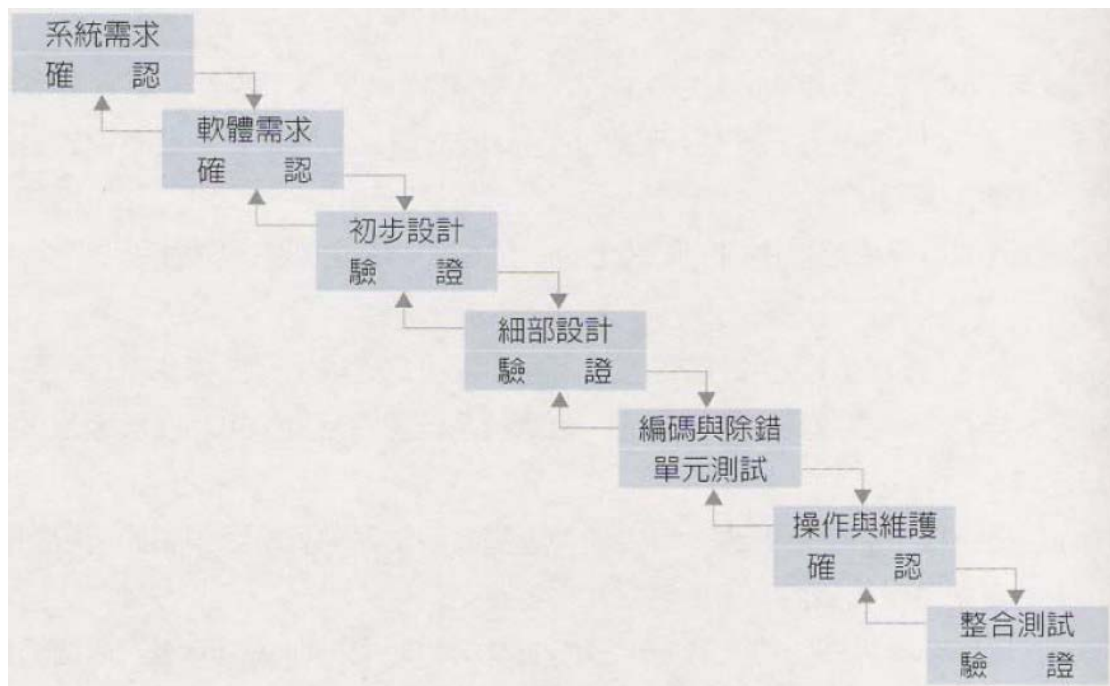


圖 3.2.1 瀑布模式

瀑布模式的優點

- 提供了基準線管理，制定出每一階段都有完整的固定文件產出
- 每一階段的結束都可成為管理控制的一個里程碑
- 每一階段的產出都有經過確認、驗證或測試的步驟，因此會有一定的品質
- 整個開發過程簡單，其它開發模式大多以此為樣本來進行系統開發

瀑布模式的缺點

- 成本及資源需求估計不準確
不完整的需求分析經常造成此種結果
- 風險高

客戶必須等到了安裝、及驗收的最後階段才能看到可執行的軟體系統的運作狀況

- 不能迅速反應需求的改變
- 不能儘早得到使用者對產出系統的回應與建議
- 缺乏快速塑型及增量式開發的概念
- 在前期階段工作中所造成的錯誤越到後期所造成的損失和影響也會越大，爲了糾正而花費的代價也就越高
- 開發時程很長

若需求不明確且經常改變，則各個階段之間必須反覆地重做以反映新的需求

瀑布模式應考慮的相關風險

- 在專案開始時，需求須完全且清楚地描述
- 系統太大而一次不能做完所有的事
- 預定要採用的技術迅速發生變化
- 需求迅速發生變化
- 有限的資源
- 在程式編輯前過於強調完整的分析與設計文件，故一旦需求變更，文件將需大幅修改。

第三節 SWOT 分析

優勢(Strength)	劣勢(Weakness)
<p>結合區域上眾多的廟宇,設立一個多元化的廟宇資訊網站</p> <p>擁有簡單的後台系統便於管理前台的內容</p> <p>豐富的知識資訊呈現其特色</p> <p>利用數位題材提供網站的附加價值</p>	<p>無法達到預期的效果</p> <p>資訊內容廣泛說法不一,恐不易正確</p> <p>服務的內容越多樣化,硬體設備需求越高,也必須更有特色來呈現</p>
機會(Opportunities)	風險(Threats)
<p>傳統資訊可藉由數位典藏方式傳遞</p> <p>利用免費社群資源來做推廣</p> <p>讓網友們更了解廟宇與宗教的特色,做得好可考慮廣告效益</p>	<p>同性質網站眾多,競爭性大</p> <p>沒有特別突出的新穎特色</p>

表 3.3.1 SWOT 分析

第四章 預期研究成果

第一節 網站功能

- ◆ 網站部分 - 定期新增最新活動消息
- ◆ 廟宇介紹 - 介紹廟宇特色與神明的簡介
- ◆ 推廣部分 - 透過 Facebook、Plurk 社群網站的手法推廣廟宇導覽網站。
- ◆ 管理部分 - 提供網站的後台方便人員管理。

第二節 系統特色

- 提供豐富資源的網站，讓訪客們可以一次對廟宇的資訊有一定程度的瞭解，以及提供一些相關 Flash 知識小遊戲幫助訪客更瞭解廟宇。
- 提供虛擬實境影像，讓訪客們無須到該廟宇，即可深入其境地瞭解該廟宇的建築特色；也會附加語音導覽系統，在訪客遊歷其中時，能夠更瞭解其廟宇更詳細的介紹。

第三節 使用對象

一般訪客	以生動有趣的介紹 吸引初次來的訪客參觀。
信奉 / 需求者	豐富的導覽介紹 滿足他們所需要的資訊

表 4.3.1 使用對象

第四節 研究效益

本案研究效益如下：

一、有形效益

由於本站屬「非營利」性質，並無有形效益。

二、無形效益

利用廟宇、神祇、參拜方式等相關知識議題，搶攻該類關鍵字市場，並且利用免費資源做網路行銷推廣，創造流量後可嵌入廣告。

預期研究限制

本研究主要有以下幾點限制

- 一、由於時間與技術上的限制，虛擬實境的呈現不如預期。
- 二、因為是採用免費資源來做行銷策略，行銷的效果較不顯著。
- 三、為達永續經營，如果後續沒有人員維護管理，許多活動資訊將無法更新。
- 四、若研究期間觸犯法規(如：著作權)，將會對本案研究成果有莫大的影響。

第五節 使用環境

項目	說明
作業系統	Windows XP、Windows 7
CPU	Intel Core I7-3770 四核心處理器
RAM	DDR3-1330 8G
Power	400W
光碟機	DVD-ROM
HDD	1TB

表 4.5.1 使用環境

第六節 開發工具

工作內容	使用軟體
網頁製作	Adobe Dreamweaver CS 6
瀏覽器軟體	Internet Explorer、Firefox、Chrome
作業系統	Windows XP、Windows 7
動畫製作	Adobe Flash CS 6
圖片製作/編輯	Adobe Photoshop CS 6 Autodesk 3 Ds Max
文書製作	Microsoft Office 2010
影片剪輯	Corel Video Studio
資料庫伺服器	MySQL
網頁伺服器	Apache
網頁程式語言	PHP

表 4.6.1 開發工具

第七節 網站架構圖

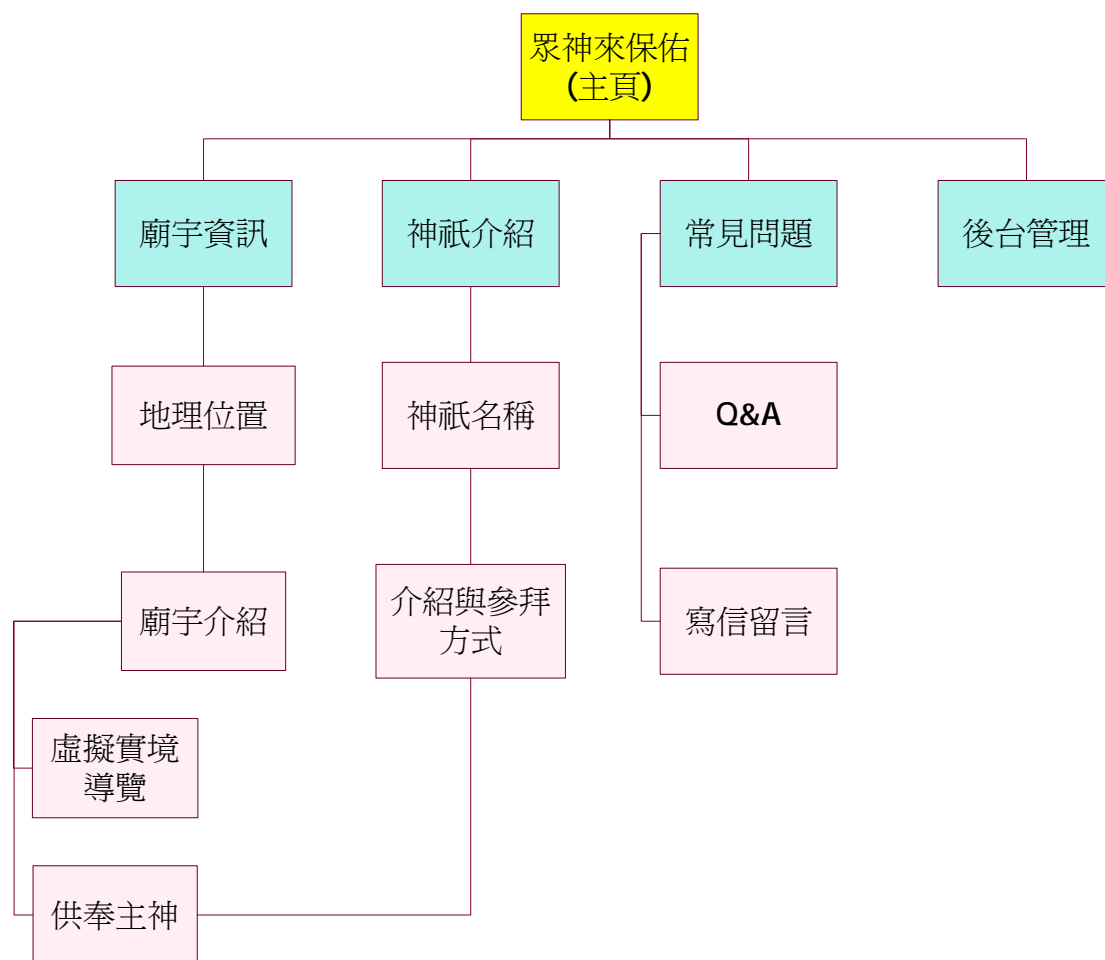


圖 4.7.1 網站架構圖

網站功能	功能敘述
廟宇資訊	進入後可查詢[廟宇地理位置]並連結[廟宇詳細介紹]
虛擬實境導覽	讓網友們方便了解樓層構造
供奉主神	知識議題：可連結到[神祇介紹]與[參拜方式]
神祇介紹	進入後顯示[神祇名稱]可連結至[相關介紹]
神祇名稱	條列神祇名稱，連結[參拜方式]
常見問題	收集許多問題並一一解答，也設立[來信建議]功能

表 4.7.1 網站功能

第五章 分工執掌和進度表

第一節 分工執掌

進度	工作項目	工作成員				
		謝宇豪	鄭家閔	盧葦修	王靖媚	郭志翔
0	專案起草 企劃書擬定					
一	網站規劃分析					
1.1	訂定目標	✓	✓	✓	✓	✓
1.2	資料蒐集	✓	✓		✓	
1.3	需求分析	✓		✓	✓	
1.4	系統分析		✓			✓
1.5	工作分配	✓			✓	
二	網站設計實作					
2.1	網站架構		✓	✓		✓
2.2	前臺 網頁介面功能	✓		✓		
2.3	後臺 管理者資料庫	✓	✓	✓		✓
2.4	網頁美化動態設計				✓	✓
2.5	網站整合		✓	✓		✓
三	網站測試維護					

3.1	網站測試維護		✓			✓
四	專題資料整理					
4.1	書面資料 撰寫			✓		
4.2	書面資料 修改定案	✓			✓	
4.3	書面資料 總結	✓	✓	✓	✓	✓

表 5.1.1 分工執掌

第二節 進度表

識別碼	任務名稱	開始	完成	期間	2012年			2013年												
					10月	11月	12月	01月	02月	03月	04月	05月	06月	07月	08月	09月	10月	11月		
1	0	2012/9/18	2012/11/16	44d																
2	一	2012/9/18	2013/1/11	84d																
3	1.1	2012/9/18	2012/10/5	14d																
4	1.2	2012/9/18	2013/1/4	79d																
5	1.3	2012/9/18	2012/10/12	19d																
6	1.4	2012/11/20	2013/1/4	34d																
7	1.5	2012/9/18	2012/9/26	7d																
8	二	2012/11/14	2013/4/18	112d																
9	2.1	2012/11/14	2012/12/3	14d																
10	2.2	2013/1/1	2013/4/2	66d																
11	2.3	2013/1/8	2013/4/9	66d																
12	2.4	2013/1/8	2013/4/9	66d																
13	2.5	2013/4/1	2013/4/18	14d																
14	三	2013/4/18	2013/4/26	7d																
15	四	2013/5/1	2013/5/29	21d																
16	4.1	2013/5/1	2013/5/9	7d																
17	4.2	2013/5/9	2013/5/17	7d																
18	4.3	2013/5/17	2013/5/27	7d																

圖 5.1.1 進度表

第六章 參考文獻

書籍類別

1. 艋舺龍山寺季刊 (2013 年 04 月出刊 第 20 期) 文/林家鵬
2. 艋舺龍山寺季刊 (2012 年 10 月出刊 第 18 期) 文/林家鵬
3. 艋舺龍山寺季刊 (2012 年 07 月出刊 第 17 期) 文/林家鵬
4. 艋舺清水巖傳統建築裝飾藝術調查計劃 劉淑音計畫主持:古蹟藝術修護學系 92 級學生編輯 國立台灣藝術大學出版 96 年
5. 彰化慶安宮修復工程裝飾藝術圖稿紀錄 蔡永森計畫主持—台北縣板橋市 國立台灣藝術大學出版 94 年
6. 傳統建築裝飾藝術板橋接雲寺傳統工藝學系調查計畫 傳統工藝學系第一屆同學編輯 國立台灣藝術大學出版 93 年
7. 這樣拜才有錢 王品豐著 春光出版 100 年
8. 這樣拜才有效 王品豐著 春光出版 99 年
9. 這樣拜土地公才有效 王品豐著 春光出版 101 年
10. 國立新竹教育大學—運用虛擬實境數位學習於國小六年級兒童廟宇建築藝術認知之研究 黃雅晨 2008
11. 南華大學-傳統寺廟經營管理-以嘉義市具代表性廟宇為例 非營利事業管理研究所碩士論文 李奕德 2007
12. 來去大甲媽祖遶境：跟著媽祖，愛呷、愛跟、愛玩一知透透！ 文字：何韋毅 繪圖：巫麗雪 臉譜出版 2011.03
13. 行善雜誌 林吉成編輯 行善雜誌社出版 102 年
14. 好神引導，一拜見效 王品豐 春光出版 100 年
15. 台灣張李莫千歲祖廟 台西五條港安西府沿革誌 黃壽強編撰 五條港安西府管理委員會出版 101 年
16. 台灣神像藝術 劉文三著 藝術家出版 84 年
17. 台灣的鄉土神明 姜義鎮著 臺原出版 84 年
18. 台灣的城隍廟 黃柏芸著 遠足文化出版 95 年
19. 台灣的宗教與秘密教派 鄭志明著 臺原出版 79 年
20. 台灣的民間信仰 姜義鎮著 武陵出版 86 年
21. 台北霞海城隍廟 謝宗榮、李秀娥編撰 94 年
22. 中國民間俗神 燕仁著 漢欣文化出版 82 年
23. 2006 年台北縣宗教藝術節 地藏傳法喜·掌中戲乾坤 吳敏惠編輯 台北縣政府文化局出版 96 年

官方簡章

18. 樹林鎮安宮官方簡章
19. 樹林鎮安宮官方簡章
20. 新莊廣福宮(三山國王廟)官方簡章
21. 新莊慈祐宮宮官方簡章
22. 新莊後港昭德宮官方簡章
23. 新莊保元宮官方簡章
24. 新莊武聖廟官方簡章
25. 新莊地藏庵官方簡章
26. 新莊文昌祠官方簡章
27. 基隆奠濟宮沿革教義簡章
28. 板橋慈惠宮官方簡章
29. 板橋接雲寺官方簡章
30. 麻豆代天府官方簡章
31. 北港朝天宮官方簡章
32. 北港朝天宮官方網站
33. 土城五穀先帝廟官方簡章
34. 下營北極殿玄天上帝廟官方簡章
35. 三重義天宮官方簡章
36. 三重先嗇宮官方簡章

網頁類別

28. 道教總廟三清宮——太清道德大天尊
http://www.sanching.org.tw/goods.php?goods_id=b20100505-120
29. 板橋慈惠宮官方網站
<http://www.cihuihazi.org.tw/>
30. 台灣廟宇網
<http://www.idn.com.tw/temple/>
31. 台灣寺廟網
<http://www.twgod.com/>
32. 台北行天宮官方網站——關平太子傳略、周恩師倉傳略
http://www.ht.org.tw/main_ind.htm
33. 北港朝天宮官方網站

- <http://www.matsu.org.tw/index2.aspx>
34. 內政部全國宗教資訊系統
<http://religion.moi.gov.tw/web/index.aspx>
 35. <http://www.town-all.org.tw/viewweb/stu190/02/church/08.htm>
 36. <http://www.town-all.org.tw/viewweb/stu190/02/church/07.htm>
 37. http://www.idn.com.tw/temple/temple_deity.php?td_id=5
 38. <http://www.idn.com.tw/temple/index.php>
 39. http://tw.myblog.yahoo.com/jw!okwyHtaTRk5TUP_rtHwy/article?mid=1594
 40. <http://tw.myblog.yahoo.com/jw!VsLe8M.aGQHsZGDUS9LKvrg-/article?mid=88>
 41. http://tw.myblog.yahoo.com/jw!pYr3_sGUHxg3KWONY9Q_ne90wzhpY2XO_XQk3Q--/article?mid=16610
 42. http://library.taiwanschoolnet.org/cyberfair2002/C0219330170/temple_7.htm
 43. http://emmm.tw/L3_content.php?L3_id=2497
 44. <http://content.edu.tw/local/taipei/chenkao/earth/66-8a.htm>
 45. <http://bike.tpc.gov.tw/scenic/detail.do?id=12494dc9c31000001530>