

致理技術學院

資訊管理系

專題企劃書

專題名稱：Darts Bar 鏢吧燒烤網路行銷

學生：姓名丁健倫(學號 69910101)

姓名曹家寧(學號 69910103)

姓名劉俊言(學號 69910115)

姓名鄧怡君(學號 69910128)

姓名傅恬妮(學號 69910173)

姓名陳建昊(學號 69910175)

指導老師：姓名 林紹胤老師

摘要

現在資訊發展十分迅速且網路涵蓋幅員極廣，資訊流動速度極快，而我們如何行銷呢？網路儼然已經成為了兵家必爭之地，隨著科技日新月異，網路現在已經成為了每個人生活中不可或缺的一部份，生活在網路時代的我們，身邊不論任何東西都會和網路有關聯，當然也包括餐廳、酒吧等等……。

傳統餐廳酒吧的行銷方式大多是以電視廣告、廣播、報章雜誌、口耳相傳等，傳達的方式，來吸引廣大消費者的注意，然而，隨著網際網路及寬頻的普及化，網路已經成了最新，也是最有用的行銷媒介，舉凡網路信件、網路彈跳視窗、電子報、banner…等都是網路行銷的種類，這是一般受限於地域性的傳統行銷媒介無法比擬的。加上各行業的競爭愈來愈激烈，提供的商品與服務五花八門，使用者為了節省消費時間通常會先上網搜尋相關產品及服務的資訊，作為第一波過濾。

網路行銷是行銷不可或缺的一環，不論任何組織都需要從網路行銷產生力量。網路行銷也是現今合併風下的行銷推手，唯有藉由經營它才能為行銷加分，透過一次又一次的網路接觸與互動，顧客才能真正定下來，在你的網路世界中擁有高度的忠誠度。

中華民國 101 年 09 月

摘要	I
目錄	II
表目錄	III
圖目錄	IV
第一章 序論	1
第一節 研究動機	1
第二節 研究目的	2
第二章 文獻探討	3
第一節 飛鏢運動	3
第二節 飛鏢結合運動酒吧	5
第三節 網路行銷	9
第三章 系統研究	12
第一節 研究流程	12
第二節 研究架構	15
第三節 研究方法	15
第四章 預期研究結果	19
第一節 系統功能	19
第二節 系統特色	20
第三節 操作使用者	21
第四節 預期成果	22
第五章 結論	23
第一節 系統上架	23
第二節 系統效益	24
第六章 分工執掌和進度表	25
第三節 分工執掌	25
第四節 進度表	26
參考文獻	

表目錄

表一：競爭對手系統	5
表二：競爭對手行銷及特色	6
表三：行銷組合 4P 與 4C	9
表四：顧客滿意度調查表	15
表五：SWOT 分析	18
表六：預期目標成果	22
表七：分工執掌表	25
表八：進度表	26

圖目錄

圖一:鏢靶計分圖示	4
圖二:投標距離圖示	4
圖三:研究流程	11
圖四:網站架設流程	12
圖五:APP 架構圖	14
圖六:研究架構	15
圖七:上架至 CmoreStore	23
圖八:上架至 Play 商店	23
圖九:銷售比較圖	24

第一章 序論

第一節 研究背景與動機

一、 研究背景

三個志同道合的好朋友，平時在閒暇之餘都會相聚聊聊天喝點酒，去過不少地方像是燒烤店、酒吧、熱炒、KTV……等地方。總覺得不夠舒適，於是有了開燒烤店的念頭。

既然要開店，當然需要有別於其他的燒烤店才會有噱頭，由於其中一位朋友剛迷上電子鏢靶的活動，於是「鏢吧燒烤」的理念油然而生，鏢吧燒烤就是想要提供一個地方，可以讓上班族下班之後可以談天、喝酒，吃燒烤的平價舒適環境，並且提供電子鏢靶的活動。

不論是放鬆或是娛樂還是聊天談公事，鏢吧燒烤都是一個你可以選擇的好去處。

二、 研究動機

鏢吧燒烤屬於燒烤店的一種，結合電子飛鏢是想要跟一般燒烤店做出不一樣的區別，希望藉由電子飛鏢結合燒烤可以吸引上班族的青睞。

由於相關同質性的商店很多，例如一般燒烤店、各式酒吧、百元熱炒……等等。

加上鏢吧燒烤設立的位置並非商業區及酒吧林立同質性群落的地點。如何吸引更多消費者到店內消費，這是這間店目前遇到相當大的問題。

因此，我們針對鏢吧燒烤如何吸引消費者的問題，提出建立網頁的構想。在臺灣網際網路普及能透過網頁的建立將鏢吧燒烤介紹給更多消費者，希望消費者更能瞭解鏢吧燒烤，並提供菜單及各項活動等資訊。

對於新開幕的燒烤酒吧結合了飛鏢，應如何吸引顧客，使用何種手法技巧才

可達到穩定客戶，畢竟各式各樣的酒吧層出不窮。而藉由此次的專題將致力透過網路的方式來達成顧客管理穩定客源。

第二節 研究目的

1. 讓消費者更了解鏢吧燒烤(網頁架設)
2. 建立固定消費群(會員制度建立)
3. 各項活動資訊(活動看板)
4. 消費者滿意度與需要改進的建議(線上問卷調查)
5. 線上訂位(E-mail)

第二章 文獻探討

第一節 飛鏢運動

2-1-1 飛鏢

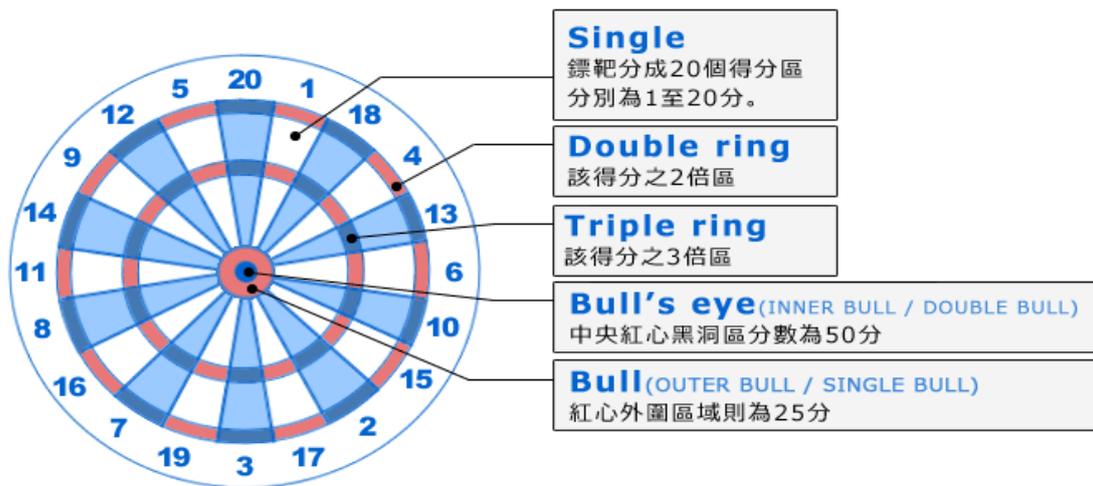
飛鏢，是一種用手將前端使用金屬製作，後端具有尾翼的細長鏢具投擲至靶子，並講究投射精準度的運動。

飛鏢運動由於其技術簡單易於掌握，不需要專門的場地和設施，且運動量適宜，不受年齡、性別的限制，經濟實惠。空閒時間紮紮飛鏢，不僅可以舒展筋骨，消除疲勞，增強人們的身體協調能力，還能磨練人的意志和提高心理素質。

2-1-2 飛鏢規則

飛鏢運動的比賽規則很簡單，靶子上有 1 到 20 分的分區，中央的小圓心是 50 分區，邊緣是 25 分區，二道飛鏢。

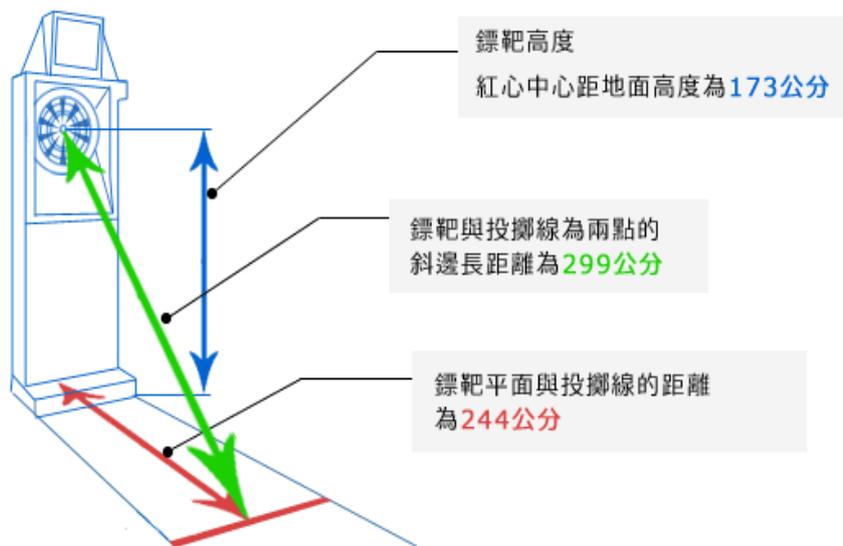
粗圓線所覆蓋的扇形區域是 1 到 20 分的相應雙倍和三倍分區，投中雙倍和三倍分區是很重要的，命中 50 分區更難，國際上 501 分制飛鏢晉級規則，是指每個選手一輪投三鏢投中的分數依次減去，當分數減完後誰使用的鏢少，誰就勝出，不過，最後一鏢必須是雙倍分區結束，如果最後計算或投鏢失誤，減分過 501 分也算失敗。



資料來源：花鳥風月網站

鏢靶計分圖示一(圖一)

鏢靶的計分方式到鏢靶的距離



資料來源：花鳥風月網站

投鏢距離圖示一(圖二)

第二節 飛鏢結合運動酒吧

2-2-1 飛鏢酒吧

電子飛鏢在台灣還算是新興休閒活動，引進日本的飛鏢靶台在酒吧店內設置，並搭配各種餐點，論憩息或週末狂熱夜，都能呼朋引伴來小比一場軟式飛鏢。而通常飛鏢酒吧的服務員會為您解說機台的操作以及遊戲的玩法，也可以陪你單挑一局，另部分的飛鏢酒吧還會提供訂製個人專屬飛鏢的服務。

2-2-2 競爭對手網路系統

目前為台灣最大型知名鏢吧—花鳥風月，皆位於台北市大安區。

首頁	聯絡我們	廣告刊登方案	折價券
酒吧店家介紹	飛鏢教學	飛鏢計分方式	近期活動公布
飛鏢比賽	獎金/獎品預告	聯誼交友	飛鏢販賣

競爭對手系統—(表一)

2-2-3 競爭對手優缺點

優點：

- (1) 擁有專屬包廂可以跟朋友一同玩樂、享受飛鏢
- (2) 若打飛鏢疲累，有沙發區可以好好的休息
- (3) 提供電視與 DVD 機，不定時會播放電影或是飛鏢比賽直播
- (4) 營業分店數較多

缺點：

- (1) 網頁版面配置混亂
- (2) 飛鏢比賽公告缺乏

2-2-4 競爭對手網路行銷及特色

台北東區四家飛鏢吧行銷及特色比較表

飛鏢吧 店家	花鳥風月	Double Bull	Duck Bill	Darts Life
營業時間	15:00~01:00 (周一公休)	營業時間: 7 pm-3 am (假日延長至約 4 am)	營業時間: 6:30 pm-2:30 am	營業時間: 6:30 pm-3 am 每人最低消費 200 元
最低 消費	沒有特別註明	每人最低消費 150 元	沒有特別註明 可刷卡、加一 成服務費	每人最低消費 200 元
店家 位置	有四家分店： (1)台北市忠孝 東路 4 段 112 號 10F-6 (2)台北市仁愛 路 4 段 409-1 號 1F (3)台北市忠孝 東路 4 段 311 號 2F-1 (4)台北市忠孝 東路 4 段 197 號 9F-5	仁愛路四段 345 巷 4 弄 45 號	安和路一段 49 巷 21 號	忠孝東路四段 98 號 11 樓 (Bistro 98 大 樓) *位於 Bistro 98 頂樓
飛鏢機 台設施	(1) DARTS LIVE2 EX 1 台 TOUCH LIVE 1 台 (2) DARTS LIVE2 EX 6 台 TOUCH LIVE 1 台 (3) DARTS LIVE2 EX 4 台 TOUCH LIVE 1 台 (4) DARTS LIVE2 EX 4 台	4 台電子鏢靶機	6 台電子鏢靶 機 (1 台設在 VIP 室裡)	*DartsLife 的 經營者本身就是 電子飛鏢機 台的代理商

	TOUCH LIVE 1 台			
餐飲 服務	超多項調酒	特別推薦這裡的調酒，用 12 種酒精心調製的天空爆炸，點火之後就是是一場小型的火焰秀，一口喝下之後再含一下沾糖的檸檬片，又酸又甜又香的滋味實在是難以形容。	特別推薦孜然宮保牛肉(180元)，牛肉用孜然(安息茴香)醃過，以大量的乾紅椒快炒，滿盤的紅辣椒看來嚇人，但辣味則恰到好處。另外，嚐嚐來自大阪風味的章魚燒(120元)，章魚肉混合甜薑末，鮮甜可口；20 多道的餐點！	餐點和調酒也不賴。像紅酒燉牛肉蓋飯(280元)、和風野菜雞肉沙拉(200元)、椒鹽雞軟骨(180元)調酒方面，像是冰沙一樣的Bacchus(320元)、葡萄Mojito(280元)都非常值得試試。
飛鏢比賽 活動		在飛鏢運動當中，double bull 是一個術語，指的是射中雙紅心。為了推廣飛鏢運動，Double Bull 與中華民國飛鏢協會合作，每週三、五都會有協會的專業教練到店裡頭教學指導。此外，店裡也給客人鼓勵，每週三、五、六到店裡的客人可以跟服務員們單挑，選擇不同的遊戲來較量，	店內自辦比賽：每週星期一；團隊賽為期約 10 週，單打賽為期約 4 週 台、日兩位店主合夥開店時，就以推廣飛鏢運動為目標，因此鼓勵員工學習射鏢。 三面牆上分掛著液晶螢幕，大部份時候播放著世界電子鏢靶的賽事。	這裡的每位服務員都會為你解說機台的操作以及遊戲的玩法，也可以陪你單挑一局。

		只要贏了都會有不同的免費飲料。像是高分獲勝可以獲得免費啤酒，連續射中三支黑心（電子機台的中心是黑色）可以獲得一瓶 Whiskey。		
擴店	有分店四家	無	無	無

競爭對手行銷及特色—(表二)

第三節 網路行銷

2-3-1 行銷定義

行銷 (marketing) 是一種社會性和管理性的過程，個人與群體可經由此過程，透過彼此創造、提供及自由交換有價值的產品與服務，以滿足其需要與慾望。

2-3-2 網際網路興起

網際網路與電子商務的興起，促使行銷理論由原來的重心—4P，逐漸往 4C 移動。

(1) 不再急於制定行銷組合之產品(product)策略，而以回應顧客的需求與慾望(Customer needs and wants)為導向，不再以「銷售」企業所生產的、所製造的商品或服務，而是「滿足」顧客的需求與慾望。

(2) 暫時把行銷組合之定價(price)策略放一邊，而以回應顧客滿足其需求或慾望所願付出的成本為主要考量。

(3) 不再以企業的角度思考行銷組合之通路(place)策略，而以顧客的角度思考，怎樣才能提供顧客想要的便利(Convenience)環境，以方便其快速地取得其所需的商品。

(4) 不再以企業的角度思考行銷組合之推廣(promotion)策略，而著重於加強與顧客之間的互動與溝通(communication)以獲取、增強與維繫顧客關係。

行銷 4P	行銷 4C
產品(Product)	顧客需求與慾望 (Customer Needs and Wants)
價格(Price)	顧客成本(Customer Cost)
通路(Place)	便利性(Convenience)
推廣(Promotion)	溝通(Communication)

行銷組合—(表三)

2-3-3 網路行銷策略

網路行銷即是利用在網際網路上使用行銷方法的型態，則為行銷帶來了許多獨特的便利，如低成本傳播資訊與媒體到各個資訊者手中。網際網路媒體在術語上立即迴響與引起迴響雙方面的互動性本質，皆為網路行銷有別於其他種行銷方式的獨一無二特性，亦稱做線上行銷或者電子行銷。一個注重行銷的公司，是會採用各種不同的方法來行銷自己的產品。所以網路行銷應根源於整個公司的整體行銷策略，在進一步思考網路上的行銷策略，最後才是制定出自己網站的走向與其在整體行銷中的定位。

2-3-4 網路行銷優益

建立行銷計畫一套好的行銷計畫能改善與現有客戶之間的聯繫方式，並且帶來新的客戶。它能幫助決定客戶類型、如何與他們接觸，以及如何追蹤結果，這樣您就知道哪些方法可以有效地提高業務量。

由於傳統店面佔地利之便逐漸被取代，超市產品多樣性投資大，連鎖店打組織戰投資大，郵購方便實用帶點神秘色彩適用範圍有限，單層次直銷利用個人人際關係，利多產品少，多層次傳銷利用人際間錯綜關係建立行銷網高利市場小，量販店薄利多銷投資大…等等。反而網路行銷由連鎖店、郵購、單層次直銷、多層次傳銷、量販店一路進化，而來可謂集各家之大成薄利多銷型傳銷。

網路已經是現代人生活方式的一種，所以可以採用的方式有很多種，要以這間餐廳的規模、主要消費族群、餐廳的廣告預算等等下去做考量，網路行銷已經不是趨勢，而是現在進行式！因此透過網路行銷，可以節省掉許許多多的實體成本。

2-3-4 採用 APP 行銷

目前智慧型手機為大眾廣泛運用，而採用 APP 行銷，品牌走到哪裡就被分享到那裡，另外還有更新、互動快速的優勢，同時更可以整合社群、相本、影音、最新消息等，讓消費者可以在第一時間知道任何產品資訊。

(1) APP 在架上的文案與截圖要能充分呈現 APP 的特色與優勢，其宗旨不在介紹產品是什麼而已？而是在說服消費者進行下載。

(2) 讓消費者願意主動展示給朋友看，透過口碑的推薦和散播，才是 APP 最好的行銷力量，當口碑強到某一種程度之後，壹週刊、部落客、智慧型手機玩樂大全…等媒體，都會再幫忙推上一把，而 APP 本身的亮點和特色是否夠強才是關鍵。

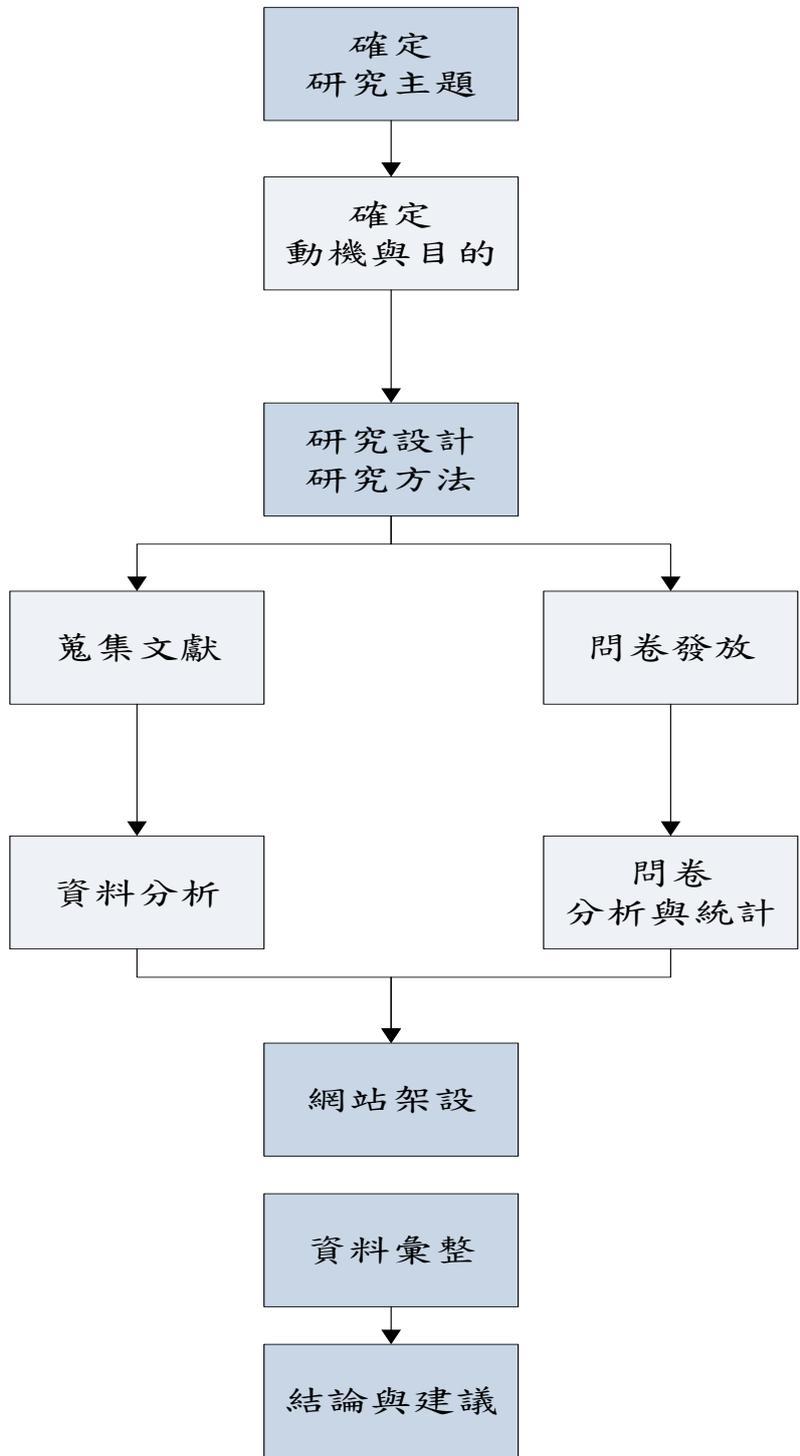
(3) 利用參加比賽或展覽曝光，除了累積知名度外，也可以找到其他可合作的策略資源，開創更多機會。

(4) 分析使用者會搜尋的關鍵字，並且要在 APP store 的文案中，把相關的關鍵字置入，並且在實際動手做 APP 之前，瞭解調查消費者搜尋心理。

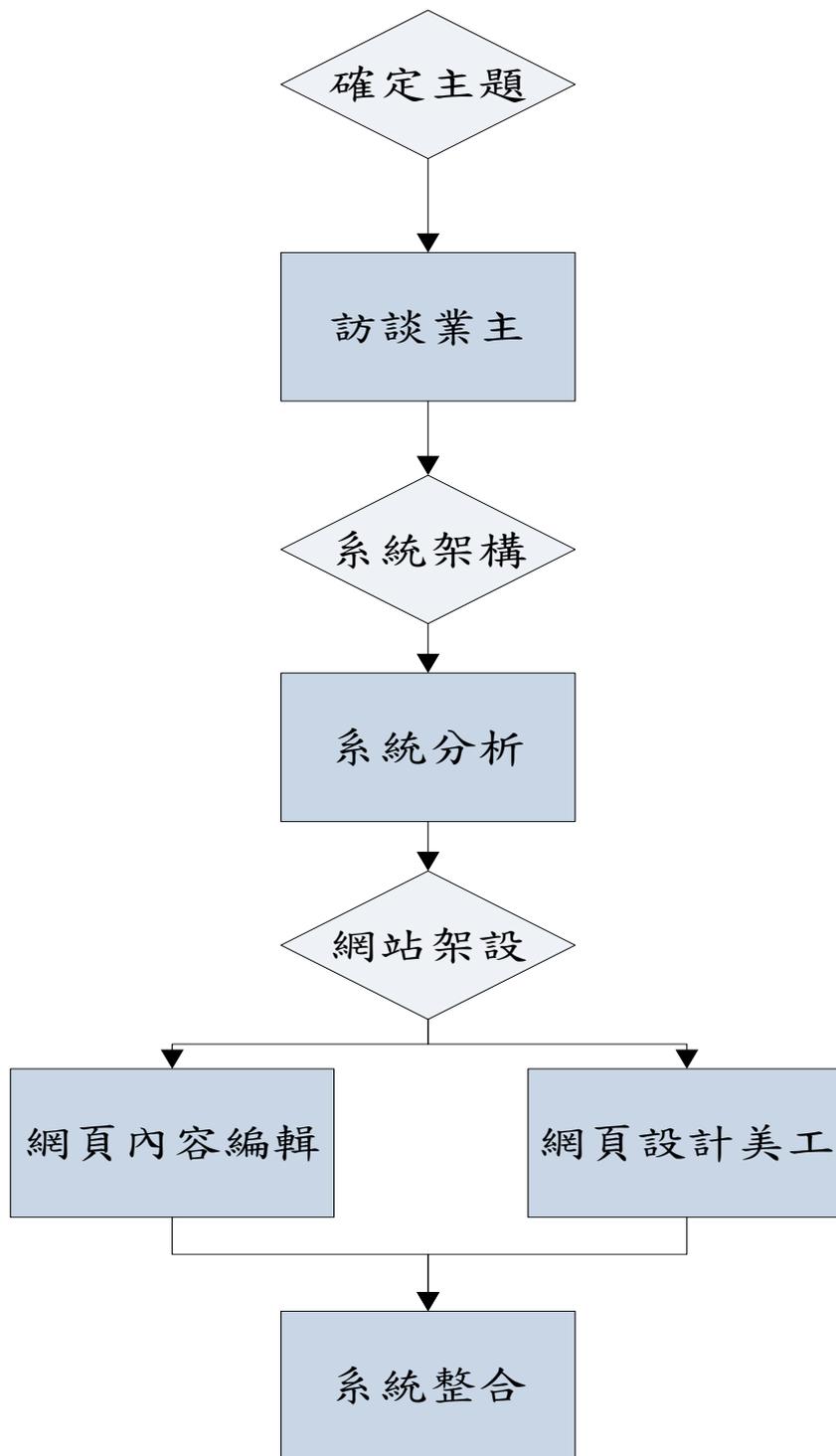
(5) 在有限的資源下，只專注地做好一個 APP，掌握細節與消費者各式各樣的例外狀況，並且要暢通客訴管道，當軟體有了 Bug 或是其他使用性問題遭到負評，才有足夠的資源可儘快修復與更新。消費者非常依賴 app store 上的評價來進行下載與購買，負面評價、使用性不佳、Bug 修復慢，都是 APP 的評價殺手。

第三章 系統研究

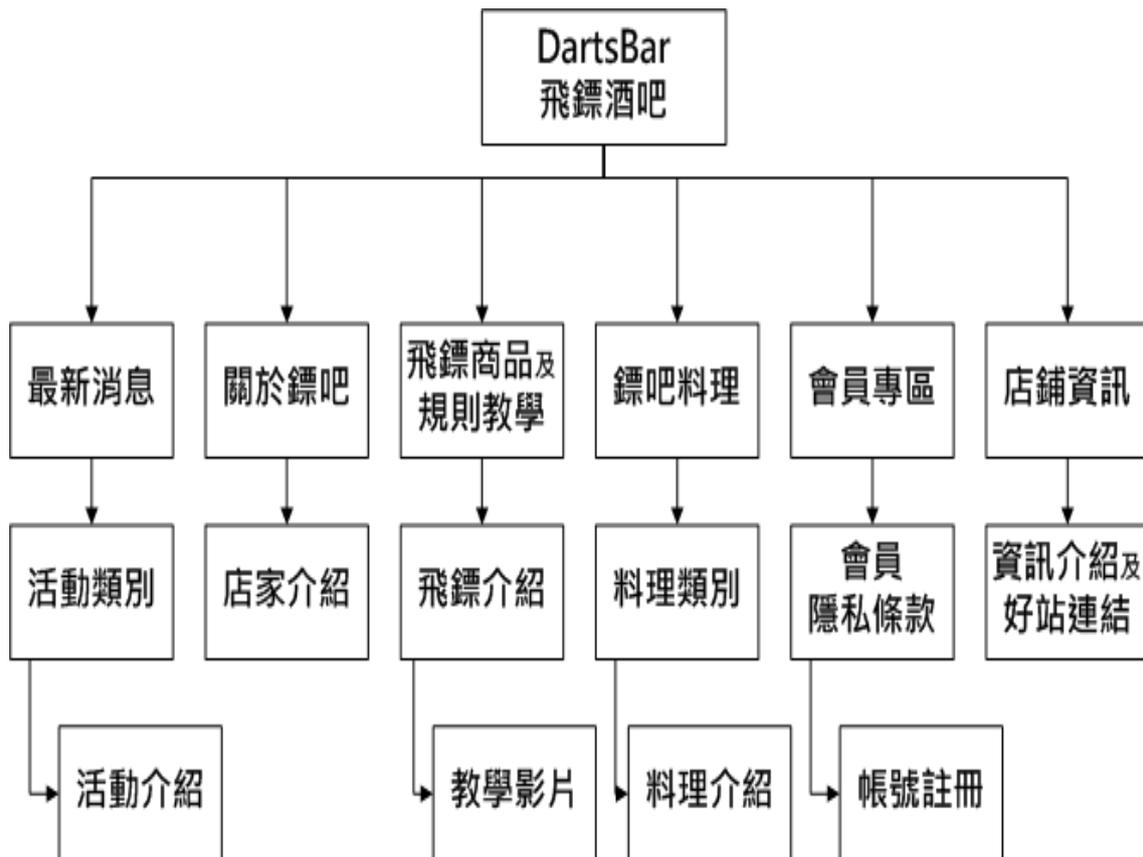
第一節 研究流程



研究流程一(圖三)

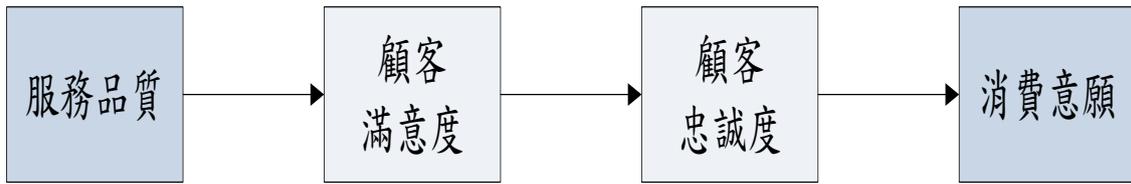


網站架設流程一(圖四)



APP 架構圖—(圖五)

第二節 研究架構



研究架構一(圖六)

第三節 研究方法

採用顧客滿意度問卷調查法

DartsBAR 鏢吧燒烤顧客滿意度調查問卷

★填表時間： 年 月 日

第一部分:填表人背景資料

1. 性別:

男性 女性

2. 年齡:

20 歲以下 21-30 歲 31-40 歲 41-50 歲 51 歲以上

3. 職務:

服務業 工商業 漁牧業 旅遊休閒業 學生 其他_____

第一部分:空間環境

非	滿	尚	不	很
常			滿	不
滿	意	可	意	滿
意				意
5	4	3	2	1

1. 標示及簡介清楚，容易找到服務人員

2. 動線安排適宜

3. 整體而言，我對該單位空間環境配置感到滿意

第二部分:專業素質

	非常滿意	滿意	尚可	不滿意	很不滿意
	5	4	3	2	1
1. 服務人員能提供良好專業知識與技能，熟悉本身的業務內容、流程，能解決被服務者的問題	<input type="checkbox"/>				
2. 當問題無法解決或非該單位處理時，該單位人員會提供相關訊息給被服務人員	<input type="checkbox"/>				
3. 服務人員所具有的溝通協調能力符合被服務者的要求	<input type="checkbox"/>				
4. 服務人員會主動協助處理顧客需求	<input type="checkbox"/>				
5. 整體而言，我對該單位專業素質感到滿意度	<input type="checkbox"/>				

第三部分:服務態度

	非常滿意	滿意	尚可	不滿意	很不滿意
	5	4	3	2	1
1. 服務人員擁有高度服務熱忱、用語溫和親切有禮、願意傾聽、會耐心地反覆解釋或答覆問題	<input type="checkbox"/>				
2. 對於顧客的抱怨，設有適當投訴管道並主動追蹤及解決問題	<input type="checkbox"/>				
3. 整體而言，我對該單位服務態度感到滿意的程度	<input type="checkbox"/>				

第四部分:用餐服務

	非常滿意	滿意	尚可	不滿意	很不滿意
	5	4	3	2	1
1. DartsBar 提供用餐菜色	<input type="checkbox"/>				
2. DartsBar 提供餐點時間是快速的	<input type="checkbox"/>				
3. DartsBar 提供多種餐點(各式燒烤或酒類)能夠即時且有效提供服務	<input type="checkbox"/>				
4. 整體而言,我對 DartsBar 的服務與效率感到滿意的程度	<input type="checkbox"/>				

第五部分:意見填寫 (您對於該單位有何具體建議,請提供。)

顧客滿意度調查表—(表四)

第四節 SWOT 分析

Strengths	Weaknesses
◎燒烤結合鏢靶，市場創新 ◎營業時間長，較能滿足消費者需求 ◎介紹並教導鏢靶活動，藉以建立消費者忠誠度	◎展店地點非上班族眾多且夜生活商店聚落之處，較難吸引較多同質性消費者
Opportunities	Threats
◎燒烤食品多元化(蔬菜, 海鮮...) ◎電子鏢靶屬較新興活動, 藉由活動的推廣可以提升店家的知名度	◎同質性店家多, 市場區隔不易(燒烤, 100 熱炒, 美式酒吧)

SWOT 分析—(表五)

第四章 預期研究成果

第一節 系統功能

一、 最新消息

1. 最新消息

在這裡將會為各位提供本店的最新資訊，讓消費者就算沒有前來消費也可以知道本店的新消息，也可以讓尚未前來消費的顧客了解本店大致上的內容。

2. 促銷活動

沒錯，正是促銷活動！進入此區將會公布所有顧客有甚麼促銷活動！提供了我們食品或是其他遊戲及活動促銷的最新資訊，希望消費者能夠經常逛逛這一專區，才不會錯過我們的精彩內容和促銷活動。

二、 關於店家

1. DartsBar 鏢吧燒烤

提供顧客了解店家的簡介及附近的景點，以及本店的經歷。

2. 飛鏢玩法及規則

任何遊戲都有它的規則，在這裡會公布關於飛鏢的玩法，建議初學者多多利用這選項來了解飛鏢的玩法，才會更快的了解飛鏢遊戲哦！當然也忘不了禮儀的，這邊也會提供飛鏢禮儀讓各位有禮的進行活動。

三、 店家料理

食材的鮮度與切工的細密，推薦店家各式招牌菜色，飲品及點心，並清楚標示菜色簡介。如果是沒嘗試過的夥伴們也可以利用這邊查詢美食，還會為大家做出當月或是當周的人氣王餐點。

四、 會員專區

在此區提供各位消費者能夠利用申請會員，留下聯絡方式及相關資料，在此時我們會利用電子郵件將大型活動的資訊寄給您，以及得到會員專有的折扣及優惠，當然如果有特價的商品也是會一併寄出的。另外也提供修改資料的服務，如果有改變聯絡方式和相關資料都可以進行更改，只要切記會員的帳號密碼即可。

五、 店鋪資訊

如果你/妳想要詢問我們問題或是各方面找不到的資訊，可以藉由這裡讓我們來替各位解答，在這邊我們提供了 E-mail 連結以及聯絡電話和地址，聯絡電話是希望顧客能夠提供我們改進的意見和較快的聯絡方式。也提供了網路網路電子地圖，讓顧客知道店家所在位置及附近交通概況。

六、 好站連結

提供了 Facebook 粉絲團，在固定的時間我們會在此區塊為大家解答，也希望顧客能即時反應狀況或問題，我們會提供最常出現的問題解決方案。

另提供鏢吧機台官方網站以利查詢分數排名。

第二節 系統特色

一、方便查詢

對於顧客而言，方便是很重要的，我們也會盡量做到以顧客方面的方便，希望每個顧客都可以利用此系統功能順利連結到我們的網站，查詢是否有最新消息及消費方案，以第一時間讓消費者感覺到效率的存在。

二、管理方便

透過會員系統，我們可以統計各為顧客對於某些食品的喜好，逢年過節都會有較大的訂單，我們也會替各為消費者記錄出哪些食品是比較喜歡的，或者哪些食品較易得到大眾的喜愛。這樣可以跟顧客有所互動及客源也不易流失。

三、更新迅速

網路的管理使我們能夠做線上的即時更新，不僅僅是在網站上面公布，大型活動還會藉由 E-mail 傳達給各為顧客，讓資訊隨時跟著你/妳跑，就不會錯過參與活動的機會了！

第三節 操作使用者

使用者內部

員工和老闆

線上 Q&A 提供出現的問題解決方案。

後台管理系統，可以新增修改刪除商品資訊或消息

系統開發人員

增加修改系統功能

APP 設計人員

美工編輯

使用者外部

上班族(因為常下班後，和同事成群結黨的找間酒吧喝個小酒、發發牢騷)

店舖介紹了解店家是否是可以讓自己放鬆心情，並提供一處休閒自在的地方。精選推薦可以了解店家菜單如何。

壽星

優惠資訊或優惠券列印，想了解團體有甚麼優惠連絡我們或線上預約，訂位時詢問。

飛鏢同好(對飛鏢有興趣者)

最新消息，了解舉辦飛鏢的賽事活動及最新資訊。周邊商品，找尋是否有新的相關產品。

喜愛嘗鮮的年輕人

目的在找尋新奇事物，會看飛鏢初學者講座，因為想了解如何使用遊玩。

其次促銷活動，知道有什麼促銷的活動，畢竟年輕人預算有限。使用智慧型手機(9成以上的民眾使用智慧型手機是現代一種趨勢)網際網路電子地圖，了解知道店家所在位置，與附近交通概況。Facebook，可以快速知道本店家有甚麼特色及活動。

第四節 預期成果

針對消費族群:上班族群

主打服務品質至上，採用網路行銷手法

DartsBar 鏢吧燒烤	目前現況	預期目標
來客數/人	50	100
業績/元	10,000	25,000

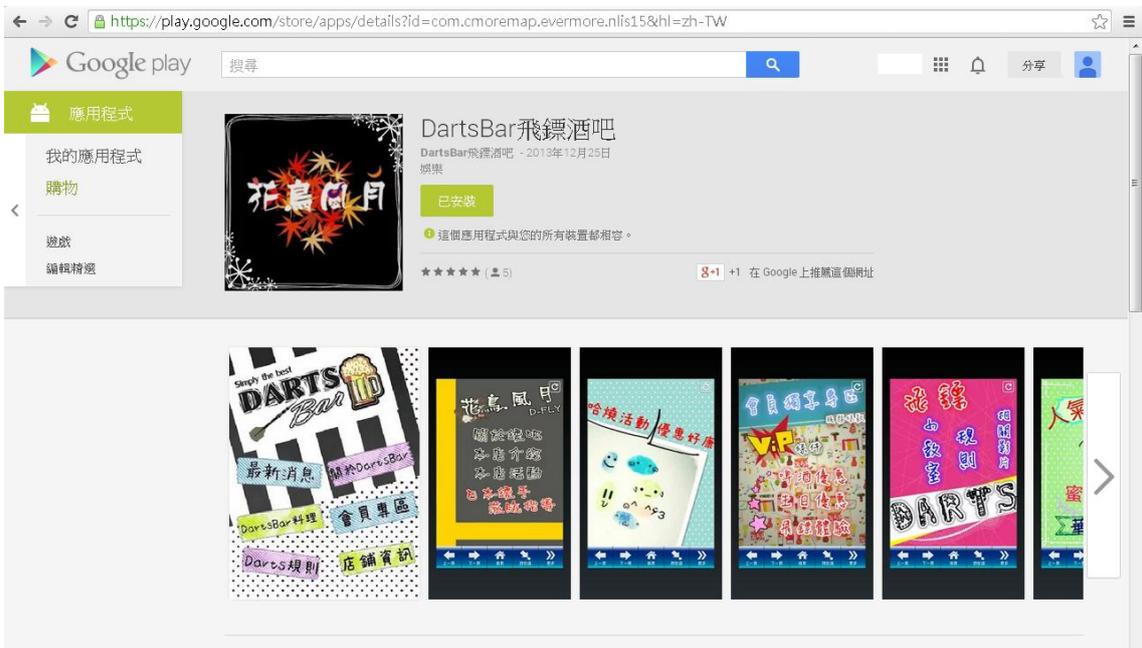
預期目標—(表六)

第五章 結論

第一節 系統上架

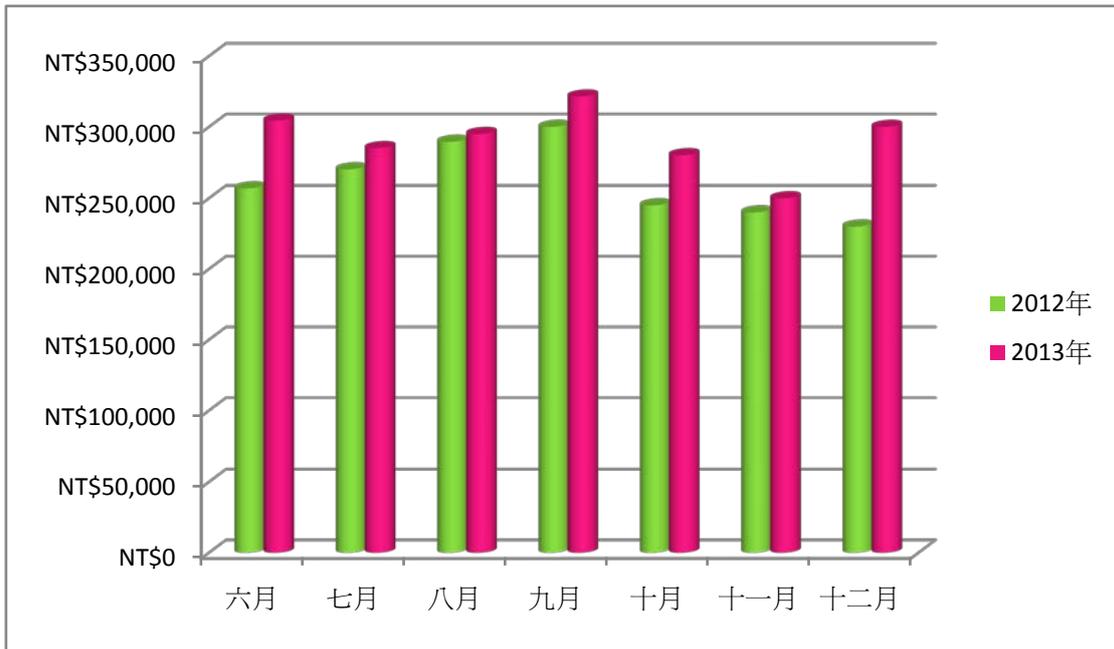


於 2013 年六月中上架至 CmoreStore—(圖七)



於 2013 年 12 月 25 日上架至 Google Play—(圖八)

第二節 系統效益



2012 年與 2013 年銷售比較圖一(圖九)

第六章 分工執掌和進度表

第一節 分工執掌

項目 工作規劃	丁健倫 69910101	曹家寧 69910103	劉俊言 69910115	鄧怡君 69910128	傅恬妮 69910173	陳建昊 69910175
組長					◎	
組代						◎
資料蒐集	◎	◎	◎	◎	◎	◎
資料統整		◎			◎	◎
問卷設計		◎		◎	◎	
問卷分析統計	◎	◎	◎	◎	◎	◎
網頁美工		◎		◎		
網頁程式撰寫	◎	◎			◎	◎
報告撰寫	◎	◎	◎	◎	◎	◎
系統測試	◎	◎	◎	◎	◎	◎
程式除錯	◎	◎	◎	◎	◎	◎
系統整合	◎	◎	◎	◎	◎	◎
成果分析	◎	◎	◎	◎	◎	◎
系統上架	◎	◎	◎	◎	◎	◎
功能規劃	◎	◎	◎	◎	◎	◎
海報設計製作		◎		◎		

註：◎表示該部分負責之組員

分工執掌表—(表七)

第二節 進度表

時間 項目	2012 年至 2013 年												
	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
資料蒐集													
資料統整													
問卷設計													
問卷分析 統計													
系統設計													
網頁程式 撰寫													
網頁美工													
報告撰寫													
系統測試													
程式除錯													
功能規劃													
系統整合													
系統上架													
成果分析													

進度表—(表八)