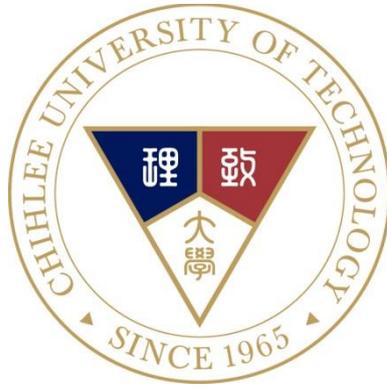


致理科技大學財務金融系
財金實務專題



Fintech touch 你生活

指導教授：楊適仔

學生：張珩璇、柯欣妍
沈心慈、劉育筑

中華民國 109 年 05 月

摘要

隨著科技日漸發達，智慧手機整合支付功能已成現代趨勢，結帳不再侷限於現金，金融科技掀起的全球行動支付風潮，提供消費者兼具效率、安全的支付方式，使我們生活中更加便利，最吸引人的還有各業者相繼推出的優惠回饋。因此，「無現金社會」已逐漸成為現代社會的主流趨勢。

為了應因時代的變遷、及金融科技的轉變，本組選擇以拍攝微電影呈現「Fintech touch 你生活」提倡利用微笑付款，輕鬆支付的創新方式，讓大家能從短短幾分鐘的影片裡，對新興的金融科技更增添一點印象，明白金融科技已經融合在我們生活，更能理解金融科技趨勢下，逐漸取代傳統的便利。

關鍵字:Fintech、金融科技、微電影

目錄

摘要.....	P. 1
目錄.....	P. 2
第壹章 背景、動機和目的.....	P. 3
第一節 研究背景.....	P. 3
第二節 研究動機.....	P. 3
第三節 研究目的.....	P. 4
第四節 專題架構.....	P. 4
第貳章 微電影架構.....	P. 5
第一節 何謂微電影.....	P. 5
第二節 甘特圖.....	P. 5
第三節 微電影製作過程.....	P. 6
第四節 微電影 VS 廣告 VS 電影.....	P. 7
第五節 劇本大綱.....	P. 8
第六節 微電影工作分配.....	P. 8
第參章 微電影內容.....	P. 9
第肆章 文獻探討.....	P. 13
一、金融科技.....	P. 13
二、金融科技之服務.....	P. 14
三、金融科技之挑戰.....	P. 14
四、未來趨勢.....	P. 15
第伍章 回饋與結論.....	P. 16
第一節 影片觀看者回饋.....	P. 16
第二節 結論.....	P. 17
第陸章 參考文獻.....	P. 18

第壹章 背景、動機和目的

第一節 研究背景

網際網路在 1990 年代開始蓬勃發展，人手一台智慧型手機上網已處處可見，隨時能關注世界各地不同角落的大小事物，也有許多平台能讓大眾獲得資訊，因此，在這些環境的助力下，微電影成為一種新型態的影音作品。一段精心製作的短片，也可能震撼人心，進而達到宣傳的效果，不僅能讓生意人行銷產品，一般民眾也能行銷自己的理念，成為現今趨勢下，一種備受矚目的行銷手法。

微電影起源於 2007 年，巴黎市政府的法國影像論壇(Forum des images)在第三屆口袋影展(Pocket Film Festival)發表了『第四螢幕理論』強調現代人從過往依賴的電影、電視及電腦，逐漸被智慧型手機或平板電腦「第四個螢幕」取代，因此產生了「微型事物」。

到了 2010 年，大陸媒體稱作的首部微電影《一觸即發》由知名汽車公司凱迪拉克在大陸拍攝的廣告，耗資無數，大受好評，因此，創造了「微電影」這個詞彙。

所謂的「三微」條件:1. 「微時」(30-300 秒以內)、2. 「微製作週期」(1-7 天或數周)、3. 「微投資規模」(每部數千-數十萬元)。

微電影就是一種製作方式與電影相似的行銷作品，差異在於長度較短，也能同時以完整劇情呈現，即使在日常的移動狀態，或是短暫的休息片刻都能輕鬆觀賞，因此能夠以各種形式，被社會各界廣泛地使用。

第二節 研究動機

在數位雲端科技日漸發達的情況下，網路將逐漸取代銀行部分功能，如轉帳、換匯、繳費、股票下單與投保等都可透過網路完成，網路可執行的業務正漸漸拓展至財富管理、信用貸款，一切都正在發生。那這些新系統要怎麼讓民眾知道呢？我們的想法是以微電影的方式將生活便利化的模式演出來，對於現在資訊氾濫的時代中跳脫傳統的框架，用何種方式表現，都是我們使用微電影的動機。

近年來，各行各業都會使用微電影的方式行銷大眾，希望大眾能夠透過這短短幾秒鐘、幾分鐘的時間，對公司產品有興趣，並且願意買單。微電影能無遠弗屆的傳播商品，影片還能更加的彈性，能夠表達出文字無法形容的感情與情境，更能夠讓顧客感同身受。

不外乎金融商品也是一樣，財金新聞或是金融商品不單單只是強調那樣商品，我們更想使用影片來傳達有關金融的專業知識，來捍衛自己的權益不受損害，用微電影的方式更能印象深刻地烙印在民眾腦海眾，已達到更好的傳播功效。

這次的主題是將 Fintech 應用在生活中，能夠讓大家了解到 Fintech 與我們息息相關，而不是一個專有名詞，我們將日常生活中會遇到的事情表現出來，讓大眾知道金融科技普遍的被運用在我們周遭；加油、買早餐、買保險等等。當這些事情變得更加的便利，或許未來將完全不需要現金，只需要透過手機就能夠完成。省去了身上帶錢包會被偷竊的危機性，也省去了帶很多零錢的麻煩。

第三節 研究目的

將金融科技與日常生活結合，發想有創意且新型的支付工具是本次研究的目的。

隨著時代、科技越來越發達，支付方式也越來越便利、更加有效率，像是購物時不再需要翻找錢包或害怕忘記帶錢出門，只需要拿出手機或是卡片囉一下就能夠輕鬆完成付款。

行動支付在日常生活上為我們帶來許多優點像是可以節省排隊等候的時間以及便利結帳也不會有找錯錢的問題。

不過還是有一部分的人並沒有使用行動支付，可能是不太了解使用方式或擔心使用上不安全而未使用。希望能夠藉由拍攝微電影以日常生活方式呈現，讓大家輕鬆有趣瞭解行動支付。

第四節 專題架構圖

專題架構分為六大項，分別為背景、動機與目的、微電影架構、微電影內容、文獻探討、微電影回饋與結論、參考文獻，由圖 1 呈現。

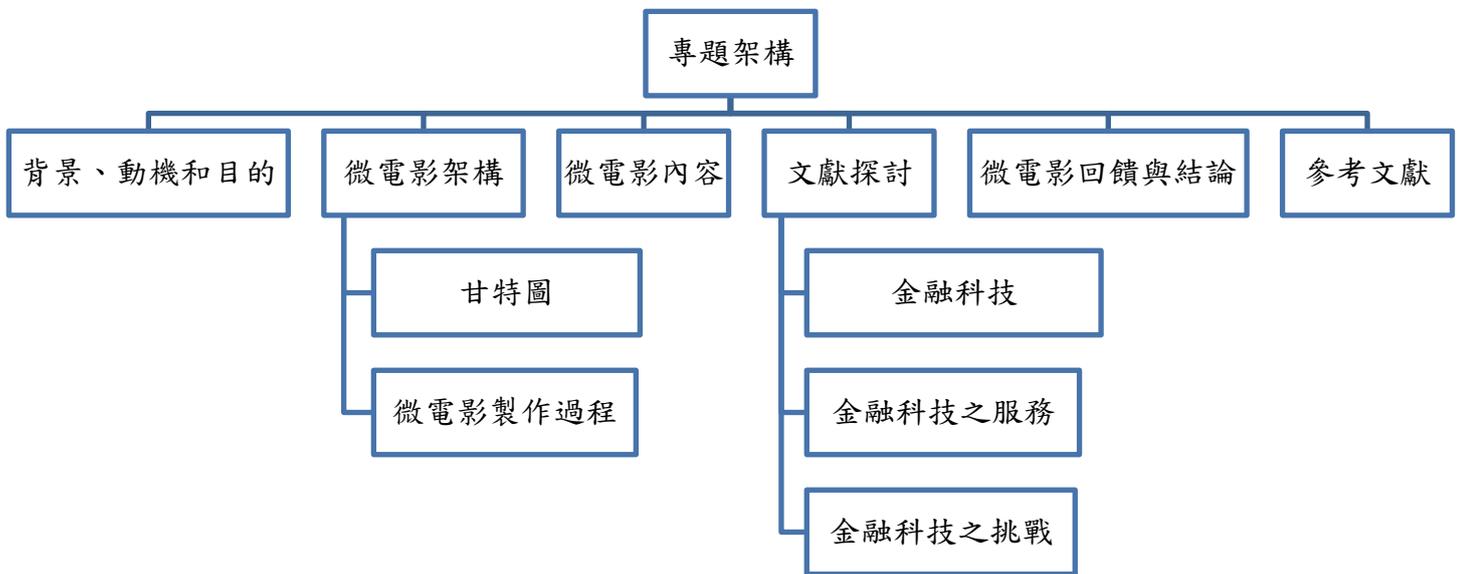


圖 1 專題架構

第貳章 微電影架構

第一節 何謂微電影

微電影 (Micro film) 的特色是製作成本低、影片時長短，約 1~30 分鐘，在移動的情況下也可觀看。因此，開始有商家用微電影做品牌行銷，所以有了「微電影廣告」的名詞出現，中國百事公司推出 2012 賀歲廣告《把樂帶回家》，就是利用電影的製作手法來做廣告行銷。在台灣，企業也開始看好微電影前景，開始投資微電影這類的數位內容產業，如正歲集團董事長郭台強，他表示：「數位內容走進手持裝置後，帶動片長只有三到五分鐘的微電影興起，每片可能不到一美元」。在小眾傳播的時代下，搭配故事情節，廣告開始殺出另一套宣傳模式，廣告宣傳更加具有娛樂性和故事宣染性，觀看、轉載的意願提高，廣告的曝光率也就高。不同於傳統電視廣告的被動收看模式，網路廣告大多需要觀眾主動點選觀看，這種主動接收模式本身便可以理解為觀眾有主動取得資訊、知識的動機。

第二節 甘特圖

甘特圖主要分為五大項，分別為小組討論、搜尋比賽資訊、討論劇本、拍攝微電影、參加比賽、編寫專題內容，由圖 2 來呈現。

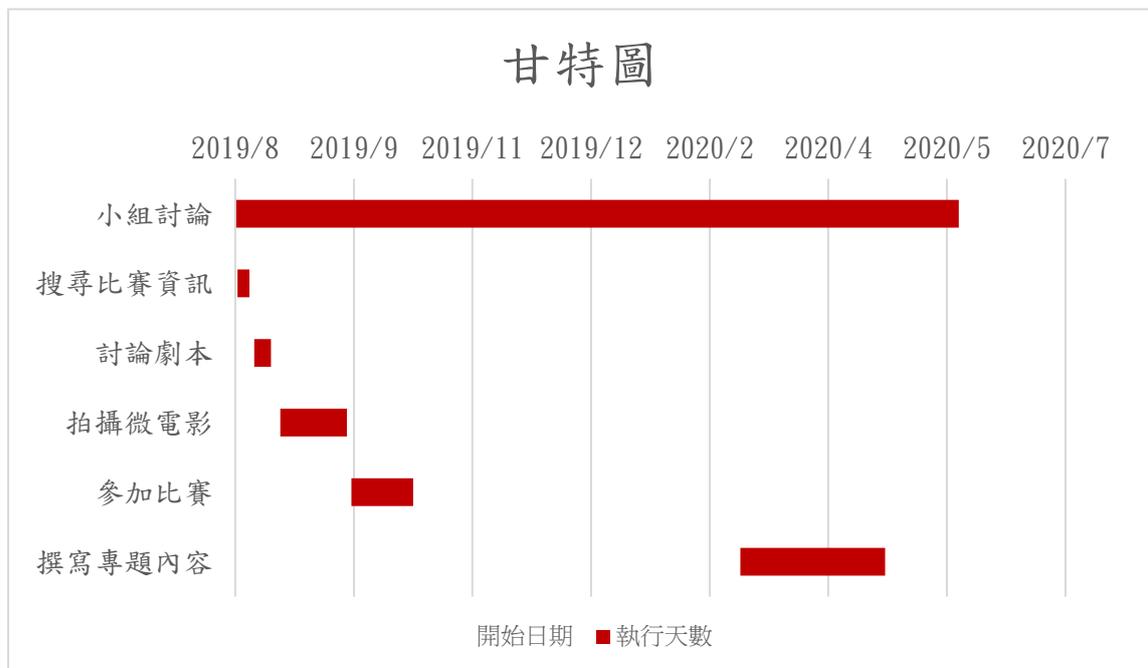


圖 2 甘特圖

第三節 微電影製作過程

微電影的製作流程基本分為以下幾個階段：



1. 發展階段：決定主題，討論劇本大綱，編寫劇本，主要內容為描述演出上的架構，再將劇本轉換為拍攝的藍圖。
2. 前期製作：為實際拍攝作準備工作，分配工作、尋找拍攝地點、尋找道具，以及製作道具，前期製作預將電影設計並規劃完成。
3. 拍攝製作：進行拍攝，拍攝時工作團隊基本有導演、編劇、場地管理、攝影指導、美術指導、製作等等。
4. 後期製作：將完成微電影的所有要素組合起來。進行剪輯、配音、配樂、上字幕等一系列的製作，讓整個影片畫面不凌亂，並能夠帶給觀眾視聽結合的效果，能通過畫面讓觀眾直接了解這個片子所要表達的概念。

第四節 微電影 VS 廣告 VS 電影

隨著網路及手持行動裝置的普及，讓微電影傳播範圍更加擴大，不再限於小眾分享，因此興起一種新型態影音作品微電影。透過微電影來進行產品廣告或品牌宣傳，成為目前深受矚目的行銷手法。而圖 3 是微電影、廣告與電影之間的比較整理：

	微電影	商業廣告	電影置入
播放平台	平台：電腦/手機	平台：電視	平台：電影
彈性	亦可剪輯短版於電視/電影院播出，有跨平台使用的彈性	商業廣告亦可於網路或手機平台，亦有跨平台使用的彈性	大多僅能隨電影於電影院播出，跨平台的使用彈性較低
影片長度	1分鐘~30分鐘	10秒~60秒	90分鐘~120分鐘
內容故事性	有足夠時間將故事說完整，可清楚傳達訴求	時間短，多傳達基本理念訴求，無明確故事情節	無主體性或故事性，大多讓產品適切合理的出現在電影的故事中
品牌置入程度	可為品牌量身規劃，訴求較溫和，注重故事性	完全為品牌設計，強力宣傳品牌、產品、LOGO、SLOGAN、JINGLE等	品牌配合電影內容，部份置入，不影響電影的主體性
評估方式	點擊率	收視率	票房

圖 3 微電影、廣告與電影之比較

(圖片來源：slidesplayer)

微電影可藉由網友的共鳴和互動，形成自主傳播，有助於消費者對品牌的理解與接受。廣告雖然也有同樣效果，但「廣告」無法避免觀看者對其目的的懷疑。因此，相較於廣告，微電影有比較長的時間可以用故事或其他手法來說明產品或品牌精神。

微電影製作主要依靠是故事觸動人心，引發網友關注發動自主傳遞，透過點閱轉傳擴大宣傳的範圍。像是法國巴黎人壽微電影《留愛不留債》在 2011 年度 Youtube 熱門影片第 2 名，並獲 2012 保險信望愛獎最佳整合傳播獎，影片中父女真摯的對話，撼動人心。

第五節 劇本大綱

(1) 第一幕

小 C 在上班的途中，車子突然沒油了，因為趕時間，所以選擇自助加油，在加油的途中看到一種新的付款方式，只要對著機器微笑就可以付款，讓小 C 覺得很新奇就馬上試用看看，結果扣款成功，讓她不用再把置物箱打開來皮包付款了。

(2) 第二幕

小 D 在早餐店買了早餐，等了一段時間，早餐終於好了，正當要拿出錢包的時候，店員更她說只要試用店裡最新的微笑辨識的付款方式，現在可以累積紅利，只要確認身分證頭英文字加末四碼是否正確，就可以付款成功，不用再帶厚重的錢包，真的很方便。

(3) 第三幕

小 A、小 B 兩位好朋友在咖啡店聊天，突然聊到健身運動，之後更聊到運動也可以省保費，小 A 因為配戴能夠紀錄你每日的步數、脈搏的手環，在買保險的時候，因為出示這些數據就獲得幾百塊的折扣，小 B 也因此決定加入了這個行列。

第六節 微電影工作分配

《表一 工作分配》

職位	工作內容	人員
導演	勘景	張珣璇、沈心慈
	攝影	沈心慈(第一、三幕)、柯欣妍(第二幕)
	組織與決策	全體人員
製片	蒐集資料	全體人員
	影片剪輯	沈心慈
編劇	了解故事內容	全體人員
	編寫劇本	全體人員

第參章 微電影內容

第一幕

大綱:小 C 在上班的途中，車子突然沒油了，看到一種新的付款方式。

地點:加油站

人物:小 C

小 C 騎一騎發現車子沒油了

到加油站 選擇自助加油 看到旁邊有一台新機器



(這是什麼啊 《加油機上有介紹微笑辨識》)

(研究了一番摺...看起來蠻簡單的我來使用看看)



好像蠻簡單的！我來試試看



嘟嘟扣款成功 開始加油

心境(哇我居然自己成功使用了欸！好有成就感喔！一點都不困難而且更加方便欸不用開後車廂拿皮夾了！)

小C 開開心心加完油出發

第二幕

大綱:小 D 在早餐店買了早餐，剛好遇到試用店裡最新的微笑辨識的付款方式活動，就可以累積紅利。

地點:早餐店

人物:店員、客人小 D

客人小 D:我要一個玉米蛋餅和一杯奶茶冰的，這樣就好了。



店員:(刷條碼)總共 XXX 元。請問要使用店裡最新的 Face ID 微笑辨識的付款方式嗎？現在活動中可以累積紅利！累積到一定的點數可以換優惠券唷！

客人小 D:好啊我要用！跟店員聊天:一開始有點不習慣但是真方便欸!(對機器微笑)

店員:對啊現在科技真的越來越方便也更貼近我們的生活!(笑)請在上面確認是否正確喔(身分證頭英文字加末四碼)

客人小 D:是啊!科技始終來自於人性馬~

(螢幕顯示付款成功)

店員:這樣就行囉~感謝您的光臨!

客人小 D 愉快的走出店

第三幕

大綱:小 A、小 B 聚在一起聊天，聊到健康手換上的每日數據，在買保險的時候可以有折扣。

地點:咖啡店

人物:小 A、小 B

小 B: 我看你最近的動態都在分享你在跑步的照片 欸 很健康餒!!

小 A: 當然啊 多跑步不僅使身體健康還可以幫我省保費呢!

小 B: 咦~為什麼可以折保費??



小 A: 你看我帶的這個手環，(透過微笑辨識)，能夠紀錄你每日的步數、脈搏...這些紀錄都保存在手機裡，在你買保險的時候，出示這些數據就可以折幾百塊呢!(還可以和家人連結，了解自己和家人的身體狀況)，多一個動力讓我能夠有恆心的運動，獲得健康獲得保障還可以獲得優惠!這不是一舉多得嗎!而且現在網路上都有專人服務，在網路上就可以購買保險，比起來真的方便太多了!

小 B: 難怪你能夠這麼有恆心的運動，不僅變得更漂亮，還懂得規劃自己的未來，我要好好學學你了!

小 A: 沒有啦你太抬舉我了~好啦時間差不多了我要先回去準備運動了喔!再見~

小 B: 好哦下次再約! 掰掰 (此時坐在咖啡廳的小 B 決定加入這個行列)

第肆章 文獻探討

一、金融科技

金融科技，是指一群企業運用科技手段使得金融服務變得更有效率，因而形成的一種經濟產業。這些金融科技公司通常在新創立時的目標就是想要瓦解眼前那些不夠科技化的大型金融企業和體系。

FinTech 可說是一種新型的解決方案，這種方案對於金融服務業的業務模式、產品、流程、和應用系統的開發來說，具有強烈顛覆性創新的特性。這些解決方案可以從下面五個比較顯著的差異性來分類：

1. 銀行業和保險業分屬兩個不同的業務領域：保險業的解決方案通常被稱為「InsurTech」。
2. 支援不同業務處理流程：例如財務資訊、支付、投資、融資、投資顧問、跨進程支援等。行動支付系統就是其中一例。
3. 目標客戶群的不同：在銀行業因應客群不同而有零售金融、企業金融、私人銀行；保險業則可分為人壽保險、非人壽保險兩大類。例如以遠程通信及資訊處理技術為基礎的人壽保險就是利用非人壽保險領域的客戶行為來核算壽險保費。
4. 交流模式不同：可分為企業對企業（B2B）、企業對消費者（B2C）、消費者對消費者（C2C）。社交網型金融交易就是一種 C2C。
5. 市場定位不同：例如某些方案僅提供互補性的個人財務管理服務，而有的方案則可能專注於提供像 P2P 網路借貸這種具競爭性的解決方案。

金融科技已被用於自動化保險，交易和風險管理。這服務可能來自各個不同的獨立供應商，包括至少一家持牌銀行或保險公司。互聯已通過開放應用程式接口和開放銀行服務實現，並得到歐洲支付服務指令法規的支持。

二、金融科技之服務

(一) 行動支付

隨著時代、科技越來越發達數位錢包和非接觸式支付工具已成為當今主流，紙幣已讓位於創新的支付方式。支付方式也越來越便利、更加有效率。行動支付在日常生活上為我們帶來許多優點像是可以節省排隊等候的時間以及便利結帳。商店也可以蒐集客人資訊與回饋意見。

(二) 提供金融數位服務

許多銀行推出線上服務讓客戶無須出門，在家即可輕鬆完成銀行服務節省時間。服務內容包括部分投資交易、24 小時換匯及申辦貸款等。數位銀行提供了更多便利性，使用個性化方法，並以極快的速度提供產品和服務。

(三) 網路安全

在使用金融服務時網路安全備受關注。與安全有關的主要問題：

- 一、數據遭到篡改
- 二、金融記錄的丟失和被盜
- 三、侵入個人帳戶和個人資料
- 四、惡意軟體入侵

在涉及網路安全時，區塊鏈技術也是一個很好的解決方案。因為在分散式資料庫中記錄無數的交易。由於區塊鏈系統的結構和性質，儲存在區塊鏈中的資料不能篡改。

三、金融科技之挑戰

應 FinTech 潮流，2016 年起，國內許多金融業者、電信業者、或科技新創公司，開始積極推出各項創新服務，而多數著重於行動支付這一塊。人工智慧與大數據分析所推升的破壞式金融創新技術及商業模式，加上「科技技術」本身所帶來的理解難度，使政府監理與業者面臨前所未有的新局；攸關 FinTech 發展之政策、監理機制、營運模式等各方面，皆有賴主管機關及相關業者共同合作、予以廓清與制定。以下是金融科技所面臨之挑戰：

(一) 金融監理

在台灣 FinTech 議題雖熱，但不論金融業者或科技業者，都會面臨金融監理或法規待突破之問題與瓶頸。例如金融業者受限於法規，銀行、證券、期貨和投信分屬不同主管單位，仍須個別提供客戶對帳資料，遲遲不能整合。

（二）數位金融人才

礙於過去產業發展，金融業者只招募金融專業人才，而科技業者長期以來則專注於技術研發，這樣的人才培育是我們數位金融人才須從新開始招募與培養的主要原因。因此，未來金融業和政府須投入資源，培養兼具金融專業及科技素養的通才，以解決數位金融人才問題。

（三）專利布局

根據統計，在全球逾 10 萬件 FinTech 專利中，美國約有 4.5 萬件，而我國本土業者近 10 年獲准專利僅數百件，可謂大幅落後。事實上，專利布局與金融產業發展息息相關，金融業者宜思考如何與科技新創公司聯盟或合作，一起面對全球大廠之賽局，更應加速布局 FinTech 相關專利，以保有我國市場。

四、未來趨勢

金融創新為金融業所發展的重點，不僅能滿足消費者的需求，也能降低業者經營與交易成本。以現階段而言，金融科技已經透過行動支付、雲端平台、人工智能等技術，漸漸取代傳統金融服務模式，相信未來還會有更多創新領域將被啟動。

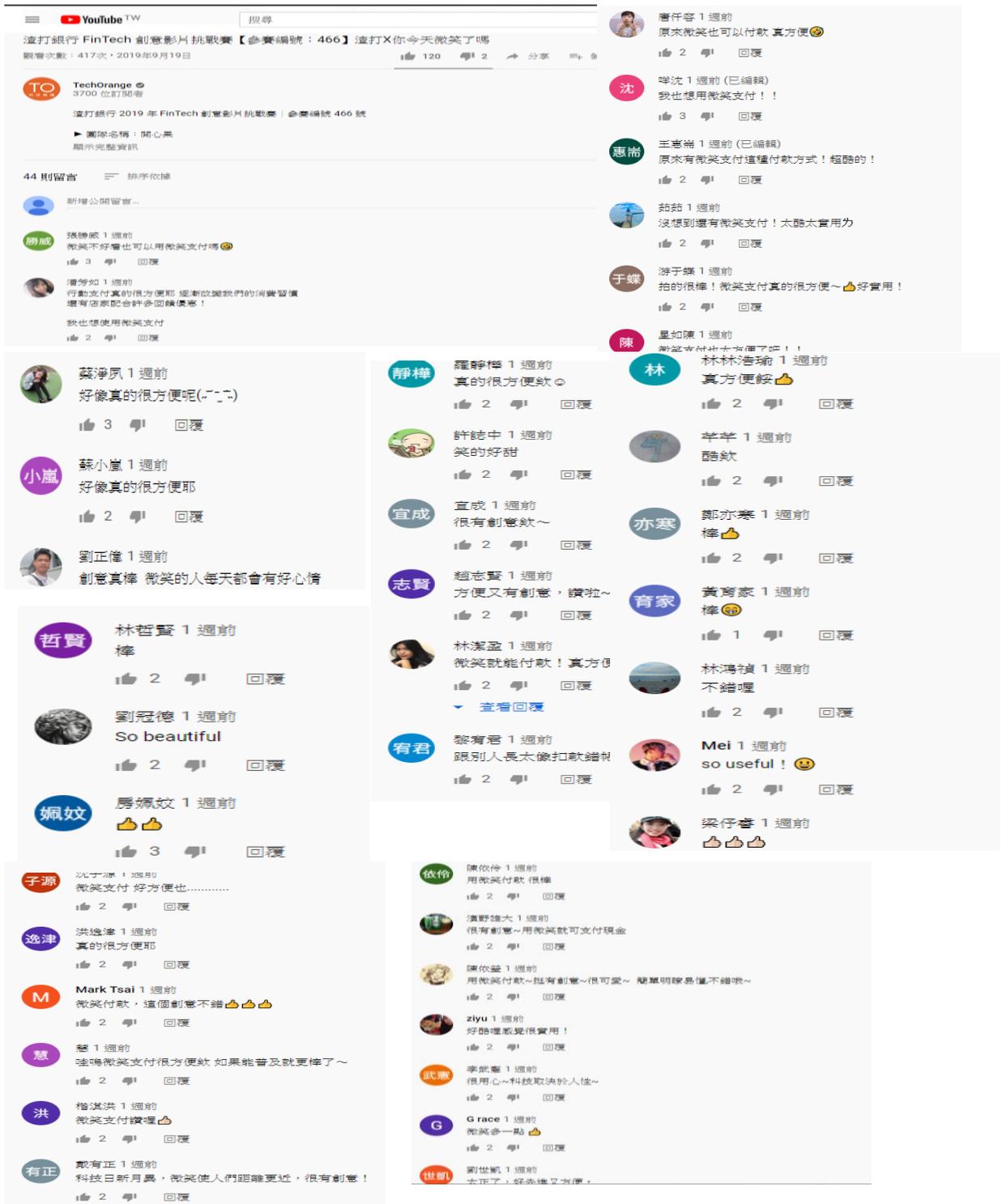
2020 年必關注的金融科技趨勢，像是：

1. 通過大數據和人工智能進行個人化服務
2. 機器人流程自動化 (RPA)
3. CHATBOT 聊天機器人
4. 區塊鏈
5. 線上支付創新

第五章 回饋與結論

第一節 影片觀看者回饋

《你今天微笑了嗎》微電影於 2019 年 9 月 19 日由比賽主辦單位發布於 YouTube 網站，截至 2020 年 4 月 6 日，觀看次數為 431 次，按讚數為 120 個，留言為 44 個。大多數觀看者回饋覺得以微笑來支付的想法很方便。



第二節 結論

隨著科技日漸發達，科技業也逐步滲透到金融產業，金融科技漸漸地取代傳統金融服務模式，透過行動支付、雲端平台、人工智能，智慧，手機整合支付功能已成現代趨勢，結帳不再侷限於現金，金融科技掀起的全球行動支付風潮，提供消費者兼具效率、安全的支付方式，使我們生活中更加便利，最吸引人的還有各業者相繼推出的優惠回饋，而且現在人臉辨識技術的發展，在商業應用上還有很多，商家可以通過人臉識別進行會員識別，以及數據管理等方面的用途，在未來人工智能可以給商業發展帶來更多的便利性。

因此，「無現金社會」已逐漸成為現代社會的主流趨勢，所謂無現金社會，並不是指社會上所有現金將會消失，而是以非現金支付的方式，取代現金支付，是一種以電子支付的方式。得以透過信用卡、簽帳卡、電子支付 APP、行動支付方式消費。當整個社會的現金使用率偏低，無現金支付成為主流趨勢，人們就可以暢通無阻地去使用電子支付。

故本專題以創意的支付方法為基礎，拍攝出微電影《你今天微笑了嗎》來推廣微笑不僅可以代表情緒、拉近人與人的距離，最終微笑也可以成為支付方式的一種。假設微笑支付可以透過人臉識別技術識別顧客臉部信息，來分辨情緒完成點單，且利用「情緒點單」速度快，可以節約服務時間並幫助消費者改善情緒。這種「情緒點單」的方式，不僅能夠讓人輕鬆愉快，而且還可以更好的感受到人臉識別技術帶來的便利。但還是會有付款上的安全性疑慮，若能綁定手機，與手機連結就能減少這方面的問題。

另外，社會上還是有許多人對於人臉識別的安全性，仍存在很多疑慮，像是相片被盜或長太像，帳戶是不是就會被盜刷？因此有技術團隊不諱言，目前除了相片盜用問題外，還要防止使用者的影像被有心人偷錄的問題，若以上這問題都能解決，將掀起線上支付新風潮。所有的交易方式改變，其實都來是使用者的需求，也根據科技的發展，在傳統支付方式會逐漸消失，新型態的交易方式也會像雨後春筍一樣慢慢冒出。

第陸章 參考文獻

維基百科，「微電影」

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BE%AE%E9%9B%BB%E5%BD%B1>

痞客邦，「何謂微電影」

<https://yoing99.pixnet.net/blog/post/33629389>

Think Fintech，「2020 年必關住的 5 大金融科技趨勢」

<http://www.thinkfintech.tw/Article?q=ART200115003>

維基百科，「微電影製作過程」

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%BB%E5%BD%B1%E8%A3%BD%E4%BD%9C%E6%8B%8D%E6%94%9D%E8%A3%BD%E4%BD%9C>

Verizon media，「不可不知的品牌行銷新趨勢「微電影」」

<https://yahoo-emarketing.tumblr.com/post/120016474386/%E4%B8%8D%E5%8F%AF%E4%B8%8D%E7%9F%A5%E7%9A%84%E5%93%81%E7%89%8C%E8%A1%8C%E9%8A%B7%E6%96%B0%E8%B6%A8%E5%8B%A2%E5%BE%AE%E9%9B%BB%E5%BD%B1>

Youtube，「法國巴黎人壽微電影《留愛不留債》」

<https://www.youtube.com/watch?v=11IkVrWoK2U>

維基百科，「金融科技」

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%87%91%E8%9E%8D%E7%A7%91%E6%8A%80>

財金資訊公司，「我國 FinTech 發展之挑戰及因應策略」

<https://www.fisc.com.tw/Upload/842a6ffa-3e6f-4949-b018-b4a204b51170/TC/9301.pdf>

財訊，「不接受現金消費的餐廳行動支付大幅降低時間人事成本行動支付大幅降低時間人事成本」

<https://www.wealth.com.tw/home/articles/8553>

Meet 創業小聚，「金融的未來：你需知道的 2019 年十大 FinTech 趨勢」

<https://meet.bnext.com.tw/articles/view/44462>

經濟日報，「外銀強化金融科技服務」

<https://money.udn.com/money/amp/story/9740/4327236>