



致理科技大學

致理科技大學圖書館



241383

資訊管理系專題報告

一騎跑趴 Run & Ride
Run & Ride party

專題生：郭威逸(10210147)
林家禾(10210137)
魏泳霖(10210120)
徐浩恩(10210155)
易維倫(10210132)

指導老師：林政錦 博士

中華民國 105 年 7 月

目錄

摘要.....	I
ABSTRACT.....	II
誌謝.....	III
目錄.....	IV
圖目錄.....	VII
1. 序論.....	1
1.1. 研究背景.....	1
1.2. 研究動機.....	2
1.3. 研究目的.....	2
1.4. 研究範圍.....	2
1.4.1. 研究標的.....	3
1.4.2. 研究對象.....	3
1.4.3. 研究地區.....	3
1.4.4. 研究時間.....	3
1.5. 操作性定義.....	3
1.5.1. 智慧型手機.....	3
1.5.2. 手機應用程式.....	3
1.5.3. GOOGLE PLAY.....	3
1.6. 章節結構.....	4
2. 文獻探討.....	5
2.1. 智慧型手機.....	5
2.1.1. 智慧型手機定義.....	5
2.1.2. 智慧型手機發展史.....	5
2.1.3. 智慧型手機的特色與優缺點.....	5
2.1.4. 智慧型手機的市占率.....	6
2.1.5. 智慧型手機的功能與應用.....	7
2.2. 手機應用程式發展.....	9
2.2.1. 發展歷史.....	9
2.2.2. 手機應用程式種類比例.....	9
2.2.3. 手機應用程式對生活的影響性.....	10
2.3. ANDROID 平台.....	10
2.3.1. 何謂 Android.....	10
2.3.2. Android 平台適合的環境.....	11
2.3.3. Android 的技術優點.....	11
2.4. GOOGLE 服務.....	11
2.4.1. Google 介紹.....	11
2.4.2. Google 優勢.....	12
2.4.3. Google 應用.....	13

2.4.4. Google 地圖	14
2.5. 休閒運動及阻礙因素定義	14
2.5.1. 休閒之定義	15
2.5.2. 休閒運動定義	16
2.5.3. 休閒運動項目	16
2.5.4. 休閒運動功能探討	17
2.6. 相關研究應用探討	19
3. 研究方法	20
3.1. 研究流程	20
3.2. 預期研究成果	21
3.2.1. 系統功能	21
3.3. 系統特色	21
3.3.1. 簡潔化的操作	21
3.3.2. 心得分享	22
3.3.3. 溫馨功能	22
3.3.4. 地方分享	22
3.4. 使用對象	23
3.4.1. 旅行者	23
3.4.2. 擁有智慧型手機者	23
3.4.3. 網路資料收集者	23
3.5. 使用環境	24
3.5.1. 智慧型手機	24
3.5.2. 路線規劃功能，在任何可上網的工具	24
3.6. 開發工具	24
3.6.1. 程式與資料庫軟體	24
3.7. 系統平台架構	25
3.8. 系統雛型畫面	26
3.8.1. 個人主頁	26
3.8.2. 活動顯示頁	26
3.8.3. 運動路線地圖	27
4. 研究結構與建議	28
4.1. 預期研究效益	28
4.1.1. 外在層面	28
4.1.2. 本身層面	28
4.2. 預期研究限制	29
4.2.1. 外在層面	29
4.2.2. 本身層面	29
5. 分工執掌與進度表	30
5.1. 分工執掌	30
5.2. 進度表	31
參考文獻	32

英文文獻..... 33

附錄..... 34

圖 1. 運動人口比例圖

表 2. 各運動比例圖

表 3. 智慧型手機全球市

表 4. 行動遊戲市場分

表 5. 行動裝置使用情況

表 6. 研究過程圖

圖 7. 系統結構圖

圖 8. 個人主頁

圖 9. 主頁顯示

圖 10. 運動路線圖

圖 11. 分析圖

程 致

圖目錄

圖 1. 運動人口比例圖	1
圖 2. 各運動比例圖	1
圖 3. 智慧型手機全球市占率	7
圖 4. APP 型態市場分佔比率	9
圖 5. 行動裝置使用情況比率	10
圖 6. 研究流程圖	20
圖 7. 系統結構圖架構	25
圖 8. 個人主頁	26
圖 9. 活動顯示頁	27
圖 10. 運動路線圖	27
圖 11. 甘特圖	31

理 致