

第一章 緒論

從探討國內各理財網站的現況，並尋找更適合大眾的基本理財方式。

第一節 研究動機

我們需要一個平台讓使用者知道此平台的功能，並能夠幫助使用者實現夢想。

在這個物慾橫流的時代，本組期望使用者為了避免將錢花在不知名的地方及不知道自己還擁有多少錢的狀況發生，所以使用者需要一個可以隨時記錄我花了多少，收了多少的記錄方式，所以使用者需要一個平台來完成個人財務管理，此為動機之一。

本組期望使用者輸入個人財務資料後，使用者能知道一天或一週的所花費的支出是運用哪些地方，並計算使用者一天或一週收支計算後的是正是負，此為動機之二。

本組期望使用者可以即時性的輸入各種的開銷，並上傳至網站，回家後可以了解一天的金錢花費，此為動機之三。

本組期望當使用者有個目標想要達成時，但使用者又不確定什麼時候能夠達成，希望平台能有功能協助使用者完成目標，在完成目標過程中，系統可以提醒使用者完成度達到多少，此為動機之四。

本組期望當使用者知道自己在某時段花了多少錢，但是使用者卻不了解自己的消費程度在某特定人群中是怎樣的，使用者想了解自己的消費是在特定人群的高低，此為動機之五。

第二節 研究目的

目的一：建置 Yes Goals Come 平台以記錄使用者生活收支資訊。

平台紀錄著使用者的一天的或某一段的時間所花費的支出作為紀錄，讓使用者能夠了解自己花費的支出，用在哪些地方讓使用者能夠充分善用自己的金錢。

目的二：藉由 Yes Goals Come 平台記錄使用者生活收支資訊，並計算某時段的盈虧。

當平台紀錄使用者所花費的支出已有一段時間，而平台可以進一步分析消費者的金錢花在什麼地方，統計大部分的使用者花費的習慣，傾向哪方面來去分析做個分析圖來能夠讓使用者清楚了解，知道自己是否有超支或是保持良好的紀錄等等。

目的三：藉由手機上網進行即時更新。

當使用者使用手機上網輸入記帳記錄，增加與更新資料，進行資料的即時更新，避免在回家後忘了自己為了什麼物品或服務而花費的金額。

目的四：利用 Yes Goals Come 平台的功能，來達成使用者設定目標。

當使用者使用目標功能後，系統可以提供建議，並提醒使用者儲存的進度，在使用者的進度落後預定的進度時，提醒使用者，增加儲存的頻率或增加每次儲存金額的數目。

目的五：藉由 Yes Goals Come 平台記錄分析各方法設置(地域、年齡、職業)的收支資訊，形成知識庫，並給予使用者建議。

第二章 文獻探討

第一節 生活收支

本節說明關於生活上的種種的收入與支出，包括了食、衣、住、行四大類。(房貸、車貸、雜支(瓦斯、水電、油)、買衣服、飾品…) 有很多。並提出如何改善不同人的生活收支，使其能收入>支出，進一步滿足更大的願望，達成目標！

壹、家庭消費面向

一、家庭消費

李嘉宜(2005)指出臺灣在過去三、四十年來歷經了政治、經濟及社會文化的重大改變，原本以農業為主的生活型態，隨著經濟的發展，快速朝向工業化、都市化及現代化發展，消費型態亦隨之轉變，由基本維生的飲食費為主，轉移到育樂、文教等方面支出。由於瞭解消費變遷的過程，將可有助於未來消費走勢之預測。過去和現代的時代不同，消費形式也跟著改變。以育樂、文教支出為主。

二、低收入戶

李玉齡(2001)研究結果發現，低收入戶女性單親家庭面臨的問題包括經濟狀況多困難、子女教養困擾大、社會活動參與少等問題，而在社會支持與社會福利資源方面則普遍覺得不足。在因應貧窮方式方面，主要以從事全職或兼職工作為其經濟上的因應貧窮方式，以抱持過一天算一天的人生觀為其精神上的因應貧窮方式。在對未來脫離貧窮的想法方面，多數受訪者希以努力工作來改善現況，也有受訪者持有倚仗子女、理財儲蓄、走一步算一步，以及慢慢完成目標等想法。

貳、工作、生活與理財

一、台灣人的退休生活

梁勁煒(2003)的研究主要是針對目前台灣進入高齡化社會後所面臨的退休生活理財規劃問題，提出建議。台灣的老年人口比例持續上升，家庭結構改變，要擁有理想中的退休生活，首先必須著手去做，另外，越早進行退休理財規劃，且慎選適當的理財工具，越能輕鬆的達成目標，而個人年金保險則是目前眾多理財工具中，最適合作為退休規劃的理財工具。

二、學生兼職與消費

廖秋雅(2003)認為近年來社會環境快速變遷，大學生一邊求學一邊兼職打工的情形愈來愈普遍，工作薪資成為大學生增加收入的主要來源，同時因為國民所得逐年提高，生育率下降，父母給子女的零用錢也增加，使得大學生可支配所得不斷增漲，並且其生活型態與消費行為亦隨著改變。研究分析結果發現，在個人背景方面：不同人口統計變項的大學生，其兼職工作狀況、消費能力、生活型態有顯著差異。

參、家庭財務規劃

王金利(1984)認為父母要透過親子共學，與孩子一起來管理家庭整體的財務。從小鼓勵孩子對於家庭的財務規劃感興趣，不只可以讓小孩可以在時間的推移中，漸進式地學習越來越高深的財務知識，更有價值的是，將來孩子要自組家庭時，他也從他父母身上學到了適當的家庭財務教育方式，可以傳承給他的下一代。

一、備足家庭備用金

吳昭明(1998)認為家庭備用金主要用於預防家庭突發事件，要求可以隨時支取。這部分資金要求很高的流動性，一來保正應急能力;二來可以避免

為了突發事件而套現其他財產，影響投資收益。備用金能滿足家庭3-6個月的家庭日常開支，就比較合理。家庭持有過多的資金資產，勢必影響資金的使用效率，導致資金再增值能力不大;而部分家庭卻較偏向定期或其他投資，備用金儲備不足，有一定的財務風險。家庭備用金的持有形式除了現金和銀行活期存款，也可以考慮採用貨幣市場基金的形式持有，如果金額較大，部分也可以存為三個月定期，這樣既可以保證使用的靈活，又可以最大可能地利用該部分資金。

二、 多種途徑防止過度開支

吳昭明(1998)認為年輕家庭出現過度開支的情況比較多，這很難在理財師的規劃中得到很好的建議。比較普遍的做法就是通過記帳逐建養成良好的消費習慣。傳統點的就是紙筆或EXCLE記帳;想要省事可以會試一些記帳理財軟件;如果對個人隱私要求不高可以選擇在線記帳。當然，這些雖說省事，但記帳本身就是一件比較枯燥的工作，要養成習慣需要一定的耐性。不過軟件開發商也在試圖解決這方面的問題，如，財智家庭理財的銀行聯網功能，對於習慣刷卡消費或銀行收支較多的人來說都是不錯的偷懶記帳方法。

三、 確定合理理財目標

賴美齡(1986)認為理財目標的確定可以從兩方面來考慮，一類就是家庭的生命周期，一類就是家庭的實際經濟狀況。通常我們將家庭的生命周期分為：單身期、家庭形成期、家庭成長期和家庭成熟期。

1。單身期，雖然經濟能力有限，相對來說家庭負擔也小，所以承擔風險的能力較?，這段時期的重點是培養未?的獲得能力。一方面可以學試著風險較高的創業投資，另一方面需要增加提高自身素質的投資，如接受相關的教育等。

2。家庭形成時期，這一時期是家庭的主要消費期。雖然收入有所增長，但消費和家庭負擔都會相對增加，此時，我噴還需要考慮兩項降較大的開支項目，結婚和帶小孩的費用，單然可能還有更大的一筆費用——買房。在這些當中選擇好生育小孩的時間是很重要的，一般在懷孕和扶養初期家庭收入都會受到一定的影響，而且也涉及到大筆的支出，必須要有充分的經濟上的準備。

3。家庭成長時期，在這一階段裡，家庭成員不再增加，家庭成員的年齡都在增長，家庭的最大開支是保健醫療費、學前教育、智力開發費用。此時，家庭收入水平已經可以達到一定程度，但同時也需要面臨更大的家庭負擔，小孩教育和老人贍養。目前國家雖然開始時行義務教育，但高等教育費用是逐年增長的，加上小孩受教育期間的相關生活費用，不是一筆小的費用，不過好在這些費用持續時間較長，只要合理規劃不會出現太大的問題。家庭前三個時期往往在很長的時間都將面對房代開支，所以在確立買房目標時，除了考慮房款，還有相關的律師費和裝修費用，其次，根據未來收入預期可以判斷將來房代負擔的輕重，最好不要超過收入的50%。同理，在買車上，很多客戶也欠缺後期養車費用對家庭財務造成的影響。

4。家庭成熟期，人到中年，重點考慮自己的養老問?。這一階段裡自身的工作能力、工作經驗都達到高峰狀態，子女已完全自立，債務已逐漸減輕，理財的重點是擴大投資。

四、 制定投資計畫

林彥伶(1998)認為說到投資，無非就是平衡資金收益、安全和流動性。對於普通的家庭來說，我們可以把資金分為兩類：第一類如買房、買車、結婚、生育、教育、養老等有明確支出去向的資金;第二類為無明確支出去向的資金。很明顯，?兩類資金可承擔風險的能力是不同的，實際中，我們都不太建義客戶將第一類資金於股票等風險較高的投資，而主要根據資金

使用時間，選擇銀行存款、銀行理財產品、國債、債券型基金等安全性較高的理財產品，或者小部分會試偏股型基金、信托等產品。

吳昭明(1998)認為第二類資金，可以根據客戶的風險偏好來選擇適合的產品。目前普通投資者可選擇範圍還是比較有限的，所以需要注意理財產品的同質風險。例如：有些客戶持有大量股票的同時還選擇持有關聯性較高的股票基金。目前銀行推出的一些新的風險性較高的外匯理財產品，也容易與客戶外匯投資出現同質性風險。

第二節 目標

彼得·杜拉克（1954）認為目標管理是以行為科學為中心，以激發少潛能為依歸。當向上目標達成時，在創造新意識下，人會設定更高的目標，自我期許、自我挑戰，從而促成潛能的激發，主動地工作，目標是以設定目標為手段，以解決題、完成任務為目的。為了達成更高的目標，會不斷地學習，吸收新知，因而擴大工作的範圍，實現自我的成就。

因此，目標執行人在目標管理推展的開始階段，就能夠明確知道企業機構對他的期望是什麼，此且也能夠親自參與其目標之制定，藉由與主管充份溝通與協調之後，對於所期望得工作成果也能獲得彼此的承諾，則必能更有效率地執行其工作。

以實際情形而言，幾乎沒有人會願意在目標小與不明確的環境下工作，倘若一個企業機構不能明確地表示對其組織單位或個人之期望、目標及成果衡量方式，則執行人不僅缺乏努力的激勵作為，也會對其所要達成的工作成果產生疑惑。反之，由執行人參與制定目標，較諸由主管強迫性的分配目標，則更能被接受及具有實踐的作用。

壹、何謂目標？

奧迪內（G。 S。 Odiorne 1965 年）認為「目標管理是一種程

序，上下階層的人員一起確立組織的共同目標，且用對成員期望的成果，來確立每個人的核心任務，並評估每個人的績效與貢獻」。奧迪內說明目標管理的「目標」是共同產生的，平衡個人目標和組織目標，並藉此來界定每個人的工作任務，評斷每個人的績效成果。

貳、目標設定

目標設定理論(Goal-setting theory)-由 Edwin Locke 於 1978 年所提出，認為目標本身就是良好的激勵因子。強調目標應由員工自行設定，讓員工自行將工作目標與個人需求結合在一起。設定明確、困難度高的目標有利於員工不斷突破績效。藉由員工的認同，可以指引員工努力的方向、強度和持續性。

參、SMART 原則

目標是生命的動力，設定好目標，才知道自己要做什麼事情，自己的人生要往哪個方向前進。目標設定的方向可以從幾個方面來著手及設定：工作、學習、理財、健康、人脈、家庭、休閒興趣、心靈。

Peter Drucker 1954 年目標設定的原則：SMART

這已經是公認必要重要的原則了，根據此原則設定的目標才算是真正的目標，不然只是流於夢想、希望等等。

S→Specific（簡單且具體、明確化）：目標的設定必須符合「簡單」、「明確」、「易懂」、及有「彈性」的原則。不明確的目標，會讓自己無所適從、不知所措。

M→Measurable（可衡量的）：目標的設定必須盡可能的完整且可以「衡量」，如此才容易設定績效評估的標準。

A→Achievable（可達成的）：目標必須是可以達成的，才具有激勵作

用，因為不切實際的目標只會讓自己認為無法達成而放棄努力，凡是不可達成的目標，不可勉強列入。要衡量自己的條件。

R→Relevant (or Result-oriented or real) (有意義的或結果導向或實際的)：有意義表示這目標是你在乎的，而不是隨便定一個你覺得其實沒意義，即使達成你也不會覺得高興的目標。

Timely (要有完成期限)：目標的設定必須明確指出完成的時間，才能判定目標是否如期達成，不然目標完成的時間遙遙無期。

肆、需求階層理論

馬斯洛的說法 (Maslow, 1970) 在需求階層中較低層的需求還沒有得到滿足時，那些需求將會支配著個體的動機。然而一旦那些需求得到適當的滿足後，較高一層的需求會開始佔據個體的注意力和行動馬斯洛理論把需求分成生理需求、安全需求、社交需求、尊重需求和自我實現需求等五類，依次由較低層次到較高層次。人必須滿足最基本的溫飽(也就是生理需求)，之後慢慢地會意識到有安全需求、社交需求等。

第三節 知識分享數位平台

Quinn(1992)認為現代企業的經濟和製造能力在於知識和服務的能力，而非如地地、廠房或設備硬體資源。

Toffler(1990)認為知識是最高權力的來源和關鍵。

壹、網際網路的發展現況

eTForecasts(2002)指出：「全球上網人口在 2002 年底將超過 6 億 6500 萬人的規模，預測 2005 年底時全球上網人口將突破 10 億的規模。估計到 2005 年以前全球上網人口將以 20% 以內的成長率穩定上升，預測 2005 年時全球上網人口將突破 10 億的規模。以國家別來看，美國的上網人口仍居世界第一名，其次為日本、中國大陸、德國、英國等，台灣排名全球第 15

名。另一方面，亞太地區的上網人口則急劇成長，其上網人口佔比預期將由 2000 年的 28% 上升到 2006 年 42%。」

貳、數位平台

一、虛擬社群

Stanoevska-slaveva, K。(2002)認為虛擬社群是一種社會群聚，透過有足夠的群體在網路上長期進行共同議題的討論，並因此產生共同的語言、環境、價值與興趣，遵循一個的組織結構，並透過電子媒介進行溝通與合作。

郭恬如(1998)指出網站互動可藉由會員的個人資料瞭解成員偏好與需求，並可設計個人化網頁，藉此可提供成員有興趣的新聞、資訊、商品或服務，亦可降低成員的資訊搜尋成本、選擇成本與溝通成本，進而增加成員對社群的熟悉感與依賴感。

李志強(2002)認為透過網際網路建立的討論群組，能夠跨越時空限制而成為知識的分享平台，甚至進一步創造新的知識；大致上可以分成三種情形

1。成員皆可張貼訊息

成員皆可張貼訊息。此類的討論群組，由於成員皆可張貼訊息，參與討論，因此訊息量大，互動頻次但同時也容易流於資訊的利用率下降，甚至成為資訊垃圾場的窘境。

2。版主才可張貼訊息

版主才可張貼訊息，亦或經由版主審核通過才能張貼。此類討論群組因受到守門員(Gate keeper)嚴格的把關，資訊的質相當統一，但也正因如此，資訊容易受到個不的喜惡加以增刪，甚至形成一言堂的形式。

3. 由社群領導者規劃討論方向及內容

由社群領導者規劃討論方向及內容，由社群組織共同經營。此類討論群組多半由一群社群領導者(或稱之為網路部落的首長)來負責，針對特定議題進行討論與分享。

二、平台分類

Porter(2004)認為對於網路社群的屬性可歸納為以下五種：

1. 目的(互動的內容)：社群成員互動的焦點話題，各種不同的興趣分享。
2. 地點(延伸科技中介的互動)：社群互動的地點不全然是網路虛擬空間，建立社群關係之後，也可以進一步以傳統面對面、或電話等互動。
3. 平台(互動設計科技)。虛擬社群互動平台，有即時或非即時互動等等。
4. 群體(互動型態)：小團體還是組織性互動；互動性強或弱。
5. 獲利模式(互動回饋)：是營利性質或是非營利性質。

張應中(2007)認為知識的利用，可以產生競爭上的差異化，並且使對手難以模仿，以提升競爭優勢。實體的物質，較容易被對手所模仿。知識本身為內隱屬性，於企業深植於企業文化、領導與管理制度之中，而難以瞭解與模仿。於個人則為決策、行事風格、處理事情方式、解決問題能等。處於此知識管理的時代，個人知識的快速累積與有效管理，是個人的競爭優勢而知識的分享更是對社會的回饋，促進知識的累積與成長。

目前網際網路上累積個人知識與互動的相關技術應用如下：

● Blog—部落格/網誌

Blog的全名應該是Weblog，後來縮寫為Blog。Blog是一個易於使用的網站，您可以在其中迅速發佈想法、與他人交流以及從事其他活動。

- **RSS—網站摘要**
RSS 是網站用來和其它網享之間共用內容的一種簡易方式(也叫聚合內容)的技術。是一種用來分發和匯集網頁內容的 XML 格式,可以用 RSS 來訂閱 Blog,也可以用 RSS 來訂閱留言板,或用 RSS 來訂閱新聞,之後如果有新的文章、留言、新聞,你會自動收到通知,不用一個一個網頁慢慢去逛。
- **Wiki—百科全書**
一種多人協同的寫作工具。Wiki 網站可以有許多人(甚至任何訪問者)維護,每個人都可發表自己的意見,或者對共同的主題進行擴展或者探討。Wiki 有使用方便及開放的特點,所以 Wiki 系統可以幫助我們在一個社群內共用某領域的知識。
- **共用書籤**
“共用書籤”又名“網頁書籤”,起源於一家叫做 Del.icio.us 的美國網站自 2003 年開始提供的一項叫做“社會化書籤”(Social Bookmarks)的網路服務,網友們稱之為“美味書籤”(Delicious 在英文中的意思就是“美味的;有趣的”)。
- **SNS—社會網路**
Social Network Software, 社會性網路軟體,依據六度理論,以認識朋友的朋友為基礎,擴展自己的人脈。
- **P2P—同儕/對等網路**
P2P 是 peer-to-peer 的縮寫,peer 在英語裡有“(地位、能力等)同等者”、“同事”和“夥伴”等意義。這樣一來,P2P 也就可以理解為“夥伴對夥伴”、“點對點”的意思,或稱為對等網路。目前認為其在加強網路上人與人的交流、檔案交換、分散式運算等方面大有前途。
- **IM—即時通訊**
即時通訊(Instant Messenger, 簡稱 IM)軟體可以說是目前使用者上網使用率最高的軟體。即時聊天已經突破了作為技術工具的極限,被認為是現代交流成式的象徵,並建構起一種新的社會關係。它是迄今為止對人類社會生活改變最為深刻的一種網路新形態,沒有極限的溝通將帶來沒有極限的生活。

- Google NoteBook

Google NoteBook 是一個可以讓你隨手紀錄一些簡單資訊的筆記本服務。當你要紀錄一些瑣碎的事情，或是想從網頁上擷取一段有用的資訊，都可以透過這個服務輕鬆達成。先新增筆記(note)與筆記本(notebook)，如在網頁上看到一段值得參考的內容，只要將要做筆記的部分反白起來、按一下滑鼠右鍵，再選擇 Note this(Google Notebook)。

參、知識分享

一、知識定義

Davenport and Prusak(1998)認為知識是一種流動性質的綜合體，其中包括結構化的經驗、價值，以及經過文字化的資訊。此外也包含專家獨特的見解，為新經驗的評估、整合與資訊等提供架構。知識起源於智者的思想。在組織中，知識不僅存在中件與儲存系統中，也蘊涵在日常例行工作、過程、執行與規範當中。

黃弘毅(2002)將知識的形成分為以下四種方式：

- 1。比較(comparison)：藉由資訊與資訊的相互比較而產生知識。
- 2。結果(Consequences)：經由活動產生的結果產生知識。
- 3。關聯性(connections)：透過資訊與資訊的相互連結，構成知識。
- 4。交談(Conversation)：透過交換與傳遞的過程產生知識。

二、知識的分類與轉換

Nonaka and Takeuchi(1995)普依據知識可表達的程度將知識區分為「內隱」與「外顯」兩種；而張劭勳(2002)根據此兩位日本學者的說法有以下的整理：

- ◆ 內隱知識：

內隱知識包含「認知」和「技能」兩種元素。認知的元素強調心智模

式(mental models)，亦即「是什麼」和「應該是什麼」。技能的元素則包了技術、工藝和技巧，也就是難以言傳的「know-how」技能。

◆ 外顯知識：

外顯知識可清楚地辨認，並且確實地保存於程序、手冊等能夠掌握的形式之中，透過某些標準化及系統性語言傳遞，也可自知識庫中複製出來進行學習。

陳映州(2003)資訊可以利用務位型態或是其它方式加以儲存，然而，知識卻僅存在於人的智慧系統之中。當我們試圖將知識轉換為電腦可以接受的資訊時，知識的某些特質將會遺失。

依照 Nonaka and Takeuchi(1995)所提到的知識轉換模式，我們可用 4 種情況加以說明：

- ◆ 內隱→內隱：人與人之間交談，資訊轉移至另一人知識中(知識→資訊→知識)。
- ◆ 內隱→外顯：人藉由文件等資訊方式傳遞知識(知識→資訊)。
- ◆ 外顯→外顯：不同型態的資訊以不同的方式到處傳播(資訊→資訊)。
- ◆ 外顯→內隱：人將資料、文件重新賦予意義，加以吸收資訊(資訊→知識)。

三、知識管理與蓄積

張劭勳(2002)說道：「知識經過『創造』與『整合』的過程之後，接著必須進行『知識庫』庫存、建檔的工作。『知識』是一種可以創造價值，但卻看不見的實體。若以知識的存量及流量來看，知識可以乘載企業內的智慧資本到處流動，或將智慧資本轉換為某種形式的知識能力保存在企業中。知識蓄積旨在建構有系統的知識庫，將複雜的知識分類、篩選後『保留』在組織中。」

Nonaka and Takeuchi(1995)與 Davenport and Prusak(1998)等多位學者所提到的知識轉換、知識價值與知識層級等觀念，知識能夠創造新的價值、轉換成新的智慧，再經過不斷的轉換、傳遞，再形成新的知識，形成一種良性的迴圈。

第三章 系統研究方法

系統研究方法內容有問卷、訪談、研究限制，如下分述之：

第一節 問卷

第一部分 記帳

1、是否有使用網路的習慣？

- A。是
- B。否

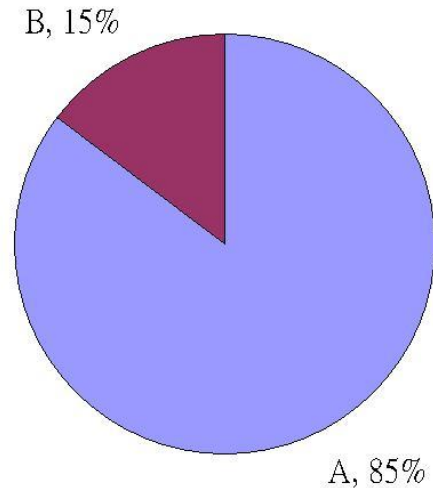


圖 1 使用習慣

從以前到現在網路，在過去大家使用網路感覺印象是又慢又貴，往往造成很多使用者難以接受，到了現今二十一世紀，進步的速度快速發達，網路不在像以前費時費錢，已經達到大部分普及狀態，所以今天使用網路的人數還在倍增當中，使用網路記帳與規劃目標會是很有效益。

2、平均上網時間？

- A。1 小時以下
- B。1~2 小時
- C。2~4 小時
- D。4~6 小時
- E。6 小時以上

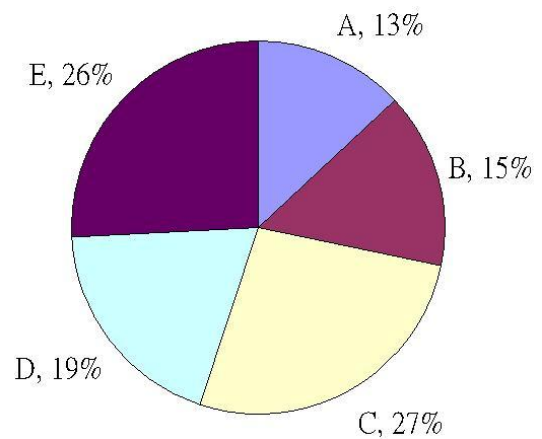


圖 2 平均上網時間

現今社會人們上網的時間通常都大不相同，而我們的網路生活記帳通常也不需要花太多時間在網路上，所以使用者可以花多餘時間來記帳即可。

3、請問在日常生活中您是否有記帳的習慣？

- A。是
- B。否

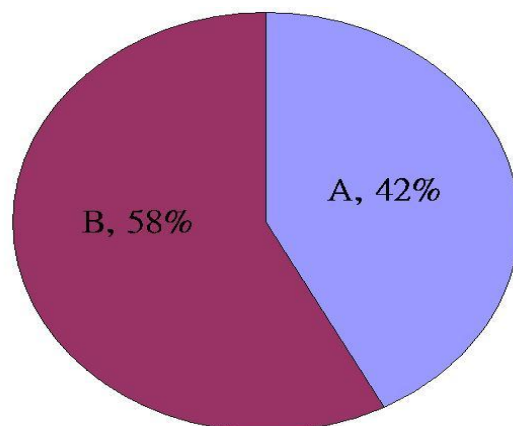


圖 3 記帳習慣

在生活中，有記帳與沒有記帳習慣的人數差不多，而未有記帳習慣的人可能原因是，大部分是學生居多，學生通常沒有經濟能力，只能透過爸媽的供給，在來就是自己打工賺錢，所以會記帳的人是因為當他們有一筆收入時，他們要充分去規劃好這筆錢該如何分配在哪些地方，而可以達到開源節流的效益。

4、請勾選您最常使用的記帳工具？

- A。記帳本
- B。記帳軟體
- C。網路記帳
- D。沒記帳過
- E。其它

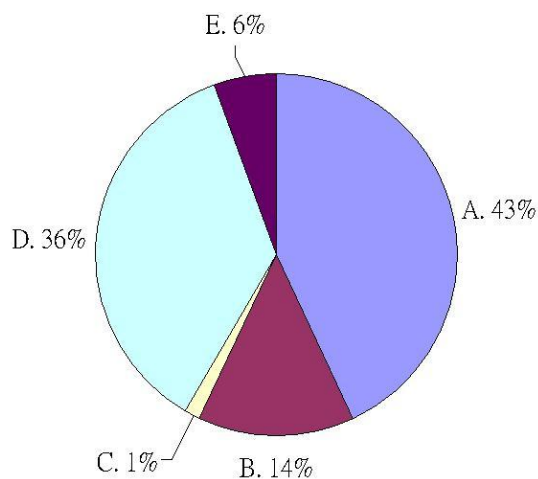


圖 4 記帳工具

現今大接觸過的帳簿工具有以上幾樣，通常大部分都有接觸過記帳的作業，通常都是用帳本記帳居多，所以網路記帳是可以值得探討的一部份，而且未來網路時代就算沒有紙張，也需要在網路上做記帳的程序。而有百分之三十六的人數未記帳過，也是因為有些從來沒有去了解記帳的重要，往往造成金錢透支或不知道花在哪兒，透過學習記帳可以幫它改善此習慣。

第二部分 手機記帳

5、假如我們推出使用手機記帳方式，您的使用意願如何？

- A。非常不同意
- B。不同意
- C。普通
- D。同意
- E。非常同意

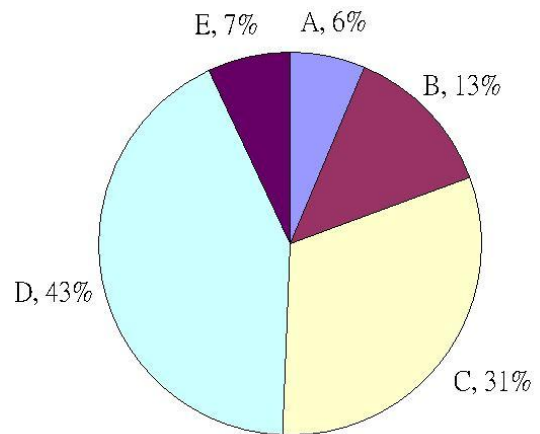


圖 5-1 手機記帳使用意願

手機記帳可以讓使用者發生消費時即時記錄消費紀錄，而非常同意百分比7%，同意百分比43%，普通百分比31%，不同意百分比13%，非常不同意百分比6%。

6、您是否願意手機記帳後利用後上傳至網際網路進行整合？

- A。非常不同意
- B。不同意
- C。普通
- D。同意
- E。非常同意



圖 5-2 手機記帳上傳意願

由手機即時行動式紀錄消費後可以透過網際網路進行整合，而非常同意百分比有6%，同意百分比有24%，普通百分比有32%，不同意百分比有26%，非常不同意百分比有12%。

第三部分 分享平台

7、網路上有一個平台，可以幫助您達成目標，實現夢想，您會願意使用嗎？

- A。非常不同意
- B。不同意
- C。普通
- D。同意
- E。非常同意

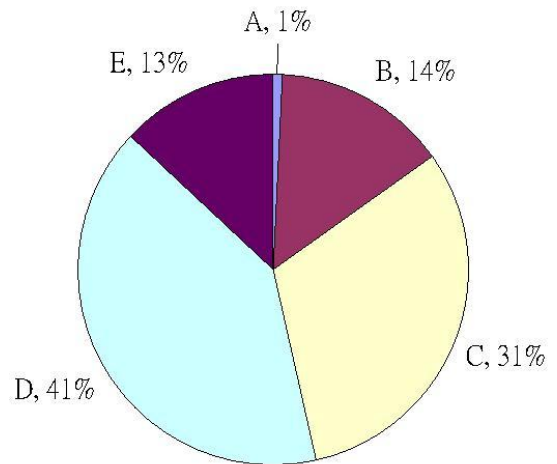


圖 6-1 分享平台使用意願

透過網路平台可以讓使用者規劃目標，而系統可以幫你追蹤目標的進度，而非常同意百分比有 13%，同意百分比有 41%，普通百分比有 31%，不同意百分比有 14%，非常不同意百分比有 1%。

8、假如系統完成後，您是否願意加入並使用？

- A。非常不同意
- B。不同意
- C。普通
- D。同意
- E。非常同意

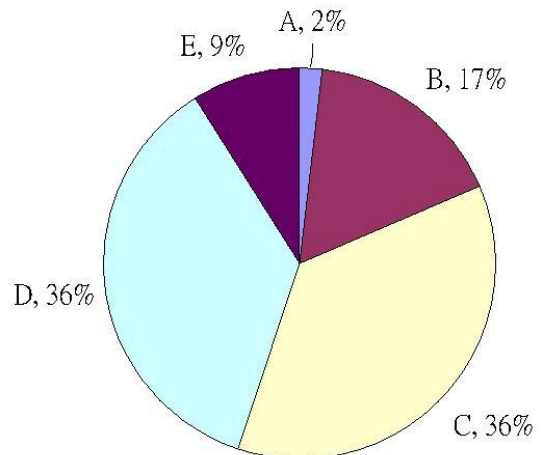


圖 6-2 分享平台加入意願

系統完成時，問卷顯示大部分使用者會願意使用此平台的機率有，非常同意百分比有 9%，同意百分比有 36%，普通百分比有 36%，不同意百分比有 17%，非常不同意百分比有 2%。

9、網站功能中，即時性記帳的重要性？

- A。非常不同意
- B。不同意
- C。普通
- D。同意
- E。非常同意

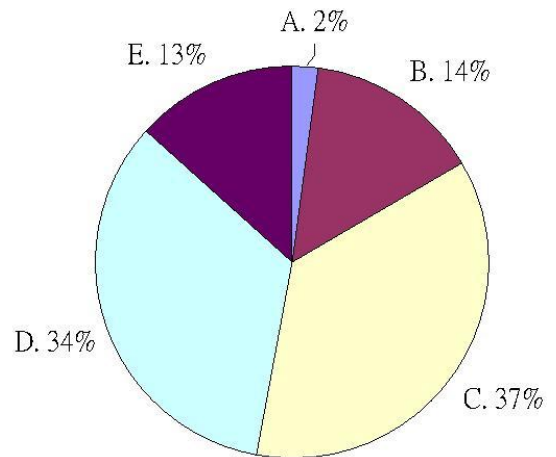


圖 7-1 平台即時性記帳重要性

問卷顯示即時性記帳的重要性的機率有，非常同意百分比有 13%，同意百分比有 34%，普通百分比有 37%，不同意百分比有 14%，非常不同意百分比有 2%。

10、網站功能中，目標設立的重要性？

- A。非常不同意
- B。不同意
- C。普通
- D。同意
- E。非常同意

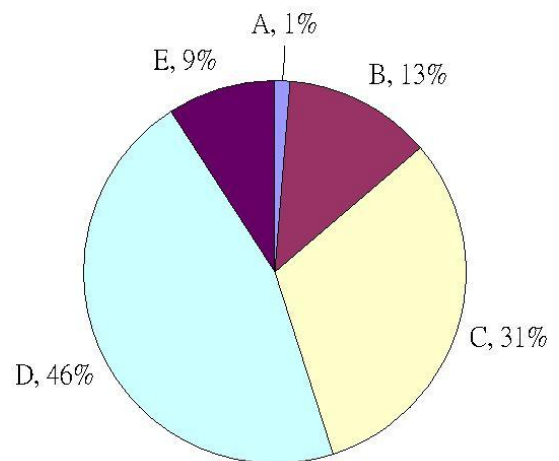


圖 7-2 平台目標設定重要性

問卷顯示對於目標設立的重要性頗為級重，因為大家都有目標，但是如何規劃是好，而問卷顯示目標設立重要性機率為非常同意百分比有 9%，同意百分比有 46%，普通百分比有 31%，不同意百分比有 13%，非常不同意百分比有 1%。

11、網站功能中，資料分析的重要性？

- A。非常不同意
- B。不同意
- C。普通
- D。同意
- E。非常同意

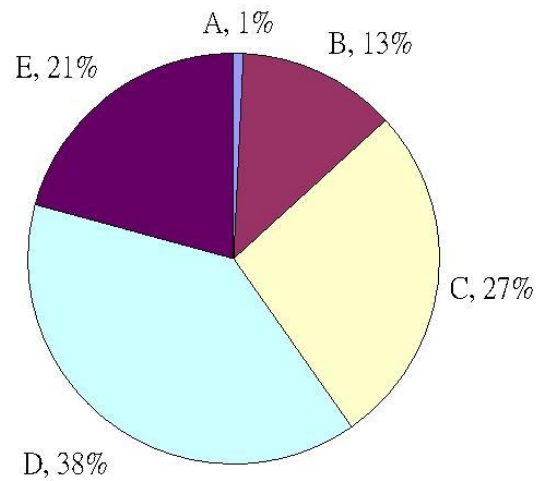


圖 7-3 平台資料分析重要性

對於記帳完之後，使用者可能會想知道一段時間的消費是花在哪邊，而資料分析的重要性的機率非常同意百分比有 21%，同意百分比有 38%，普通百分比有 27%，不同意百分比有 13%，非常不同意百分比有 1%。

12、網站功能中，分享平台的重要性？

- A。非常不同意
- B。不同意
- C。普通
- D。同意
- E。非常同意

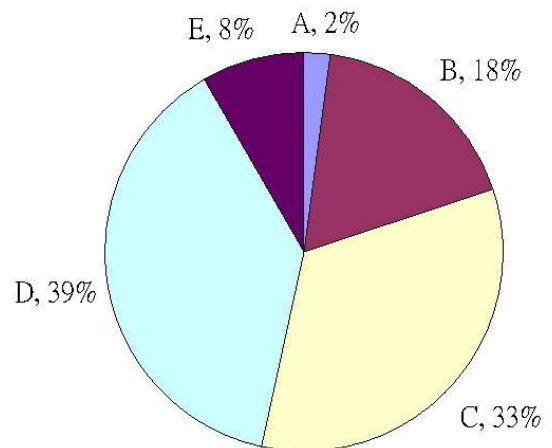


圖 7-4 平台討論區重要性

網路上處為資訊爆炸的狀態，而分享平台的重要性機率為非常同意百分比有 8%，同意百分比有 39%，普通百分比有 33%，不同意百分比有 18%，非常不同意百分比有 2%。

13、如您想在這個規劃平台上實現夢想，希望我們提供下列什麼服務來幫助您呢?(本題圖示以數量計)

- A。關於我的夢想計畫
- B。目標時間軸
- C。成功率的高低
- D。網站使用者全體分析資訊

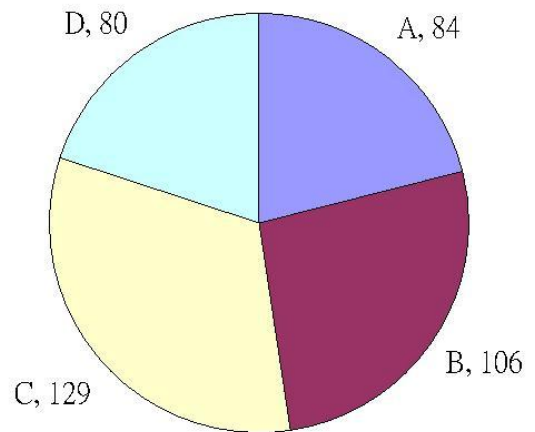


圖 8 期望功能服務

在規劃平台上實現夢想功能，此功能透過問卷人數的需求加以建製，而我們遞增方式排列一、成功率高低，二、目標時間軸，三、關於我的夢想計畫，四、網站使用者全體資訊分析。

第二節 訪談

14、問卷者的建議

壹、希望有個即時訊息

貳、搜尋的準確性

參、隱私的保護

肆、若能有專業人員給予適度意見或想法會更好

伍、資金運動與規劃

陸、我希望這個記帳內容能包括算出綜合所得稅為多少

柒、財務諮詢服務(即時回覆)

捌、報稅、投資結合

玖、即時回答你關於帳目問題的解答

壹拾、平台介面的方便性

壹拾壹、股市分析

壹拾貳、個人理財分析

壹拾參、以保護個人資料為重要性~還是需要客戶管制機制

壹拾肆、手機輸入比電腦慢多了,就算是 PDA 有手寫功能可是還是慢(就算普及也還要很久,但還是慢),用電腦記帳不是比較方便?手機感覺有點綁手綁腳的~到不如來研發手機可以紀錄打了哪幾家電信業者而作網內網外的分類,而不用等到帳單來才知道自己打了這麼多,這樣對消費者其實還不錯的,算是另類的手機記帳,如果成功了記得說是我提議的

第四部分 個人資料

本組專題問卷共發出 216 份

個人資料



圖 9 個人資料統計

第三節 研究限制

- 手機上網費率太貴，不是每位使用者都適合使用。
- 可能只會吸引會記帳與想要記帳的使用者。

第四章 系統研究成果

預期研究成果內容有系統功能、系統特色、使用對象、使用環境、開發工具、系統架構圖、系統畫面，如下分述之：

第一節 系統功能

壹、記帳

本功能說明如下：

1. 新增：點選該功能後，點選日期、選擇收入或支出、選取類別、說明、總計、付款方式等…。
2. 帳務歷程：點選該功能可查看收支明細及全部金額。
3. 摘要：該功能顯示各項收入或支出類別明細

貳、Dream Launching

Dream Launching 以自我為基準，劃分為五大分類：工作、理財、信仰、健康、情感。

- 自我：以自我為目標，為自己的人生做一些基礎規劃，例如：學習技能，出國留學增加國際觀，提升外語能力等些目標。
1. 工作：當學生在最後的階段，該面對出社會找工作的困境，可以規劃找一些對自己現在未來有益的工作，例如：創業、進修第二技能、幾歲賺到一筆錢等規劃。
 2. 理財：每個人都會有為金錢的管理煩惱，在人們為賺錢存錢花錢都會做一定的規劃，好讓自己的金錢能夠開源節留，我以我們可以規劃金錢的存蓄方法或投資，讓使用者有一份好的規劃方案，例如：美金預期上漲，而使用者可以預期開始規劃投資美金等。

3. 信仰：人生每到一個階段可能會做一些為自己或為別人求得一些心安理得，例如：我每個月會奉獻給神的捐贈多少，或跟著教會友人一起為社區定期參與有意義的活動規劃。
4. 健康：為自己規劃以後或年老時的生活費用，規劃自己要存多少錢才夠以後的醫療費用，或是在某個階段我要固定花多少錢，能夠讓自己有良好的健康。
5. 情感：情感分為愛：情侶、夫妻，親情：兄弟手足、父母，友情：一般友情、知己，在人生情感分為生理、熟悉、親密、承諾四大類來規劃，生理是當你遇到某某人你對他肢體碰觸的感覺到底是有多深，是很有感覺或是很淡呢？而又要花多少心思去追求他。熟悉是指當朋友或情人間，與對方的熟悉程度，可以視為一種了解對方的過程。親密是當兩人在一起時要花多少時間去經營兩個人在一起甜蜜的階段要投入多少心思。承諾是你(妳)對她(他)的承諾，對她(他)往後的生活要如何度過，這一切會跟以往的生活會有所不同，又要如何去規劃。

參、整體帳務資訊分析

使用者選擇分析內容圖表分類，網站會利用全體使用者的資料去分析，分析結果顯示給使用者觀看，並提醒使用者的金額在分析結果中所佔的比例與高低。

肆、討論區

討論區是讓使用者在發現問題需要解答或看到其它會員的問題時，自己正好有這方面的知識，可以進行答覆的地方。

伍、線上記帳

利用手機上網可以讓使用者在外隨時進行記帳的動作，讓使用者不在受區域性限制。

第二節 系統特色

壹、記帳

提供了 15 種等許多分類內容從用餐、洗衣、醫藥、公車、計程車到飯店、娛樂、機票等一應俱全，還有可供選擇的付款方式：現金，信用卡，提供管理支出及支出摘要等功能。

一、記帳的便利

1. 跨區域性
2. 跨時間性
3. 最新交流
4. 消費偏向趨勢

二、記帳行動便利性

1. 無法使用電腦情況下轉移到手機記帳方式

貳、Dream Launching

一、清楚自己的目標方向

二、系統計算每位使用者的目標進度

三、系統追蹤目標應有完成度

四、系統統計大家的目標成功率

參、整體帳務資訊分析

進一步利用分析整體使用者(地區、年齡、工作性質等等)消費習慣，分析自己消費跟別人所消費的金額是否超出或節省，提供使用者一個警覺效用。

第三節 使用對象

如圖 10 所示，使用我們網站的五大可能使用者。

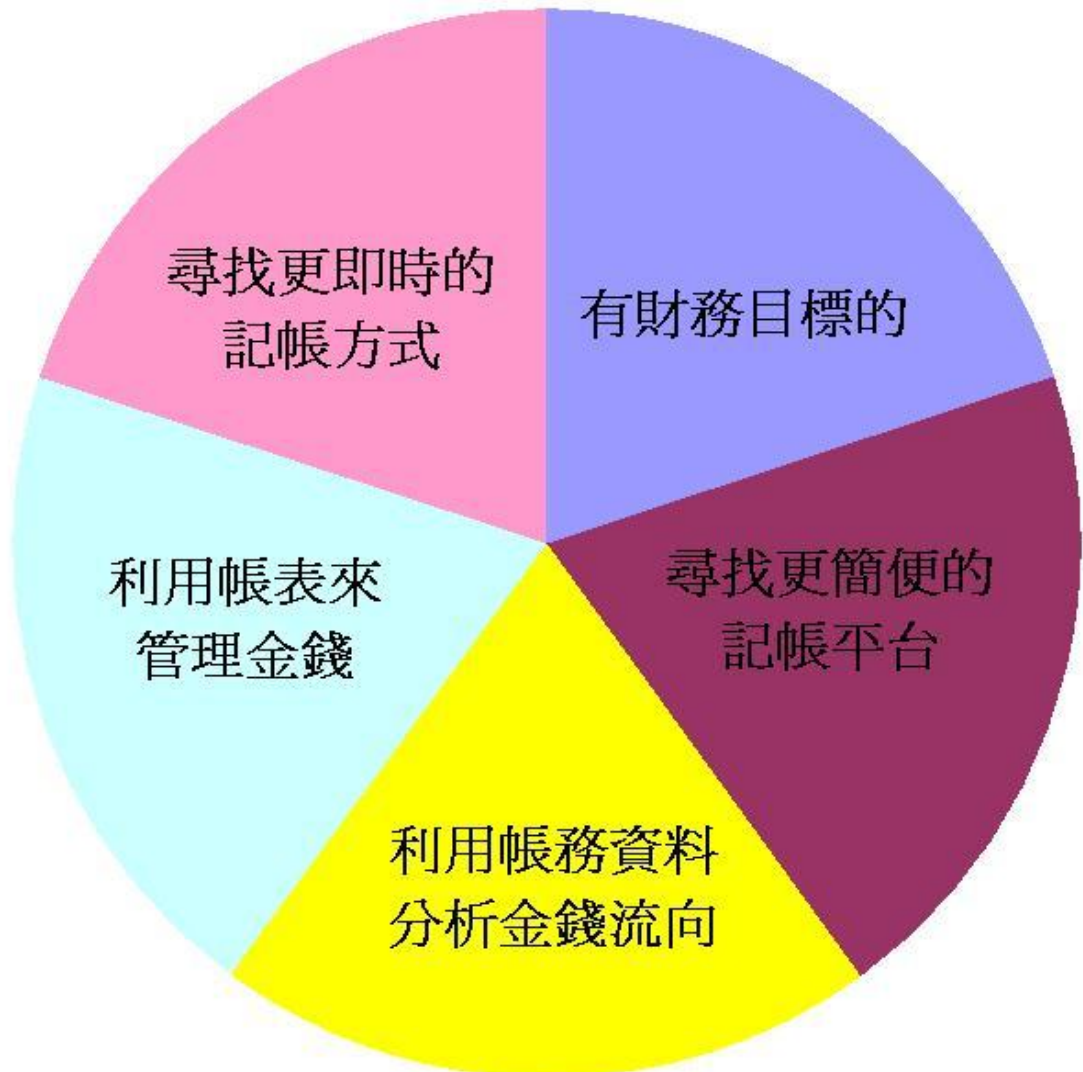


圖 10 使用對象

第四節 使用環境

表 1 系統建議使用配備

硬體	等級
CPU	Intel P4 2G 以上
RAM	512MB DDR266 以上
顯示卡	128MB 以上
網路卡	10/100MB 寬頻網路卡
瀏覽器	IE 6.0 以上

表 2 系統最低使用配備

硬體	等級
CPU	Intel P3 以上
RAM	256MB DDR266 以上
顯示卡	64MB 以上
網路卡	10/100MB 寬頻網路卡
瀏覽器	IE 6.0 以上

第五節 開發工具

壹、網站伺服器 Apache

Apache HTTP 伺服器是市場上佔據主導地位的免費 Web 伺服器，世界上超過半數的 WWW 都是執行它，因為不但功能強，穩定性高，存取速度快，並且還具有跨平台功能，在各種作業系統平台上，都能順暢的執行。

貳、伺服器語言 PHP

PHP 是設計人 Ramus 所發展的 Apache 模組，所以與 Apache 不會有不相容的問題存在同時也具備了 Apache 的優勢，而 PHP 也支援了一些物件導向的觀念，類似 C++ 中的 Class 所以在執行與處理檔案上非常的快速，PHP 更是可以結合多種的資料庫，例如 MySQL、Postgre、SyBase、Oracle、dBase、Informix。

參、資料庫 MySQL

MySQL 是一個快速、多執行檔(multithread)、多使用者且功能強大的關聯式資料庫管理系統(relational database management system, RDBMS)，可以與 C、C++、JAVA、PERL、PHP 等語言很容易的連結，可以運行於多種平台上，例如：Solaris、RedHat、Linux、FreeBSD、OS/2、Window..... 等等。

肆、AJAX

全名為 Asynchronous JavaScript and XML(非同步 JavaScript 和 XML)，是一種創建互動式網頁應用的網頁開發科技

伍、JavaScript

JavaScript 是一種廣泛用於客戶端 Web 開發的腳本語言，常用來給 HTML 網頁添加動態功能，比如響應使用者的各種操作。它最初由網景公司的 Brendan Eich 設計，是一種動態、弱型式、基於原型的語言，內建支援類。以它為基礎，制定了 ECMAScript 標準。

陸、串接式樣板 CSS

CSS 是 Cascading Style Sheets 的縮寫，它能讓我們更精確的控制網頁版面的文字、背景、字型等...它只需修正一個 CSS 文件，便可同時更新眾多的網頁版面外觀及格式。它可以使 html 的文件內碼更精簡，縮小檔案下載的速度。

柒、Dreamweaver_CS3

網頁開發人員就可完成整個開發工作，並且建立和維護從基本網站到支援最佳實務和最新技術的進階應用程式。

捌、Illustrator_CS3

Adobe Illustrator 是基於矢量的圖形制作軟體。最初是 1986 年為蘋果公司腦設計開發的，1987 年 1 月布，在此之前它只是 Adobe 內部的字體開發和 PostScript 編輯軟體。最大特徵在於貝茲曲線的使用，使得操作簡單功能強大的向量繪圖成為可能。現在它還整合文字處理，上色等功能，不僅在插圖製作，在印刷製品設計製作方面也廣泛使用，事實上已經成為桌面出版（DTP）業界的預設標準。

玖、Flash_CS3

Adobe Flash，前稱Macromedia Flash，簡稱Flash，前身FutureSplash，既指AdobeFlash Professional多媒體創作程式，也指Adobe Flash Player。被大量應用於網際網路網頁的向量動畫檔案格式。使用向量運算（Vector Graphics）的方式，產生出來的影片佔用存儲空間較小。使用Flash創作出的影片有自己的特殊檔案格式（swf）。

壹拾、Photoshop_CS3

Photoshop是一個由Adobe Systems出品的專業影像處理軟體。跟公司的其它軟體一樣，Photoshop適用於Mac OS及Microsoft Windows兩個作業系統，同時公司也發布了Unix作業系統上的版本。Google也正在透過Wine資助Linux版Photoshop的研究。主要處理以像素（Pixels）所構成的數位影像。利用其廣泛的編修與繪圖工具，可以更有效的進行圖片編輯工作。獨特的歷史紀錄浮動視窗和可編輯的圖層效果功能使使用者可以方便的測試效果。對各種濾鏡的支援更令使使用者能夠輕鬆創造出各種奇幻的效果。目前，Photoshop 也正在被更多的用於處理網路圖片。Photoshop的幾個後續版本中捆綁了一個獨立的軟體ImageReady，加強了Photoshop對網路影像主要是GIF影像檔案的支援功能。而在CS3中ImageReady被Fireworks所代替。

Photoshop CS3允許使用者更容易升級到最新的硬體平台，支援蘋果的Intel為核心的系統。

壹拾壹、 PhotoImpact

主要處理以像素（Pixels）所構成的數位影像。利用其廣泛的編修與繪圖工具，可以更有效的進行圖片編輯工作。

第六節 系統平台架構

系統平台架構如圖 12 所示。

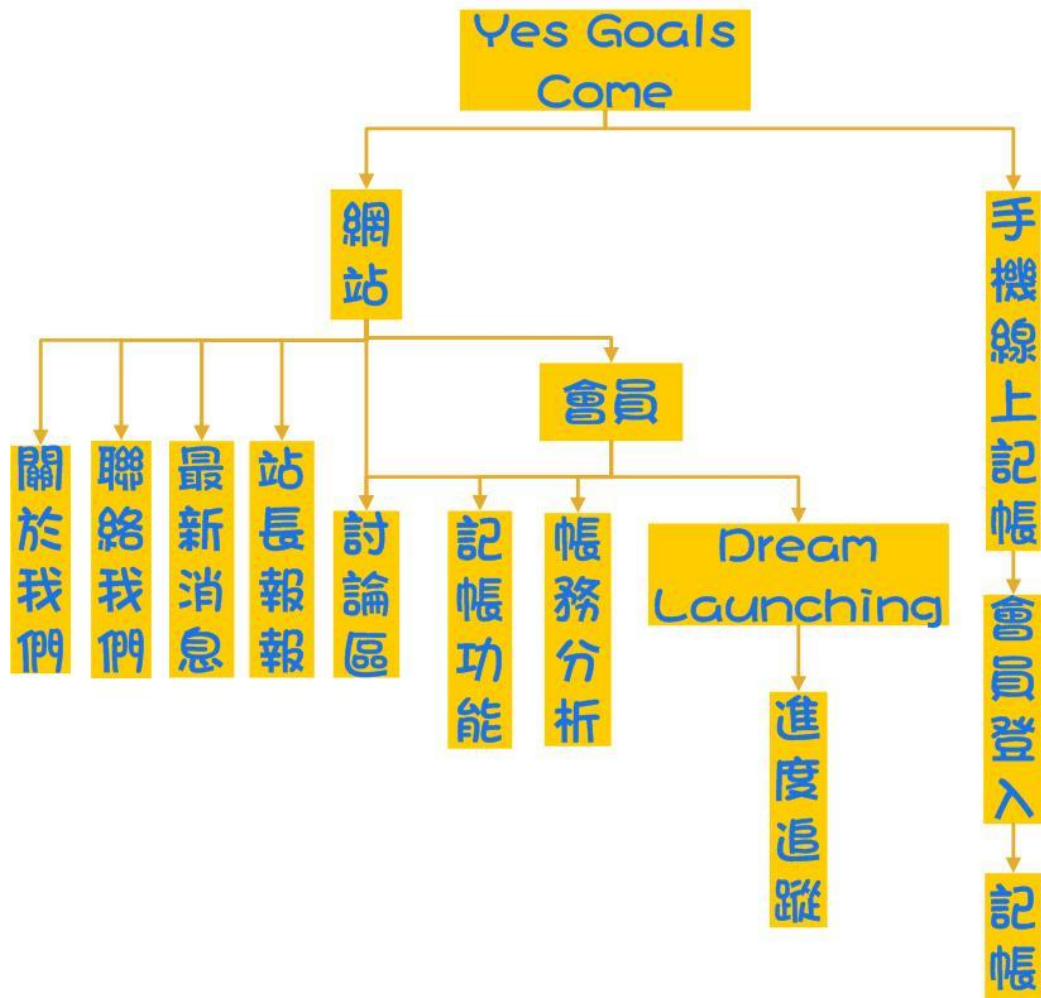


圖 11 系統架構圖

第七節 系統畫面

平台使用流程如圖 12 所示。

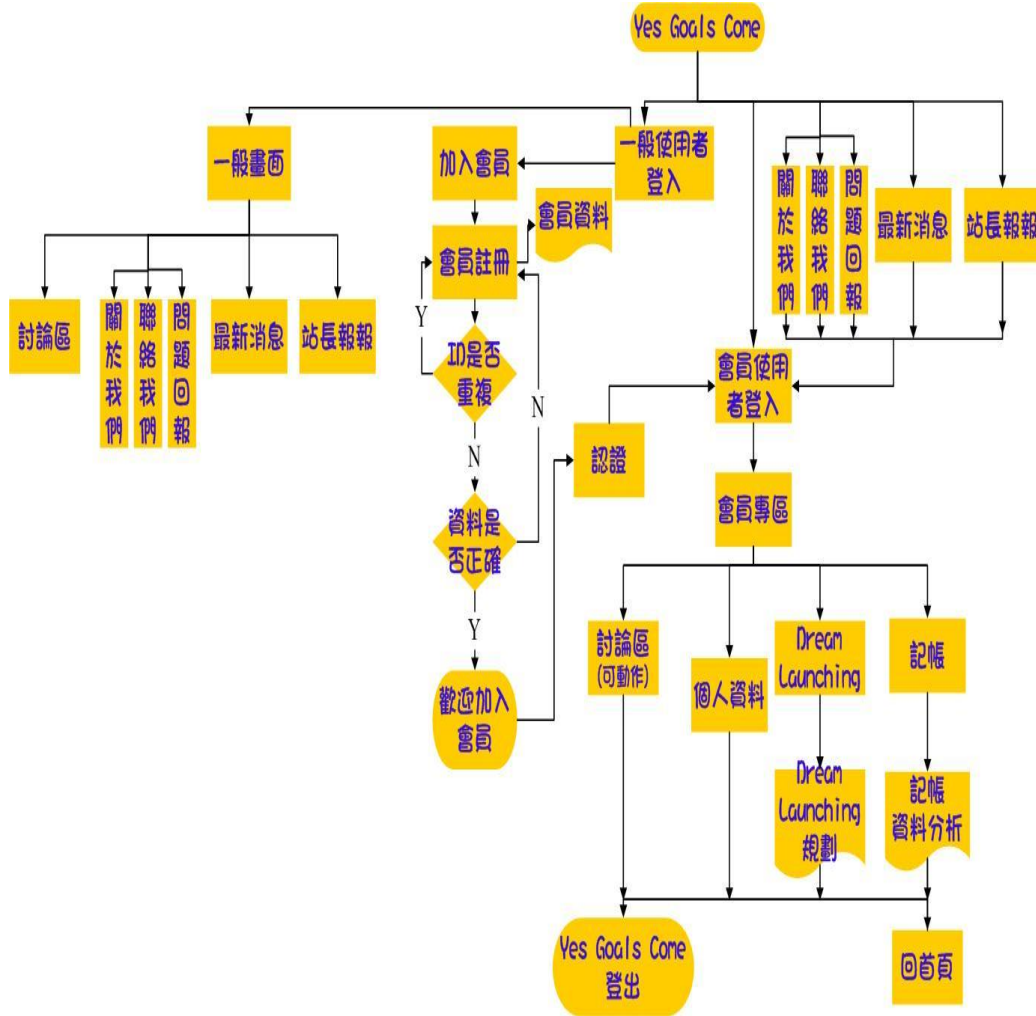


圖 12 網站使用流程圖

ERD 如圖 13 所示。

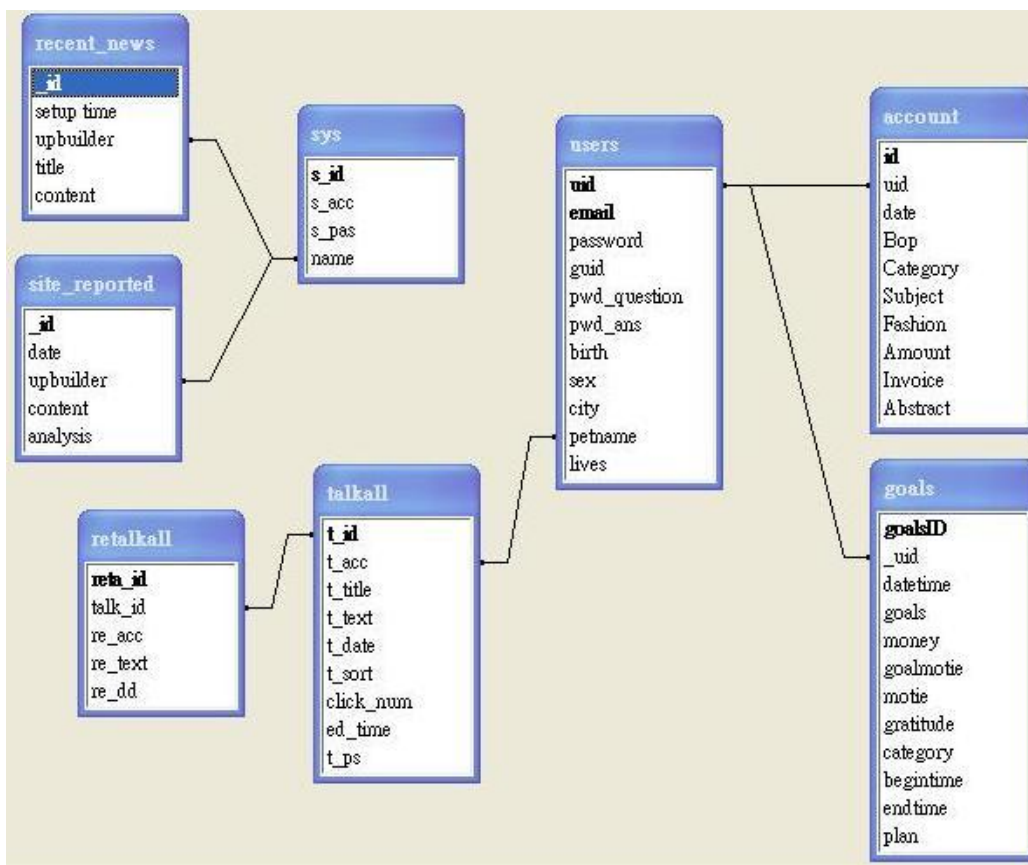


圖 13 ERD 圖

首頁如圖 14 所示。



圖 14 首頁

第五章 研究結論與建議

第一節 結論

此平台是為了讓更多使用者了解自己的金錢流向，使用者可以藉由個人分析圖的部分，了解自己的金錢是支出在哪些方向，收入又是從何而來。

整體分析可以讓使用者了解大部分人的費用方向，故可與自己的消費習慣相對應；讓使用者可以慢慢調整自己的生活消費方式。

目標可讓使用者按照自己所排好的流程，按步就班的執行，並在預訂時間達成。本系統亦可利用此功能培養使用者的責任感，在完成後的成就感亦是使用者使用的誘因。

第二節 後續研究建議

1. CSV 匯入。
2. 專業人員給予適度意見或想法。
3. 在未來資料漸漸增加後，可建立知識庫。
4. 訊息系統。
5. 報稅、投資結合。

參考文獻

- [1] 王順興 (2000),「網路上目標設定環境的建置 以閱讀網站為例」, 國立中央大學資訊工程研究所碩士論文。
- [2] 王舜清 (2001),「小氣有理, 就有錢」。
- [3] 王金利, (1984),「台灣人口因素對家庭消費型態之影響」, 中國文化大學經濟研究所博士論文。
- [4] 王森, (2003),「手機、PDA 程式設計入門」, 基峰。
- [5] 古禮權 (2003),「基於目標設定理論之班級兒童閱讀學習環境建置與評量」, 國立中央大學資訊工程學系碩士在職專班碩士論文。
- [6] 江義華, (2003),「JAVA 完美經典」, 金禾。
- [7] 江義華, (2002),「JAVA Phone 完美經典」, 金禾。
- [8] 朱繼興, (2001),「應用 J2ME 技術建立無線企業應用程式」, 中央大學碩士論文
- [9] 芭芭拉。歐奈爾, 譯者: 隋榮欣, (1996),「小錢致富」, 金錢文化企業。
- [10] 李元凱(2004),「一多元虛擬社群知識分享平台之實作與研究」, 私立南台科技大學資訊傳播系學士論文。
- [11] 李志強(2002),「淺談電子佛典與知識管理」, 佛教圖書館館訊 第 30 期 民國 91 年 6 月。
- [12] 李嘉宜, (2005),「臺北市家庭主要消費支出之多變量時間數列模式」, 國立台北大學統計學系碩士論文。
- [13] 李玉齡, (2001),「低收入戶女性單親家庭的困境與突破之探究 -以台北市政府社會局實驗方案參與者為例」, 國立政治大學社會學系碩士論文。
- [14] 林彥伶, (1998),「休閒價值與家庭消費行為」, 輔仁大學經濟學研究所碩士論文。
- [15] 林威志 (2003),「以系統思考看目標設定之價值系統相關問題之探討」, 國立中山大學企業管理學系研究所碩士論文。
- [16] 吳昭明, (1998),「家庭收支記帳調查改進芻議」, 八十七年統計學術研討會。
- [17] 周峰正 (2003),「螞蟻理論於多目標線性規劃之研究」, 中華大學經營管理研究所碩士論文。
- [18] 梁勁煒, (2003),「退休生活理財規劃與個人年金保險」, 國立交通大學經營管理研究所碩士論文。
- [19] 陳培銓 (1980),「目標規劃應用於財務計劃之研究」, 文化大學企業管理研究所碩士論文。
- [20] 陳映州(2003),「網頁書籤管理之操作業介面研究」, 大同大學工業設計研究所碩士論文。
- [21] 清崎羅勃特。T 萊希特莎朗。L(2001 年),「富爸爸, 窮爸爸」。
- [22] 張展嘉(2005),「知識分享之研究-以部落格(論壇)使用者其知識分享意願為例」, 國立中興大學科技管理研究所碩士論文。
- [23] 張劭勳(2002),「知識管理」, 滄海書局, 台中市
- [24] 張應中(2007),「虛擬社群個人化知識分享系統建置」, 中國文化大學資訊管理研究所碩士論文。
- [25] 黃弘毅(2002),「設計概念階段之產品知識建構與應用-以案例式推理法為例」, 東海大學工業設計研究所碩士論文。

- [26] 廖秋雅，(2003)，「兼職工作與生活型態對大學生消費行為影響之研究—以政大成大為例」，國立臺南大學社會科教育學系碩士論文。
- [27] 劉佩雲 (1998)，「兒童自我調整學習之研究」，國立政治大學教育學系研究所博士論文。
- [28] 蔡碧昭(2007)，「知識分享平台接受度及知識分享行為之探討」，國立臺灣師範大學資訊教育學系碩士論文。
- [29] 鄭育鎔、翁育聖，(2003)，「行動遊戲平台發展新趨勢」，CA Designer，2003年6月，第182期。
- [30] 賴美齡，(1986)，「現行家庭收支調查制度之研究與改進」，中國統計學報，第24卷第10期，頁19-48。
- [31] 鐘秀英(2004)，「使用者參與網路實務社群影響因素之研究--以全國主計網 eBas 之主計論壇為例」，國立台灣科技大學管理研究所碩士論文。
- [32] 羅志成 (1998)，「遊憩承載量決定之研究—模糊多目標規劃之應用」，中國文化大學觀光事業研究所碩士論文。

英文部分

- [33] Davenport， T。 ， and Prusak。 L。 ， 1988， Working Knowledge： How Organizations Manage What They Know， Harvard Business School Press。
- [34] Nonaka， L。 and Hirataka。 T。 ， 1995， The Knowledge Creating Company， N。 Y。： Oxford University Press。
- [35] Quinn， J。 B。 ， 1992， Intellient Enterprise， New York： The Free Press。
- [36] Toffler， A。 ， 1990， Powershift： Knowledge， Wealth and Violence at Edge of the 21st Century， NY： Bantam Books。
- [37] Brinck， T。 ， Gergle， D。 ， and Wood， D。 S。 ， 2002， Designing Web Sites That Work-Usability for The Web， Academic Press， USA。
- [38] Stanoevska-Slaveva， K。 ， 2002 Toward a Community-Oriented Design of Internet Platforms， International Journal of Electronic Commerce 6(3) p 71-95。
- [39] Porter， Constance Porter， 2004， A Typology of Virtual Communities： A Multi-disciplinary Foundation for Future Research， Journal of Computer-Mediated Communication， 10(1)， Article 3。
- [40] Sun Microsystems， 2000， KVM White Paper。

附錄一 記帳平台問卷

您好：

我們是致理技術學院資訊管理系的大三學生，目前為了專題研究，故需要作一份問卷調查。此問卷雖然需要您留下一些簡單資料，但您留下的資料保證只作為學術研究使用，這是一份有關『記帳與目標規劃的使用者需求』的問卷，主要目的是在探討記帳與目標規劃的功能對於使用者的效益。將不會將您的資料外流，請放心的填寫這份問卷。感謝您的填寫，這對我們助益良多，祝您 事事順心。

組員：陳信元 蕭世侃 郭學寬 何可鵬

第一部分 記帳

1. 是否有使用網路的習慣？ 是 否
2. 平均上網時間？ 1小時以下 1~2小時 2~4小時 4~6小時 6小時以上
3. 請問在日常生活中您是否有記帳的習慣？ 是 否
4. 請勾選您最常使用的記帳工具？ 記帳本 記帳軟體 網路記帳
 沒記帳過 其他

非常
不
普
同
非
常
不
同
意
意
通
意
同
意
同
意

第二部分 手機

5. 假如我們推出使用手機記帳方式
您的使用意願如何？ 。
6. 您是否願意利用手機記帳後上傳
至網際網路進行整合？ 。

第三部分 分享平台

7. 網路上有一個平台，可以幫助您達成目標，實現夢想，您會願意使用嗎？ 。
8. 假如系統完成後，您是否願意加入並使用？ 。
9. 網站功能中，即時性記帳的重要性？ 。
10. 網站功能中，目標設立的重要性？ 。
11. 網站功能中，資料分析的重要性？ 。
12. 網站功能中，分享平台的重要性？ 。
13. 如您想在這個規劃平台上實現夢想，希望我們提供下列什麼服務來幫助您呢？
 關於我的夢想計畫 目標時間軸 成功率的高低
 網站使用者全體分析資訊
14. 您認為還有什麼功能是需要增加的？

個人資料

1. 性別： 男性 女性
2. 年齡： 18歲以下 18~22 23~30 31~38 39~46 46以上
3. 職業： 學生 軍公教 上班族 家庭主婦 打工族群 待業
其他

附錄二 相似網站比較表

	UrMoney	MyMoney	家庭理財網	GAKM Platform
記帳	✓	▲	✓	✓
個人帳務分析	✓		✓	✓
匯入、匯出 CSV	▲	▲	▲	
手機記帳	✓		✓	✓
統一發票對獎	✓		✓	✓
討論區	✓		✓	✓
整體帳務分析				✓
Dream Launching				✓