

資訊人社會關懷獎學金關懷提案書

借助電商平台與公益活動的結合來幫助需要的弱勢族群

提案人：高冠宏 中原大學資管碩一

共同提案人：徐聖皓 中原大學資管碩一

提案日期：112 年 11 月 9 日

借助電商平台與公益活動的結合來幫助需要的弱勢族群

一、 社會關懷議題

(一) 關懷議題內容(觀察發現或企業內改造議題亦可，惟需涉及社會關懷議題)

這個關懷議題涉及到社會中許多需要幫助的族群，包括弱勢家庭、公益團體，以及希望參與公益但缺乏時間或途徑的個人。問題在於，儘管有這麼多需要幫助的人和組織，但一般民眾關注社會公益議題的時間非常有限，也存在著善款被濫用或不透明的問題。因此，我們的目標是提供一個公益電商平台，讓需求方、供給方和公益捐助者之間更容易建立聯繫，以解決這些問題。

(二) 關懷議題的社會影響度

這個關懷議題具有重要的社會影響。首先，它有助於解決弱勢家庭和公益團體面臨的資源短缺問題，提高他們的生活水平。其次，這個平台將吸引更多的需求方和供給方參與，讓更多弱勢族群得到幫助，同時也提升了公益團體的曝光度，使更多人了解到他們的存在。最重要的是，這個平台有望改變民眾的公益參與方式，從傳統的捐款轉向捐贈物資，提高了捐助的透明度和資源利用效率，從而改善社會公益活動的可持續性。

二、 解決方案(請敘明如何具體有效解決該社會關懷議題)

(一) 我們的解決方案是建立一個名為WinCube的公益電商平台。這個平台將允許需求方（弱勢家庭和公益團體）在平台上列出他們的需求，並提供一個簡單直觀的界面，以便民眾操作。捐助者可以通過這個平台捐贈物資，而平台會負責後續的協調和管理。這樣可以提高捐助的透明度，避免善款被濫用。

(二) 我們的解決方案還包括一個獨特的Cargo貨運系統，它可以降低物流成本，提高供給方的效益。此外，我們提供績效分析工具，幫助供給方進行市場分析和策略規劃，以改進他們的商業運作。

(三) 我們的平台會進行嚴格的審核，確保所有參與的公益團體都是合法可信的。我們將投入資源，提供安全的交易環境，以保護使用者的權益。此外，我們將積極推廣平台，以吸引更多的捐贈者和供給方參與，並提高公眾對社會公益議題的關注度

三、 實踐策略(方法) (請敘明如何實踐該解決方案，如經費、人力、推動方法、宣傳方式等)

資金籌措：我們將尋找投資或資助來支持平台的開發和運營。這些資金將用於技術開發、行銷推廣和系統維護。

人力資源：我們需要專業的團隊成員，包括軟體開發人員、營銷人員、客戶服務等，以確保平台的運營順利。

推動方法：我們將使用線上和線下宣傳方式，包括社交媒體宣傳、公益活動參與、合作夥伴推廣等，以擴大平台的知名度。

安全保障：我們會實施強化的安全措施，確保使用者的交易和資訊安全。這包括數據加密、身份驗證、風險管理等。

建立合作夥伴關係：我們計劃與物流公司、公益組織、企業等建立合作夥伴關係，以支持平台的運營和擴張。

WinCube 勝利三次方 專案企劃書



中原大學 資訊管理學系

資管碩一 11294019 高冠宏

資管碩一 11294013 徐聖皓

目錄

壹、緒論

一、背景與動機	6
二、軟體簡介	8
三、功能簡介	9
四、專案目標	11
五、預期效益	13

貳、系統分析與設計

一、系統功能架構	14
二、系統流程圖	14
三、系統介面	15
四、ER Model	19
五、DFD	20
六、使用技術	21

參、市場分析

一、市場環境	25
二、SWOT 分析	25
三、STP 分析	25
四、商業流程圖	25
五、五力分析	27

壹、緒論

一、背景

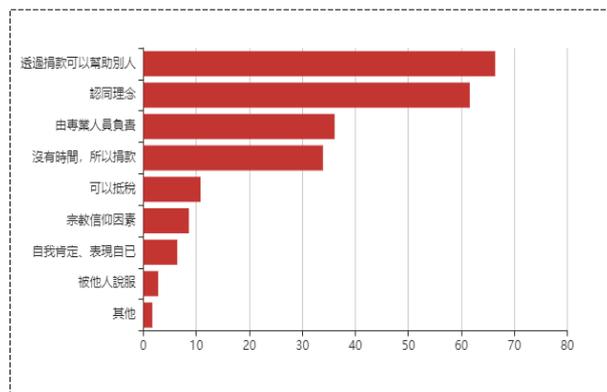
21 世紀以來，資訊科技的蓬勃發展，資訊的傳遞相當的快速，這也讓我們看到了更多需要幫助的族群，於是我們想要設立一個平台，讓需要幫助的族群的需求可以被看見，也讓平時想要做公益但沒時間或空閒的人，可以方便快速的幫助這些人，平台以公益網路電商的方式來呈現，更以直觀且簡單的介面方便民眾操作。



透過圖 1.1 我們可以得知，將近 5 成的民眾，一周只會花費不到 1 小時以下的時間來關注社會公益議題，因此，我們利用公益與電商平台的結合，希望能夠將民眾平均關注社會公益議題的時間與頻率提升，期待因此能夠使更多需要被幫助的特定族群團體被民眾注意到，使更多沒有被注意到的公益議題能夠被關注。

(圖 1.1)

由圖 1.2 我們可以得知民眾捐款的主要動機為幫助別人、認同理念、由專業人員負責、時間不夠等等，而我們能做到的不只以上這些，透過公益與電商平台的結合，民眾可以藉由網路電商平台的方式，立即地捐贈物資，只要下單成功，後續的操作將會由我們的平台來進行安排，透過 WinCube 平台，我們將吸引更多沒有時間但卻想做愛心的民眾來做公益，減少民眾想做慈善公益，卻找不到可以幫助的公益團體的窘境，平時擔心網路上不實詐騙的民眾也可以相當放心，參與我們專題計畫的公益團體，無論是供給端或者是需求端，都需要提交審查資料，經審核過才能正式加入，此目的在於讓我們能夠控管服務品質，以及讓民眾能夠做愛心做得放心，不需要擔心自己的善心善舉被惡意利用。



(圖 1.2)

二、動機



太魯閣號408次事故造成49人身亡、逾200人受傷，衛福部第一時間成立賑災專戶，截至11日共募得8.1億元，衛福部芬昨日表示，總善款的1/3將作為罹難者家屬扶助金，引發網友不滿。(圖/民眾提供)

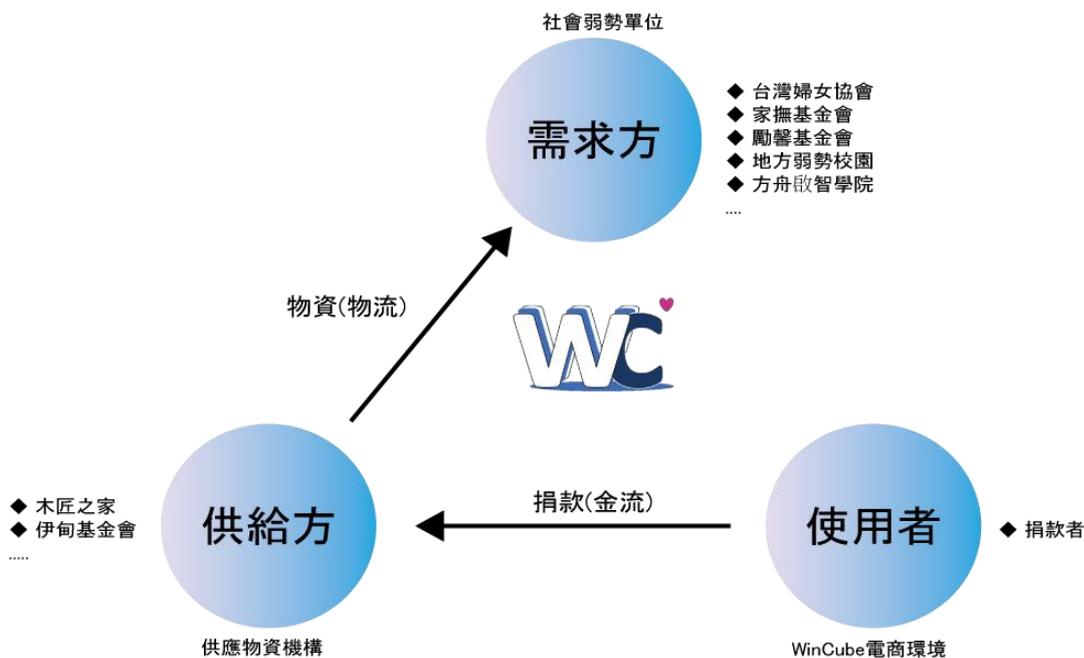
無良詐團冒用公益團體捐款帳號 介惠善款慘遭凍結



介惠基金會表示，雖然受到詐騙案波及，但今年的「歲末傳愛、寒冬送暖」活動不會停。(取自介惠臉書)

從上方報導我們可以瞭解到近期許多濫用善款的爭議以及無良詐騙集團濫用民眾愛心等消息窮出不盡，這不論對需求端、供給端、民眾來說都是一大傷害，許多人捐出善款後卻遲遲不知道自己的捐款被利用到哪裡，甚至傳出了善款被利用的爭議，讓民眾更對公益團體不具信心，所以我們以捐物資的方式取代捐款，直接捐出最實用的資源，能夠符合公益團體需求，也能避免善款被濫用，供給端提供的物資能夠被使用、需求端的需求也能被物資符合、民眾也可以放心地捐出物資，創造出三贏的完美局面，這也是我們取名為 WinCube(Win³)的主要原因。

WinCube 勝利三次方 (Win³)



二、軟體簡介

軟體名稱：WinCube（勝利三次方）

軟體規格：WinCube、WinCube 電商平台

WinCube 為三方交易的電商平台，而三方主要是分為**使用者**、**供給方**以及**需求方**。使用者可以透過 WinCube 電商平台捐贈物資給想要的公益機構，WinCube 也並不僅僅是普通的電商平台，它能更整合需求方(需要幫助的弱勢團體)的物資需求，並利用獨創的 Cargo 貨運系統，降低公益產生的成本花費，同時完成使用者做公益與消費的慾望和自我實現的價值。

軟體使用方定義

	使用者	供給方	需求方
定義	WinCube 電商平台上，創立會員、消費、捐贈物資的人。	供應電商平台內所有可購買的物件之單位。	社會上生活困難的弱勢群體。
使用操作	消費、捐贈物資	上架商品至平台	在平台選擇需求品
舉例	<ul style="list-style-type: none">● 一般社會人士● 捐款人士	<ul style="list-style-type: none">● 木匠之家● 伊甸基金會	<ul style="list-style-type: none">● 地方弱勢校園● 勵馨基金會● 台灣婦女協會● 動物保護協會

我們透過 WinCube 的三方交易模式，實踐了在公益上的**安全性、公益性、透明化、數位化、電商化**這五個性質上的優點：

安全性：許多人會因為害怕來路不明的公益機構，而對捐款卻步。任何加入 WinCube 的需求方與供給方都會經過嚴格審核。讓在我們成為一個安全的捐款環境。

公益性：我們透過平台的撮合，讓社會中的弱勢需求可以得到更多的資源與幫助。

透明化：在平台的交易機制下，需求方需先收到物資，我們才會將使用者支付的金額匯款到供給方的帳戶下，這樣的模式，我們可以確保物資確實送到需求端。而在遊戲內的裝潢物件裡都會記錄，捐贈的任何詳細資訊隨時提供給遊戲使用者。

數位化：我們提供一個線上數位平台，讓許多的公益物資機構獲得穩定的銷售通路與更多曝光的機會。

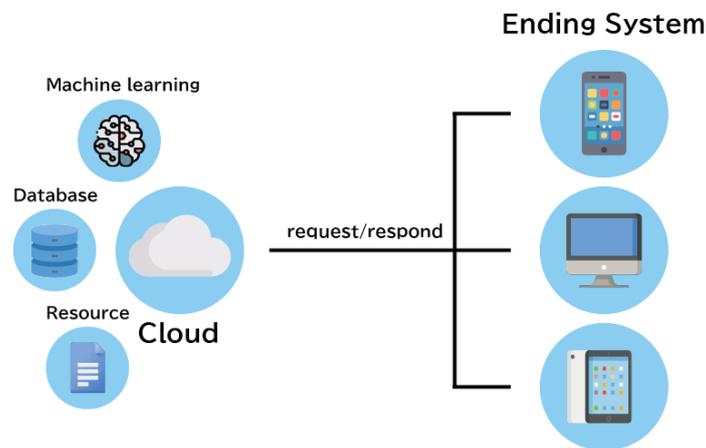
電商化：我們以電商平台的方式呈現，讓使用者可以體會到與一般電商平台相同消費的樂趣，同時具備其他電商平台沒有的自我實現與公益價值。

三、功能簡介

WinCube 是一個整合了眾多現代技術的平台式軟體服務，我們使用的技術涵蓋了雲端運算、大數據分析、機器學習等等，我們運用每一個領域技術的優勢，多角化的佈署我們的技術含量，讓 WinCube 成為一個更加完善與強大的系統。

1. 雲端計算(Cloud Computing)

我們透過雲端計算，存放我們系統中需要用到的檔案、照片、等一切資源，我們透過這種方式，共享所有軟硬體的資源和資訊，並實現能夠無處不在、方便、且按需求訪問網路可配置運算資源的共享池，只要是可以連上網際網路的電腦、終端設備都可以存取到我們的計算結果。

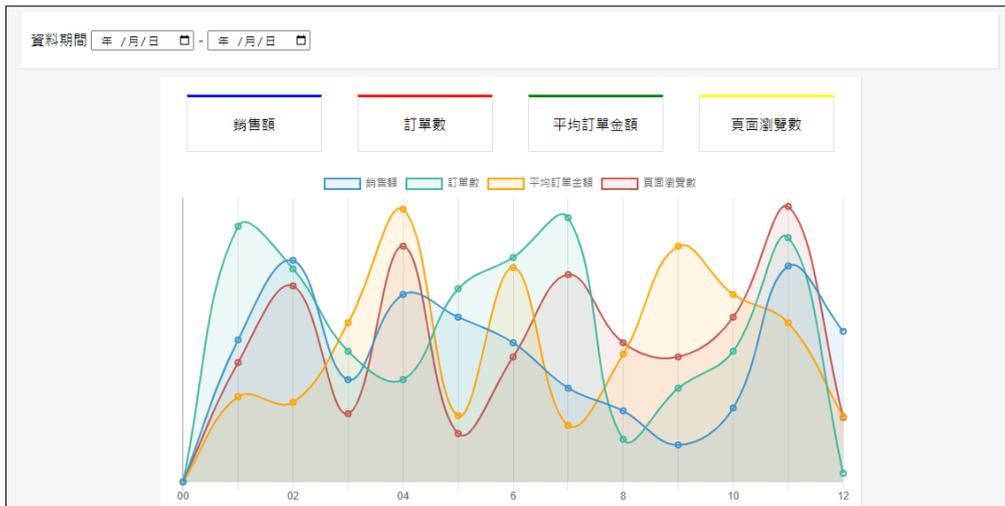


我們也運用雲端計算環境，大規模佈署我們的機器學習的演算法，我們設計了一個雲端機器學習池，讓大量的資料與計算可以即時在雲端上完成的同時。

2. 大數據分析(Bigdata Analyze)

大數據分析可以幫助我們在後台可以呈現多個數據化資訊，而這些數據可以協助供給端做出不同決策。供給端在我們平台上所有的銷貨數據都會被存入我們的資料庫中，我們會再將所有銷貨數據全部匯入 Wincube 後台進行計算，再將其運算後的數據轉成直覺化的圖表呈現在供給端後台操作平台供供給方判斷決策，做出正確的行銷策略。

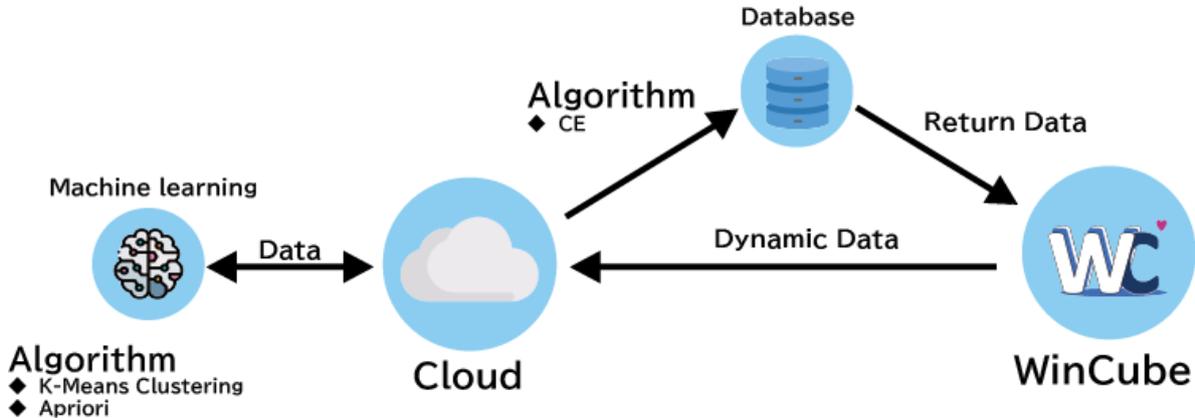
數據分析資料				
數據名稱	銷售額	訂單數	平均訂單金額	頁面瀏覽數
運算方法	時間區間內每筆訂單成交金額總額	時間區間內全部訂單數	買家付款總金額除以訂單數	瀏覽商場及商品頁面之總次數



▲大數據分析頁面

機器學習(Machine learning)

我們使用機器學習演算法幫助我們在商品與顧客的之間，定義連結性，透過收集在遊戲端使用者操作的動態數據資料，提供至機器學習演算法當作樣本數據，計算出在推薦與銷售商品的決策模型。我們使用 **K-means 集群分析(K-Means Clustering)**幫使用著做基本的分群標籤，並透過定義的標籤，當作判斷的基底，用關聯規則學習的 **Apriori 先驗演算法(Apriori)**決定標籤之間的關聯性，建立相關顧客與商品推薦的模組。



這些運算過程會在雲端計算上即時完成，並將結果值用我們自己撰寫的**對稱加密壓縮演算法(CE)**，進行壓縮與加密之後。存取在雲端資料庫。當遊戲端需要存取推薦模組的結果時，就可以直接存取資料庫內的加密值，並使用金鑰解密讀取內文。

四、專案目標

--短期目標--

Wincube 與供給端和需求端建立良好的合作關係，專案整體的流程與系統可以有更完善的更新，目前與木匠之家保持合作關係，因此可以由木匠之家為中心發展出知名度，在系統上新增功能及完善的維護，及對未來系統的規劃。

與木匠之家建立良好合作關係

- (1).建立穩定貨運關係
- (2).確立詳細品質、期限標準

桃園地區供給方與需求方的增加

- (1).積極與其他基金會討論合作
- (2).增加供給方能提供之物資

與合作兩端執行推廣工作

- (1).與合作需求端與供給端教育推廣 WinCube 平台
- (2).於各類社群媒體投放廣告吸引民眾

使需求方之需求能夠被滿足

- (1).利用平台讓需求方填寫需求物資
- (2).每週確認貨運系統是否完善

提供供給方與需求方自給操作之技術

- (1).提供供給方自行上架、下架、定價等技術
- (2).提供需求方申辦會員，填寫需求等技術

簡易維護平台技術

- (1).付出多一點時間維護
- (2).開發新功能，減少時間成本

--中期目標--

目前只有木匠之家保持合作的供給端，目標是和多家基金會與企業進行合作，增加曝光度，藉此吸引更多使用者瀏覽電商網站，並以及積極向外拓展服務區域，提供更多資源給予需要的人，對於系統有更完善的維護及更新。

增加商品多樣性

- (1).增進建模能力以廣設物資種類
- (2).增加供給方能提供之物資

擴張服務區域（台中以北）

與固定物流公司合作

- (1).穩定貨源，積極討論合作
- (2).降低貨運成本

優化系統功能

- (1).增進系統方便性、遊戲流暢度

定期定時系統維護

推廣大眾下載 Wincube App

- (1).向各市區合作，推廣大眾下載
- (2).於各類社群媒體投放廣告吸引民眾下載

--長期目標--

將服務範圍拓廣到全台，台灣 1/3 人口都下註冊 WinCube 會員，與多家企業及基金會有更多的合作關係，及在商品上增加多樣性，提供使用者有更多的選擇，在 App 增加更完善的功能提供使用者，使其在使用平台上能更加便利。

增加商品多樣性

- (1).增進建模能力以廣設物資種類
- (2).增加供給方能提供之物資

優化系統功能

- (1).增進系統方便性、遊戲流暢度

與合作兩端執行推廣工作

- (1).與合作需求端與供給端教育推廣 WinCube 平台
- (2).於各類社群媒體投放廣告吸引民眾

擴張服務區域(全台地區)

定期定時系統維護

五、預期效益

(一) 我們系統對需求方有哪些好的影響

1. 社會上有很多人是需要得到幫助的，他們能得到的資源較少，所以我們的系統讓他們可以自己選擇想要的資源，也讓他們在生活上有更好的生活水平，且不只是幫助弱勢團體，還有許多弱勢家庭間接得到我們的幫助。
2. 因為我們的幫助，讓更多需求方加入我們，使更多的弱勢團體得到資源，而在我們的系統運作下，也會讓這些弱勢團體曝光，讓更多民眾看到他們。
3. 一般民眾平常只知道捐款這項回饋社會的方式，我們的軟體提供讓大眾多一個捐贈的管道，社會上有很多的弱勢族群是需要受到幫助的，我們創新的捐贈機制可以讓更多的弱勢族群被看見，也可以讓他們定期的收到資源。
4. WinCube 能更整合需求方的所有需求物資，並且讓更多人發現他們所需要的東西，這樣能夠讓需求方的需求被廣泛地得知，並且得到幫助。

(二) 我們系統對供給方有哪些影響

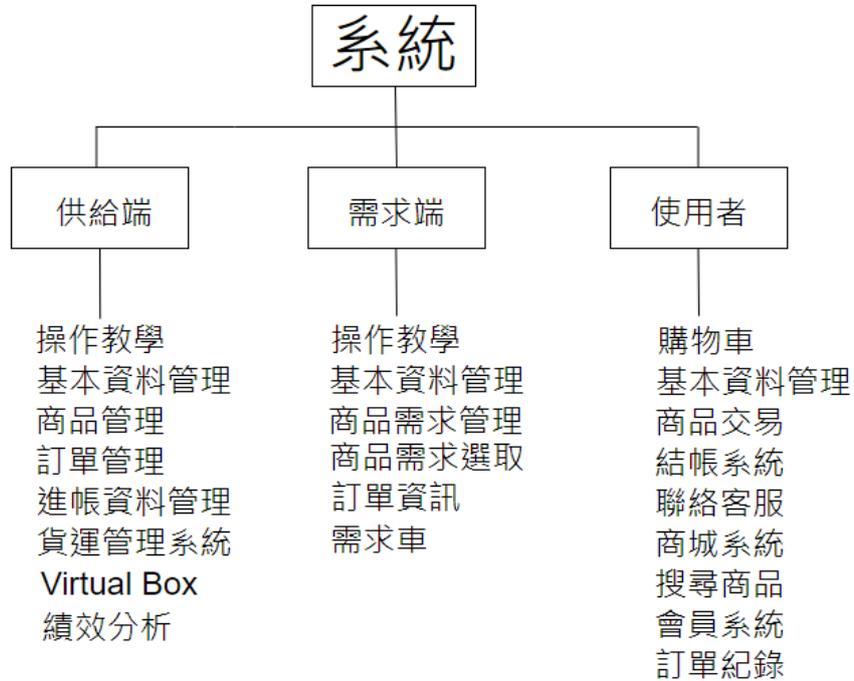
1. 目前合作的木匠之家很少人耳聞，到現場購買的人較少，所以我們給供給方多一個曝光機會，可以讓更多的人看見他們。
2. 供給方在我們平台販售，可以使庫存減少許多，從而降低庫存成本，也因供給方多了一個管道上架他們的商品，使更多公益團體得到幫助。
3. 透過獨創的 Cargo 貨運系統，分批分量訂單管理，降低貨運成本支出，人性化的功能設計，方便供給方操作貨運管理。
4. 利用績效分析，方便供給方進行市場的分析以及規劃下一週期之行銷策略，檢討並改進其商業規劃。

(三) 我們系統對使用者有哪些影響

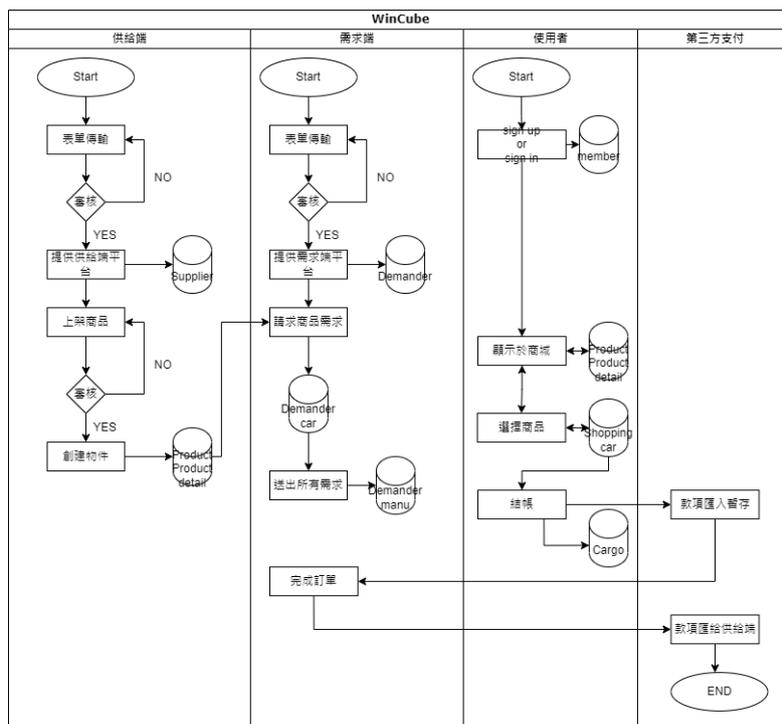
1. 滿足使用者消費的慾望並同時達成做公益與自我實現的價值意義。
2. 讓本來就想捐贈物資與做公益的族群，能夠有一個更便利且更安全的平台可以幫助弱勢團體。

貳、系統分析與設計

一、系統功能架構



二、系統流程圖



三、系統介面

登入頁面



系統主頁面

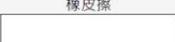


商品管理頁面

WC 商品管理 訂單管理 貨運管理系統 進帳資料 績效分析 修改會員資料 木匠之家 登出

商品名稱 商品單價 -
庫存量 -

所有商品 上架商品 下架商品 已售完

木匠奇異筆  ● 上架中 下架 預覽	三色奇異筆  ● 上架中 下架 預覽	紅色美工刀  ● 上架中 下架 預覽	藍原子筆  ● 上架中 下架 預覽	橋月釘書機  ● 上架中 下架 預覽
橡皮擦 	木匠剪刀 	雙色鉛筆 	算盤 	蠟筆 

+

商品上架頁面

WC 商品管理 訂單管理 貨運管理系統 進帳資料 績效分析 修改會員資料 木匠之家 登出



< >



第一張片即為商品形象照，照片最多數量為16(包含規格照片)

商品名稱：

商品類別：

單價：

數量：

體積：長： 寬： 高： (公分)
#商品體積會換算成此商品的運費

(商品規格)

出貨時間長： (勾選即視為出貨時間較長的商品)

商品介紹：

即時訂單資訊



商品管理

訂單管理

貨運管理系統

進帳資料

績效分析

修改會員資料

木匠之家

登出

即時訂單資訊

即時訂單資訊

已完成訂單

不成立訂單

運送中訂單

自取訂單

cargo貨運管理

2023/11/09 to 2023/11/09

查詢

查無資料，請調整日期範圍



績效分析



商品管理

訂單管理

貨運管理系統

進帳資料

績效分析

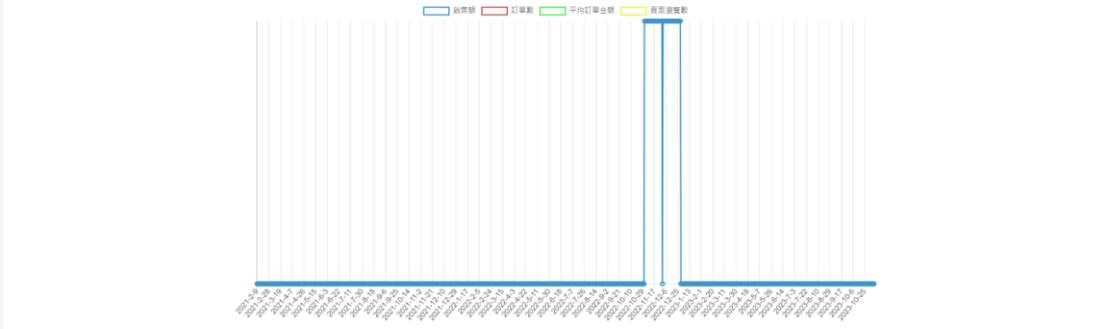
修改會員資料

木匠之家

登出

資料期間 2023/02/09 to 2023/11/09

銷售額 NT\$86790 vs.上期 ▲100.0%	訂單數 58 vs.上期 ▲100.0%	平均訂單金額 NT\$1496 vs.上期 ▲100.0%	買家瀏覽數 180 vs.上期 ▲100.0%
--------------------------------------	-------------------------------	--	----------------------------------



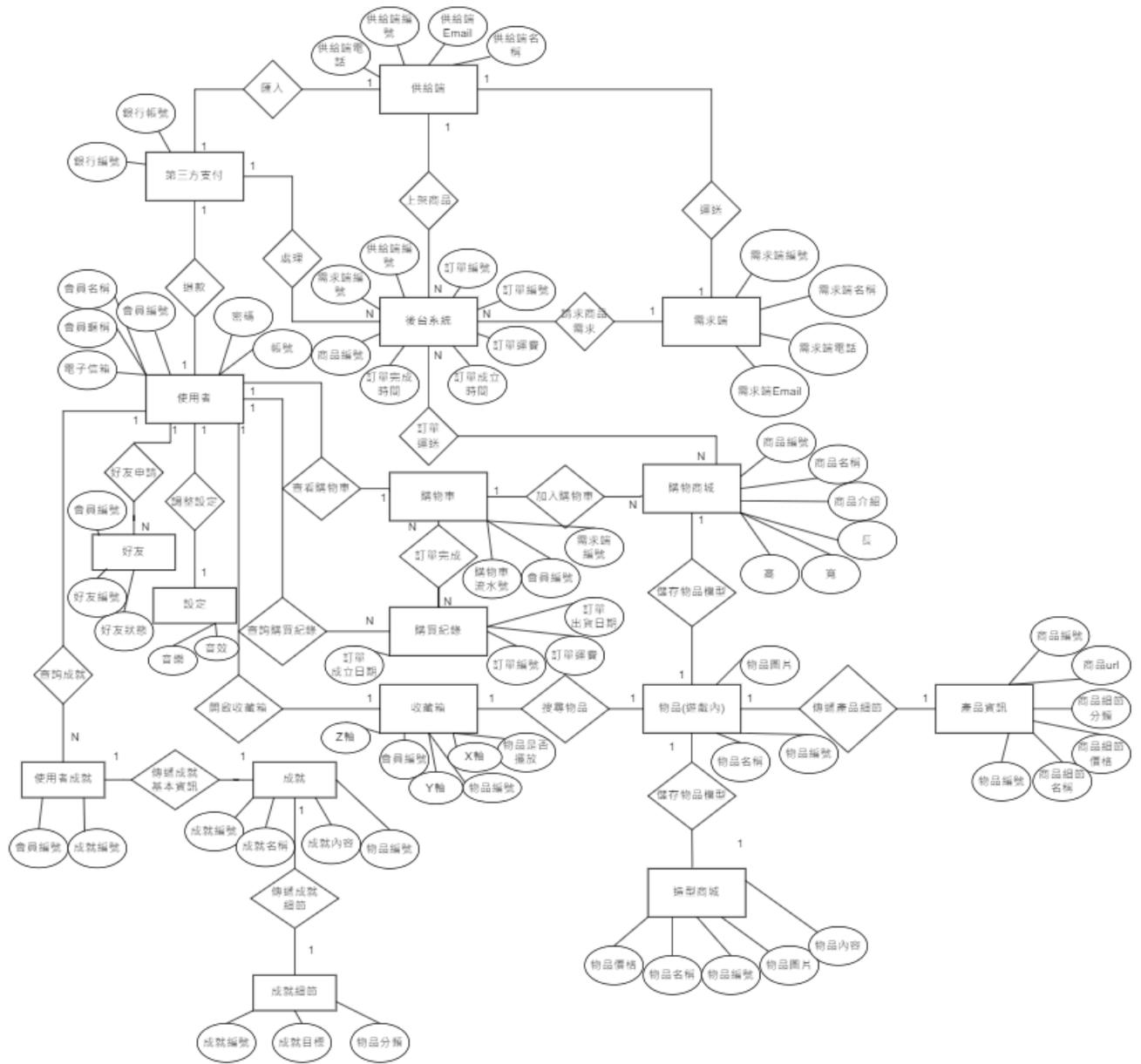
進帳資訊

	木匠水壺 商品金額：NT\$ 600 進帳金額：NT\$ 550	訂單編號：O000000005 手續費：NT\$ 50	2022-12-5 NT\$550
	暮黑床架組 商品金額：NT\$ 3600 進帳金額：NT\$ 3550	訂單編號：O000000005 手續費：NT\$ 50	2022-12-5 NT\$3550

Cargo 貨運管理系統

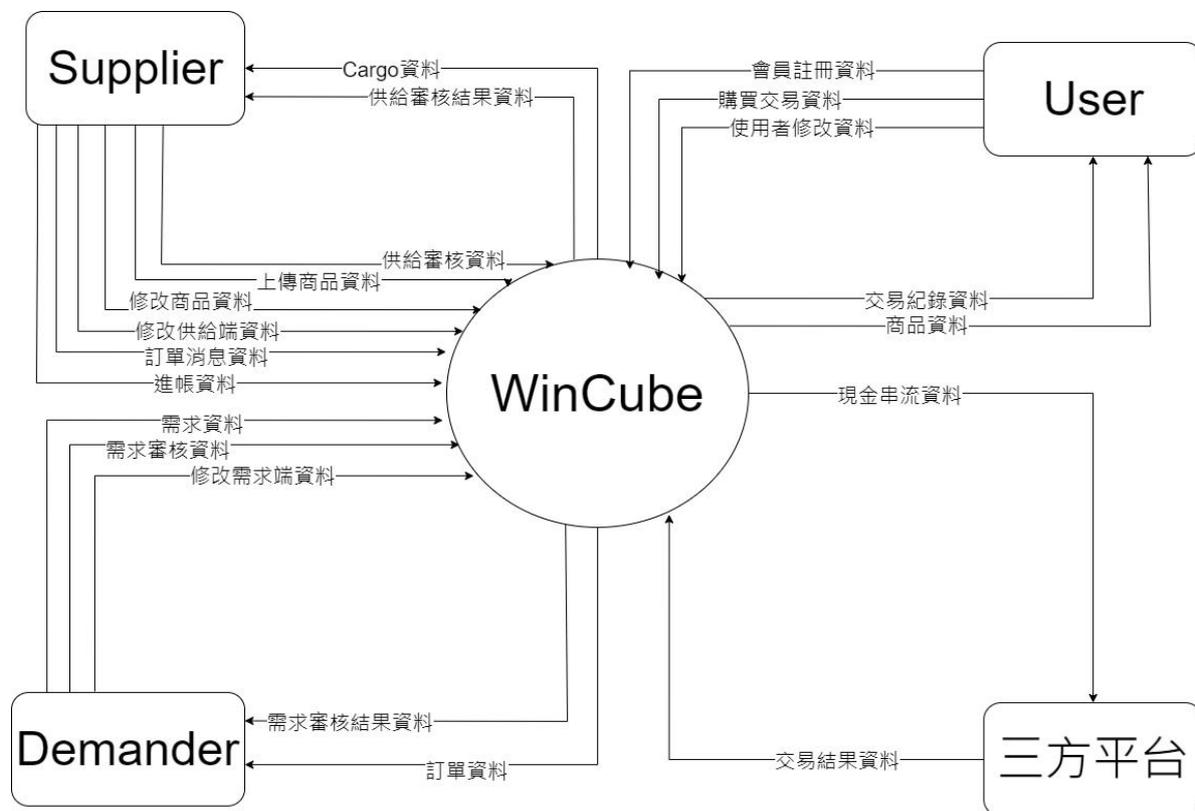
Cargo 貨運管理系統	
選擇需求端: 愛心狗狗協會	 深色電腦椅 Cargo編號:C000000001 商品單價:700 手續費:30 是否自取:否 商品編號:P000000044 下單日期:2022-12-1 22:00:00 買家運費支付:30 數量:2 商品細節:=>,<=
共 16 件訂單 勾選數量：0 勾選金額：0 運費補助：0 產生訂單	 多層排櫃衣櫥 Cargo編號:C000000002 商品單價:1600 手續費:21 是否自取:否 商品編號:P000000030 下單日期:2022-12-2 22:00:00 買家運費支付:30 數量:2 商品細節:=>,<=
	 紅色美工刀 Cargo編號:C000000003 商品單價:40 手續費:30 商品編號:P000000003 下單日期:2022-12-3 22:00:00 買家運費支付:30 數量:2 商品細節:=>,<=

四、ER Model

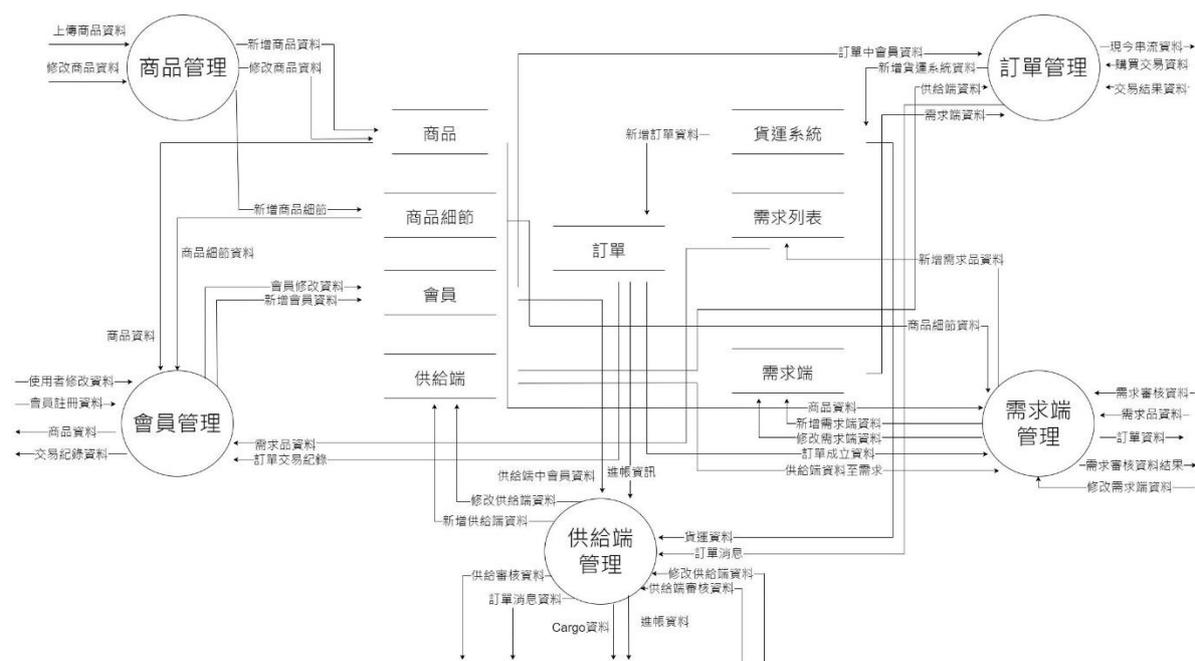


五、DFD

Level0



Level1



六、使用技術

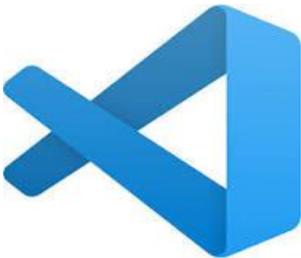
WinCube - 前端(front-end)使用技術

技術名稱	技術說明
 <p>HTML</p> <p>網頁標記語言</p>	<p>超文本標記語言 (HTML) 是一種用於建立網頁的標準標記語言。HTML 是一種基礎技術，常與 CSS、JavaScript 一起被眾多網站用於設計網頁。</p>
 <p>CSS</p> <p>程式語言</p>	<p>階層式樣式表 (CSS) 是一種用來為結構化文件 (如 HTML 文件或 XML 應用) 添加樣式</p>
 <p>JS</p> <p>程式語言</p>	<p>JavaScript (通常縮寫為 JS) 是一種進階的、直譯的程式語言。JavaScript 是一門基於原型、頭等函式的語言。</p>

WinCube - 後端(Back-end)使用技術

技術名稱	技術說明
 <p>JavaScript 模組</p>	<p>Node.js 是能夠在伺服器端運行 JavaScript 的開放原始碼、跨平台執行環境。</p>
 <p>Amazon EC2</p> <p>虛擬專用服務器 (VPS)</p>	<p>亞馬遜彈性雲端運算，是由亞馬遜公司提供的 Web 服務，是一個讓使用者可以租用雲端電腦運行所需應用的系統</p>
 <p>Amazon RDS</p> <p>雲端虛擬資料庫</p>	<p>Amazon Relational Database Service 是 Amazon Web Services 提供的分佈式關係數據庫服務。它是一種“在雲中”運行的 Web 服務，</p>
 <p>程式語言</p>	<p>JavaScript (通常縮寫為 JS) 是一種進階的、直譯的程式語言。JavaScript 是一門基於原型、頭等函式的語言。</p>
 <p>JavaScript 模組</p>	<p>Express.js 或簡稱 Express，是針對 Node.js 的 web 應用框架它已經被稱為針對 Node.js 的伺服器框架的事實標準。</p>

WinCube 電商平台 – 前端(front-end)使用技術

技術名稱	技術說明
 <p>Visual Studio Code</p>	<p>Visual Studio Code</p> <p>Code是一個跨平台的原始碼編輯器，支援語法突顯、程式碼自動補全、程式碼重構功能，並且內建了命令列工具和Git 版本控制系統。</p>
 <p>Github</p>	<p>Github是一個線上軟體原始碼代管服務平台，使用Git作為版本控制管理軟體，讓我們可以更方便快速地同步版本更新。</p>
 <p>點陣圖影像編輯器</p>	<p>Adobe Photoshop 是一個由 Adobe 開發和發行的影像處理軟體。</p>

WinCube 電商平台 – 後端(Back-end)使用技術

技術名稱	技術說明
 <p>程式語言</p>	<p>Java是一種廣泛使用的電腦程式設計語言，擁有跨平台、物件導向、泛型程式設計的特性，廣泛應用於企業級Web應用開發和行動應用開發。</p>

 <p>軟體開發套件</p>	<p>Java Development Kit (JDK) 是昇陽電腦針對 Java 開發人員發布的免費軟體開發套件 (SDK, Software development kit)</p>
 <p>Tomcat</p>	<p>Tomcat 是由 Apache 軟體基金會屬下 Jakarta 專案開發的 Servlet 容器，按照 Sun Microsystems 提供的技術規範，實現了對 Servlet 和 JavaServer Page 的支援，並提供了作為 Web 伺服器的一些特有功能，如 Tomcat 管理和控制平台、安全域管理和 Tomcat 閘等。</p>

WinCube – 資料庫(Database)

技術名稱	技術說明
 <p>資料庫語言</p>	<p>MySQL 在過去由於效能高、成本低、可靠性好，已經成為最流行的開源資料庫，因此被廣泛地應用在 Internet 上的中小型網站中。隨著 MySQL 的不斷成熟，它也逐漸用於更多大規模網站和應用，比如維基百科、Google 和 Facebook 等網站。</p>

參、市場分析

一、市場環境

市場社會文化環境

慈善公益活動近期在台灣的趨勢越來越上漲，再加上資訊科技的發展，人手一支手機，讓許多人可以透過手機看到許多弱勢族群是需要受到幫助的，使做公益的年齡層不再受到限制，人人可以操控手機遍可以做愛心，民眾捐款的意願也相當的高，所以我們提供一個快速便利的平台給大眾使用，讓民眾可以透過更完整的資訊平台幫助到真正需要幫助的族群。

市場競爭環境

同樣以公益為目的的平台有相當的多，例如：贈物網、NPO CHAANEL、igiving 等等，民眾要利用網路平台來做愛心相當方便，但相對的沒有一個具有完整資訊的整合平台提供大眾使用。有如現在許多的電子錢包提供的服務一樣，只要綁定一張信用卡，就可以整合信用卡費、水電費、電信費、停車費等等服務。而我們想做到的就是成為市場中，整合眾多需求方與供給方，還有公益資源等環境的平台。讓大眾可以在公益的起點時就馬上想起我們提供的服務。

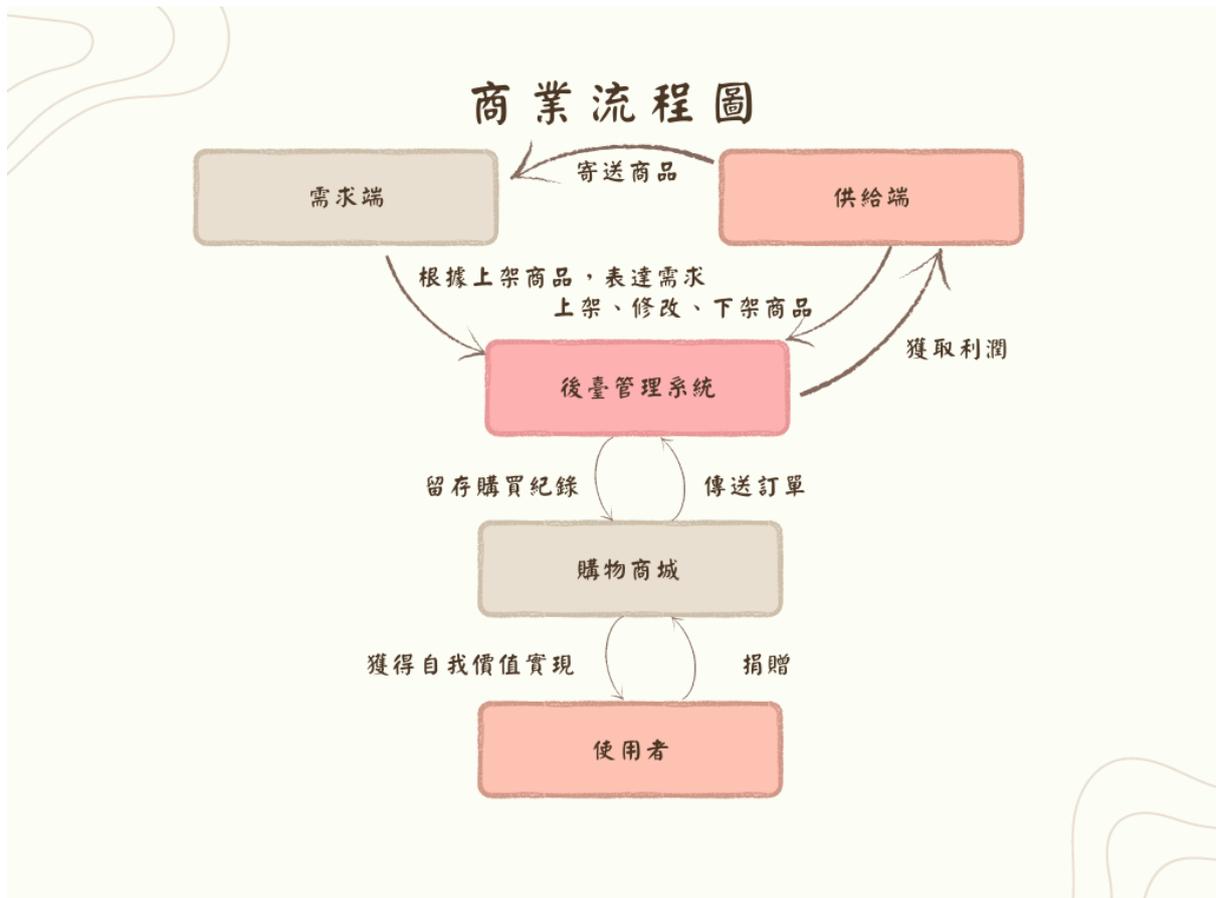
二、SWOT 分析



三、STP 分析

<p>市場細分 (Segmenting)</p>	<p>Wincube 提供一個簡易操作的捐物平台，給予想做公益的人，一個更安全與更多元的整合資訊環境，除了可以讓捐款方更一目瞭然的知道需求方目前的需求已外，並強調更安全的交易模式。</p>
<p>目標市場 (Targeting)</p>	<p>我們打算將 25~50 歲的人口作為我們主要的目標族群，由於這個階段的人比較容易接觸到 3C 產品，且大部分都已經有了經濟能力，較適合作為我們的主要對象。</p>
<p>市場定位 (Positioning)</p>	<p>Wincube 會結合慈善活動，來打造一個創新的公益電商平台，來吸引年輕族群參與我們的</p>

四、商業流程圖



五、五力分析

Power of suppliers (供應商的議價能力)

由於我們算是新進產業，沒有像 Apple 公司一樣龐大的規模，我們只能配合供應商的議價需求去做合作。

Power of customers (消費者的議價能力)

由於我們是慈善平台，所以消費者可以在我們的慈善電商平台中，選擇自己所想捐款的物資，而不會有消費者議價能力的影響。

Potential of new entrants into the industry (新進產業的威脅)

我們本身就算是新進的產業，所以我們目前的威脅主要是放在現有的產業，而新進產業較沒什麼威脅。

Threat of substitute products (替代品威脅)

贈物網是另類的捐物平台，它可以提供任何一個人上架物資在平台上，較我們的平台自由，而我們的平台只提供給特定公司、商家合作，藉此擴展他們的曝光度，如果捐贈者沒有曝光或減少庫存的需求，可能會選擇使用贈物網這個平台。

Competition in the industry (現有產業之競爭)

伊甸、勵馨等慈善基金會本身就有自己的網站，來提供給願意捐物資或捐款的人使用，而且知名度也很高，但是我們的 Wincube 可以利用我們的創意發想宣傳，使更多人可以知曉這些需要幫助的弱勢機構。