



智慧生活分組 智慧體驗服務引言報告

經濟部

- 定義與範疇
- 國際發展趨勢
- 國內發展現況與挑戰
- 政府作為



智慧體驗服務定義與範疇

智慧體驗服務係為透過智慧終端，增進消費者生活便利或使用體驗的相關服務。依據**人或機器**為主體之互動模式區分，可歸納為以下類別：

Human

Machine

H2H : SoLoMo服務

H2M : 友善人機介面



推送符合使用者在地需求，且通過網路社群評價與分享之資訊於行動裝置，虛實整合線上與線下之商務活動

使用者透過行動裝置向其他機器或系統達到下達指令與傳遞訊息之功能，以實現各類型應用之互動介面

M2H : 創新系統與載具

M2M : 跨平台軟體技術



高可攜性的各類型智慧行動裝置，及相關物聯網系統平台

泛指程式語言可以在不同作業系統（如Windows與Mac OS或Android與iOS）下運作，並進行不同的應用開發

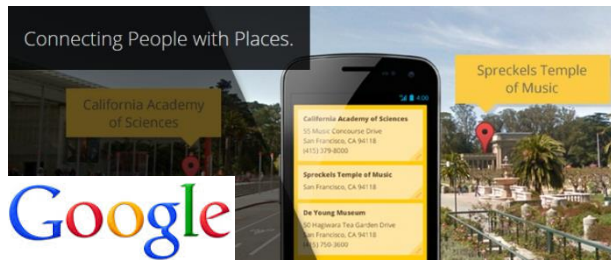
Human

Machine

國際SoLoMo服務應用發展

SoLoMo (Social、Location、Mobile)藉由智慧型行動裝置，並利用社群與適地性的力量，緊密進行虛實整合，創造出O2O嶄新商業模式。市調機構Berg Insight預估全球LBS市場規模從2014年25億歐元，成長至2018年超過50億歐元

Google之 SoLoMo布局



- **So**：人們可在 **Google+** 社群中進行交流互動
- **Lo**：整合商家資訊，並提供商業應用給商家
- **Mo**：於Android智慧型手機開放動態應用相關API，並串連適地性服務與社群

Facebook之 SoLoMo布局



- **So**：釋出API、Like與SSO串接模式，讓全球網站串接起來
- **Lo**：透過Check-In與商用Deals互相整合
- **Mo**：Facebook社群手機讓使用者即時分享照片與影片，及觀看和回應朋友近況

Yelp之 SoLoMo布局



- **So**：開放會員針對家店撰寫評論、評分
- **Lo**：提供當地搜尋內容，包括消費者對店家之評論、照片等
- **Mo**：使用Yelp App Check-In當地餐廳，並整合OpenTable餐廳行動訂位系統

Transparency Market Research 預估，**人機介面**全球市場規模在2019年可達到56億美元，2013~2019的年複合成長率高達10.4%

自然語音控制



- Apple 推出**Siri**，透過語音下達指令
- Google及Microsoft分別推出**Google Now**和**Cortana**與之分庭抗禮

手勢控制



- Thalmic Labs推出**智慧臂帶MYO**，透過偵測手臂肌肉電子變化實現手勢操作，預計2015年第一季上市

腦波控制



- Samsung研發**可用腦波控制之平板電腦**，實現啟動應用程式、選取內容等操作，目前為早期開發階段



國際創新系統與載具發展

資策會MIC預估**智慧手持裝置**（智慧型手機、平板電腦與智慧穿戴式裝置）2018年出貨量將達24.5億台；IDC預估2020年智慧家庭市場規模將達518億美元

從智慧手持到智慧穿戴裝置



- **智慧穿戴式裝置**在人體上搭載隨時且隨身聯網模組，是把人類納入物聯網一環的「最後一哩」
- Apple、Google、Samsung與LG等國際大廠，相繼進軍智慧家庭物聯網系統平台

智慧家庭物聯網系統平台



國際跨平台軟體技術發展

根據IDC預估，台灣物聯網市場規模從2013年的1億4800萬美元增長至2017年2億9000萬美元。越來越多系統軟體廠商強調「支援跨平台」功能，如2015年80%智慧型手機App將基於HTML5標準、大廠Apple推出跨平台AirDrop技術等

W3C HTML5



- **HTML5**基於本身跨平台、開發成本相對低、導流入口多及生態體系完善優勢，成為目前最被廣泛應用的跨平台開發程式語法

Apple AirDrop



- 透過 **AirDrop**，用戶可與其他運行OS X 10.7 或以上的用戶透過Wi-Fi 傳遞檔案

Google Copresence

Google



- **Copresence**將透過地點資訊或藍牙來連結相鄰的裝置，之後再以Wi-Fi或Wi-Fi direct來交換檔案



國內智慧體驗服務發展現況與挑戰

SoLoMo服務

現況

SoLoMo 服務



挑戰



友善人機介面

現況

語音控制 腦波控制



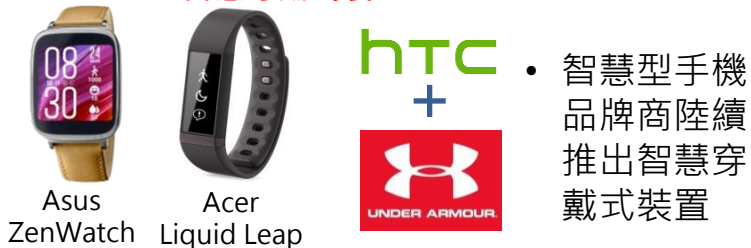
挑戰



創新系統與載具

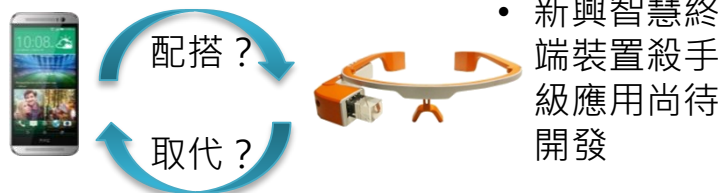
現況

智慧穿戴式裝置



挑戰

缺乏殺手級應用



跨平台軟體技術

現況



挑戰



國內智慧體驗服務政府作為

推動項目	政府作為
SoLoMo 服務	<ul style="list-style-type: none"> • 打造4G智慧商圈，優先遴選熱門景點、人潮眾多的商圈試行，推出消費者有感服務 • 透過4G寬頻即時推播訊息（如消費優惠、商圈交通訊息、商家/消費者互動等），並促成商家與電信營運商的合作分紅模式
友善人機介面	<ul style="list-style-type: none"> • 政府透過科專或鼓勵研發等政策工具，帶動國內產業投入先進技術研發（如軟性行動裝置觸控面板、3D人機互動技術等），提升我國產業友善人機介面技術能量及自主性 • 舉辦競賽活動鼓勵新興人機介面的發展，包括下世代智慧手持裝置、穿戴式暨物聯網裝置等人機介面設計，發掘更多創意並為產業注入新活力
創新系統與載具	<ul style="list-style-type: none"> • 針對下世代智慧體驗服務所需的創新系統與載具，透過以應用服務引導模式，推動業者投入開發符合創新應用服務所需的軟體系統與載具 • 打造實證場域，讓業者試煉創新系統與載具整合解決方案
跨平台軟體技術	<ul style="list-style-type: none"> • 協助廠商發展以HTML5技術為基礎之虛實整合服務平台技術及智慧終端軟體，提供新創團隊育成階段需要資源 • 針對未來創新之跨平台軟體技術，透過公部門軟體採購新制，兼顧市場需求與我國軟體產業發展



感謝聆聽