



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

實務專題計畫書

以擴增實境呈現生前契約

指導教授： 林孟源 教授

組員名單： 羅奕鎧 學號 A18C025

鄭聖儒 學號 A18C028

顏伯翰 學號 A18C037

唐琪勝 學號 A18C079

蔡劭農 學號 A18C163

指導教授簽名

中 華 民 國 一 百 零 五 年 五 月

嶺東科技大學資訊管理系

以擴增實境呈現生前契約

中華民國一〇五年五月



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系專題口試委員審定書

以擴增實境呈現生前契約

指導教授：_____ 林孟源 教授

組員名單：_____ 羅奕鎧 學號 A18C025

_____ 鄭聖儒 學號 A18C028

_____ 顏伯翰 學號 A18C037

_____ 唐琪勝 學號 A18C079

_____ 蔡劭農 學號 A18C163

指導教授：_____

口試委員：_____

中華民國 一〇五 年 五 月 十三 日

謝 誌

本專題報告得以順利完成，首先要感謝恩師林孟源老師細心引導我們，耐心的協助我們，克服研究過程中所面臨的困難，給予我們最大的協助，使本專題得以順利完成。研究報告口試期間，感謝張顯榮老師、黃國華老師不辭辛勞細心審閱，不僅給予我們指導，並且提供寶貴的建議，使我們的專題內容以更臻完善，在此由衷的感謝。研究報告成果口試時，感謝張顯榮老師、黃國華老師給予我們肯定及建議，並且針對我們的研究提出建議與評判，讓我們覺得一切的辛苦都是值得的，也讓我們知道還有許多地方需要改進、加強的。另外，也感謝系上諸位老師們在學科領域的熱心指導，增進我們資訊管理資訊範疇，在此一併致上最高的謝意，還要感謝我們專題組員的團隊每個夥伴，互相的扶持協助並且分工，在遇到麻煩時一同想出解決辦法，並且共同面對專題上的瓶頸。最後，感謝我們每個人的父母，給予我們最大的支持與鼓勵，讓我們在大學期間的學習，能夠無後顧之憂並且給予必要的協助。

羅奕鎧
鄭聖儒
顏伯翰
唐琪勝
蔡劭農

謹誌

中華民國 105 年 5 月於嶺東

摘要

殯葬業在台灣是個傳統產業，也是個【不倒翁】產業。在20年前的台灣，殯葬業是個少人敢從事的行業，如今卻是炙手可熱的熱門行業。本來殯葬業就是在人們過世後替往生者服務，如今已經發展成在生前就可以規劃往生後的分配。

殯葬業一年在台灣有500億的商機，生前契約大約佔了整體商機的四分之一，我們將要來研究與探討生前契約這項商品的發展，加以改善所產生的紛爭與意見分歧以及家產分配的問題。

生前契約是個突破性的商品，打破以往禮儀程序的流程，以往臨終事都由家屬決定，現在生前契約讓委託者可以決定自己的最後一哩路。

現今社會科技發達，使用智慧型手機已經普及化，加上近年來擴增實境的發展已成為現階段的趨勢，例如：IKEA在自己公司的商品目錄加上擴增實境，讓消費者可以使用智慧型手機呈現出360度的虛擬影像，以便消費者了解商品的完整模樣，然而我們將採用Unity程式來開發擴增實境，加以結合生前契約，然後以虛擬式的文字、聲音與影像等科技式的方式來呈現，讓委託者家屬可以在委託者臨終後無限的緬懷。

目 錄

	頁次
摘要	I
目錄	II
目錄	III
表目錄	IV
圖目錄	V
第一章 緒論	1
1.1 研究背景	1
1.2 研究動機	1
1.3 研究目的	2
第二章 文獻回顧與探討	3
2.1 文獻回顧	3
2.1.1 生前契約由來	3
2.1.2 生前契約法規	3
2.1.3 生前契約之優缺點	4
2.1.4 購買生前契約的意義	4
2.2 擴增實境文獻	6
2.2.1 擴增實境定義	7
2.2.2 擴增實境應用	7
第三章 研究方法	11
3.1 研究流程	11
3.2 研究工具	12

3.3 生前契約成立流程	13
3.4 工作分配表	14
3.5 工作甘特圖	14
第四章 虛擬系統介紹	15
4.1 Unity 虛擬系統呈現	16
4.2 網頁虛擬系統呈現	20
4.3 程式碼	21
第五章 結論	22
參考文獻	23
附錄	

表目錄

表一 生前契約與保險的差異.....	10
表二 生前契約發展史	11
表三 研究軟體工具	21

圖目錄

圖1 真實與虛擬連續示意圖	7
圖2 擴充實境符號.....	8
圖3 擴充實境施行影像	8
圖4 以手持實體方塊的方式操作展品.....	9
圖5 以頭戴式顯示器方式觀賞展品	9
圖6 AR大富翁	10
圖7 保留部分大富翁道具	10
圖8 在標記上擴增角	10
圖9 研究流程.....	20
圖10生前契約流程表	25
圖11工作分配表.....	26
圖12Unity環境圖	27
圖13掃描辨視物程式碼	28
圖14登入畫面.....	28
圖15合約內容確認書.....	29
圖16軟體掃描介面	29
圖17-1選取個別遺囑	30
圖17-2選取個別遺囑	30
圖17-3選取個別遺囑	31
圖18委託者影像畫面	31
圖19網站首頁.....	32
圖20網站禮儀服務	33
圖21聯絡我們.....	33
圖22 Unity登入介面.....	34

圖23 Unity登入介面指令	34
圖24 Unity合約內容	35
圖25 Unity合約內容指令	35
圖26 Unity影片掃描	36
圖27 Unity影片掃描指令	36
圖28 Unity配偶密碼	37
圖29 Unity配偶密碼指令	37
圖30 Unity兒女密碼	38
圖31 Unity兒女密碼指令	38
圖32 Unity姪孫密碼	39
圖33 Unity姪孫密碼指令	39
圖34 Unity影片區	40
圖35 Unity影片區指令	40
圖36-1 網業首頁指令-1	41
圖36-2 網業首頁指令-2	41
圖36-3 網業首頁指令-3	42
圖36-4 網業首頁指令-4	42
圖37-1 網業禮儀服務指令-1	43
圖37-2 網業禮儀服務指令-2	43
圖37-3 網業禮儀服務指令-3	44
圖38-1 網頁連絡我們指令-1	44
圖38-2 網頁連絡我們指令-2	45
圖38-3 網頁連絡我們指令-3	45

第一章 緒論

1.1 研究背景

一般我們所謂的「生前契約」，就是「生前殯葬服務契約」。依照「殯葬管理條例」的定義是：「指當事人約定於一方或其約定之人死亡後，由他方提供殯葬服務之契約」。

換句話說，就是消費者與生前契約業者訂定契約，雙方約定消費者或其指定的人（家屬或親友）死亡後，其喪葬後事由這家生前契約業者來負責服務。

消費者與生前契約業者簽訂生前契約，雙方會定好服務內容與服務金額。除非雙方同意，否認服務內容與服務金額不能變更。若有消費者方違約，另一方即生前契約業者方最多得求償生前契約總金額20%的違約金。若生前契約業者方違約（經通知逾4小時未到場執行服務），除應退還消費者所繳納之全部費用外，另一方即消費者方得求償生前契約總金額至少2倍的懲罰性賠償。

在簽訂生前契約的同時，大部分的生前契約業者都會要求消費者一次或分次繳納全部或部分服務金額。而依據「殯葬管理條例」規定，無論生前契約業者用哪種名義收取，消費者所給付任何費用的75%，生前契約業者都要拿去銀行信託，直到契約終止或服務完成。

生前契約就像一種保險，就是給家人的一種保障，利用儲蓄的方式、生前預約身後事。生前契約在這幾年串紅的原因就是因為台灣處於少子化、高齡化、都市化，讓生前契約可以變得如此熱門，但也伴隨著問題的產生。

但是民國86年，生前契約這項商品推出後，陸陸續續發生了一些包括葬儀社收了錢卻沒有執行合約、業者竄改合約內容使得往生者的家人失去原本該有的保障。

1.2 研究動機

在台灣傳統社會上，對於婚喪喜慶等人生大事甚為重視禮儀程序，由於一般民眾對於死亡的態度漸趨開放，較不避諱談論生死，比較願意在死亡前先自我規劃往生後的殯葬事宜，或是著眼於單身、獨身、不欲增添子孫麻煩的想法；或是希望在年輕有能力時，以分期付款的方式先為家中長輩準備殯葬事宜，國人對於生前殯葬服務契約的接受性及購買率已較為提高。殯葬服務契約制度約於二十年前引進台灣，當時甚至未有殯葬管理條例等相關法律明文規範。

消費糾紛時有所聞，時常發生殯葬業者詐騙委託者的費用，在委託者死後不履行合約內容，委託者的遺囑無法交付到家屬手裡，也有委託者家屬聯合殯葬業者竄改遺囑內容，使得委託者遺囑的受益人無法得到財產。

由於歷年來遺產分配的問題一直存在著，我們想利用擴增實境來強調委託者想要分配遺產的方式，讓委託者生前的影像由律師與家人共同見證。

因此，我們打算開發一套軟體，顛覆早期只能透過書面紙本的方式來轉達委託者的遺囑，透過擴增實境的方式結合文字、聲音與影像來完整呈現委託者在生前所交付的遺囑，期望能解決家屬與家屬之間財產分配的問題，並且留給家人一份具有紀念價值的回憶。

1.3 研究目的

長榮集團總裁張榮發上月 20 日過世，遺囑昨曝光，張榮發在遺囑中，將粗估約有 536 億元存款、股票及不動產等遺產，指名都由二房獨子、現任集團副總裁暨長榮航空董事長張國煒繼承，且由張國煒升任集團總裁。大房長子張國華等 3 名兄弟對此不服，發聲明表示感到遺憾，長榮集團大房、二房之爭正式浮上檯面，家族關係會因此產生變化嗎？各界都在看！

其實過去豪門爭產撕破臉的情形屢見不鮮，《蘋果》整理如下，與讀者一起來了解這些家族，後來怎麼了：

台塑集團創辦人王永慶家族

王永慶 2008 年過世後，長子王文洋與三房李寶珠為了 4500 億元遺產，分別在台灣、美國打官司，官司至今進行中，另王永慶的四房子女羅文源 3 姊弟為認祖歸宗，也與王永慶家族成員打官司至今，但羅文源去年底已當庭向法官表明願和解，並與二房長女王貴雲、妹妹王雪齡握手破冰。

霖園集團創辦人蔡萬霖二姊家族

蔡萬霖的二姊蔡玉蘭 2008 年過世後，隔年蔡毓蘭的兩個兒子不滿兩姊妹只顧爭產，一直將母親骨灰寄放國泰醫院遲未入土，因而私自把母親骨灰送往八里墓園和父親骨灰合葬，事後兩姊妹提告要求兩兄弟返還骨灰，高院判決兄弟倆敗訴，須依當初 4 名子女協議，將母親骨灰遷葬金寶山墓園。

永豐餘集團前董座何壽山家族

永豐餘集團前董事長何壽山 1999 年猝死未立遺囑，留下高達 75 億元遺產，元配蔡蕙心為防堵二房獲得高額遺產，以 6 名小孩為被告，提出夫妻剩餘財產分配之訴，一審成功爭取 23 億餘元遺產，最後雙方在高院審理時和解收場。

龍角散台灣前總代理商家族

龍角散台灣前總代理高平公司創辦人范木青，生前分產 4 子各 1.5 億元，但范木青過世後，老三、老四不滿老二多拿遺產而提告，最高法院去年判老二在各付老三、老四 2334 萬餘元後，2 兄弟應依約將名下股票轉讓給老二。

寶來集團前總裁白文正遺囑之爭

前寶來集團總裁白文正 9 年前跳海自殺，留下 7.5 億元遺產，及「全部財產留給魏明春(大房)及兩小孩」的遺囑，引發二房葉美麗及其子白介芃質疑遺囑無效，提起確認遺囑為真的訴訟，另提告請求分配白文正與魏明春剩餘財產的差額，都遭最高法院判決敗訴定讞。最後白介芃只拿到民法保障的特留分，約 4 千多萬元。

資生堂F奶千金李宓爭產

有小隋棠之稱的資生堂千金李宓，在其父、前資生堂董座李國成 2003 年過世後，李宓和母親發現父親生前有市值近 2000 萬元的股票，借名登記在大伯李武雄名下，提告要求李武雄返還，但是法院一審認為，李宓母女無法證明借名登記關係，前年底判李宓母女敗訴。

「金融鐵娘子」跟婆婆爭 165 兩黃金

有「金融鐵娘子」美譽的中國輸出入銀行前理事主席符寶玲，前年代保管公公、中鋼前董座劉曾适的上千萬元黃金金條、金幣，奉公公之命賣出三分之一後，公公將剩下的黃金贈與給婆婆，且經公證，但符女拒交出，被婆婆告上法院追討這 165 兩黃金，符女雖錄下 102 歲公公的錄音，提及「不要給」，但法官認為屬誘導式問話，判她須全數吐還或賠償等值的 739 萬元款項。

中泰賓館創辦人林國長家族

前中泰賓館創辦人林國長去世 30 年後，7 房妻妾和子孫為爭奪 24 億元遺產對簿公堂，雙方纏訟多年，最後和解收場。(法庭中心／台北報導，2016)

高雄市一名黃姓女子，自 91 年起以父親名義，向「宏慈國際生命事業公司」簽訂生前契約，按月支付入會費及年費長達 8 年，黃女父親於今年 5 月去世，她要求公司辦理後事，沒想到該公司尤姓負責人竟於一週前捲款潛逃，使她手上的契約成為廢紙，損失 12 萬餘元。高雄市一名黃姓女子，自 91 年起以父親名義，向「宏慈國際生命事業公司」簽訂生前契約，按月支付入會費及年費長達 8 年，黃女父親於今年 5 月去世，她要求公司辦理後事，沒想到該公司尤姓負責人竟於一週前捲款潛逃，使她手上的契約成為廢紙，損失 12 萬餘元。(自由時報記者黃敦硯、童涵旻／綜合報導，2009)

生前契約屢傳變質多層次傳銷或違法吸金糾紛，內政部提醒，生前契約提供的是殯葬服務並非投資商品，不該抱持投資獲利心態，購買前停看聽。

生前契約是在生前預約身後事，根據內政部統計，國內合法生前契約業者數量，已自 95 年的 9 家增加至現在的 28 家；販售件數自 95 年的 6 萬件至今超過 23 萬件；信託金額由 95 年的新台幣 20 億元，成長到 93 億元以上。

這9年時間，生前契約販售件數成長近4倍、交易金額成長4.5倍以上，生前契約有持續成長的現象。

不過，曾有業者銷售骨灰罐變相從事多層次傳銷吸金，也曾有民眾購買30多個塔位投資，無法出脫，前後花費約400萬元，最後由消保官出面調解，這類消費糾紛層出不窮。

內政部表示，生前契約提供的是殯葬服務，並非投資商品，目前市場上一份生前契約的價格約數十萬元不等，依據市場機制自由訂定，購買時應為自己或親屬提供殯葬服務做考量，切勿抱持投資獲利的心態。

內政部也說，生前契約在80年間已在國內市場販售，當時並無管理的相關法律規定，91年將生前契約納入殯葬管理條例管理，條例規定殯葬業者販售生前契約須符合一定的規模，以及業者預收費用75%應交付信託。

不過，有關信託專戶的提領程序、投資標的限制，以及業者破產時該如何處理，沒有明定，管理強度及對於消費者權益的保障仍有不足；內政部說，已提出殯葬管理條例修正草案送立法院審議。(中央社台北，2015)

以上幾則新聞我們可以發現包括豪門爭產的分波、以及生前契約的穩定性都很大的問題，雖然政府已經立案保障消費者，但是多半數的民眾對於生前殯葬服務契約已經失去了信心，使得生前殯葬服務契約還是漸漸得由盛轉衰，所以我們將使用擴增實境的方式重新打造生前殯葬服務，以文字、語音與影像等方式呈現，希望可以解決上述的問題，也可以重拾民眾的信心。我們將使用擴增實境呈現委託者的遺囑與給親屬的一段話，遺囑方面，我們將採用加密式的保護措施來保護委託者的遺囑，一方面由信託公司保護紙本遺囑以及契約，另一方面由我們打造的虛擬軟體來保護委託者的影像遺囑，至於給親屬的一段話這方面，將可以給委託者親屬永遠的緬懷。

第二章 文獻回顧與探討

2.1 文獻回顧

2.1.1 生前契約由來

生前契約所指的就是在生前為自己的身後事做好妥當的安排，以及須有殯葬業者配合，因此，雙方所訂定的，即為「生前契約」。主要內容是關於葬禮的種種事宜，包括事前的諮詢，儀式的安排和各項所需物品的準備，以及事後的後續關懷。歐美地區，生前契約已有六十年左右的歷史，根據統計，目前約有七成左右的成年人，會預先為自己的後事做安排。在日本，早期是以互助會的方式推動生前預約，亦即在各地成立互助會，利用加入的會費來作為日後葬禮的費用，並使葬禮的價格透明化，其後這個制度開始系統化、企業化，根據統計，目前全國有三成左右的家庭會加入互助會，一些大企業會甚至會將生前契約當作送給員工的禮品。儘管在歐美地區的許多國家以及日本早已行之有年，在台灣，生前契約仍是一個十分新穎的觀念。國內殯葬業者的良莠不齊、漫天喊價的狀況更是由來已久，因此，改善國內殯葬業的狀況，使價格透明化，並提供生前契約服務更顯得十分重要。目前國內也有一些殯葬業者開始提供生前契約的服務，一掃過去國人對葬禮晦暗、忌諱的陰鬱形象，代之以莊嚴、肅穆而隆重的葬禮。正面積極地迎接人生必然的歷程，正是生前契約的根本觀念。台灣的生前殯葬服務契約從民國 83 年由某公司引進以來，至民國 91 年才有殯葬管理條例的制定，其中不僅於總則部分第 2 條第 12 款對生前殯葬服務契約做了定義性規定，在 92 年 7 月 1 日施行的第 44 條第 1 項更要求與消費者簽訂生前殯葬契約之殯葬服務業，須具一定之規模，且其預先收取之費用至少需要 75% 交付信託，並在同法第 65 條設有罰則之規定；殯葬管理條例施行細則第 28 至 31 條亦為有關預收費用交付信託之相關規定。內政部並於民國 92 年公布該一定規模之四項標準，民國 95 年將之修正並擴充為六項，其中包含對資本額之要求、資訊公開、定型化契約之備查等。

2.1.2 生前契約法規

根據明文法律規定，合法的生前契約業者必須符合「一定規模」以下條件：

1. 必須是殯禮儀服務業。
2. 實收資本額要新臺幣 3,000 萬元以上。
3. 經會計師簽證確定最近 3 年內平均稅後損益無虧損。
4. 服務範圍須設置專任禮儀服務人員且有經銷商者應先向當地主管機關報備。
5. 具備主管機關認定的生前契約資訊公開及電腦查詢系統。
6. 提供符合內政部標準且經主管機關備查的定型化契約。

符合上述「一定規模」條件的業者，必須將 75%的預收費用交付信託，且業者必須將信託提撥金額公布在網路上，消費者需定期到網路查詢繳費信託的呈報狀況，若發現信託提撥金額與繳款比例不符，要立即向主管機關檢舉。

許多消費者在聽了業者對契約的解說後，對契約內容依然不甚了解，想要帶回家參考，不肖業者卻表示，契約屬於公司內部資訊不得外流，消費者只能在當場閱讀，急著簽立生前契約的狀態下，當下就衝動的決定簽約。事實上，法律保護消費者 5 天的契約審閱期，業者應給予消費者時間好好思考，並且可以讓消費者帶回家做參考。為了保障消費者權益，內政部民政司網站提供了生前契約範本，讓消費者可以檢視業者的契約內容，是否符合政府規範。

法律規定如果消費者衝動簽了合約且不符合需求，可以在簽約日起 14 天內，以書面的方式解約，且應在 30 天內依契約簽訂金額全數退還。若簽約超過 14 天想要解約的消費者，應依照契約記載的比例退還，但不得低於金額的 80%。

由於簽訂生前契約到履行的時間可能長達數 10 年，消費者對於家屬後事的處理方式想法可能改變，因此，消費者應定期檢視與調整合約內容，而殯葬業者也應主動注意消費者是否有要更改合約內容。

2.1.3 生前契約之優缺點

生前殯葬服務契約相對於一般殯葬服務契約，因係於服務需求之前即預先訂約，故有以下之優點：

1. 預先選擇殯葬服務業者：因尚未面臨殯葬服務之急迫需求，有較充分時間可比較、尋找較合意殯葬服務業者，避免遇到不良的葬儀社。也可以預防突發事件，避免於殯葬服務需求時，在面臨喪失親友隻背痛下，尚需張羅殯葬處理事宜。
2. 預先規劃葬儀事宜：除了決定殯葬服務業者之外，亦可於生前規劃葬儀事宜，徹底實現對生命最後一程之自我決定，且將之具體化於契約，較能獲得親友們的尊重與支持。
3. 減少親友負擔：若係為自己締結生前殯葬服務契約，因已決定殯葬服務業者，故可減少將來對繼承人造成之負擔，避免親友間意見分歧之現象。若無可辦理喪葬事宜之繼承人，亦可預先加以安排避免無人處理後事。
4. 減少葬儀費用負擔：因可預生前預先準備價金，避免突發狀況資金籌措之問題，尤其以分期付款方式為之，更可減少一次給付價款之經濟負擔。

生前契約之缺點：

1. 質疑業者之履約能力：雖殯葬服務業者需將預收款 75% 交付信託，但仍有消費者不信任業者之履約誠信，及其保證能力。
2. 擔心服務與契約內容有差異：雖服務之項目規格等通常會以附件為之，但是否實際履行服務時仍依契約履行，或業者會任意更換她項物品及服務。再者，若為消費者本人提供服務之情形，如何確保消費者死亡後，殯葬服務業者仍會依約履行服務。
3. 外加費用：雖現在已締結生前殯葬服務契約，但實際履行服務時是否仍須支付為數不少之其他費用，或是服務人員將遊說、推銷消費者加價以更換較高等級之服務或物品。
4. 產品發展之成熟度及法令規範：消費者不確定生前殯葬服務契約目前於我國發展之程度及法令相關規範，是否已足夠完整可滿足消費者之需求及避免將來之糾紛。

2.1.4 購買生前契約的意義

在少子化與高齡化漸進的時代，妳要留下愛還是留下債？為了留下愛，多數人們以保險作為責任的表現，將保險作為生涯中重要的一環。但在通膨炸裂、漲聲響起的現在，當年準備留給家人的愛是否真能完整實現當初的美意？還是會被時代通膨或被不良業者以「孝心」為名蠶食鯨吞？透過「生前契約」，不僅可以自己選擇信任又滿意的服務公司，更可以留給所愛之人無負擔的愛。進而完整人一生中自出生、厚生、養生乃至於最後往生服務的全生涯規劃。

(1) 生前契約與保險的差異

生前契約與保險

我們知道人壽保險是生涯規劃，但生涯規劃的最後一站不就是往生服務險嗎？

人壽保險與生前契約其二者目地略同，實值卻有差異，兩者應共同都有其存在之必要。

人壽保險的意義

健康人買未來家庭需要的保障，針對不同的理賠需求，規劃不同的契約保單。

理賠：保險金 保障：家庭生活的保障

生前契約的意義

彌補人壽保險的不足，節省家庭負擔，規劃家庭未來更完整保障的契約保單。

理賠：定型化契約的服務 保障：生命尊嚴及未來往生服務品質的保障

生前契約分為以下幾點：

1. 免體檢，不分老少
2. 活越久越省錢
3. 有價商品得以轉讓、穫利、功德
4. 走時結帳，不用操心，剛剛好
5. 付款清鬆，了結心事一樁

保險分為以下幾點：

1. 要體檢、隨年齡層繳費
2. 越早走，越穫利
3. 不得轉讓、得以保單借款
4. 走時結帳，可能剩很多，可能不夠
5. 視同存款・將來可有筆退休金

「生前契約」，簡單地說，就是指在生前針對「身後事」內容預作規劃，並訂立將來依規劃執行的契約。生前契約與保險最大的差異在於：生前契約是「不分老少、可以轉讓及專業服務」，而商業保險是「有投保限制（會排除現有疾病或無法投保），不可轉讓（指定受保人），僅有金錢理賠」（如表一）。

表一、生前契約與保險的差異

生前契約與商業保險的差異	
生前契約	不分老少
	可以轉讓
	專業服務
保險	投保限制
	不可轉讓
	金錢理賠

(2)生前契約之定義

簡單的說法就是在生前為自己的人身後事做好妥當的安排，以及須有殯葬業者配合，因此，雙方所訂定的，即為「生前契約」。主要內容是關於葬禮的種種事宜，包括事前的諮詢，儀式的安排和各項所需物品的準備，以及事後的後續關懷。在生前預約訂購的一份禮儀執行合約，形同保單，一般國人都認為人從→出生→死亡斷氣，就算了結。生前契約強調的是生前就依照自己的期望，決定好未來的葬儀方式及內容，藉著和殯葬業者簽訂契約，並預付費用的方式，而殯葬業者則按當初之約定履行契約內容，希望未來能透過確實的履約服務保障死者的殯葬品質與尊嚴，以下為生前契約的發展史(如表二)。

表二、生前契約發展史

年份	提出者	定義
1996	碑文谷創	由本人在生前依自己期望而訂下契約之形式，分為決定葬儀內容、制定葬儀費用支付方式兩階段。
2000	尉遲淦	在當事人死亡之前，事先按照當事人的意願予以當事人合適喪禮的安排。
2001	黃有志	在簽約前殯葬業者提供相關資訊與相關服務商品，由消費者自行選擇商品和服務，業者並對消費者所選購的商品與服務提出保證履行的一種契約保證。
2001	龍巖集團專刊	在生前針對身後事內容預作規劃，並訂立將來依規劃執行的契約。承辦喪葬服務的公司必須有一套或多套制式化的服務流程及內容，讓消費者在生前依照個人的需要選定將來的服務內容，預約付費，將來的後事即由承辦公司依照契約內容履行。
2001	國寶集團文宣品	一份延續人壽保險的功能，提供家庭更完整的保障，它是保險的延伸，可以減少家庭的負擔，保障往生者的尊嚴及儀式的品質。
2002	殯葬管理條例第二條第十二項	指當事人約定於一方或其約定之人死亡後，猶他方提供殯葬服務之契約。

2.1.5 購買生前契約一定要知道的10件事

隨著國人對生死的話題不如以往忌諱，在生前安排自己身後事的觀念，也愈來愈被廣為接受。1992年國內殯葬禮儀服務業就紛紛引進在歐美行之有年的「生前契約」，鼓勵消費者依照個人需要，為自己或家人提早規劃身後事。只要與業者簽訂契約，並預先付費，承辦的公司將來就會依契約內容，提供殯葬禮儀的服務，好讓家人在悲傷之餘，不需煩憂處理喪禮的事宜。

由於過去殯葬相關資訊較為貧乏，消費者通常認為死者為大，對業者漫天喊價多半就默默接受，若能提早思考身後事，較能杜絕此類情事發生。然而，台灣的殯葬業者良莠不齊，生前契約的交易糾紛仍時有所聞。如果想要買生前契約，應該要注意哪些事情呢？

1. 合法生前契約業者必須具備「一定規模」

殯葬管理條例第44條第2項規定，銷售生前契約的業者，必須符合「一定規模」的條件。所謂「一定規模」，是指必須是殯禮儀服務業、實收資本額要新臺幣3,000萬元以上、經會計師簽證確定最近3年內平均稅後損益無虧損、服務範圍須設置專任禮儀服務人員且有經銷商者應先向當地主管機關報備、具備主管機關認定的生前契約資訊公開及電腦查詢系統、提供符合內政部標準且經主管機關備查的定型化契約等6項條件。

消費者只要到內政部全國殯葬資訊網(<http://mort.moi.gov.tw/>)，在上方「多元查詢」的「合法生前契約業者查詢」，就可以找到目前符合「一定規模」條件業者的名單，以及合法的經銷商，如果向這些政府核可的公司購買，才會較有保障。內政部為確保生前契約業者是否符合「一定規模」，也要求地方政府定期進行查核，並依查核結果更新名單，因此建議消費者應先上網確認後，再考慮是否購買。

2. 業者應將75%的預收費用交付信託

符合「一定規模」條件的業者，必須將預收費用的75%交付信託，此外，業者必須將信託提撥金額資訊公布在網路，消費者應定期到信託業者的網站，查詢所繳費用的信託呈報狀況。若信託提撥金額和繳款比例不符，要立即向業者反應，甚至可以向主管機關檢舉。

3. 注意5天的契約審閱期

很多人聽了銷售員對產品的解說後，對契約內容不甚了解，僅仰賴業者口頭陳述的片面之詞，當下就衝動地決定簽約。一些不肖業者甚至表示，契約屬於公司內部資訊不得外流，消費者只能在當場閱讀。但事實上，法律保障消費者5天的契約審閱期，因此在聽完產品介紹後，應該要把契約帶回家，花一點時間逐項審閱

規定的內容，是否與內政部民政司網站的「生前殯葬服務定型化契約範本」有所抵觸。另外，業者亦不得要求簽約後契約交由業者留存，消費者要特別當心，以免權益受損。

4. 契約應以書面明訂總價與付款方式

契約應明訂總價金額，若有其他的外加費用，例如：遺體寄存、冷藏處理、使用殯葬設施的跨區差額，或是契約轉讓的手續費，都要在契約內記載，且不能以日後貨幣升貶值、通貨膨脹或信託財產運用損失等理由，要求消費者再額外支付。

此外，雙方協議的付款方式，例如：一次總繳或分期繳付的分期制度、以現金或信用卡繳款，也要在契約載明。最後，消費者不要忘了向業者索取發票，作為繳費的憑證。

5. 熟讀契約的服務項目、規格與實施程序

為保障消費者權益，內政部民政司網站提供了生前契約範本，讓消費者可檢視業者的契約內容，是否符合政府規範。除了參考範本約定條款外，也應將即將購買的契約對照範本後面的2項附件，一同仔細參閱。附件一記載了服務的項目與規格，建議詳讀規格的說明後，再依自身需求勾選。例如：訃聞印製的份數、花牌規格與尺寸皆需在契約中詳述，業者不得用概念模糊或不確定的名詞，像「喪禮一場」、「禮儀人員一組」。附件二則有契約實施程序與分工，明訂履行服務的流程、事項與分工情形。例如：臨終諮詢、安靈服務、治喪協調等。

6. 廣告與文宣是契約內容的一部分

廣告與文宣常是吸引消費者購買產品的主因，往往也是日後與業者發生糾紛的來源。不過，事實上，法律規定業者不得在廣告與契約上，註明「廣告文字、圖片或服務項目僅供參考」的字樣，簽約時一定要仔細檢視，並與業者充分溝通，確認契約規定的服務與品項，與廣告及自己的認知相同。同時建議要將廣告與文宣留存，將來如果履行契約時，發現服務項目與廣告內容有所出入，消費者可以廣告與契約一併向業者主張權益。

7. 簽約日14天內可無條件解約

如果簽約前沒有仔細考慮清楚，可以在簽約日起14天內，以書面方式解約。業者應在契約解除日30天內，全數退費。

對於簽約超過14天想要解約的人，退款金額依契約記載的比例退還，但不得低於總金額的80%；選擇分期付款的人，則退還已付價款扣除契約總價約定比例的餘額，約定比例不得高於20%。例如：消費者購買總價15萬元的生前契約，已分期

付款10萬元，契約的約定比例為15%，簽約半年後決定解約，可退款77,500元。若契約中沒有記載退款的比例，應全數退還；分期付款者，退還全部已繳付價款。

8. 定期檢視與調整契約內容

由於簽訂生前契約到履行契約的時間，可能長達數10年，消費者對於身後事處理方式的想法，可能會有所改變，因此無論是自身需要或給家人使用，都應定期檢視是否有調整的需要。因為契約不得約定服務項目未使用使同放棄且不得更換，所以簽約時要在契約上明訂檢視與修改的時間，只要在總價款不變的原則下，都可要求業者變更服務的項目和規格。

更重要的是，定期檢視契約內容，可同時觀察業者是否停止提供部分的服務與商品，且必須經過消費者同意，才能以同級品或等值以上的商品或服務替代。若無法提供，則可與業者協議退費。

9. 不宜以投資心態購買

有別於美國嚴格規定生前契約不得轉讓及轉售，台灣業者不受此限制，生前契約可經多層次傳銷的方式轉手他人，雖然增加產品的流動性，但風險也隨之提升。有些銷售員為了推銷生前契約，通常以「保值」、「增值」的名號，鼓吹消費者多買幾張。內政部民政司即表示，曾有一口氣買了100張生前契約的案例，就是聽信投資生財的說法，多年後卻一張也無法脫手，因為生前契約所賣的是殯葬禮儀的服務，其他消費者如有需要，可直接向業者購買，想藉由轉賣賺取價差可能性不高，應回歸生前契約未雨綢繆的本質及視需求才買。

10. 民國92年6月30日前簽訂之生前契約，不受殯葬管理條例規範之拘束，業者不須依法將75%的預收費用交付信託

因殯葬管理條例第44條自民國92年7月1日起才生效，基於法律不溯及既往原則，法律僅能拘束生效日後的契約行為，消費者如果是於92年6月30日以前簽訂了生前契約，為了自身的消費權益保障，一定要與簽約的業者確定契約是否仍有效力，因為業者不一定會將預收之金額交付信託，而是全部由業者自行管理運用。倘有契約上之糾紛，建議可尋求地方主管機關或消保團體協助處理。(《Money錢》雜誌，2010)

2.2 擴增實境文獻

10 年後，電腦使用者介面會是什麼模樣？如果我們根據現有的系統來推測，高解析度顯示器會快速增加是顯而易見的：從小巧的手持式或腕戴式裝置，到嵌進書桌、牆壁或地板內的大型螢幕，這類顯示器無疑會變得隨處可見。但我和許多其他電腦科學家都相信，一種完全不同類型，稱為「擴增實境」（augmented reality, AR）的使用者介面，對未來電腦的發展以及我們與電腦的互動，都將有更深遠的影響。

AR 指的是會把虛擬資訊加到使用者感官知覺上的電腦顯示器。大多數 AR 研究都集中在「透視」裝置，通常戴在使用者的頭部，把圖像和文字加到使用者觀察周遭環境所產生的畫面上（虛擬資訊也可以是其他的感官形式，例如聽覺或觸覺，但本文的討論重點是視覺的強化）。AR 系統會追蹤使用者頭部的位置與方向，好讓疊上去的東西能對準使用者看到的世界。透過這種稱為「登錄」的程序，繪圖軟體可以加上一些東西，例如把一個三維的茶杯影像放在一個真實的碟子上，而且隨著使用者在房間裡走動，還要讓這個虛擬茶杯固定在那個位置。AR 系統採用某些和虛擬實境（virtual reality, VR）一樣的硬體技術，但其中有一項根本的差異：VR 企圖取代真實的世界，而 AR 卻是在實境上擴增資訊。

試想想，AR 可能普遍到什麼程度？修理技工在檢查設備的故障部位時，可以看見一些重點式的說明，指出哪些零件需要檢查。外科醫生只要檢視即時的內臟超音波掃描，就能看到等同於X光照出來的影像重疊在病人身體上。消防隊員可以看見失火建築物的格局，避開原本看不見的危險因素。士兵透過無人偵察機傳來的資訊，就能看見敵方狙擊手的位置。觀光客沿著一條街掃視過去，就能看見這一區每家餐廳的風評。電腦遊戲玩家可以一面和幾頭三公尺高的異形交戰，一面走路去上班。

在正確的時間、地點取得正確的資訊，正是所有這類應用程式的關鍵。諸如 Palm 和 Pocket PC 等個人數位助理（PDA），利用無線網路與持續追蹤手持裝置的全球定位系統（GPS）接收器，就可以適時提供資訊。但是，AR 特別的地方在於呈現資訊的方式：不必使用獨立的顯示器，而是和使用者的感官結合。當使用者的注意力在真實世界與電腦螢幕間來回切換時，這種介面可以讓他所花的額外心力減到最少。在 AR 裡，使用者看到的世界簡直和電腦介面合而為一了。

雖然 AR 聽起來好像很科幻，但研究人員製作原型系統的歷史早已超過 30 年。1960 年代，電腦繪圖先鋒蘇澤蘭（Ivan Sutherland）和他在哈佛大學與猶他大學的學生，早已開發出第一套系統。1970 與 80 年代，美國空軍阿姆斯壯實驗室、航太總署艾密斯研究中心，以及北卡羅來納大學教堂山分校等機構，有幾個人從事 AR 的研究。直到 1990 年代初，波音公司有幾個科學家才創造了「擴增實境」

這個名詞，他們當時正在開發一種實驗性 AR 系統，協助工人裝配管線設備。隨著硬體成本下跌，一些必要的實驗室設備不再那麼昂貴，這 10 年來已經看見 AR 研究開花結果。從 1998 年起，科學家更是每年召開 AR 大會。

自從蘇澤蘭首開先河以降，雖然資訊技術已有巨大的變革，但建立 AR 系統所需的主要配備元件還是一樣：顯示器、追蹤器以及繪圖電腦與軟體。近幾年來，這些元件的效能都已有大幅提昇，才可能設計出很快就能開發成商業產品的實驗系統。（Steven K. Feiner／吳鴻，2002）

擴增實境(Augmented Reality, AR)又稱擴充實境或延伸實境，是由虛擬實境(Virtual Reality, VR)的領域中衍生出來的技術，虛擬實境旨在讓操作的使用者，能完全的融入到電腦所創造的虛擬環境中，當操作者在虛擬實境中時，無法看見當前周遭的環境，而擴增實境，是將虛擬實境的設備，將虛擬的物件與景象，直接投射在現實的世界中，讓使用者有著身歷其境的感覺，因此擴增實境，不是取代現實世界，而是在實境中增加資訊。

Azuma(1997)其研究中，提出擴增時竟有三項必須的屬性：

一是結合真實與虛擬、二是即時性的互動、三是必須在三度空間內。Milgram、Takemura、Utsumi 和 Kishino(1994)提到真實與虛擬環境的連續範圍。

（如圖 1）由左至右為真實環境(Real Environment)至虛擬環境(Virtual Environment)，混合實境則是混合真實與虛擬的環境，連續範圍中最左邊到最右邊分別被稱為擴增實境和擴增虛(Augmented Virtuality)，擴增實境定位於混合實境範圍中間偏左，顧名思義主要是以真實環境為主、虛擬物件為輔，也就是將虛擬的物件依附在現實環境中，反之，擴增虛擬則是將現實的物件依附在虛擬環境裡。

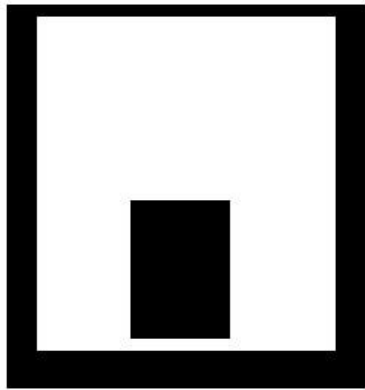
王國維(2010)指出擴增實境能提供一個複合式的景觀，使用者能見的場景，是真假兼具的。擴增實境技術能結合文字、聲音、圖片與網頁等，使得展物變得更加生動、有趣，並且能讓不易表達之科學知識，能夠清楚呈現。



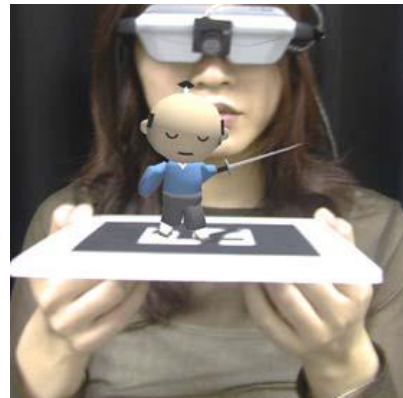
（圖1）真實與虛擬連續示意圖

2.2.1 擴增實境定義

所謂擴充實境是在一段即時拍攝影片中加入虛擬物體，使得影片如同拍攝時即拍到這些物品一樣（卓詠欽、王健華，2008；陳稔，2000）。相對於其他3D 模擬影片或虛擬技術，擴充實境結合現實與虛擬，而且具有即時互動的特性。擴充實境首先會定義符號（如圖 2）與對應的虛擬物體影像，利用拍攝影像並且對拍攝物做符號識別，將符號所定義的虛擬物體疊加在設定的位置上。而此添加的虛擬物件可以隨著符號的拍攝角度與距離而改變角度與大小，操作者即時操作附有符號的物品時影像的虛擬物件就會隨著使用做的操作變化而互動（如圖 3），並即時輸出到各種類型的監視器上，讓使用者產生與虛擬物體互動的感覺。



（圖2）擴充實境符號



（圖3）擴充實境施行影像

2.2.2 擴增實境應用

現今有許多擴增實境研究是由醫學診療和設計相關企業贊助，如：汽車設計產業希望運用擴增實境技術在三度空間中，立即修改車子外型、車子配備和輪胎的位置；或者運用在汽車引擎修繕上，技師可以在有問題的零件上方看到一個跳出式視窗，上面描述如何維修這個零件與細節步驟(Caudell,1992)。在軍事用途中，擴增實境最大的用處就是訓練，例如對危險炸彈組裝及炸彈拆卸，又或者對於放射性物質的處理；在醫學領域方面，運用其虛實混合的優點作為開刀手術的肢體訓練也有很大幫助(Bajura,1992)。

(1) 實體物件學習應用

可觸式擴增實境的特色之一在於它是透過對實體物件的操控達到介面之目的，而由教育用途觀之，實物（例如：硬幣、手工藝品、植物等）是最容易得到、最能引起學生好奇心並吸引參與的教材；實物亦具有具體的特性，適合用來教導那些缺乏相關經驗與接觸的學習者（張霄亭，民91）。當學習者面對學習內容需要更具體的經驗，實物是很有趣的教材。對於隔離或者不可直接觸碰之物體，亦可透過擴增實境介面達到如真實般情境的模擬，比如在博物館方面的應用，展出展品需考量保存與維護問題，無法讓參與者觸摸實品，實際的參與經驗便受到限制。研究者(Huang, 2005)發展可觸圖像式虛擬博物館(Tangible Photorealistic Virtual Museum)以解決此問題，(如圖4、圖5)所示，這項應用期望讓人們可以與展品自然的互動、獲得沉浸的觀賞經驗。擴增實境在博物導覽的運用實例 (Huang, 2005)



(圖4)以手持實體方塊的方式操作展品 (圖5)以頭戴式顯示器方式觀賞展品

(2) 人機互動設計

本遊戲運用擴增實境技術將棋子以辨識標記取代，玩者不再操控單調的棋子，而是變成操控具3D動畫能力的虛擬角色，此外作品也可以運用電腦的多媒體能力和運算能力替遊戲增添豐富的多媒體效果。作品「AR大富翁」中(白益欣)，玩法與傳統大富翁大致相同，研究仍然保留傳統大富翁的骰子設計，不同之處在於本研究改良了棋子與地圖，改變其互動介面，(如圖6、圖7、圖8)所示。



(圖6)AR大富翁



(圖7)保留部分大富翁道具



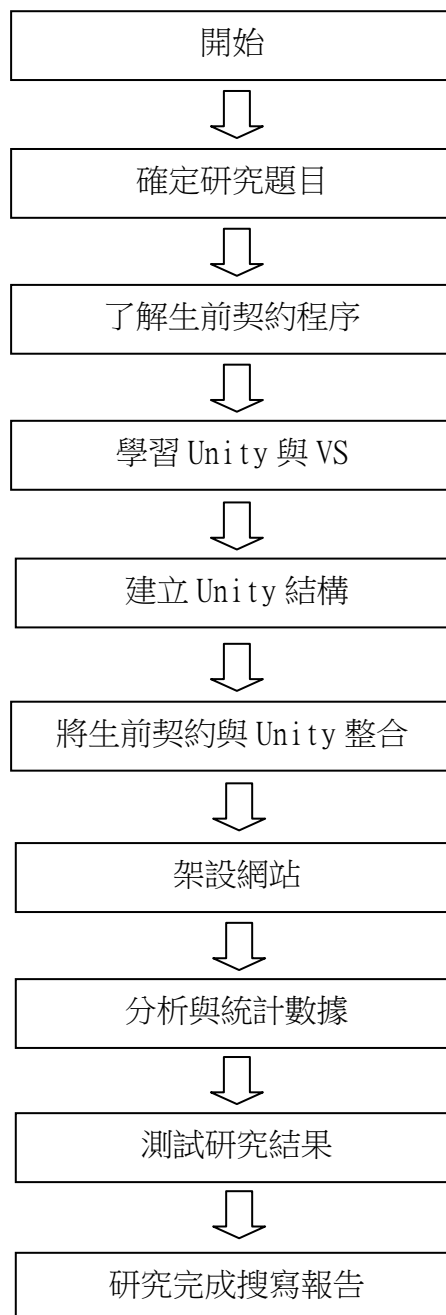
(圖8)在標記上擴增角色

第三章 研究方法

3.1 研究流程(如圖9)

本研究主要在探討擴增實境呈現生前契約，為實際了解擴增實境生前契約是否有辦法解決目前生前契約所引發的爭議，所以我們自行研發了一套以擴增實境呈現生前契約。

(圖9)、研究流程圖



3.2 研究工具

本研究目前所使用到的軟體為以下(如表三)

表三、研究硬體軟體工具

項目	使用軟體
知識圖譜	Windows Microsoft Power Point(2007)
撰寫文案	Windows Microsoft Word(2007)
網頁設計	Windows Microsoft Visual Studio
擴增實境	Unity
製圖工具	Adobe Photoshop

應用軟體介紹

Windows Microsoft Word(2007)

Office Word 2007 是一個功能強大的文件製作程式，結合了完整的撰寫工具以及Office Word 2007 可以幫助資訊工作者更快速地建立專業外觀的內容。您可以使用一組新的工具，從預先定義的組件和樣式中快速地建立文件，也可以直接從 Word 中撰寫及發佈部落格。Office Word 2007 與 Microsoft Office SharePoint Server 2007 以及新的 XML 檔案格式密切地整合，是建立整合式文件管理解決方案的最佳選擇。

Windows Microsoft PowerPoint(2007)

Microsoft Office PowerPoint 2007 協助使用者快速地建立高效能的動態式簡報，同時整合工作流程及作業方式，讓使用者能夠輕鬆地共用資訊。Office PowerPoint 2007 提供 Microsoft Office 嶄新的使用者介面、新的圖形及格式化等功能，讓使用者更能得心應手地建立美觀的簡報。

Windows Microsoft Visual Studio

Visual Studio 是用來建置 ASP.NET Web 應用程式、XML Web Services、桌面應用程式及行動應用程式的一套完整開發工具。Visual Basic、Visual C# 和 Visual C++ 都使用相同的整合式開發環境 (IDE)，如此一來便可以共用工具，並且可以簡化混合語言方案的建立程序。此外，這些語言可使用 .NET Framework 強大的功能，簡化 ASP Web 應用程式與 XML Web Services 開發的工作。

Unity介紹

Unity 是一套跨平台的遊戲引擎，可開發執行於 PC、Mac OS 單機遊戲，或是 iOS、Android 手機或平板電腦的遊戲。Unity 也可開發線上遊戲，只需在網頁瀏覽器安裝外掛程式後即可執行 Unity 開發的遊戲（例如近期推出的亞特蘭提斯）。Unity 也可用於開發 PS3、XBox360、Wii 遊戲主機上的遊戲。

Unity 提供了人性化的操作介面，支援 PhysX 物理引擎、粒子系統，並且提供網路多人連線的功能，不需要學習複雜的程式語言，符合遊戲製作上的各項需求。Unity 大幅降低了遊戲開發的門檻，即使是個人工作室製作遊戲也不再是夢想。對於遊戲公司而言，使用 Unity 也可以縮短遊戲的開發時間，並且降低遊戲的製作成本。

Unity 遊戲引擎的主要特色

地形編輯器 - 快速製作自然場景的地形效果。

內建 NVIDIA PhysX 物理引擎 - 提供逼真的物理效果。

圖形最佳化 - 擁有支援 DirectX 與 OpenGL 的圖形最佳化技術。

多平台發佈 - 可將製作的遊戲發佈到 PC、Mac、iOS、Android 平台。

多人網路連線 - 透過 RakNet 支援多人同時上線遊戲。

Unity 系統需求

Unity 單機遊戲開發的系統需求

作業系統 Windows XP SP2 / Mac OS X Leopard 10.5 以上版本

使用 Occlusion Culling 遮蔽刪除的功能需要支援 Occlusion Query 的圖形處理器

Unity iOS 遊戲開發的系統需求

硬體 Intel-based Mac 處理器

作業系統 Mac OS X Snow Leopard 10.6 以上作業系統

Unity Android 遊戲開發的系統需求

作業系統 Windows XP SP2 以上 / Mac OS 10.5.8 以上

Android SDK and Java Development Kit (JDK)

測試用 Android 手機或平板電腦的系統需求

OS Android OS 2.0 以上作業系統

CPU ARMv7 (Cortex family) 處理器

建議採用支援 OpenGL ES 2.0 的圖形處理器

需注意 Android 行動裝置擁有有各種不同的規格，遊戲在不同的 Android 手機或平板電腦上執行時，玩家對於遊戲的體驗將會有不可避免的落差，遊戲設計者應考慮應用程式的執行效能。

Adobe Photoshop 介紹

Adobe Photoshop 在目前市場上算是最普遍被使用的影像處理軟體，它之所以這麼受到設計者的青睞，在於它具有完備且功能強大的工具指令；不論是影像的編修處理、或是繪製合成，它都有細分的各種工具及相關的數值設定面板，讓使用者可以做到最精準的調整；而強大的濾鏡功能更是不能錯過的一項，各種濾鏡特效可以模擬出以假亂真的影像畫面，其鬼斧神工的效果令人驚嘆。除此之外，還有多家軟體廠商編寫濾鏡特效軟體可外

掛在 Photoshop 的濾鏡之下，加上了這些外掛濾鏡，要作出超炫的畫面更是彈指間的事，一點也不困難。

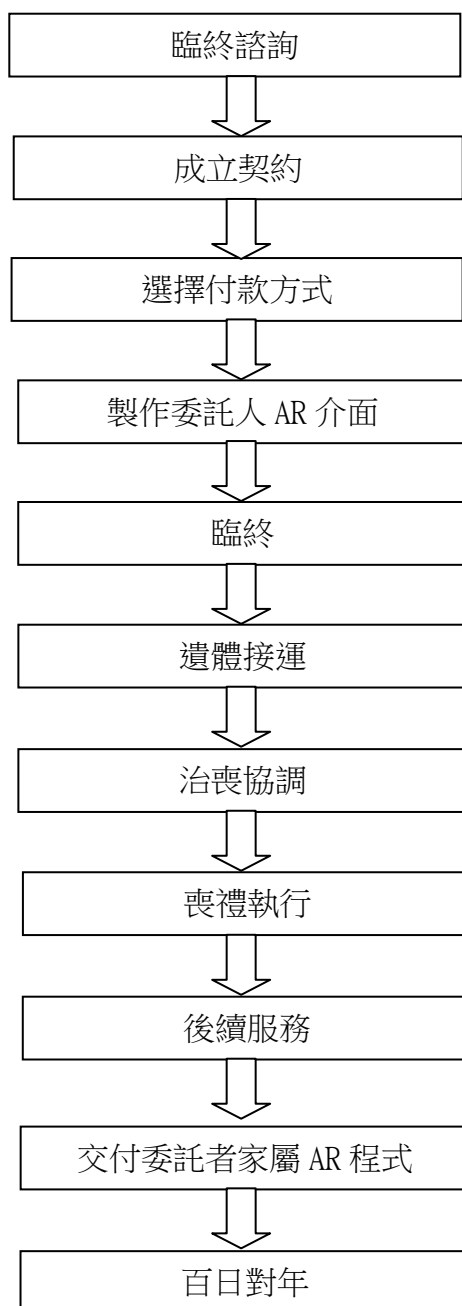
附屬於它的 ImageReady 軟體，是一套製作網頁動畫、元件及網頁的軟體，和 Photoshop 相互搭配，可以更快速地製作出效果出色的網頁。

改版後的 Photoshop 6.0 除了擁有之前版本的功能外，更突破性的增加向量式的繪圖功能，及更多網頁元件的製作工具，使它成為一套能橫跨平面、多媒體和網頁製作的影像處理軟體。因此，對設計者來說，Photoshop 6.0 將會是最佳的專業影像處理軟體。

3.3 生前契約成立流程

本研究以擴增實境來呈現生前契約的預覽流程(如圖10)

(圖10)、生前契約流程表



3.4 工作分配表(如圖11)

(圖11)、工作分配圖

	搜尋資訊	分析內容	美工設計	搜尋文獻	排版面設計	網頁設計	UNITY
鄭聖儒							
羅奕鎧							
蔡劭農							
顏伯翰							
唐琪勝							

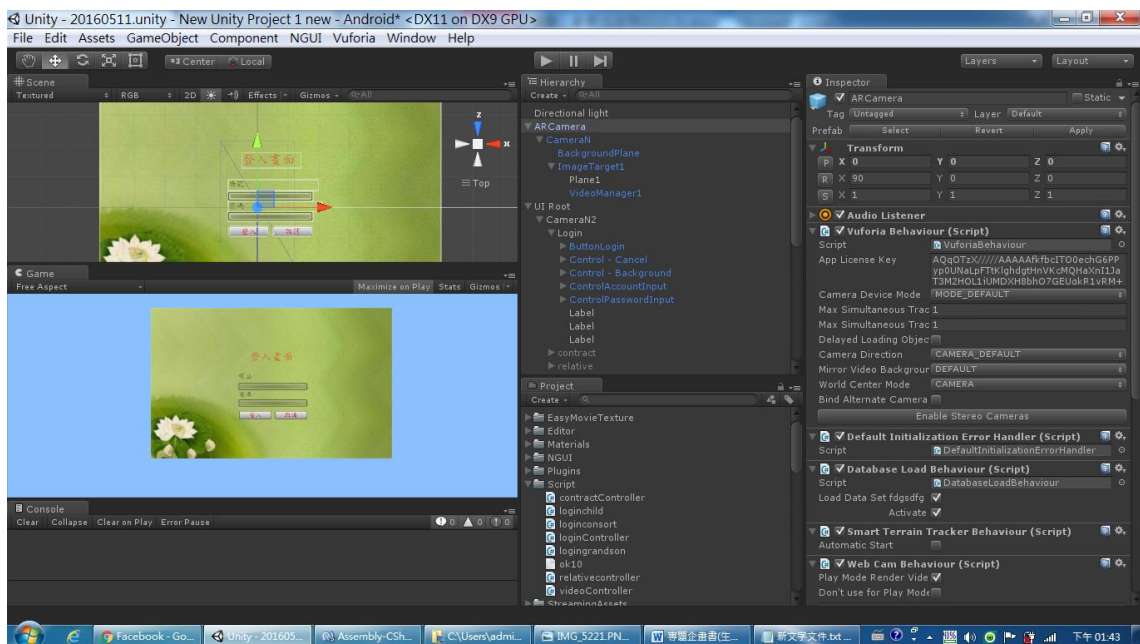
第四章 虛擬系統介紹

4.1 Unity虛擬系統呈現

委託者家屬在委託者臨終後可以使用智慧型手機、平板電腦，下載「鄭記禮儀社虛擬式生前契約」APP程式，在我們撰寫好的Unity程式語法(如圖10)裡，開啟APP程式掃描紙本合約後將會呈現登入畫面(如圖14)。

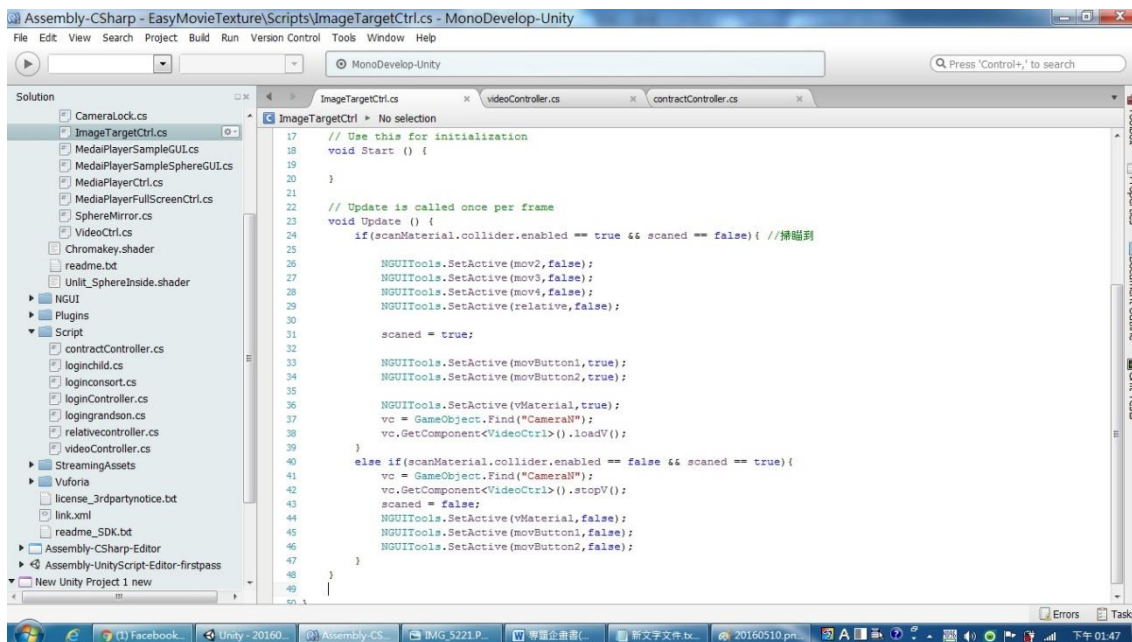
註：登入的帳號密碼將會在簽訂合約後附上。

Unity寫程式開始使用Button與Control來寫出基本的介面，(如圖12)



(圖12)Unity環境圖

Unity使用Script元件寫出掃描辨視物的程式碼(如圖13)。



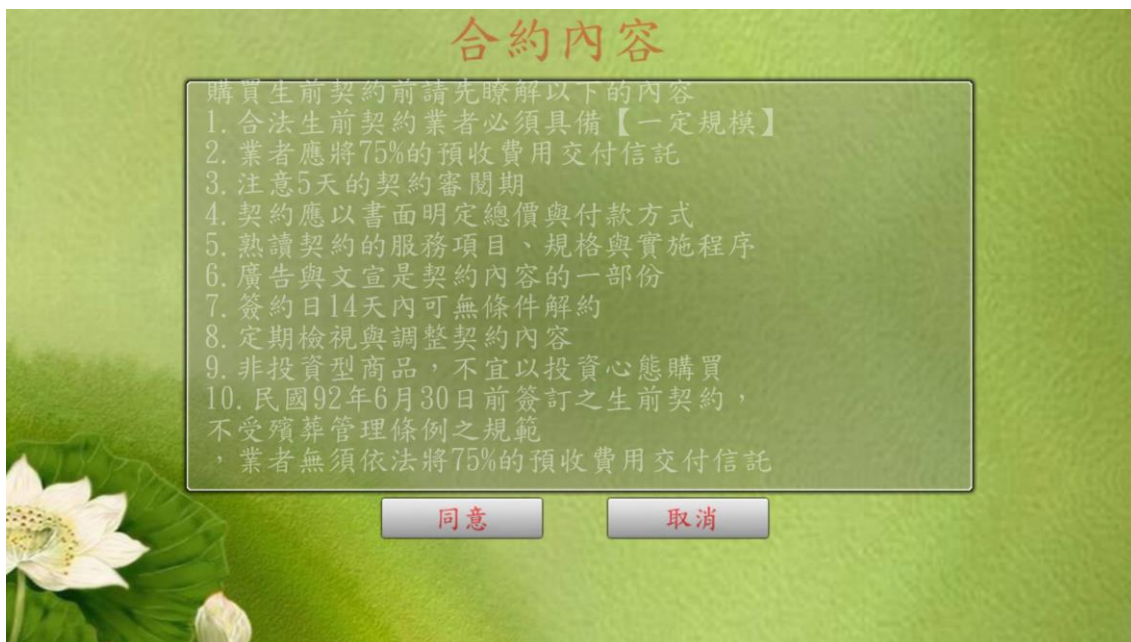
(圖13)掃描辨視物程式碼

開啟APP程式掃描紙本合約後將會呈現登入畫面(如圖14)。



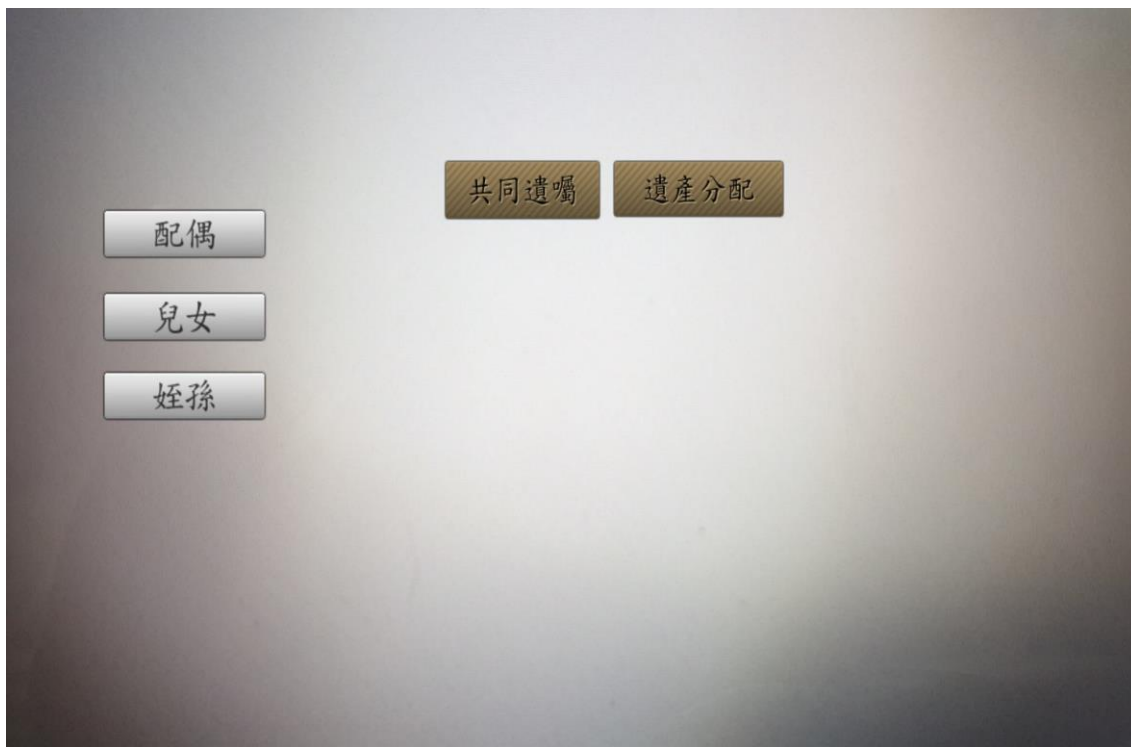
(圖14)登入畫面

登入帳號密碼後，將呈現與紙本合約相同的內容(如圖15)。



(圖15) 合約內容確認書

確認完合約內容後將進入程式主畫面，主要呈現出委託者的影像以及呈現出共同遺囑、遺產分配與個別遺囑的按鈕選項(如圖16)。



(圖16) 軟體掃描介面

選擇個別式遺囑將以加密的方式進入委託者對個別家屬訴說的遺囑。註：只限密碼持有人觀看(如圖17-1、17-2、17-3)



(圖17-1)選取個別遺囑

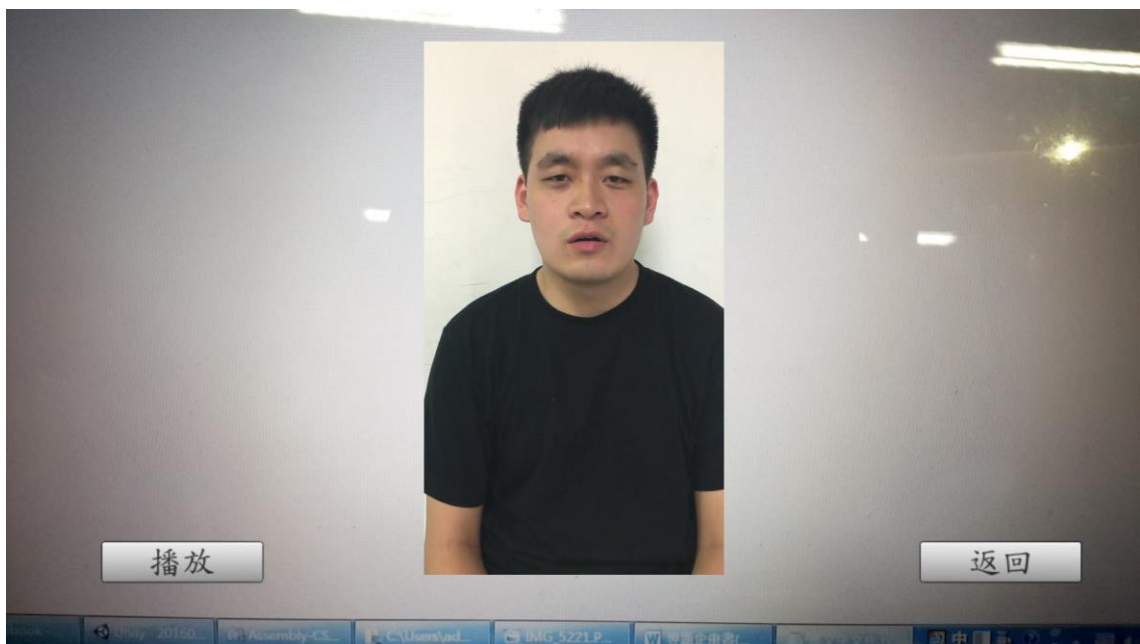


(圖17-2)選取個別遺囑



(圖17-3)選取個別遺囑

進入畫面後(如圖18)，呈現委託者擴增實境影像撥放介面。



(圖18)委託者影像播放介面

4.2 網頁系統呈現

用Visual Studio做出網站首頁，首頁主要是介紹我們的理念與對生前契約重要性的觀念敘述(如圖19)。



網站介紹
期許庫增實境契約完成後，希望能與政府、信託業者與殯葬業者三方合作推行以擴增實境呈現生前契約，以便解決目前市場上的消費糾紛或遺產分配的問題，更推廣自己的最後一哩路、自己規劃的理念。此產品完成後主要可以解決目前生前契約的糾紛，包括遺產分配問題、契約標準化...等問題，更能給予委託者親屬多一份保障。
服務用心與貼心是正記一向堅持的企業核心價值，「專業、誠信、慈悲」更是企業核心理念，因此一再受到治喪家屬或團體的感謝與嘉許，更持續以企業化經營、專業化訓練及透明化服務帶動國內更精緻的殯葬與生命禮儀文化時代，為提供社會大眾最優質的生命禮儀環境與服務，汲汲營營於殯葬服務、禮儀商品與設施改革研發；不但樹立了以人性為關懷起點的殯葬業文化，也再次落實了正記對社會大眾的承諾，領先、改革與創新，讓往生者在尊嚴、平靜的氛圍中，走完人生最後的旅程，為人生謝幕式畫下圓滿句點。

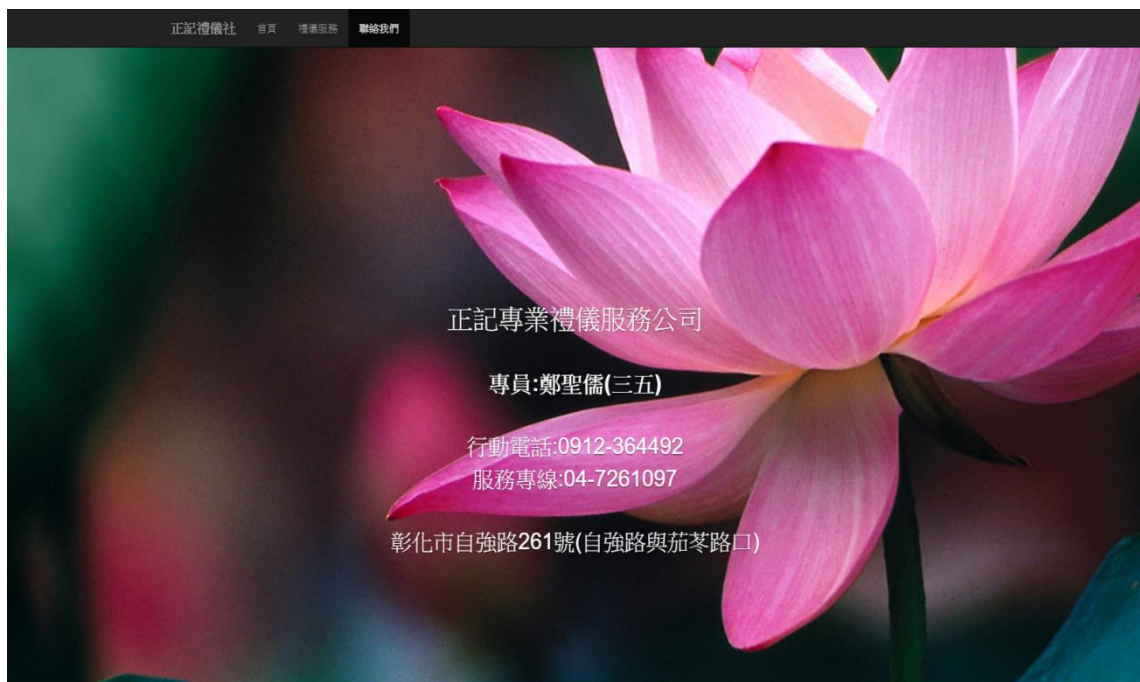
(圖19)網站首頁

網站禮儀服務介紹(如圖20)



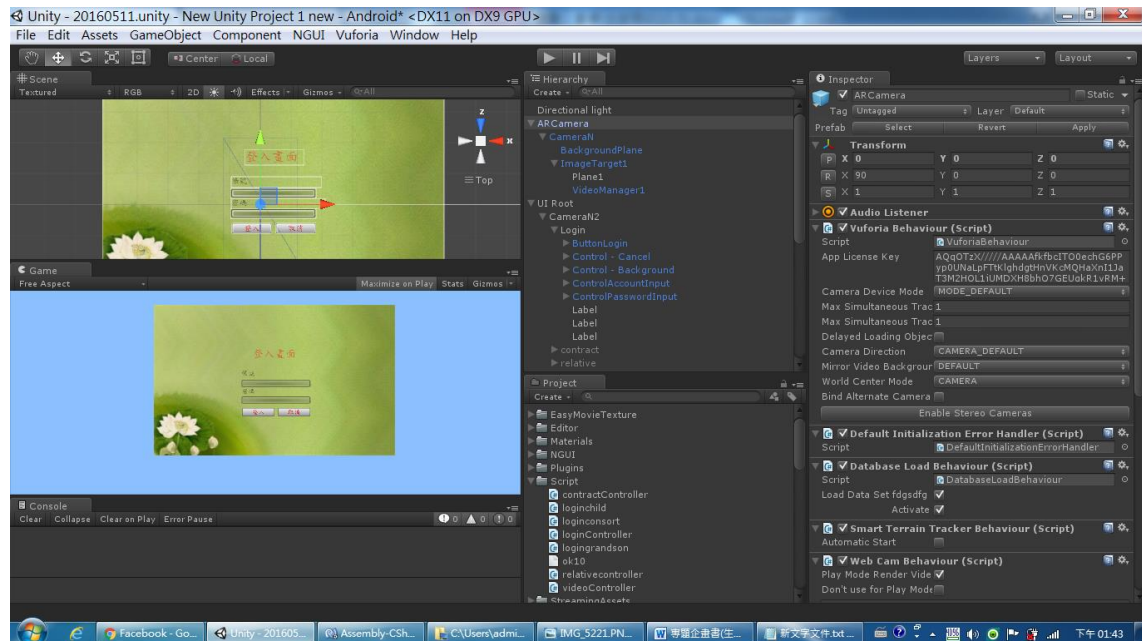
(圖20)網站禮儀服務

網站基本聯絡方式介紹(如圖21)

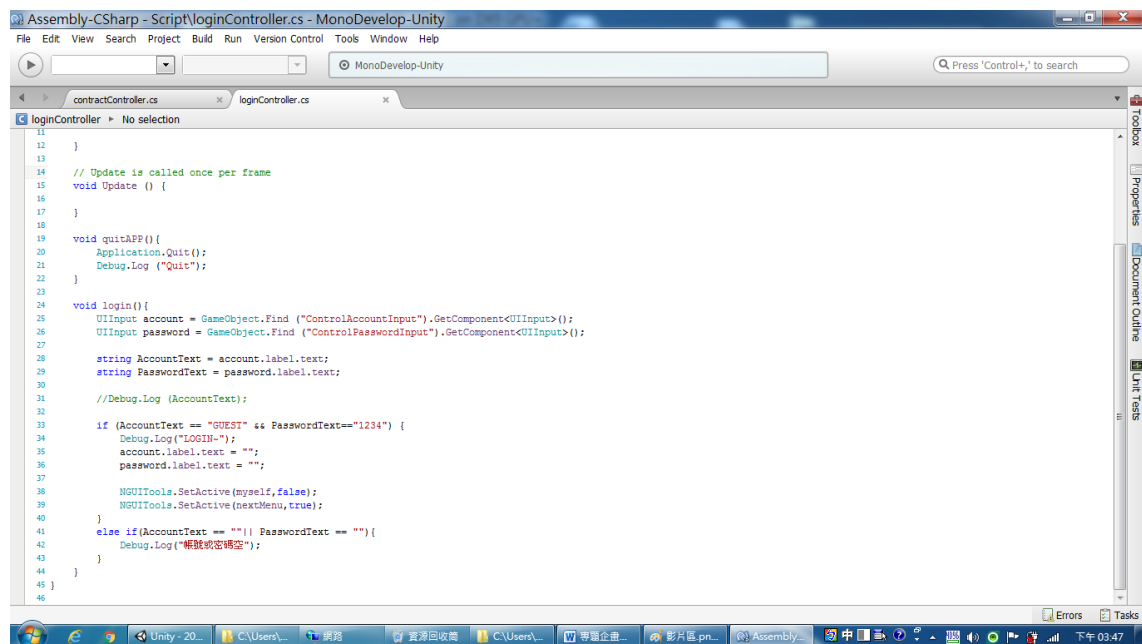


(圖21)聯絡我們

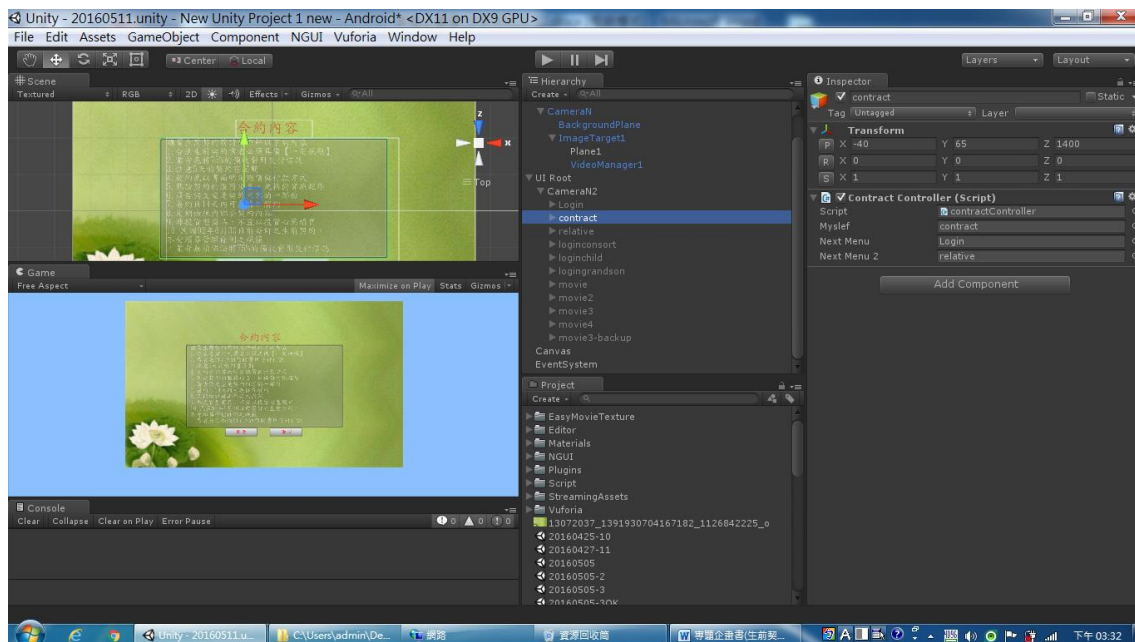
4.3 程式碼



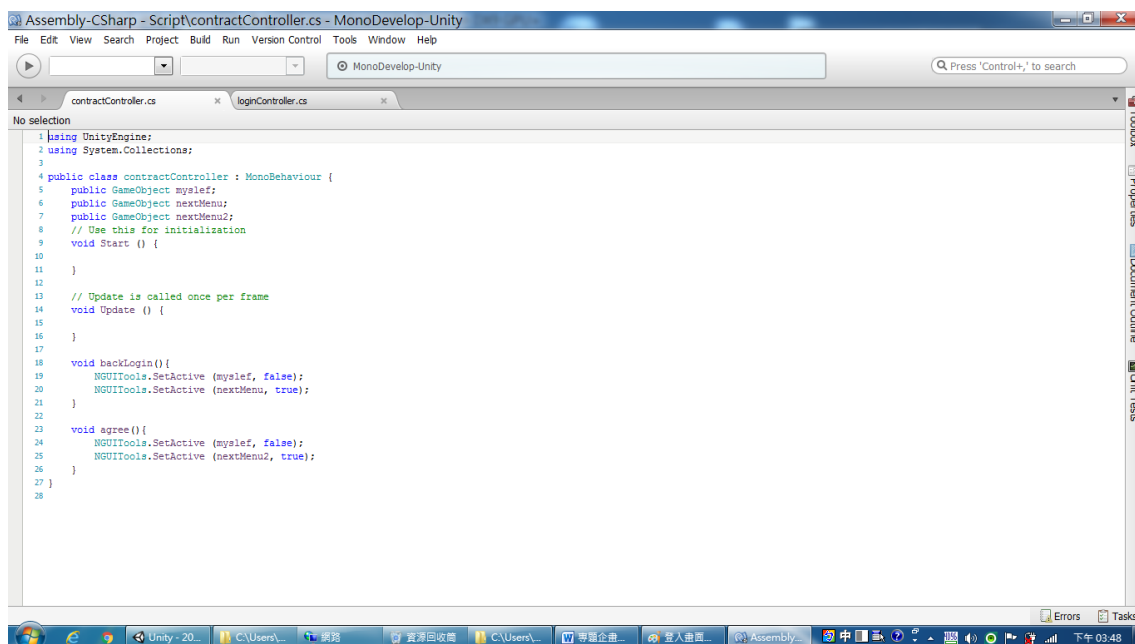
(圖22)Unity登入介面



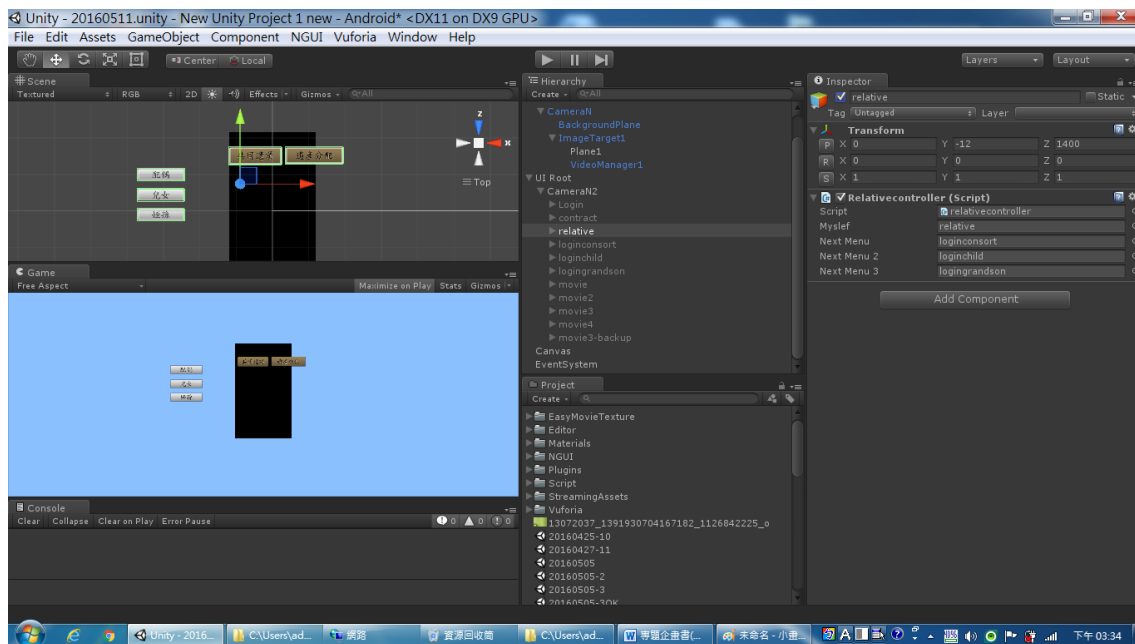
(圖23)Unity登入介面指令



(圖24)Unity合約內容



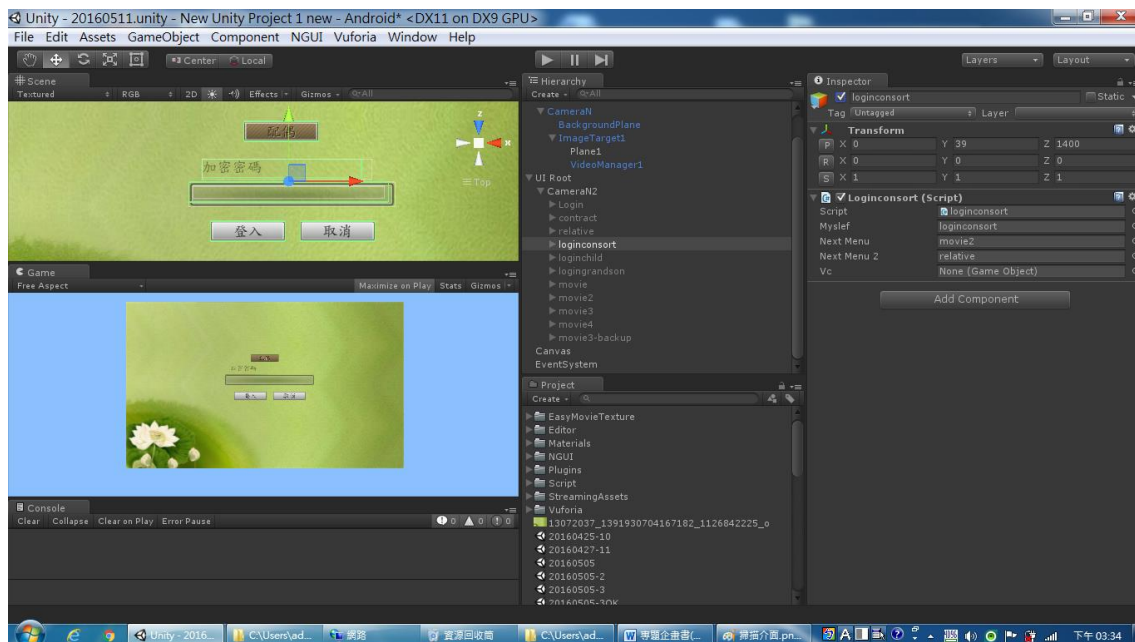
(圖25)Unity合約內容指令



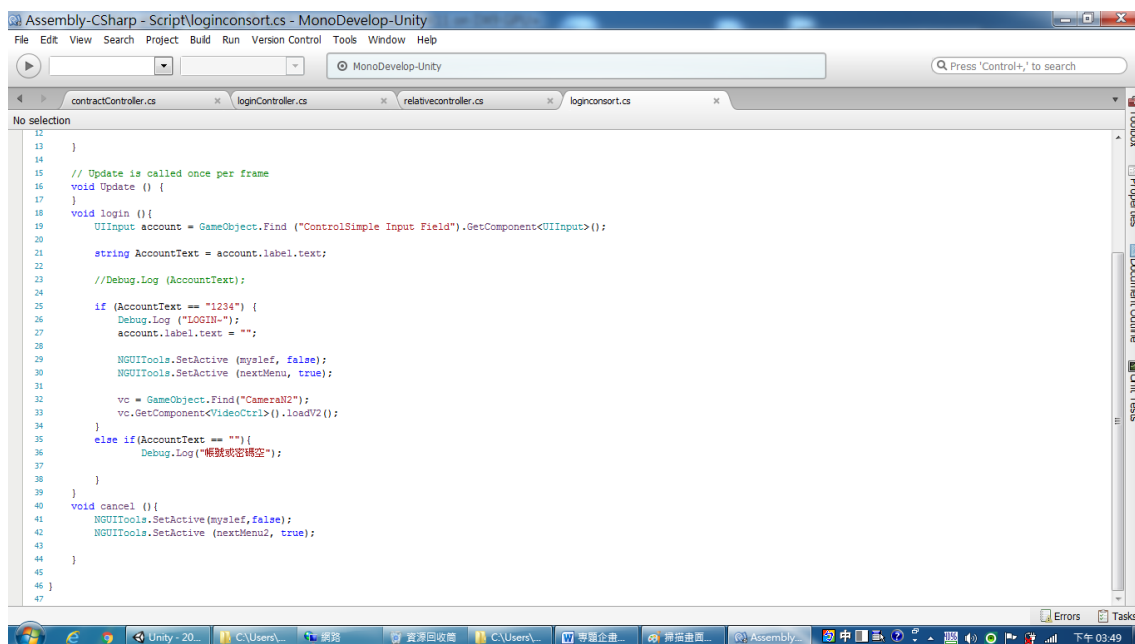
(圖26)Unity影片掃描



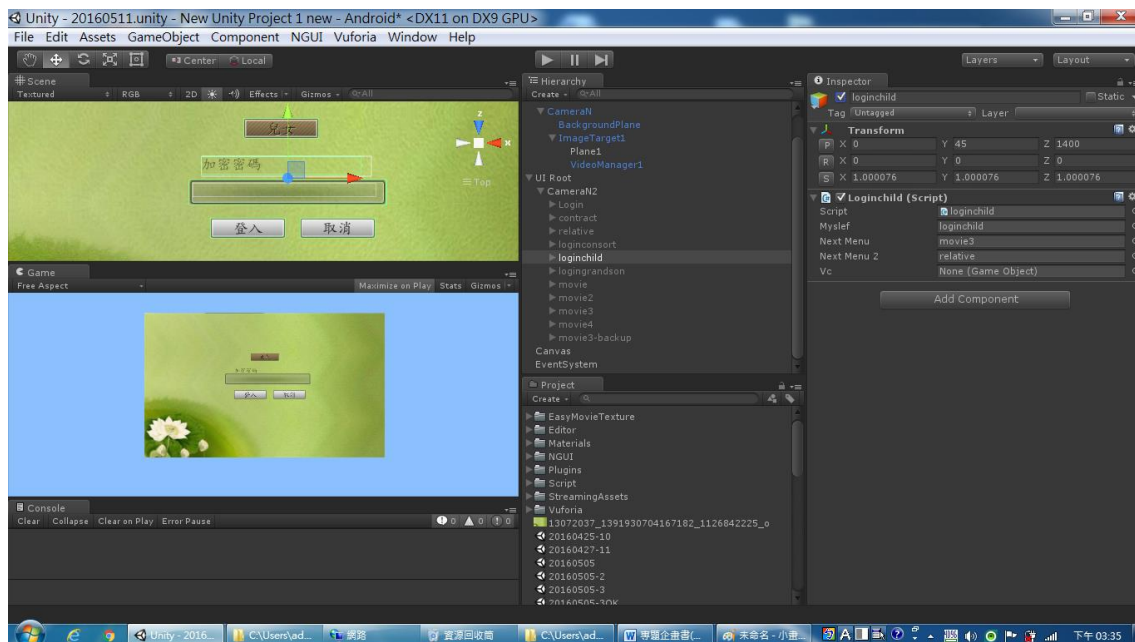
(圖27)Unity影片掃描指令



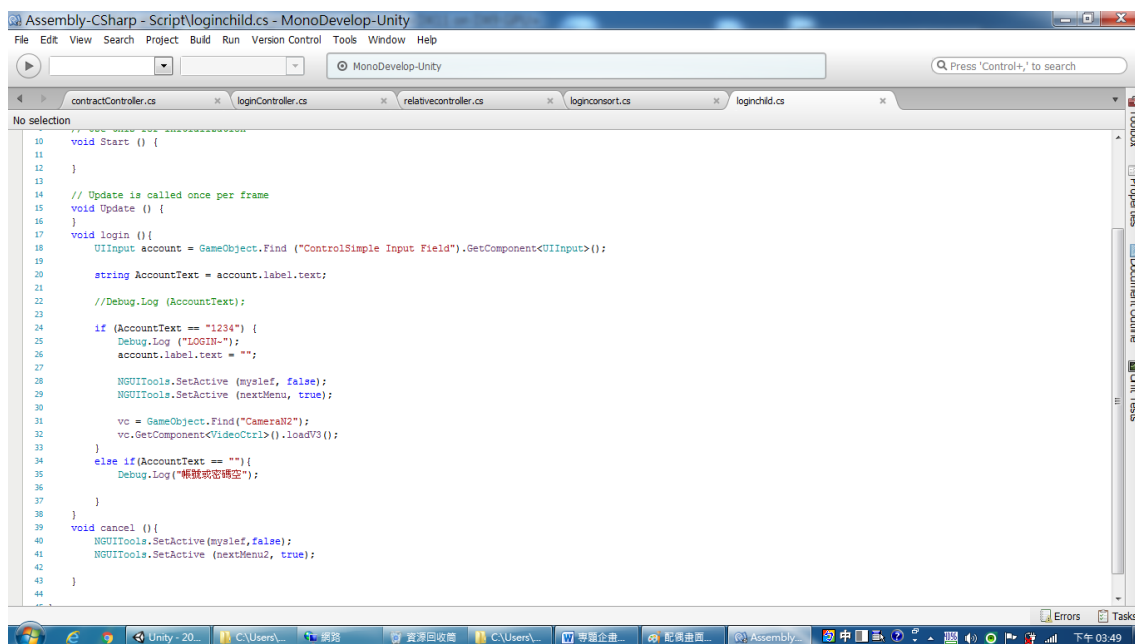
(圖28)Unity配偶密碼



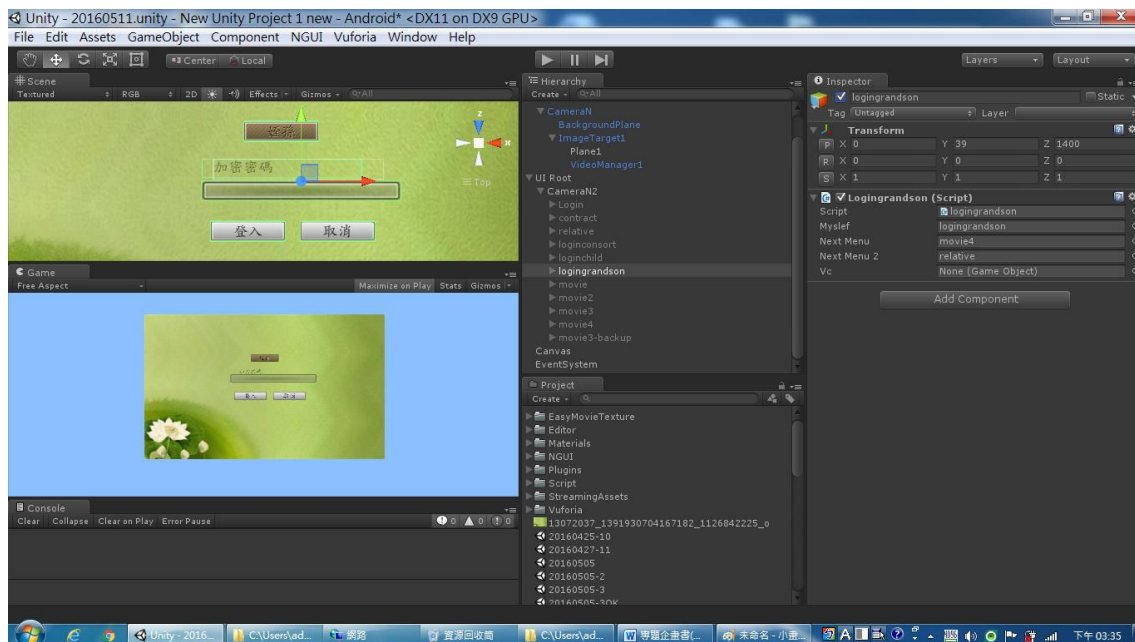
(圖29)Unity配偶密碼指令



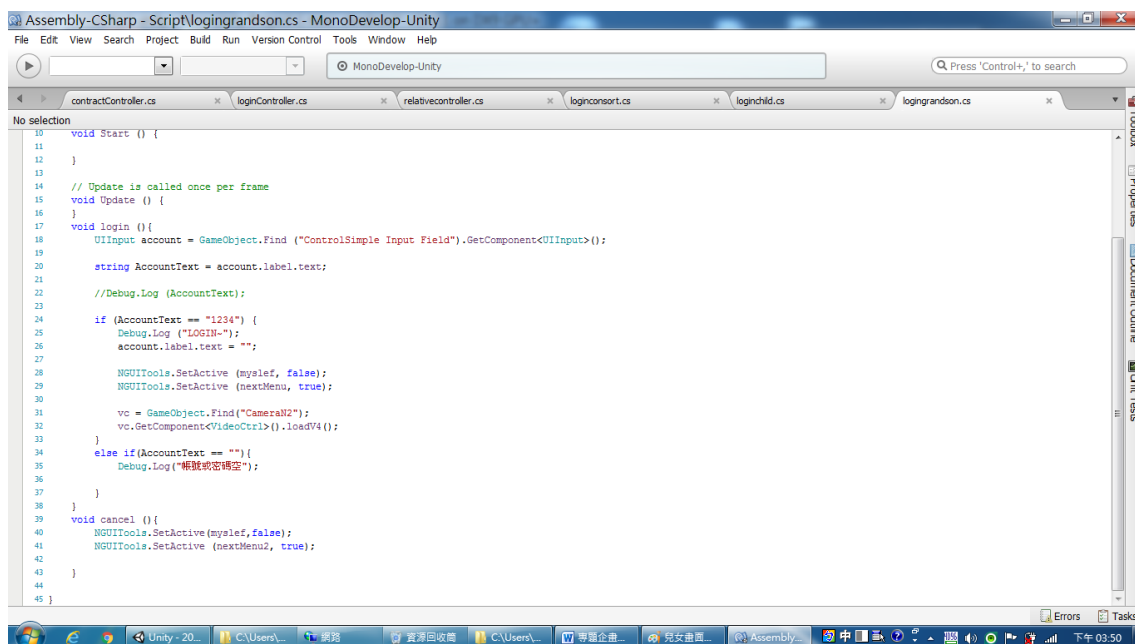
(圖30)Unity兒女密碼



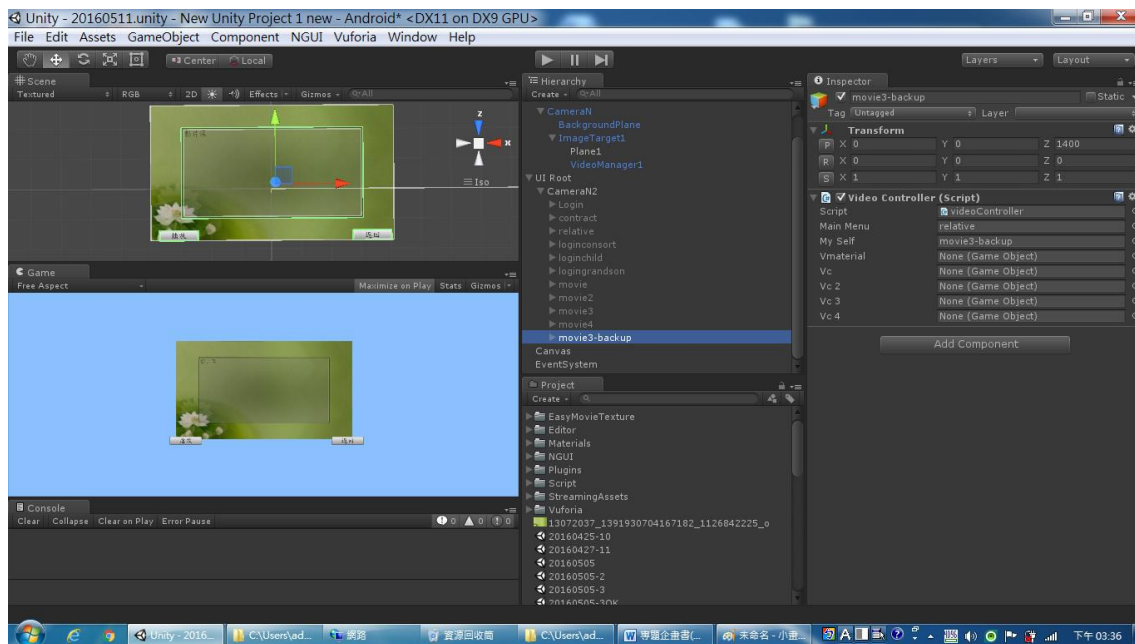
(圖31)Unity兒女密碼指令



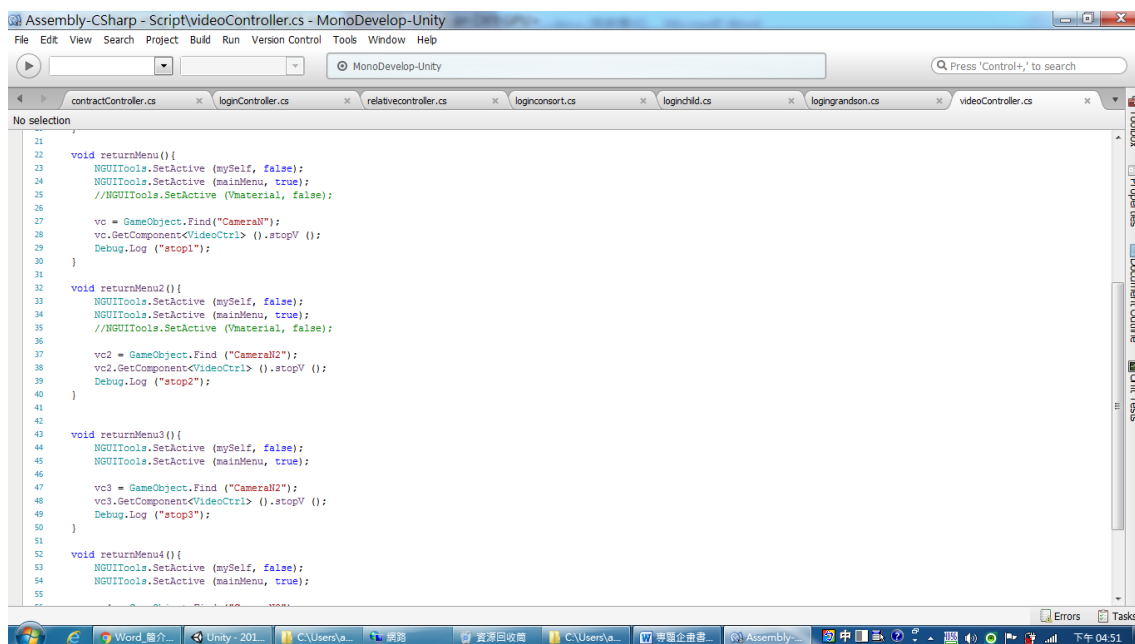
(圖32)Unity姪孫密碼



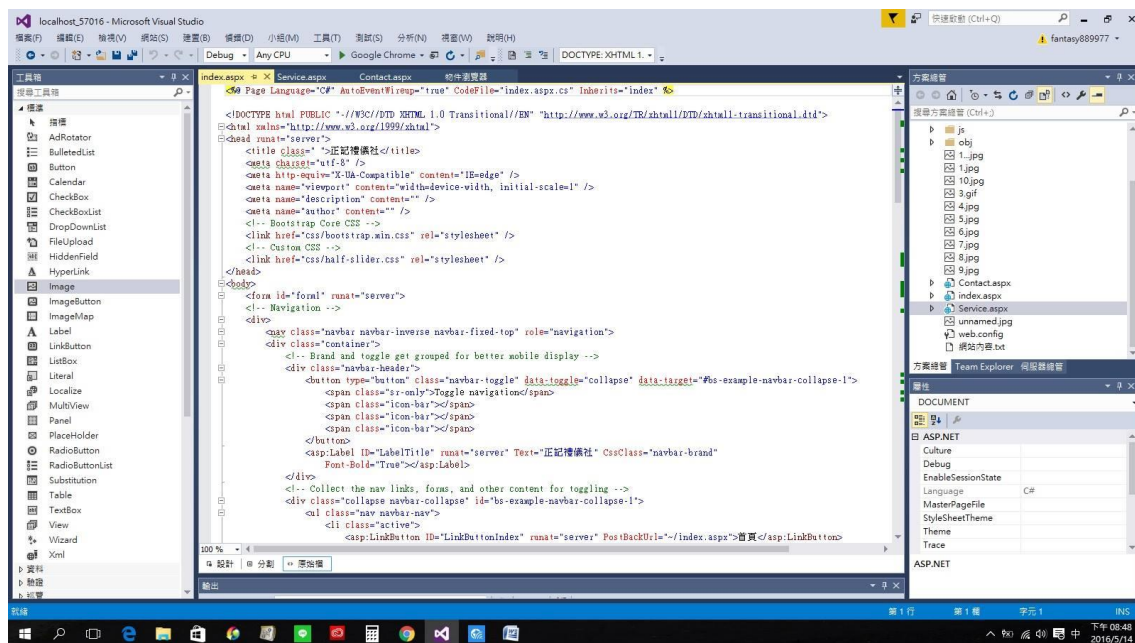
(圖33)Unity姪孫密碼指令



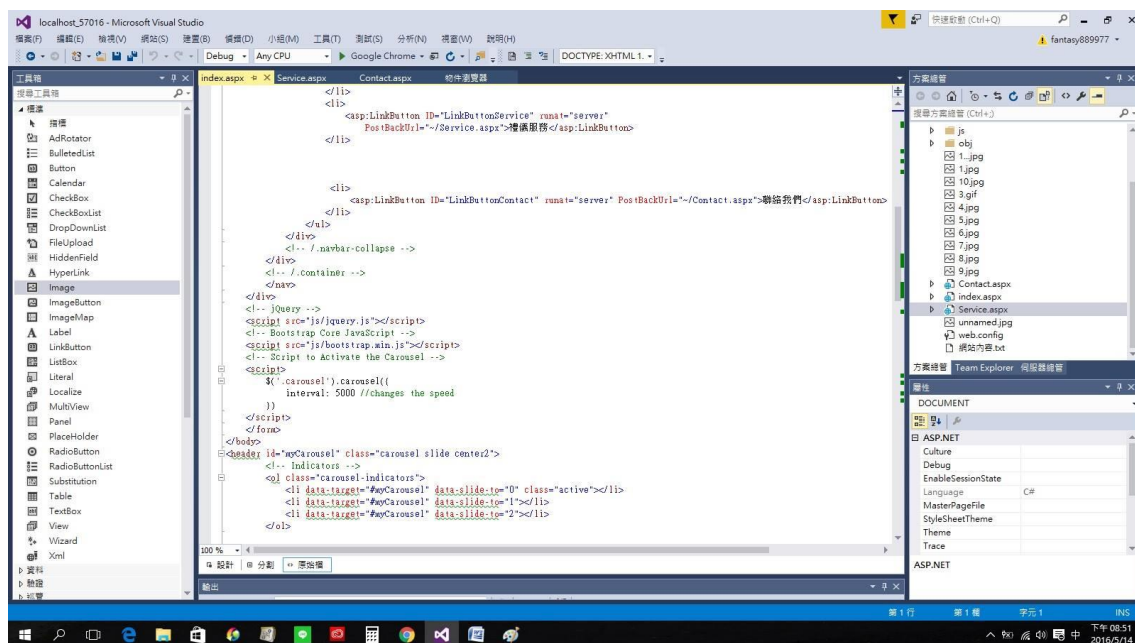
(圖34)Unity影片區



(圖35)Unity影片區指令



(圖 36-1)網業首頁指令-1



(圖 36-2)網業首頁指令-2

第五章 結論

生前契約在市場上僅有殯葬業的四分之一佔有率，往後十年會急速攀升。期許擴增實境之生前契約完成後，希望能與政府、信託業者、殯葬業者三方合作推行以擴增實境方式呈現生前契約，可在墓園、靈骨塔..等下葬地點使用擴增實境或者虛擬實境呈獻往生者生前的事蹟和往生者想訴說的話。

家屬也可透過擴增實境知道，給予往生者的紙錢、紙扎房、紙扎車..等是否有收到。三方業者也可以透過擴增實境方式去知道往生者死後的遺產分配以便解決目前市場上的消費糾紛或遺產分配的問題，更能推廣自己的最後一哩路、自己規劃的理念。

參考文獻

中文文獻

內政部全國殯葬資訊入口網

<https://mort.moi.gov.tw/frontsite/cms/newsAction.do?method=viewContentDetail&iscancel=true&contentId=MjU3NA>

王國維(2010)。輔助古蹟寺廟行動學習之多標記擴增實境油系的互動模式研究。大同大雄工業設計研究所碩士論文，未出版，台北。

白益欣(2005)。運用擴增實境於多人互動情境之研究—以遊戲式學習為例。元智大學，資訊傳播學系，未出版。

李鴻毅，蕭顯勝，林建佑，王耀宗(2011)。應用擴增實境技術建構互動學習環境－以國立台灣科學教育館為例。國立臺灣師範大學科技應用與人力資源發展系。出版單位：中華資訊與科技教育學會。

卓詠欽、王健華（2008年5月）。擴增實境(Augmented Reality)應用於台灣教育之初探研究—以國小自然與生活科技教育為例。論文發表於第12屆GCCCE研討會。發表地點，美國。

陳稔（2000）。用於嵌入虛擬物體於影像序列中的擴充實境技術。新竹：交通大學資訊工程系（未出版）。

國立高雄海洋科技大學管理學院運籌管理系 【運籌實習期末報告】 【指導老師：李勝祥 副教授】 生前契約銷售特性與消費行為之研究。

國立政治大學法律學系碩士論文 指導教授:楊芳賢 生前殯葬服務契約之研究—以自用型契約之監督機制為中心

張霄亭（2002）。教學媒體與學習科技（初版）。臺北市：雙葉書廊。

英文文獻

Azuma, R.T., A Survey of Augmented Reality, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6(4), pp. 355-386, 1997.

Bajura, M., Fuchs, H., Ohbuchi, R. (1992). Merging Virtual Objects with the Real World: Seeing Ultrasound Imagery Within the Patient. In Proceedings of SIGGRAPH '92, New York: ACM Press, pp. 203-210.

Caudell, T.P., and Mizell, D.W. (1992) "Augmented Reality: an application of heads-up display technology to manual manufacturing processes." In Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on Systems Science, Kauai, Hawaii, 7th-10th Jan. 1992, Vol. 2, pp. 659-669.

Huang, C.R., Chen, C.S., Chung, P.C. (2005). Tangible Photorealistic Virtual Museum. IEEE Computer Graphics and Applications, vol. 25, no. 1, pp. 15-17.

Milgram, P., Takemura, H., Akira Utsumi and Fumio Kishino. "Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum". SPIE Vol. 2351-34, Telemanipulator and Telepresence Technologies, 1994

附錄

殯葬管理條例

第1條

為促進殯葬設施符合環保並永續經營；殯葬服務業創新升級，提供優質服務；殯葬行為切合現代需求，兼顧個人尊嚴及公眾利益，以提升國民生活品質，特制定本條例。本條例未規定者，適用其他法律之規定。

第2條

本條例用詞定義如下：

- 一、殯葬設施：指公墓、殯儀館、火化場及骨灰(骸)存放設施。
- 二、公墓：指供公眾營葬屍體、埋藏骨灰或供樹葬之設施。
- 三、殯儀館：指醫院以外，供屍體處理及舉行殮、殯、奠、祭儀式之設施。
- 四、火化場：指供火化屍體或骨骸之場所。
- 五、骨灰(骸)存放設施：指供存放骨灰(骸)之納骨堂(塔)、納骨牆或其他形式之存放設施。
- 六、骨灰再處理設備：指加工處理火化後之骨灰，使成更細小之顆粒或縮小體積之設備。
- 七、擴充：指增加殯葬設施土地面積。
- 八、增建：指增加殯葬設施原建築物之面積或高度。
- 九、改建：指拆除殯葬設施原建築物之一部分，於原建築基地範圍內改建，而不增加高度或擴大面積。
- 一〇、樹葬：指於公墓內將骨灰藏納土中，再植花樹於上，或於樹木根部周圍埋藏骨灰之安葬方式。
- 一一、移動式火化設施：指組裝於車、船等交通工具，用於火化屍體、骨骸之設施。
- 一二、生前殯葬服務契約：指當事人約定於一方或其約定之人死亡後，由他方提供殯葬服務之契約。

第3條

本條例所稱主管機關：在中央為內政部；在直轄市為直轄市政府；在縣(市)為縣(市)政府；在鄉(鎮、市)為鄉(鎮、市)公所。

主管機關之權責劃分如下：

一、中央主管機關：

- (一)殯葬管理制度之規劃設計、相關法令之研擬及禮儀規範之訂定。
- (二)對地方主管機關殯葬業務之監督。
- (三)殯葬服務業證照制度之規劃。
- (四)殯葬服務定型化契約之擬定。
- (五)全國性殯葬統計及政策研究。

二、直轄市、縣(市)主管機關：

- (一)直轄市、縣(市)公立殯葬設施之設置、經營及管理。
- (二)殯葬設施專區之規劃及設置。
- (三)對轄內私立殯葬設施之設置核准、監督、管理、評鑑及獎勵。
- (四)對轄內鄉(鎮、市)公立殯葬設施設置、更新、遷移之核准。

- (五)對轄內鄉(鎮、市)公立殯葬設施之監督、評鑑及獎勵。
- (六)殯葬服務業之設立許可、經營許可、輔導、管理、評鑑及獎勵。
- (七)違法設置、擴充、增建、改建或經營殯葬設施之取締及處理。
- (八)違法從事殯葬服務業及違法殯葬行為之處理。
- (九)殯葬消費資訊之提供及消費者申訴之處理。
- (一〇)殯葬自治法規之擬(制)定。

三、鄉(鎮、市)主管機關：

- (一)鄉(鎮、市)公立殯葬設施之設置、經營及管理。
- (二)埋葬、火化及起掘許可證明之核發。

(三)違法設置、擴建、增建、改建殯葬設施、違法從事殯葬服務業及違法殯葬行為之查報。

前項第三款第一目之設置，須經縣(市)主管機關之核准；第二目、第三目之業務，於直轄市或市，由直轄市或市主管機關辦理之。

第4條

為處理殯葬設施之設置、經營等相關事宜，直轄市及縣(市)主管機關得設殯葬設施審議委員會。

殯葬設施審議委員會之組織及審議程序，由直轄市及縣(市)主管機關定之。

第二章殯葬設施設置管理

第5條

直轄市、縣(市)及鄉(鎮、市)主管機關，得分別設置下列公立殯葬設施：

- 一、直轄市、市主管機關：公墓、殯儀館、火化場、骨灰(骸)存放設施。
- 二、縣主管機關：殯儀館、火化場。
- 三、鄉(鎮、市)主管機關：公墓、骨灰(骸)存放設施。

縣主管機關得視需要設置公墓及骨灰(骸)存放設施；鄉(鎮、市)主管機關得視需要設置殯儀館及火化場。

直轄市、縣(市)得規劃、設置殯葬設施專區。

第6條

私人或團體得設置私立殯葬設施。

私立公墓之設置或擴充，由直轄市、縣(市)主管機關視其設施內容及性質，定其最小面積。但山坡地設置私立公墓，其面積不得小於五公頃。

前項私立公墓之設置，經主管機關核准，得依實際需要，實施分期分區開發。

第7條

殯葬設施之設置、擴充、增建或改建，應備具下列文件報請直轄市、縣(市)主管機關核准；其由直轄市、縣(市)主管機關辦理者，報請中央主管機關備查：

- 一、地點位置圖。
- 二、地點範圍之地籍謄本。
- 三、配置圖說。
- 四、興建營運計畫。
- 五、管理方式及收費標準。
- 六、經營者之證明文件。
- 七、土地權利證明或土地使用同意書及土地登記謄本。

第一項殯葬設施土地跨越直轄市、縣(市)行政區域者，應向該殯葬設施土地面積最大之直轄市、縣(市)主管機關申請核准，受理機關並應通知其他相關之直

轄市、縣(市)主管機關會同審查。

私立殯葬設施經核准設置、擴充、增建及改建者，除有特殊情形報經主管機關延長者外，應於核准之日起一年內施工，逾期未施工者，廢止其核准，私立公墓應於開工後五年內完工。

前項延長期限最長以六個月為限。

第 8 條

設置、擴充公墓或骨灰(骸)存放設施，應選擇不影響水土保持、不破壞環境保護、不妨礙軍事設施及公共衛生之適當地點為之；其與下列第一款地點距離不得少於一千公尺，與第二款、第三款及第六款地點距離不得少於五百公尺，與其他各款地點應因地制宜，保持適當距離。但其他法律或自治法規另有規定者，從其規定：

- 一、公共飲水井或飲用水之水源地。
 - 二、學校、醫院、幼稚園、托兒所。
 - 三、戶口繁盛地區。
 - 四、河川。
 - 五、工廠、礦場。
 - 六、貯藏或製造爆炸物或其他易燃之氣體、油料等之場所。
- 前項公墓專供樹葬者，得縮短其與第一款至第五款地點之距離。

第 9 條

設置、擴充殯儀館或火化場及非公墓內之骨灰(骸)存放設施，應與前條第一項第二款規定之地點距離不得少於三百公尺，與第六款規定之地點距離不得少於五百公尺，與第三款戶口繁盛地區應保持適當距離。但其他法律或自治法規另有規定者，從其規定。

都市計畫範圍內劃定為殯儀館、火化場或骨灰(骸)存放設施用地依其指定目的使用，或在非都市土地已設置公墓範圍內之墳墓用地者，不適用前項規定。

第 10 條

對於教育、文化、藝術有重大貢獻者，於其死亡後，經其出生地鄉(鎮、市、區)滿二十歲之居民二分之一以上之同意，並經殯葬設施審議委員會審議通過者，得於該鄉(鎮、市、區)內適當地點設公共性之紀念墓園。

前項紀念墓園，以存放骨灰為限，並得不受前條規定之限制。

第一項之申請辦法及審議應備之條件，由直轄市、縣(市)主管機關定之。

第 11 條

依本條例規定設置或擴充之公立殯葬設施用地屬私有者，經協議價購不成，得依法徵收之。

第 12 條

公墓應有下列設施：

- 一、墓基。
- 二、骨灰(骸)存放設施。
- 三、服務中心。
- 四、公共衛生設備。
- 五、排水系統。
- 六、給水及照明設備。
- 七、墓道。

八、停車場。

九、聯外道路。

一〇、公墓標誌。

一一、其他依法應設置之設施。

前項第七款之墓道，分墓區間道及墓區內步道，其寬度分別不得小於四公尺及一點五公尺。

公墓周圍應以圍牆、花木、其他設施或方式，與公墓以外地區作適當之區隔。

專供樹葬之公墓得不受第一項第一款、第二款及第十款規定之限制。

位於山地鄉之公墓，得由縣主管機關斟酌實際狀況定其應有設施，不受第一項規定之限制。

第 13 條

殯儀館應有下列設施：

一、冷凍室。

二、屍體處理設施。

三、解剖室。

四、消毒設施。

五、廢（污）水處理設施。

六、停柩室。

七、禮廳及靈堂。

八、悲傷輔導室。

九、服務中心及家屬休息室。

十、公共衛生設施。

十一、緊急供電設施。

十二、停車場。

十三、聯外道路。

十四、其他依法應設置之設施。

禮廳及靈堂得單獨設置，其與學校、醫院、幼稚園、托兒所距離不得少於二百公尺。但其他法律或自治法規另有規定者，從其規定。

依前項設置禮廳及靈堂，應有第一項第七款至第十四款之設施；其設置、擴充、增建、改建，依本條例第七條、第十八條及第三十一條規定辦理。依第二項設置之禮廳及靈堂，不得供屍體處理或舉行殮殯儀式；除出殯日舉行奠祭儀式外，不得停放屍體棺柩。違反者，處新臺幣三萬元以上十五萬元以下罰鍰，並令其立即改善；拒不改善者，得按次處罰。其情節重大者，得廢止其設置許可。

第 14 條

火化場應有下列設施：

一、撿骨室及骨灰再處理設備。

二、火化爐。

三、祭拜臺。

四、服務中心及家屬休息室。

五、公共衛生設備。

六、停車場。

七、聯外道路。

八、其他依法應設置之設施。

第 15 條

骨灰(骸)存放設施應有下列設施：

- 一、納骨灰(骸)設備。
- 二、祭祀設施。
- 三、服務中心及家屬休息室。
- 四、公共衛生設備。
- 五、停車場。
- 六、聯外道路。
- 七、其他依法應設置之設施。

第 16 條

殯葬設施得分別或共同設置，其經營者相同，且殯葬設施相鄰者，第十二條至前條規定之應有設施得共用之。

第十二條至前條所定聯外道路，其寬度不得小於六公尺。

第十二條至前條設施之設置標準，由直轄市、縣(市)主管機關定之。

第 17 條

殯葬設施規劃應以人性化為原則，並與鄰近環境景觀力求協調，其空地宜多植花木。

公墓內應劃定公共綠化空地，綠化空地面積占公墓總面積比例，不得小於十分之三。公墓內墳墓造型採平面草皮式者，其比例不得小於十分之二。於山坡地設置之公墓，應有前項規定面積二倍以上之綠化空地。

專供樹葬之公墓或於公墓內劃定一定區域實施樹葬者，其樹葬面積得計入綠化空地面積。但在山坡地上實施樹葬面積得計入綠化空地面積者，以喬木為之者為限。

實施樹葬之骨灰，應經骨灰再處理設備處理後，始得為之。以裝入容器為之者，其容器材質應易於腐化且不含毒性成分。

第 18 條

設置、擴充、增建或改建殯葬設施完竣，應備具相關文件，經直轄市、縣(市)主管機關檢查符合規定，並將殯葬設施名稱、地點、所屬區域及設置者之名稱或姓名公告後，始得啟用、販售墓基或骨灰(骸)存放單位。

其由直轄市、縣(市)主管機關設置、擴充、增建或改建者，應報請中央主管機關備查。

前項應備具之文件，由直轄市、縣(市)主管機關定之。

第 19 條

直轄市、縣(市)主管機關得會同相關機關劃定一定海域，實施骨灰拋灑；或於公園、綠地、森林或其他適當場所，劃定一定區域範圍，實施骨灰拋灑或植存。

前項骨灰之處置，應經骨灰再處理設備處理後，始得為之。如以裝入容器為之者，其容器材質應易於腐化且不含毒性成分。實施骨灰拋灑或植存之區域，不得施設任何有關喪葬外觀之標誌或設施，且不得有任何破壞原有景觀環境之行為。

第一項骨灰拋灑或植存之實施規定，由直轄市、縣(市)主管機關定之。

第三章殯葬設施之經營管理

第 20 條

直轄市、縣(市)或鄉(鎮、市)主管機關，為經營殯葬設施，得設殯葬設施管理機關(構)，或置殯葬設施管理人員。

前項殯葬設施於必要時，並得委託民間經營。

第 21 條

殯儀館及火化場經營者得向直轄市、縣(市)主管機關申請使用移動式火化設施，經營火化業務；其火化之地點，以合法設置之殯葬設施及其他經直轄市、縣(市)主管機關核准之範圍內為限。

前項設施之設置標準及管理辦法，由中央主管機關會同相關機關定之。

第 22 條

埋葬屍體，應於公墓內為之。骨骸起掘後，應存放於骨灰(骸)存放設施或火化處理。

骨灰除本條例或自治法規另有規定外，以存放於骨灰(骸)存放設施為原則。

公墓不得收葬未經核發埋葬許可證明之屍體。骨灰(骸)之存放或埋藏，應檢附火化許可證明、起掘許可證明或其他相關證明。火化場或移動式火化設施，不得火化未經核發火化許可證明之屍體。但依法遷葬者，不在此限。

申請埋葬、火化許可證明者，應檢具死亡證明文件，向直轄市、市、鄉(鎮、市)主管機關或其授權之機關申請核發。

第 23 條

公墓內應依地形劃分墓區，每區內劃定若干墓基，編定墓基號次，每一墓基面積不得超過八平方公尺。但二棺以上合葬者，每增加一棺，墓基得放寬四平方公尺。其屬埋藏骨灰者，每一骨灰盒(罐)用地面積不得超過零點三六平方公尺。

直轄市、縣(市)主管機關為節約土地利用，得考量實際需要，酌減前項面積。

第 24 條

埋葬棺柩時，其棺面應深入地面以下至少七十公分，墓頂至高不得超過地面一公尺五十公分，墓穴並應嚴密封固。因地方風俗或地質條件特殊報經直轄市、縣(市)主管機關核准者，不在此限。但其墓頂至高不得超過地面二公尺。

埋藏骨灰者，應以平面式為之。但以公共藝術之造型設計，經殯葬設施審議委員會審查通過者，不在此限。

第 25 條

直轄市、縣(市)或鄉(鎮、市)主管機關得經同級立法機關議決，規定公墓墓基及骨灰(骸)存放設施之使用年限。

前項埋葬屍體之墓基使用年限屆滿時，應通知遺族撿骨存放於骨灰(骸)存放設施或火化處理之。埋藏骨灰之墓基及骨灰(骸)存放設施使用年限屆滿時，應由遺族依規定之骨灰拋灑、植存或其他方式處理。無遺族或遺族不處理者，由經營者存放於骨灰(骸)存放設施或以其他方式處理之。

第 26 條

公墓內之墳墓棺柩、屍體或骨灰(骸)，非經直轄市、市、鄉(鎮、市)主管機關或其授權之機關核發起掘許可證明者，不得起掘。但依法遷葬者，不在此限。

第 27 條

直轄市、縣(市)或鄉(鎮、市)主管機關對其公立公墓內或其他公有土地上之無主墳墓，得經公告三個月確認後，予以起掘為必要處理後，火化或存放於骨灰(骸)存放設施。

第 28 條

公立殯葬設施有下列情形之一，直轄市、縣(市)、鄉(鎮、市)主管機關得辦理更新或遷移：

- 一、不敷使用者。
- 二、遭遇天然災害致全部或一部無法使用。
- 三、全部或一部地形變更。
- 四、其他特殊情形。

辦理前項公立殯葬設施更新或遷移，應擬具更新或遷移計畫。其由鄉(鎮、市)主管機關更新或遷移者，應報請縣主管機關核准；其由直轄市、縣(市)主管機關更新或遷移者，應報請中央主管機關備查。

符合第一項各款規定情形之私立殯葬設施，其更新或遷移計畫，應報請直轄市、縣(市)主管機關核准。

第 29 條

公墓、骨灰(骸)存放設施應設置登記簿永久保存，並登載下列事項：

- 一、墓基或骨灰(骸)存放單位編號。
- 二、營葬或存放日期。
- 三、受葬者之姓名、性別、出生地及生死年月日。
- 四、墓主或存放者之姓名、國民身分證統一編號、出生地、住址與通訊處及其與受葬者之關係。
- 五、其他經主管機關指定應記載之事項。

第 30 條

殯葬設施內之各項設施，經營者應妥為維護。

公墓內之墳墓及骨灰(骸)存放設施內之骨灰(骸)櫃，其有損壞者，經營者應即通知墓主或存放者。

第 31 條

私立殯葬設施於核准設置、擴充、增建或改建後，其核准事項有變更者，應備具相關文件報請直轄市、縣(市)主管機關核准。

第 32 條

私立公墓、骨灰(骸)存放設施經營者應以收取之管理費設立專戶，專款專用。本條例施行前已設置之私立公墓、骨灰(骸)存放設施，亦同。

前項管理費專戶管理辦法，由中央主管機關定之。

第 33 條

私立或以公共造產設置之公墓、骨灰(骸)存放設施經營者，應將管理費以外之其他費用，提撥百分之二，交由殯葬設施基金管理委員會，依信託本旨設立公益信託，支應重大事故發生或經營不善致無法正常營運時之修護、管理等費用。本條例施行前已設置尚未出售之私立公墓、骨灰(骸)存放設施，自本條例施行後，亦同。

前項殯葬設施基金管理委員會成員至少包含經營者、墓主、存放者及社會公正人士，其中墓主及存放者總人數比例不得少於二分之一。

第一項殯葬設施基金管理委員會之組織及審議程序，由直轄市、縣(市)主管機關定之。

第 34 條

直轄市、縣(市)主管機關對轄區內殯葬設施，應每年查核管理情形，並辦理評鑑及獎勵。

前項查核、評鑑及獎勵之實施規定，由直轄市、縣(市)主管機關定之。

第 35 條

墳墓因情事變更致有妨礙軍事設施、公共衛生、都市發展或其他公共利益之虞，經直轄市、縣（市）主管機關轉請目的事業主管機關認定屬實者，應予遷葬。但經公告為古蹟者，不在此限。

前項應行遷葬之合法墳墓，應發給遷葬補償費；其補償基準，由直轄市、縣（市）主管機關定之。但非依法設置之墳墓得發給遷葬救濟金；其要件及標準，由直轄市、縣（市）主管機關定之。

第 36 條

依法應行遷葬之墳墓，直轄市、縣（市）主管機關應於遷葬前先行公告，限期自行遷葬，並應以書面通知墓主，及在墳墓前樹立標誌。但無主墳墓，不在此限。

前項期限，自公告日起，至少應有三個月之期間。

墓主屆期未遷葬者，除有特殊情形提出申請，經直轄市、縣（市）主管機關核准延期者外，視同無主墳墓，依第二十七條規定處理之。

第 37 條

殯葬服務業分殯葬設施經營業及殯葬禮儀服務業。

第 38 條

經營殯葬服務業，應向所在地直轄市、縣（市）主管機關申請設立許可後，依法辦理公司或商業登記，並加入殯葬服務業之公會，始得營業。其他法人依其設立宗旨，從事殯葬服務業者，應向所在地直轄市、縣（市）主管機關申請經營許可，領得經營許可證書，始得營業。

殯葬服務業於前項許可設立之直轄市、縣（市）以外之直轄市、縣（市）營業，應持原許可設立證明報請營業所在地直轄市、縣（市）主管機關備查，並受其管理。

殯葬服務業依法辦理公司、商業登記或領得經營許可證書後，應於六個月內開始營業，屆期未開始營業者，由主管機關廢止其許可。但有正當理由者，得申請展延，其期限以三個月為限。

第一項申請許可之事項及其應備文件，由中央主管機關定之。

第 39 條

殯葬服務業具一定規模者，應置專任禮儀師，始得申請許可及營業。

禮儀師之資格及管理，另以法律定之。

第一項一定規模，由中央主管機關於前項法律施行後定之。

第 40 條

具有禮儀師資格者得執行下列業務：

- 一、殯葬禮儀之規劃及諮詢。
- 二、殯殮葬會場之規劃及設計。
- 三、指導喪葬文書之設計及撰寫。
- 四、指導或擔任出殯奠儀會場司儀。
- 五、臨終關懷及悲傷輔導。
- 六、其他經主管機關核定之業務項目。

未取得禮儀師資格者，不得以禮儀師名義執行前項各款業務。

第 41 條

有下列各款情形之一者，不得申請經營殯葬服務業；其經許可者，廢止其許可。本條例施行前已依法成立或登記之殯葬服務業，於本條例施行後，其負責人有下列各款情形之一者，亦同：

一、無行為能力或限制行為能力者。

二、受破產之宣告尚未復權者。

三、犯詐欺、背信、侵占罪、性侵害犯罪防治法第二條所定之罪、組織犯罪防制條例第三條第一項、第二項、第六條、第九條之罪，經受有期徒刑一年以上刑之宣告確定，尚未執行完畢或執行完畢或赦免後未滿三年者。但受緩刑宣告者，不在此限。

四、受感訓處分之裁定確定，尚未執行完畢或執行完畢未滿三年者。

五、曾經營殯葬服務業，經主管機關廢止或撤銷許可，自廢止或撤銷之日起未滿五年者。但第三十八條第三項所定屆期未開始營業或第四十九條所定自行停止業務者，不在此限。

六、受第五十六條所定之停止營業處分，尚未執行完畢者。

第 42 條

殯葬服務業應將相關證照、商品或服務項目、價金或收費標準展示於營業處所明顯處，並備置收費標準表。

第 43 條

殯葬服務業就其提供之商品或服務，應與消費者訂定書面契約。書面契約未載明之費用，無請求權；並不得於契約訂定後，巧立名目，強索增加費用。

前項書面契約之格式、內容，中央主管機關應訂定定型化契約範本及其應記載及不得記載事項。

殯葬服務業應將中央主管機關訂定之定型化契約書範本公開並印製於收據憑證交付消費者，除另有約定外，視為已依第一項規定與消費者訂約。

第 44 條

與消費者簽訂生前殯葬服務契約之殯葬服務業，須具一定之規模；其有預先收取費用者，應將該費用百分之七十五依信託本旨交付信託業管理。

前項之一定規模，由中央主管機關定之。

中央主管機關對於第一項書面契約，應訂定定型化契約範本及其應記載及不得記載事項。

第 45 條

成年人且有行為能力者得於生前就其死亡後之殯葬事宜，預立遺囑或以填具意願書之形式表示之。

死者生前曾為前項之遺囑或意願書者，其家屬或承辦其殯葬事宜者應予尊重。

第 46 條

直轄市、縣(市)主管機關對殯葬服務業應定期實施評鑑，經評鑑成績優良者，應予獎勵。

前項評鑑及獎勵之實施規定，由直轄市、縣(市)主管機關定之。

第 47 條

殯葬服務業之公會每年應自行或委託學校、機構、學術社團，舉辦殯葬服務業務觀摩交流及教育訓練課程。

第 48 條

殯葬服務業得視實際需要，指派所屬員工參加殯葬講習或訓練。

前項參加講習或訓練之紀錄，列入評鑑殯葬服務業之評鑑項目。

第 49 條

殯葬服務業預定暫停營業三個月以上者，應於停止營業之日十五日前，以書

面向直轄市、縣(市)主管機關申請停業；並應於期限屆滿十五日前申請復業。

前項暫停營業期間，以一年為限。但有特殊情形者，得向直轄市、縣(市)主管機關申請展延一次，其期間以六個月為限。

殯葬服務業開始營業後自行停止營業連續六個月以上，或暫停營業期滿未申請復業者，直轄市、縣(市)主管機關得廢止其許可。

第 50 條

辦理殯葬事宜，如因殯儀館設施不足需使用道路搭棚者，應擬具使用計畫報經當地警察機關核准。但以二日為限。

直轄市或縣(市)主管機關有禁止使用道路搭棚規定者，從其規定。

第一項管理辦法，由直轄市、縣(市)主管機關定之。

第 51 條

殯葬服務業不得提供或媒介非法殯葬設施供消費者使用。

殯葬服務業不得擅自進入醫院招攬業務；未經醫院或家屬同意，不得搬移屍體。

第 52 條

殯葬服務業就其承攬之殯葬服務應於出殯前，將出殯行經路線報請辦理殯葬事宜所在地警察機關備查。

第 53 條

殯葬服務業或其他個人提供之殯葬服務，不得有製造噪音、深夜喧嘩或其他妨礙公眾安寧、善良風俗之情事，且不得於晚間九時至翌日上午七時間使用擴音設備。

第 54 條

憲警人員依法處理意外事件或不明原因死亡之屍體程序完結後，除經家屬認領，自行委託殯葬禮儀服務業者承攬服務者外，應即通知轄區或較近之公立殯儀館辦理屍體運送事宜，不得擅自轉介或縱容殯葬服務業逕行提供服務。

公立殯儀館接獲前項通知後，應自行或委託殯葬服務業運送屍體至殯儀館後，依相關規定處理。

非依前二項規定或未經家屬同意，自行運送屍體者，不得請求任何費用。

第一項屍體無家屬認領者，其處理之實施規定，由直轄市、縣(市)主管機關定之。

第 55 條

殯葬設施經營業違反第七條第一項或第三十一條規定，未經核准或未依核准之內容設置、擴充、增建、改建殯葬設施，或違反第十八條規定擅自啟用、販售墓基或骨灰(骸)存放單位，經限期改善或補辦手續，屆期仍未改善或補辦手續者，處新臺幣三十萬元以上一百萬元以下罰鍰，並得連續處罰之。未經核准，擅自使用移動式火化設施經營火化業務，或火化地點未符第二十一條第一項規定者，亦同。

前項處罰，無殯葬設施經營業者，處罰設置、擴大、增建或改建者；無設置者，處罰販售者。

發現有第一項之情形，應令其停止開發、興建、營運或販售墓基及骨灰(骸)存放單位，拒不從者，除強制拆除或恢復原狀外，並處新臺幣六十萬元以上三百萬元以下罰鍰。

第 56 條

違反第二十二條第一項規定者，除處新臺幣三萬元以上十萬元以下罰鍰外，並限期改善，屆期仍未改善者，得按日連續處罰；必要時，由直轄市、縣(市)主管機關起掘火化後為適當之處理，其所需費用，向墓地經營人、營葬者或墓主徵收之。

違反第二十二條第三項之規定擅自收葬、存放、埋藏或火化屍體、骨灰(骸)者，處一年以下有期徒刑；得併科新臺幣十萬元以上三十萬元以下罰金。

私立殯儀館、火化場，違反第二十二條第三項規定火化屍體，且涉及犯罪事實者，除行為人依法送辦外，得勒令其停止營業六個月至一年。其情節重大者，得廢止其許可。

第 57 條

違反第二十三條第一項規定面積，經限期改善，屆期仍未改善者，處新臺幣六萬元以上三十萬元以下罰鍰；超過面積達一倍以上者，按其倍數處罰之。

第 58 條

違反第二十四條第一項規定，經限期改善，屆期仍未改善者，處新臺幣十萬元以上三十萬元以下罰鍰；超過高度達一倍以上者，按其倍數處罰之。

第 59 條

違反第二十六條規定者，處新臺幣三萬元以上十萬元以下罰鍰。

第 60 條

違反第二十九條規定，經限期補正，屆期仍未補正者，處新臺幣一萬元以上三萬元以下罰鍰。就同條第二款、第四款之事項，故意為不實之記載者，處新臺幣三十萬元以上一百萬元以下罰鍰。

第 61 條

違反第三十二條第一項或第三十三條第一項規定者，依所收取之管理費及其他費用之總額，定其罰鍰之數額，處罰之。

第 62 條

違反第三十八條第一項規定經營殯葬服務業者，除勒令停業外，並處新臺幣六萬元以上三十萬元以下罰鍰。其不遵從而繼續營業者，得連續處罰。

第 63 條

違反第三十九條第一項規定者，處新臺幣五萬元以上五十萬元以下罰鍰外，並應禁止其繼續營業。拒不遵從者，按次加倍處罰之。

第 64 條

違反第四十二條或第四十三條第一項規定，經限期改善，屆期不改善者，處新臺幣三萬元以上十萬元以下罰鍰，並得連續處罰之。

第 65 條

違反第四十四條第一項規定，經限期改善，屆期不改善者，處新臺幣六萬元以上三十萬元以下罰鍰。情節重大者，並得廢止其許可。

第 66 條

未具禮儀師資格，違反第四十條第二項之規定以禮儀師名義執行業務者，除勒令改善外，並處新臺幣六萬元以上三十萬元以下罰鍰。其不遵從改善者，並得連續處罰之。

第 67 條

殯葬服務業違反第四十九條第一項、第五十條、第五十一條、第五十二條或第五十三條規定者，處新臺幣三萬元以上十萬元以下罰鍰，經限期改善，屆期仍未改善者，得連續處罰。情節重大或再次違反者，得廢止其許可。

前項處罰規定，於個人違反第五十三條規定時，亦同。

第 68 條

憲警人員違反第五十四條第一項或第三項規定者，除移送所屬機關依法懲處外，並處新臺幣三萬元以上十萬元以下罰鍰。

第 69 條

依本條例所處罰鍰及依第五十六條應徵收之費用，經限期繳納，屆期仍未繳納者，依法移送強制執行。

第 70 條

為落實殯葬設施管理，推動公墓公園化、提高殯葬設施服務品質及鼓勵火化措施，主管機關應擬訂計畫，編列預算執行之。

第 71 條

醫院附設殮、殯、奠、祭設施，其管理辦法，由中央衛生主管機關定之。

第 72 條

本條例公布施行前，寺廟或非營利法人設立五年以上之公私立公墓、骨灰(骸)存放設施得繼續使用。但應於二年內符合本條例之規定。

第 73 條

本條例施行前依法設置之私人墳墓，於本條例施行後僅得依原墳墓形式修繕，不得增加高度及擴大面積。經依第二十五條規定公墓墓基及骨灰(骸)存放設施之使用年限者，其轄區內私人墳墓之使用年限及使用年限屆滿之處理，準用同條規定。

中華民國七十二年十一月十一日墳墓設置管理條例公布施行前，經主管機關核准設置之私立公墓，其緊鄰區域已提供殯葬使用，並符合第八條之規定者，於本條例施行後一年內，得就現況依第六條及第七條規定辦理擴充、增建之補正申請，不受第五十五條第三項強制拆除或恢復原狀之限制。

第 74 條

本條例公布施行前，已領得公司登記或商業登記證書之具一定規模殯葬服務業，於本條例公布施行後三年內得繼續營業，期間屆滿前，應補送聘禮儀師證明，經主管機關備查，始得繼續營業。

第 75 條

本條例施行細則，由中央主管機關定之。

第 76 條

本條例施行日期，由行政院定之。

離開禮儀師事務所前，歡迎點閱廣告，給點支持

網址

<http://ez54.com/%E6%AE%AF%E8%91%AC%E7%AE%A1%E7%90%86%E6%A2%9D%E4%BE%8B%E5%85%A7%E5%AE%B9>

生前殯葬服務定型化契約範本（家用型）

本契約於中華民國____年____月____日經甲方攜回審閱____日（契約審閱期間至少五日）

甲方：（簽章）

乙方：（簽章）

注意事項：

- 一、本契約附件一所列服務項目與規格及附件二所列實施程序與分工，均無加註「其他」選項，以免各定型化契約變化太大，衍生之消費爭議更多。
- 二、為確保本契約之履行，被服務人丙方之親友對本契約內容應予尊重並應協助配合。

立契約書人 （消費者姓名），
 （以下簡稱甲方）
 （殯葬服務營者名稱）
 （以下簡稱乙方）

經雙方

合意訂立契約，約定條款如下：

第一條（契約標的）

本契約係由甲乙雙方訂定，於甲方之親屬（被服務人姓名）（以下簡稱丙方）死亡後，由乙方提供殯葬服務。

第二條（廣告責任與自訂服務規範不得牴觸本契約）

乙方應確保廣告內容之真實，對甲方所負之義務不得低於廣告之內容。文宣與廣告均視為契約內容之一部分。

乙方自訂之殯葬服務相關規範，不得牴觸本契約。

第三條（服務內容與服務範圍）

乙方依本契約所提供之殯葬服務項目與規格，如附件一。

乙方依本契約第四條收取總價款提供之殯葬服務，以____、____、縣（市）為服務範圍，如超出服務範圍時，其所生費用依第五條第二項規定處理。

第四條（對價與付款方式）

本契約總價款為新臺幣_____元整，甲方應支付予乙方，作為提供殯葬服務之對價。

甲乙雙方議定付款方式如下：

☐ 一次總繳：甲方於簽約時將總價款新臺幣_____元整，以☐ 現金☐ 刷卡☐ 其他方式繳款。

☐ 分期繳付：簽約時甲方繳付新臺幣_____元，餘款新台幣_____元，經雙方議定分_____期，按☐ 月☐ 季☐ 半年☐ 年分期繳納，以☐ 現金☐ 刷卡☐ 其他方式繳款。

☐其他付款方式：

乙方對甲方所繳納之款項，應開立發票。

第五條（規費負擔與外加費用）

本契約總價款不包含下列行政規費：

- 1、_____。
- 2、_____。
- 3、_____。

因甲方之要求，致服務項目、規格變動，或需服務地點超出乙方服務範圍時，所生之費用，另為約定之。

第六條（服務程序與分工）

本契約提供之殯葬服務實施程序與分工如附件二。

第七條（提供服務之通知與切結）

乙方於接獲甲方通知時，應即依本契約提供殯葬服務。

乙方提供接體服務者，應填具遺體接運切結書（如附件三）予甲方。

第八條（專任服務人員）

乙方為履行本契約時，應指派專任服務人員提供服務。

第九條（同級品之替換）

因不可抗力或不可歸責於乙方之事由，致附件一所提供之殯葬服務項目或商品無法提供時，乙方應經甲方之同意，以同級或等值以上之商品或服務替代之。

第十條（預收款交付信託）

自訂約日起，至丙方死亡、契約終止或解除前，就甲方所繳納價款之百分之七十五，乙方應按月造冊於次月底前交付信託業_____管理，並於每會計年度終了後四個月內，將信託財產目錄及收支計算表送經會計師查核簽證後公布，供甲方查閱。

乙方對於前項交付信託之金錢，除法律另有規定或為被服務人死亡後之本契約履行、契約終止或解除外，不得提領或動支。

乙方將第一項價款交付信託業或更換信託業者時，應以書面或依約定之方式主動告知甲方。

第十一條（遲延繳款之處理）

甲方應依約按時繳款，因故遲延付款或未繳款時，乙方同意給予甲方_____日之繳款寬限期，逾期並得對甲方進行催告；乙方自逾約定繳款日起得加收遲延利息_____（每日利率不得逾萬分之一），最高不得超過二個月。

第十二條（契約之完成及有效期間）

本契約於乙方履行全部約定之服務內容，並經甲方於殯葬服務完成確認書（如附件四）上簽字確認後完成。

本契約有效期間自簽約日起至契約履行完成止。

第十三條（契約之檢視與修改）

丙方死亡前，以簽約日為基準日，甲方得每____年檢視本契約內容一次，並在總價款不變原則下，變更服務項目或規格，乙方應配合辦理。

第十四條（契約之解除、終止與退款）

本契約自簽訂日起十四日內，甲方得以書面向乙方解除契約，乙方應於契約解除日起____日（最長不得逾三十日）內退還甲方已繳付之全部價款。

本契約簽訂逾十四日，甲方要求終止本契約時，乙方應於契約終止日起____日（最長不得逾三十日）內退還甲方全部價款之百分之____（不得低於百分之八十）；甲方選擇分期繳付者，退還甲方已繳付價款扣除契約總價百分之____（不得高於百分之二十）後之餘額。但乙方已開始提供服務者，其費用應予扣除。

前項退還比例未填載者，視為應退還全部價款；甲方選擇分期繳付者，應退還全部已繳付價款。

丙方因空難、海難、戰爭或其他不可抗力事件死亡，致乙方無法依本契約提供服務時，乙方同意無條件終止本契約，並比照第一項規定退款。

甲方先於丙方死亡時，如尚有甲方未付清乙方之餘款，甲方之繼承人得選擇是否願意繼續給付，承擔契約。如無人繼續給付時，乙方得解除本契約，並退還甲方全部價款之百分之

____（不得低於百分之八十）；甲方選擇分期繳付者，退還甲方已繳付價款扣除契約總價百分之____（不得高於百分之二十）後之餘額。退款之歸屬，依民法繼承編之規定辦理。

甲方係基於多層次傳銷參加人身份與乙方簽訂本契約時，契約之解除、終止與退款依公平交易法第二十三條之一至第二十三條之三規定辦理。

本契約以訪問買賣之方式成立者，適用消費者保護法有關訪問買賣之規定。

第十五條（履約責任之轉讓）

乙方經營權移轉時，應通知甲方，甲方於接獲該通知後得選擇繼續或終止本契約，如甲方選擇終止本契約，乙方應依前條第一項規定退款。

第十六條（違約之處理）

甲方違反第四條之約定，未繳款累計達二個月，經三十日以上期間之催告後，仍不履行者，乙方得以書面通知甲方解除本契約，並沒收甲方已繳納之價款作為損害賠償，但沒收之金額，最高不得逾總價款百分之二十，超過部分，應於解除契約後三十日內退還甲方。

乙方應於接獲甲方通知丙方死亡時起開始提供服務，經甲方催告仍未開始提供服務，或逾四小時未開始提供服務，甲方得逕自以書面

通知乙方解除契約，並要求乙方無條件返還已繳付之全部價款，乙方不得異議。甲方並得向乙方要求契約總價款____倍（不得低於二倍）之懲罰性賠償。但無法提供服務之原因非歸責於乙方者，不在此限。

第十七條（聯絡資訊變動之通知與資料保密）

本契約完成前，甲方或丙方依本契約留存之聯絡資料有變動，或乙方之營業據點與聯絡方式有變更時，有互相通知之義務。乙方因簽訂本契約所獲得有關甲方或丙方之個人必要資料，負有保密義務。惟乙方得提供前開之個人資料予本契約之信託機構作為製發憑證或受理甲方查詢之用。

第十八條（管轄法院）

雙方因消費爭議發生訴訟時，同意_____地方法院為管轄法院。但不得排除消費者保護法第四十七條及民事訴訟法第四百三十六條之九小額訴訟管轄法院之適用。

第十九條（契約分存）

本契約一式二份，甲乙雙方各收執乙份。乙方不得藉故將應交甲方收執之契約收回或留存。

立契約書人：

甲方：（消費者姓名）

國民身分證統一編號：

住址：

電話：

乙方：（殯葬服務業者名稱）

營利事業統一編號：

代表人：

地址：

電話：

中 華 民 國 年 月 日

（附件一中式）○○生前殯葬服務契約服務項目與規格

流程	服務項目	選項（依需要勾選）	規格說明
遺體接運	接運遺體	☐ 至殯儀館	接體車、接體人員○人、接體袋
		☐ 在宅	接體車、接體人員○人、接體袋
	遺體修補、防腐	☐ 有 ☐ 無	專人防腐藥劑處理
	遺體冰存	☐ 殯儀館內冰存	○天
		☐ 移動式冰櫃在宅租用	○天
安靈服務	靈位佈置、拜飯	☐ 殯儀館內	靈位佈置、祭品代辦
		☐ 在宅	靈位佈置、祭品代辦
治喪協調	禮儀諮詢		禮儀師或專任禮儀人員一名
	擇日、祭文撰擬	擇定告別式日期、撰寫祭文	禮儀師或專任禮儀人員一名
	代辦申請事項	☐ 代聯絡行政法醫開立死亡證明書	指派專人代辦申請殯儀館出殯禮堂暨火化(埋葬)許可
	報備出殯路線		指派專人代辦
	申請搭棚許可	☐ 搭棚者適用	指派專人代辦
發喪	訃聞印製		訃聞○份(規格請詳述)
奠禮場地準備	場地租借	☐ 殯儀館 ☐ 其他	○級禮廳(請說明空間大小與設備)
		☐ 戶外搭棚	棚架(規格、尺寸、素材請詳述)
	花牌、鮮花佈置	花瓶、像框、花圈、保力龍字	○樣花、花牌規格、尺寸、素材請詳述、高架花籃○對
	禮堂佈置		○色布幔、○尺花山(或三寶架、祭壇)、地毯、指路牌○組、觀禮座椅○張、燈光、講台
	遺像	☐ 彩色 ☐ 黑白	○吋照片(含框)
	音響設備		音響主機○套、擴音喇叭○支、麥克風○支、控制人員○人
	禮品		胸花○枚、簽名簿○本、謝簿○本、公祭單○本、簽字筆○枝、毛巾○份、香燭○份、紙錢(種類與數量)

	運輸車輛、車位	☐ 中型 ☐ 大型巴士	靈車○部、家屬車輛○人座○部、禮車○部
	壽衣		標準壽衣乙套(詳述規格、男女)
	棺 木	☐ 土葬	棺木規格、材質、尺寸、顏色請詳述
入殮移柩	壽 衣	☐ 火化	環保火化棺木、套棺
	棺 內 用 品 孝 服		蓮花被、蓮花枕、庫錢(數量)、壽內組
			黑長袍或麻孝服○套
	祭 品	☐ 素食 ☐ 葷食	牲禮○付、水果○樣、水酒、菜碗○碗
	儀 式 主 持 人	中式適用(移靈、入殮、火化)	佛教或道教師父○人(在家修)
	司 儀、宣 讀 祭 文		專任禮儀人員○名
	襄 儀 人 員	引導公祭、襄助儀式進行	專任禮儀人員○名
奠禮儀式	誦經人員、樂師	(在家修師姐)	宗教人員○名、樂師○人
		☐ 火化	代為預訂火化日期、火化爐、交通車輛安排靈車○部(規格請詳述)、家屬車○人座○部(規格請詳述)
		☐ 火化後晉塔	扶棺人員○人、骨灰罐(材質、大小、樣式)、刻字、磁像、包巾
遺體處理			

(附件一西式)○○生前殯葬服務契約服務項目與規格

流程	服 務 項 目	選 項 (依 需 要 勾 選)	規 格 說 明
遺體接運	接 運 遺 體	☐ 至殯儀館	接體車、接體人員○人、接體袋
		☐ 在宅	接體車、接體人員○人、接體袋
	遺體修補、防腐	☐ 有 ☐ 無	專人防腐藥劑處理
	遺 體 冰 存	☐ 殯儀館內冰存	○天
		☐ 移動式冰櫃在宅租用	○天
安靈服務	靈 位 佈 置	☐ 殯儀館內	靈位佈置、祭品代辦
		☐ 在宅	靈位佈置、祭品代辦
治喪協調	禮 儀 諮 詢		禮儀師或專任禮儀人員一名
	擇日、祭文撰擬	擇定告別式日期、撰寫祭文	禮儀師或專任禮儀人員一名
	代 辦 申 請 事 項	☐ 代聯絡行政法醫開立死亡證明書	指派專人代辦申請殯儀館出殯禮堂暨火化(埋葬)許可
	報 備 出 殯 路 線		指派專人代辦
	申 請 搭 棚 許 可	☐ 搭棚者適用	指派專人代辦
發喪	訃 聞 印 製		訃聞○份(規格請詳述)
奠禮場地準備	場 地 租 借	☐ 殯儀館 ☐ 其他	○級禮廳(請說明空間大小與設備)
		☐ 戶外搭棚	棚架(規格、尺寸、素材請詳述)
	花牌、鮮花佈置	花瓶、像框、花圈、保力龍字	○樣花、花牌規格、尺寸、素材請詳述、高架花籃○對
	禮 堂 佈 置		布幔、○尺鮮花十字架、地毯、指路牌○組、觀禮座椅○張、燈光、講台○尺花台
	遺 像	☐ 彩色 ☐ 黑白	○吋照片(含框)
	音 響 設 備		音響主機○套、擴音喇叭○支、麥克風○支、控制人員○人
	禮 品		十字胸花○枚、簽名簿○本、謝簿○本、公祭單○本、簽字筆○枝、毛巾○份、香燭○份

	運輸車輛、車位	☐ 中型 ☐ 大型巴士	靈車○部、家屬車輛○人座○部、禮車○部
入殮移柩	壽衣		教友專用綢質壽衣乙套
	棺木	☐ 土葬	棺木規格、材質、尺寸、顏色請詳述
		☐ 火化	環保火化棺木、套棺
	棺內用品		十字被、十字枕、棉紙
	孝服		黑長袍○套
	祭品	☐ 素食 ☐ 葷食	水果○樣
奠禮儀式	司儀		專任禮儀人員○名
	襄儀人員	引導公祭、襄助儀式進行	專任禮儀人員○名
	神職人員	☐ 牧師 ☐ 神父	○神職人員○名、○詩班○人
遺體處理		☐ 火化	代為預訂火化日期、火化爐、交通車輛安排靈車○部(規格請詳述)、家屬車○人座○部(規格請詳述)
		☐ 火化後晉塔	扶棺人員○人、骨灰罐(材質、大小、樣式)、刻字、磁像、包巾

(附件二)○○生前殯葬服務契約實施程序與分工

流程	活動事項	分工情形		備註
		殯葬公司負責	家屬或契約執行配合	
臨終諮詢	關懷輔導	指派專人服務	隨侍在側、通知親友	填送服務通知書
	殯葬禮儀諮詢	服務專線：000000000	家屬參與	
	安排治喪場地	場地聯繫、代訂	參與決定	
	申辦死亡證明	指派專人代辦	準備身分證	
遺體接運	接運遺體至殯儀館	指派專人、專車接運	陪同	收受遺體接運切結書
	遺體修補、防腐	委請專人服務		
	遺體冰存	代訂或提供冰櫃	在宅者負責提供場地	
安靈服務	☐ 殯儀館內	靈位安置		
	☐ 在宅	靈堂安置、祭品代辦	按時祭拜	
治喪協調	擇定公祭、出殯日期	委請專人擇日、代訂火化時間	提供○○○生辰、決定日期	
	遺像準備	指派專人代辦	選定相片或底片	
	撰寫祭文	指派禮儀師或專業人員代筆	參與討論	
	申請火化(埋葬)許可	指派專人代辦	提供所需文件	
發喪	訃聞印製與發送	代為撰擬、印製	提供名單、自行寄送	
奠禮場地準備	奠禮佈置	指派專人辦理	參與決定	
	觀禮者席位安排	指派專人辦理	參與決定	
	公祭用品準備	指派專人籌辦	專人點收、點退	
	運輸工具、車位安排	指派專人辦理	詢問親友出席意願	
入殮移柩	遺體清洗、著裝、化妝	委請專人服務		
	遺體移至禮堂	指派專人服務	陪同	
	入殮用品準備	提供棺木、相關用品	陪葬用品(環保、簡樸為宜)	
	入殮	指派專業禮儀人員服務		

	家奠法事	委請法師服務	全程參與	
奠禮儀式	工作人員分派	司儀、襄儀、祭文宣讀、服務引導等人員安排	指派奠儀收付人員、指定親友擔任接待	
	喪葬禮儀、服制穿戴指導	指派禮儀師或專業禮儀人員服務	配合穿戴及禮儀指導	
	典禮進行	依儀式進行	排定公祭單位順序、致謝	
	場地善後	指派專人辦理	指定數位親友協助督導	
遺體安葬	☐ 火化	指派專人代為安排	全程參與	
	☐ 火化後晉塔	指派專人扶棺護送、交通安排、骨灰罐、祭品等提供	全程參與	
	☐ 土葬	指派專人扶棺護送、交通安排、骨灰罐、祭品等提供	全程參與	
	☐ 火化後其他方式處理	自行填列	自行填列	

(附件三) 遺體接運切結書 (家用型)

本_____ (乙方) 依據與_____ (甲方) 所簽訂
「_____生前殯葬服務契約」 (契約編號：第_____號) 約
定，接運_____ (丙方) 之遺體。切結事項如下：

- 一、接體人員姓名：_____ 國民身分證統一編號：_____
姓名：_____ 國民身分證統一編號：_____
二、該遺體經甲方或其指定人確認係丙方本人無訛。簽名：

此 致_____ (甲方)

切 結 人：_____ (乙方)
代表人：
通訊地址：
聯絡電話：

中 華 民 國

(附件四) 殯葬服務完成確認書 (家用型)

_____ (甲方) 與 _____ (乙方) 簽訂
「_____生前殯葬服務契約」 (契約編號：第 _____ 號)，今
乙方已依約提供 _____ (丙方) 殯葬服務，且內容與品質均合乎
約定，本契約之帳款業已結清，雙方同意本契約已完成無訛，特此確
認。

甲方： _____ (簽章)
國民身分證統一編號：
通訊地址：

乙方： _____ (簽章)
代表人：
營利事業統一編號：
通訊地址：

中 華 民 國

Unity程式碼

登入畫面

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class videoController : MonoBehaviour {
    public GameObject mainMenu; //物件變數 ( 主選單
    public GameObject mySelf; // 物件變數( 自己本身
    public GameObject Vmaterial;
    public GameObject vc;
    public GameObject vc2;
    public GameObject vc3;
    public GameObject vc4;
    // Use this for initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {

    }

    void returnMenu(){
        NGUITools.SetActive (mySelf, false);
        NGUITools.SetActive (mainMenu, true);
        //NGUITools.SetActive (Vmaterial, false);

        vc = GameObject.Find("CameraN");
        vc.GetComponent<VideoCtrl> ().stopV ();
        Debug.Log ("stop1");
    }
}
```

```

}

void returnMenu2(){
    NGUITools.SetActive (mySelf, false);
    NGUITools.SetActive (mainMenu, true);
    //NGUITools.SetActive (Vmaterial, false);

    vc2 = GameObject.Find ("CameraN2");
    vc2.GetComponent<VideoCtrl> ().stopV ();
    Debug.Log ("stop2");
}

void returnMenu3(){
    NGUITools.SetActive (mySelf, false);
    NGUITools.SetActive (mainMenu, true);

    vc3 = GameObject.Find ("CameraN2");
    vc3.GetComponent<VideoCtrl> ().stopV ();
    Debug.Log ("stop3");
}

void returnMenu4(){
    NGUITools.SetActive (mySelf, false);
    NGUITools.SetActive (mainMenu, true);

    vc4 = GameObject.Find ("CameraN2");
    vc4.GetComponent<VideoCtrl> ().stopV ();
    Debug.Log ("stop4");
}

void playVideo(){
}
}

```

合約內容程式碼

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class contractController : MonoBehaviour {
    public GameObject myslef;
    public GameObject nextMenu;
    public GameObject nextMenu2;
    // Use this for initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {

    }

    void backLogin(){
        NGUITools.SetActive (myslef, false);
        NGUITools.SetActive (nextMenu, true);
    }

    void agree(){
        NGUITools.SetActive (myslef, false);
        NGUITools.SetActive (nextMenu2, true);
    }
}
```

掃描畫面程式碼

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class relativecontroller : MonoBehaviour {
    public GameObject myslef;
    public GameObject nextMenu;
    public GameObject nextMenu2;
    public GameObject nextMenu3;
    // Use this for initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
    }
    void consort(){
        NGUITools.SetActive(myslef,false);
        NGUITools.SetActive (nextMenu, true);

    }

    void child(){
        NGUITools.SetActive(myslef,false);
        NGUITools.SetActive (nextMenu2, true);
    }

    void grandson(){
        NGUITools.SetActive(myslef,false);
        NGUITools.SetActive (nextMenu3, true);
    }
}
```

配偶登入密碼程式碼

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class loginconsort : MonoBehaviour {

    public GameObject myslef;
    public GameObject nextMenu;
    public GameObject nextMenu2;
    public GameObject vc;
    // Use this for initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {

    }

    void login (){
        UIInput account = GameObject.Find ("ControlSimple Input
Field").GetComponent<UIInput>();

        string AccountText = account.label.text;

        //Debug.Log (AccountText);

        if (AccountText == "1234") {
            Debug.Log ("LOGIN~");
            account.label.text = "";

            NGUITools.SetActive (myslef, false);
            NGUITools.SetActive (nextMenu, true);
```

```

        vc = GameObject.Find("CameraN2");
        vc.GetComponent<VideoCtrl>().loadV2();
    }
    else if(AccountText == ""){
        Debug.Log("帳號或密碼空");

    }
}

void cancel (){
    NGUITools.SetActive(myslef,false);
    NGUITools.SetActive (nextMenu2, true);

}

}

```

兒女登入密碼程式碼

```

using UnityEngine;
using System.Collections;

public class loginchild : MonoBehaviour {
    public GameObject myslef;
    public GameObject nextMenu;
    public GameObject nextMenu2;
    public GameObject vc;
    // Use this for initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {

    }
}

```

```

void login (){
    UIInput account = GameObject.Find ("ControlSimple Input
Field").GetComponent<UIInput>();

    string AccountText = account.label.text;

    //Debug.Log (AccountText);

    if (AccountText == "1234") {
        Debug.Log ("LOGIN~");
        account.label.text = "";

        NGUITools.SetActive (myslef, false);
        NGUITools.SetActive (nextMenu, true);

        vc = GameObject.Find("CameraN2");
        vc.GetComponent<VideoCtrl>().loadV3();
    }
    else if(AccountText == ""){
        Debug.Log("帳號或密碼空");

    }
}

void cancel (){
    NGUITools.SetActive(myslef,false);
    NGUITools.SetActive (nextMenu2, true);

}
}

```

姪孫登入密碼程式碼

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class logingrandson : MonoBehaviour {
    public GameObject myslef;
    public GameObject nextMenu;
    public GameObject nextMenu2;
    public GameObject vc;
    // Use this for initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
    }
    void login (){
        UIInput account = GameObject.Find ("ControlSimple Input
Field").GetComponent<UIInput>();

        string AccountText = account.label.text;

        //Debug.Log (AccountText);

        if (AccountText == "1234") {
            Debug.Log ("LOGIN~");
            account.label.text = "";

            NGUITools.SetActive (myslef, false);
            NGUITools.SetActive (nextMenu, true);
        }
    }
}
```

```

        vc = GameObject.Find("CameraN2");
        vc.GetComponent<VideoCtrl>().loadV4();
    }
    else if(AccountText == ""){
        Debug.Log("帳號或密碼空");

    }
}
void cancel (){
    NGUITools.SetActive(myslef,false);
    NGUITools.SetActive (nextMenu2, true);

}
}

```