

系統簡介

組 別：第 110203 組

專題名稱： 展。現

指導教師： 丁慧瑩老師

專題學生： 宋承運、張傑婷、劉安、郭加于、高玉澤

一、前言

在疫情的衝擊下，展覽業受到嚴重影響。實體展大多都停擺或縮小規模，使得觀看體驗也較不佳。無法完整的呈現出要傳達的創作理念，對於商業型展覽來說更是致命傷。因此，我們希望建立一個具備以下功能的展覽平台——「展。現」。

二、系統功能簡介

1. 上架展覽品、產品，建立虛擬展場並管理。
2. 2D 全景線上逛展覽、觀看產品。
3. 3D 虛擬實境，聚焦單一產品細節。
4. 購買商品。

三、系統使用對象

系統主要的使用者可分為兩大客群：

1. 展覽的廠商

- 高附加價值產品，如藝術品、工藝品，需要別於傳統網頁 2D 陳列方式的廠商。
- 實體空間建置和店面租金預算不足者，尋找相較成本較低，能觸及客群更廣的商業模式之業主。
- 臨時性展覽或快閃店、季節性限定商品、產品廣告活動，透過本平台能快速建置，快速建置展覽或上架產品的企業。

2. 使用電商平台的購物者

- 展覽的廠商。
- 受限於疫情，先前大多習慣於實體店內消費，對於產品細節有較高要求的消費者。
- 對文藝、商業展覽有興趣且較常參與，並會購買展場產品的消費者。

四、系統特色

1. 展覽呈現：360 度展現整個商品導向的展覽樣貌。
2. 虛擬展場空間：利用實物 3D 建模，使用者可自行決定店面陳設。
3. 展覽品資訊：個別點擊展覽品顯示詳細資訊，聆聽展覽解說，補足一般線上展覽缺少面對面交流帶來的溫度。
4. 展覽周邊：使用者能在看完展覽後，看到展覽的相關產品。

五、系統開發工具

| 程式開發技術 | | |
|--------|----------|-----------------------------|
| APP | 前端整合開發環境 | Android Studio |
| | 程式語言 | Java、Kotlin、C# |
| | 資料建置 | Blender、Pano2VR、Trnio、Unity |
| 網頁 | 前端整合開發環境 | Visual Studio Code |
| | 程式語言 | HTML、CSS、JavaScript |

| 資料庫管理 | |
|-------|-------|
| 資料庫 | MySQL |

六、系統使用環境

| 硬體需求 | |
|------|-------------|
| 作業系統 | Android |
| 裝置需求 | |
| 網路需求 | WIFI / 行動網路 |

七、結論及未來發展

本系統是為了提供受限於疫情、店面租金過於昂貴、實體建置成本不足，或是想要保留展覽樣貌等問題的業主有一個虛擬空間能上架產品；另一方面，給使用者在後疫情時代下，有了免接觸卻擁有類接觸的商品平台作為多一種新型態的逛展選擇。