國立臺北商業大學

資 訊 管 理 系

112資訊系統專案設計

**系統手冊**

**一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述**

**組 別：第112402組**

**題 目：ABCDE系統**

**指導老師：張隆君老師**

**組 長：10946005許毅弘**

**組 員：10946014林晉德 10946028姚承佑**

**10946033洪苡書 10946036湯宜潔**

**中華民國112年5月10日**

**目錄**

* 1. **前言**

1-1 背景介紹

1-2 動機

1-3 系統目的與目標

1-4 預期成果

* 1. **營運計畫**

2-1 可行性分析

2-2 商業模式－Business model

2-3 市場分析－STP

2-4 競爭力分析SWOT-TOWS或五力分析

* 1. **系統規格**

3-1 系統架構：最好以圖示方式說明。

3-2 系統軟、硬體需求與技術平台。

3-3 使用標準與工具：使用到哪些軟體工程標準或規範，例如：UML、UP等，即使用到哪些CASE tools，例如：Microsoft Project。

* 1. **專案時程與組織分工**

第4章 專案時程與組織分工

**1.應詳細描述一年（二學期）之規劃與控管**

**2.參考專案組織與分工範本如下表，詳細填寫**

4-1 專案時程：甘特圖或PERT／CPM圖。

4-2 專案組織與分工。

* 1. **需求模型**

(系統分析與設計應使用UML)

5-1 使用者需求：需求清單及其說明，需分功能需求與非功能需求兩部分描述。

5-2 使用個案圖(Use case diagram)。

5-3 使用個案描述：使用活動圖(Activity diagram)描述之。

5-4 分析類別圖(Analysis class diagram)，甚至分析物件圖(Analysis object diagram)。

* 1. **設計模型**

6-1 循序圖(Sequential diagram)或通訊圖(Communication diagram)。

6-2 設計類別圖(Design class diagram)，甚至設計物件圖(Design object diagram)。

* 1. **實作模型**

7-1 佈署圖(Deployment diagram)。

7-2 套件圖(Package diagram)。

7-3 元件圖(Component diagram)。

7-4 狀態機(State machine)，甚至時序圖(Timing diagram)。

* 1. **資料庫設計**

8-1 資料庫關聯表：需註明參考關係及限制(Constraints)。

8-2 表格及其Meta data。

* 1. **程式**

第9章 程式

**撰寫程式規格，請勿放全部程式碼**

9-1 元件清單及其規格描述。

9-2 其他附屬之各種元件。

* 1. **測試模型**

10-1 測試計畫：說明採用之測試方法及其進行方式。

10-2 測試個案與測試結果資料。

* 1. **操作手冊**

介紹系統之元件及其安裝及系統管理。

* 1. **使用手冊**

介紹各畫面、操作之移轉，以類似State Transition Diagram之表示之。

* 1. **感想**

說明感想與建議。

* 1. **參考資料**

參考資料。

**附錄**

審查評審意見之修正情形。

**第1章　前言**

**1-1 背景介紹**

在科技日新月異的現代社會，資訊科技的發展影響了各行各業，其中圖書館也不例外。傳統上，圖書館主要提供紙本書籍、報紙雜誌等傳統資源，然而隨著科技的進步，圖書館的發展也逐漸邁向數位化。數位圖書館的出現不僅改變了圖書館的服務方式，還提高了讀者的閱讀、借閱體驗，增加了圖書館的功能和價值。因此，圖書館數位化已成為當今圖書館發展的重要趨勢。

**1-2 動機**

圖書館設立的目的，是將人從古至今所累積的資訊，予以蒐集、整理、儲存、並提供資訊利用的服務。現在的書籍有很多選擇及類別，人們要怎麼選出適合自己閱讀的書呢？在選擇時都要花很長的時間去一本一本翻閱，無非是大海撈針。數位圖書館就是協助讀者以較有效率的方式，來大大的減少人們選擇書籍時所浪費的時間成本。人們只須經由網路即可隨時隨地取用圖書館的各項資源，不受限於時間及空間等的時空因素，使借書或看書都更加方便。

**1-3 系統目的與目標**

**目的:**

1.**提高圖書館的服務質量：**數位化的圖書館可以提供更多的資源和服務，如電子書、線上資料庫、影音資源等。這些數位資源可以讓讀者更即時地獲取資訊，同時也提高了圖書館的資源利用率。

2.**擴大圖書館的受眾：**數位化的圖書館可以跨越空間和時間限制，使讀者可以在任何時間和地點獲取圖書館的資源和服務。這樣可以擴大圖書館的受眾，同時提高了圖書館的影響力和價值。

3.**提高圖書館的競爭力：**數位化的圖書館可以提供更多的服務和資源，同時也可以提高圖書館的效率和自動化程度。這樣可以增強圖書館的競爭力，使其在數位時代保持領先地位。

4.**增加互動式體驗：**運用AR的技術，加入互動式功能以及將書本的內容精簡化，不僅能替讀者篩選出適合的書，也能提高閱讀效率。

**目標:**

1.**數位化圖書館系統的建立：**構建一個完整的圖書館數位化系統，包括數位圖書館平台、電子書管理系統、線上資料庫管理系統、線上閱讀系統等。

2.**數位資源的管理：**實現對電子書、線上資料庫等數位資源的管理和維護，包括資源的採集、編目、索引、儲存、更新等。

3.**線上閱讀的支持：**實現線上閱讀功能，讓讀者可以在線上閱讀圖書館的電子書、報紙雜誌等數位資源，並提供相關的線上閱讀工具和服務。

4.**服務品質的提高：**通過系統的自動化和效率提升，提高圖書館的服務品質和讀者的滿意度，實現圖書館服務的智慧化、自動化和普及化。

**1-4 預期成果**

本章將預期研究分析分為兩大部分，系統效益及行銷效益:

**一、預期研究效益—系統效益**

本系統將圖書館更加數位化，並做互動式體驗將系統更加完善。本系統提供了帳號申請、圖書試閱..等等，藉此幫助師生在借閱書籍上的體驗可以更加完善，也讓在校師生、 未來生能快速、方便且清楚知道每個圖書館的特色和運作模式。

**二、預期研究效益—行銷效益**

本系統完成後，會將軟體給圖書館適用，在將老師給的意見做最後修改，並藉由圖書館的宣傳及本組大力在學校宣傳本系統的好處提供給全校師生使用。每年大一新生進來時也藉由學長姐們及老師的推薦，將系統提供給大一新生使用。

??第二節、預期研究限制

本專題只有一年的時間完成，時間非常短暫，要從過去三年內由老師們教導我們

的知識及技術中，需要花時間去了解並萃取需要的資訊，將系統從無到有製作出

來。

**第2章　營運計畫**

**2-1 可行性分析**

在科技日新月異的現代社會，資訊科技的發展影響了各行各業，其中圖書館也不例外。傳統上，圖書館主要提供紙本書籍、報紙雜誌等傳統資源，然而隨著科技的進步，圖書館的發展也逐漸邁向數位化。數位圖書館的出現不僅改變了圖書館的服務方式，還提高了讀者的閱讀、借閱體驗，增加了圖書館的功能和價值。因此，圖書館數位化已成為當今圖書館發展的重要趨勢。

**2-2 商業模式－Business mode**l

**2-3 市場分析－STP**

在科技快速發展的時代，數位圖書館作為新興的圖書館形式，已經得到越來越多人的關注。下面我們將使用市場分析中的STP模型（S :市場區隔、T :目標市場和P :市場定位）來進行數位圖書館的市場分析：

**1.市場區隔**

* 了解數位圖書館潛在市場
* 了解客戶需求做區隔

市場區隔：數位圖書館的潛在市場非常廣泛，包括大眾讀者、學生、教師、研究人員等等。

區隔:

對於大眾讀者來說 : 數位圖書館可以提供便利、快捷的閱讀體驗。

對於學生、教師、研究人員來說 : 數位圖書館可以提供更廣泛的資源，包括報刊雜誌、論文、專業書籍等。

**2.目標市場**

* 市場區隔後選擇目標市場
* 列出該市場的主要需求

目標市場：根據市場細分的結果，數位圖書館可以將目標市場分為兩部分：

(一)對大眾讀者市場 : 包括對興趣是閱讀，對閱讀有需求的人群。

(二)對學術市場 : 包括學生、教師、研究人員等對學術資源有需求的人群。對於不同的目標市場，數位圖書館需要提供不同的服務和資源。

3.市場定位

* 列出亮點
* 數位圖書館是否有優勢

市場定位：數位圖書館的市場定位需要考慮到目標市場的需求。

亮點是提供便捷的閱讀體驗與提供更豐富的學術資源

對於大眾讀者市場 : 數位圖書館是可以提供便利、快捷的閱讀體驗創造優勢，例如 : 提供豐富的電子書、音頻書籍等，並提供方便的搜尋和借閱功能。

對於學術市場 : 數位圖書館提供更廣泛、更深入的學術資源創造優勢，例如 :

期刊、論文、專業書籍等，並提供方便的查閱功能。

總體來說，數位圖書館的市場潛力非常大，可以滿足不同目標市場的需求。

**2-4 競爭力分析SWOT-TOWS**

**優勢：**

* 提供方便快捷的數位內容和相關服務，滿足現代人的需求。
* 可以實現大規模的數位內容的儲存及管理，並且可以提供多種檢索和查詢
* 功能，方便用戶進行查詢和閱讀。
* 通過數位技術的應用，增加用戶的互動式體驗。

**劣勢：**

* 需要大量的技術支持與資源投入，建立和維護系統的成本較高。
* 數位圖書館內的書籍和版權問題需要得到保證，可能會影響到用戶的體驗
* 和產品的形象
* 用戶對於數位內容和數位圖書館的使用還存在著一定的不熟悉和不信任，需要進一步提高用戶的認知和信心。

**機會：**

* 市場潛力巨大，隨著互聯網和數位技術的發展，對於數位內容的需求不斷增加。
* 可以透過合作和開放平台的建設，擴大內容和服務的範圍和影響力。
* 可以通過大數據分析和人工智慧等技術手段，提高內容和服務的品質和效率。

**威脅：**

* 市場競爭激烈，存在著其他相關企業和平台的競爭，如網路書店、電子書網站。
* 數位圖書館的內容和服務容易被盜版和不良內容所影響。
* 政策法規，如著作權法。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 項目/組員 | | 學號/姓名 | 學號/姓名 | 學號/姓名 | 學號/姓名 |
| 後端開發 | 資料庫建置 |  |  |  |  |
| 伺服器架設 |  |  |  |  |
| 功能A |  |  |  |  |
| 功能B |  |  |  |  |
| 功能C |  |  |  |  |
| 前端開發 | Template A |  |  |  |  |
| Template B |  |  |  |  |
| Template C |  |  |  |  |
| Template D |  |  |  |  |
| 美術設計 | UI/ UX |  |  |  |  |
| Web/APP介面設計 |  |  |  |  |
| 色彩設計 |  |  |  |  |
| Logo設計 |  |  |  |  |
| 素材設計 |  |  |  |  |
| TEST A |  |  |  |  |
| 文件撰寫 | 統整 |  |  |  |  |
| 第1章 前言 |  |  |  |  |
| 第2章 營運計畫 |  |  |  |  |
| 第3章 系統規格 |  |  |  |  |
| 第4章 專題時程與組織分工 |  |  |  |  |
| 第5章 需求模型 |  |  |  |  |
| 第6章 程序模型**或**設計模型 |  |  |  |  |
| 第7章 資料模型**或**實作模型 |  |  |  |  |
| 第8章 資料庫設計 |  |  |  |  |
| 第9章 程式 |  |  |  |  |
| 第10章 測試模型 |  |  |  |  |
| 第11章 操作手冊 |  |  |  |  |
| 第12章 使用手冊 |  |  |  |  |
| 報告 | 簡報製作 |  |  |  |  |
| 海報製作 |  |  |  |  |
| 影片製作 |  |  |  |  |