

系統簡介

組 別：第 112402 組

專題名稱： 虛擬世界的書架

指導教師： 張隆君

專題學生： 許毅弘、林晉德、姚承佑、洪苡書、湯宜潔

一、前言

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。

二、系統功能簡介

園區介紹：各場館簡介(一、財經館:功能包括財富自由小遊戲以及書籍簡介查閱、前導影片、樓層推薦)、園區前導影片、場館推薦。

三、系統使用對象

針對臺北商業大學全校師生

四、系統特色

本系統主要特色是在對全校師生在使用圖書館上更便捷。本系統在功能上面考慮到圖書館所需要的功能，在借閱書籍體驗上可以更加完善，並且讓全校師生以虛擬人物的方式進入圖書館，這樣可以增加師生借閱圖書的活絡度。

五、系統開發工具

軟體名稱	功能簡介
Visual Studio Code	程式碼編輯器
Unity	建置虛擬環境
GitHub	儲存進度
MySQL	資料庫

六、系統使用環境

主要結構在網頁上執行，支援 Android 和 IOS。建置環境: Windows 10 以上

七、結論及未來發展

本專題進行中所遇到的問題及困難進行分析及討論

第一節、預期研究效益

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，將軟體提供給大一新生下載使用。

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。

對於使用對象的個資安全等問題我們都必須要去做到最完善的解決，提供所有師生最安全的圖書館數位系統。