可行性分析

以下為本組專題之可行性分析，我們將分為技術可行性、市場可行性、營運可行性、社會可行性在逐條說明:

1. 技術可行性

說明：評估計劃所需技術的可行性，包括判定是否擁擁有足夠的技術資源、合適的設備、足夠的設備和正確的技術知識來完成[專案目標](https://asana.com/zh-tw/resources/how-project-objectives)。

1. Unity Hub所需的相關技巧
2. 登入介面(GUI物件、介面文字)
3. 簡介影片導入(影片介面)
4. 背景音樂
5. 選單(遊戲開始選單含音量設定、儲存、退出、暫停及相關額外資訊)
6. 園區設計(佈景、路線指示、地圖、邊界)
7. 展館建模與設計建築本身、標示)
8. 人物設計(動畫、移動、按鍵、視角設定)
9. 音效(人物音效、觸發物體音效)
10. 人物(物品)對話系統(字幕對話、選項回答)

(10)人物轉場(傳送門、樓層選擇)

(11)問卷之設計(依據內容推薦樓層)

(12)圖書區之設計(十大暢銷書展示區、其他書籍區)

(13)遊戲體驗區設計

1. 數據庫技術

本組將利用SQL Lite和MS SQL的關聯數據庫技術儲存相關專題資料。

1. 技術知識

課程學習方面全組皆有選修過李文毅教授的資料庫管理課程及張隆君教授的行動應用程式設計且皆及格通過。

1. 市場可行性

說明：評估可能需求

1. 目標受眾

對校內學生、教職人員及對天下雜誌有興趣之讀者。

1. 受眾需求

我們將透過問卷進行調查問卷相關內容如下：

問卷設計:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 項目 | 設計內容 | 內容說明 | 變項等級 | 填答方式 |
| 基本資料蒐集 | 性別 | 受訪者性別 | 名目尺度 | 單選 |
| 年齡 | 受訪者年齡大小 |
| 職業 | 受訪者職業類別 |
| 教育 | 受訪者教育程度 |
| 圖書館利用 | 使用目的 | 受訪者使用圖書館目的 | 名目尺度 | 複選 |
| 展覽需求 | 受訪者需求意向 | 名目尺度 |
| 功能需求 | 受訪者設施功能需求 | 名目尺度 |
|  | 使用期望 | 受訪者使用期望 | 名目尺度 | 複選  開放式 |
|  | 其他建議 | 其他相關建議 | 名目尺度 | 開放式 |

表單連結: <https://forms.office.com/r/baJJ0FPfqv>

1. 分析需求

根據問卷之結果我們將分析可能需求並列出圖表。

1. 營運可行性

說明：評估組織是否有能力完成該專案，包括人員配置要求、工作所需的資源、技能和能力。

1. 人員配置

本組人員之人數為五人，分別為組長：許毅弘及組員：林晉德、姚承佑、洪苡書、湯宜潔，項目規劃以一週兩天規劃如下，並分為書面部分及技術部分：

第一週規劃項目(3/20~3/26)：

第二週規畫項目(3/27~4/2)：

第三週規劃項目(4/3~4/9)：

第四週規劃項目(4/10~4/16)：

第五週規劃項目(4/17~4/23)：

第六週規劃項目(4/24~4/30)：簡報

第七週規劃項目(4/24~4/30)：

第八週規劃項目(5/1~5/7)：

第九週規劃項目(5/8~5/14)：5/10交簡報

第十週規劃項目(5/15~5/21)：

第十一週規劃項目(5/22~5/28)：5/26報告

1. 資源投入
2. 書籍資訊整理、編輯、製作

北商國商系協助與本組統整出不同類型書籍的簡介及簡介影片及相關資訊。

1. 遊戲製作、編輯

x

1. 網頁設計

x

1. 合作夥伴

本組之合作夥伴包含本校國立台北商業大學、天下雜誌出版社、北商國際商務系同學，國立台北商業大學及天下雜誌出版社提供展場及相關圖書資源，北商國際商務系同學則協助書籍資訊處理及書面報告。

1. 社會可行性

說明：: 評估計劃對社會的影響，包括對公眾福利、社會和諧。

(一)提高閱讀推廣：數位圖書展覽可以通過在網上展示書籍和相關資訊，提高閱讀推廣和促進文化交流，對推動閱讀和文化發展有一定的促進作用。

(二)增強文化內涵：數位圖書展覽可以展示不同主題、風格和文化內涵的書籍，提供多元化的閱讀體驗和知識獲取途徑，對社會文化的多元性和豐富性有所貢獻。

(三)綠色環保：數位圖書展覽不需要印刷、運輸等傳統展覽所需的物質和能源消耗，有利於節約資源和減少環境污染，符合現代綠色生態文明的發展要求。

五、結語

透過綜合分析，數位圖書展覽在市場需求、社會可行性和技術支持等方面具有一定的優勢和潛力，但在資源投入和面對挑戰方面也存在風險和挑戰，像是需要面對網絡安全、版權保護、資訊整合等問題，並需要考慮與傳統展覽的協調和融合，確保展覽效果和質量。因此，需要進一步加強技術支持、資源整合和市場拓展，發揮數位展覽的優勢，提高展覽的效益和受眾體驗。