OPIS PROBLEMU

Uzyskanie dostępu do wirtualnej biblioteki bez wychodzenia z domu.

Na celu mamy zminimalizowanie strat czasu i energii, a także unikniecie trudności organizacyjnych przy kupowaniu, wybieraniu, wypożyczaniu książek, jak na przykład przeszukiwanie nieczytelnych katalogów własnych bibliotek, dojazdy na miejsce, naliczane kary za przetrzymanie, obowiązek pamiętania o czasowej prolongacie.

DOCELOWY UŻYTKOWNIK

Aplikacja przeznaczona jest przede wszystkim dla osób zainteresowanych czytaniem w celach rekreacyjnych. Korzystamy z niej używając komputera, tabletu lub smartfona z dostępem do Internetu, oczywiście wymaga umiejętności czytania. Dlatego też docelowymi użytkownikami będą osoby dorosłe oraz nastolatki.

ROZWIĄZANIE PROBLEMU

Dążymy do stworzenia aplikacji, dzięki której można będzie przeczytać książkę na dowolnym urządzeniu, także w trybie offline. Potrzebna jest czytelna baza oferowanych książek, którą można przeszukiwać na wiele sposobów.

Interfejs powinien umożliwiać zalogowanie się do aplikacji, dostosowanie ustawień profilu czytelnika, czytanie wybranej przez użytkownika książki oraz np. tworzenie zakładek, notatek czy też zachowanie pewnych fragmentów, oznaczenia książki jako przeczytanej i ocenienia jej.

Użytkownik miałby możliwość wykupienia dostępu do aplikacji na np. miesiąc.

NARZĘDZIA

Qt for Application Development

AKTUALNE ROZWIĄZANIA

Aktualnie istnieje biblioteka Internetowa PWN oraz platforma książek elektronicznych ibuk.libra – platforma zasobów edukacyjnych.

Oba te rozwiązania skupiają się głównie na materiałach naukowych, publikacjach i podręcznikach.

Każda z książek musi być zakupiona osobno lub ilość jest ograniczona abonamentem.

CZŁONKOWIE GRUPY:

M. Ch.

K. D.

A. H.

Joanna Ziobrowska