



論文主題#1

地區性旅遊導覽App架構設計 －結合適地性型服務與地區旅遊意象

作者：徐瑋廷

指導教授：丁銘勇教授

出版年份：中華民國一〇三年八月



摘要

- 近年來許多的行動應用(Mobile APPs)紛紛問世，APP協同行動裝置的定位功能，普遍地運用在人們的生活當中，這種將行動裝置定位後所提供的服務，稱作適地型服務(Location-based Service, LBS)，LBS的出現為人們的生活帶來諸多便利，許多LBS也逐漸應用在觀光旅遊當中，提高旅客旅遊時的便利性。
- 本研究以金門縣金城鎮開發地區性旅遊導覽APP，希望藉由LBS提供的定位資訊並融合地區旅遊意象，能有效地提升旅客在旅遊時的便利性與對地區的認識，進而達到推展地區觀光旅遊的目的。

論文主題#2

虛擬實境校園導覽系統

組員：931406002張哲愷、931406050蕭天佑、

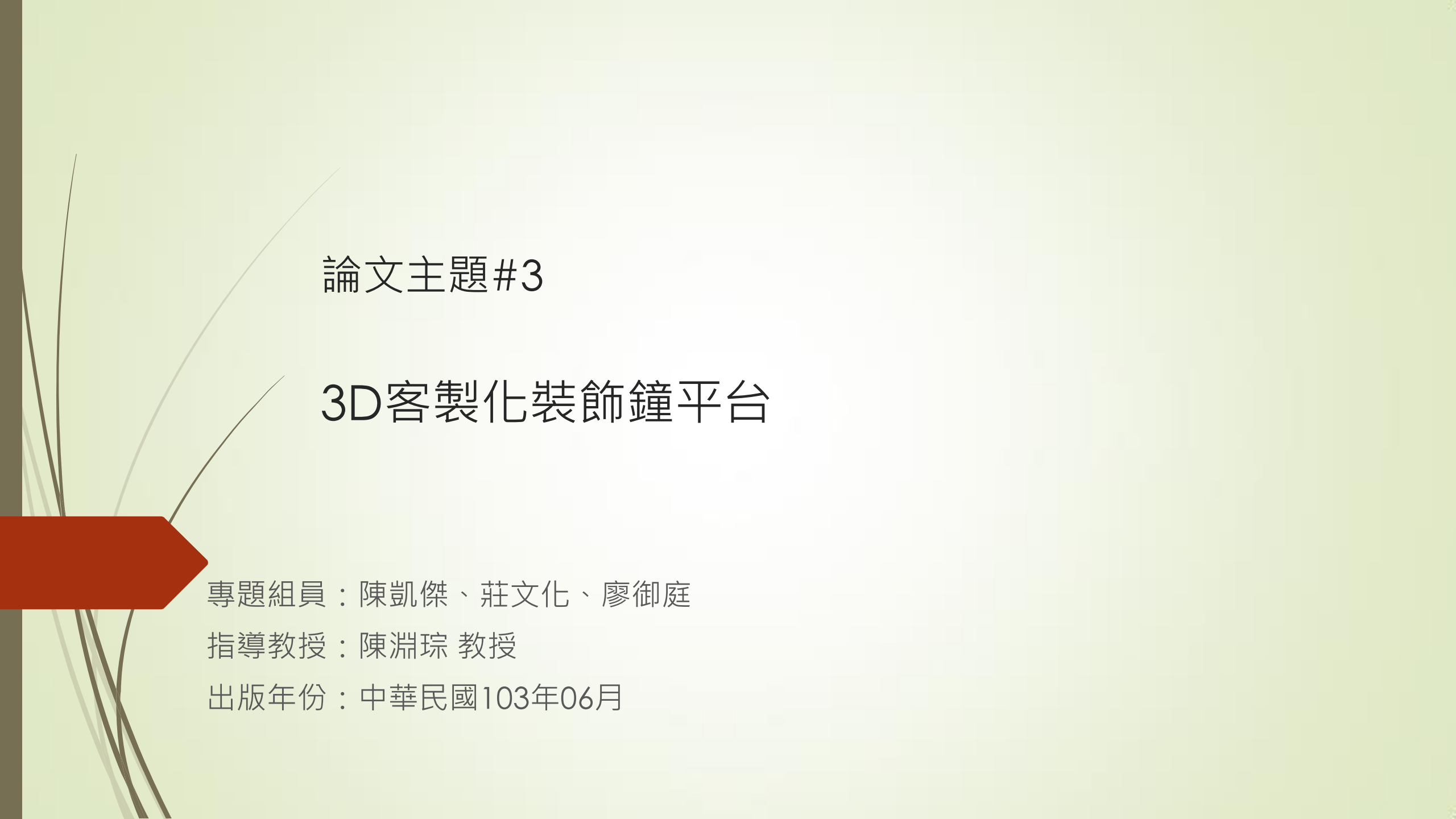
931406038蕭世昌、931406046何光正

指導老師：黃書猛老師

出版年份：中華民國九十七年一月

摘要

- 隨著資訊科技的日新月益，虛擬實境的發展已邁入十分成熟的階段，「導覽」與「模擬」為其應用之兩大主軸。
- 決定以「3D虛擬實境校園導覽系統」為專案開發方向。一般使用的導覽方式有：2D導覽、照片式虛擬實境導覽、幾何圖形導覽，前兩種方式對於現在的使用者已略嫌單調，本組選擇製作幾何圖形的地圖導覽。校園導覽部份依據實際空間配置，建造3D場模擬畫面，營造身歷其境的效果；校內建築物及設備都皆以一定比例縮小，配合空間的配置讓人產生真的在校園內走動的感覺。



論文主題#3

3D客製化裝飾鐘平台

專題組員：陳凱傑、莊文化、廖御庭

指導教授：陳淵琮 教授

出版年份：中華民國103年06月



摘要

- 近年來傳統鐘錶產業逐漸式微，賣場充斥的廉價制式的裝飾鐘，但並不能提升消費者購買意願，主要原因除了缺乏特色外，制式的時鐘很難與居家風格搭配裝飾，此問題也造成廠商在設計裝飾鐘的困擾；故本研究將結合網頁互動技術、線上立體成像、WebGL與X3D技術建立全新的三維客製化裝飾鐘電子商務平台，此平台提供使用者依據需求設計專屬的裝飾鐘，並透過3D印表機進行即時的塑模成型，使用者不在受於制式裝飾鐘的限制，且透過平台線上客製化之特性結合居家裝潢壁紙使用者就可擁有居家特色裝飾鐘。



論文主題#4

LBS 網路虛擬社群行動嚴肅遊戲之研發 -以 iPhone 謎遊天下為例

研究生：石書諭

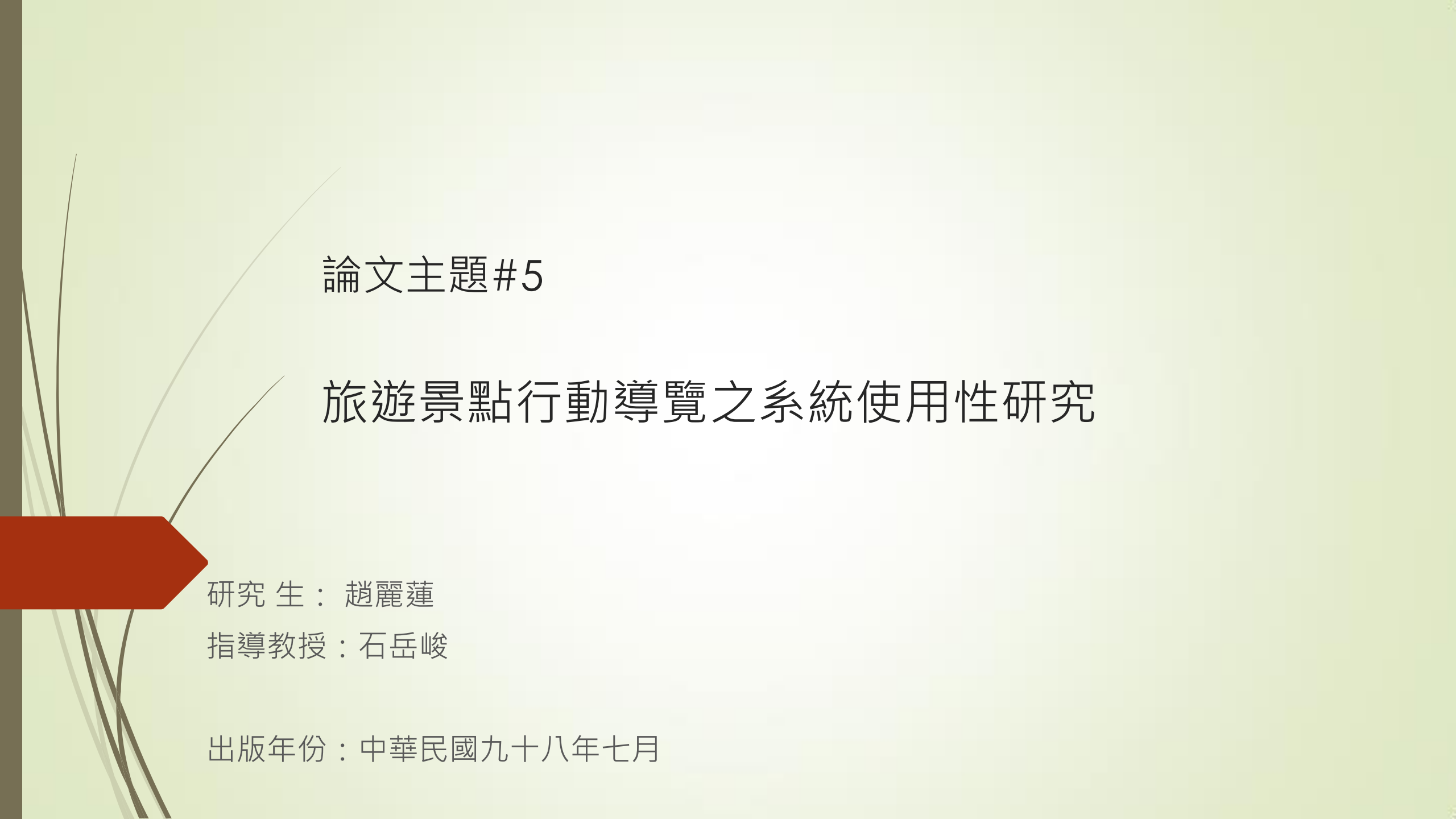
指導教授：梁志雄 博士

出版年份：中華民國101 年6 月



摘要

- 行動學習(Mobile Learning)從字面上可以觀察出即是希望將學習變成行動的方式加以學習，也就是將學習注入Mobile 元素，本研究的目的是希望透過遊戲理論結合學習，並利用目前智慧型手機所擁有的各項功能，發展出一套具LBS 行動社群嚴肅遊戲。本研究透過文獻分析法整理出符合具LBS 行動社群嚴肅遊戲所應具備的各項元素，並透過敏捷開發法及雛型開發法進行本研究之系統設計與軟體研發。



論文主題#5

旅遊景點行動導覽之系統使用性研究

研究 生：趙麗蓮

指導教授：石岳峻

出版年份：中華民國九十八年七月

摘要

- 本研究目的是設計出旅遊景點行動導覽雛型系統之介面，並且進行使用性之調查。介面設計採用「資訊地景」概念，將旅遊景點數位化，並考量資訊、空間、與使用者三方面之交互作用，視旅遊景點與其相關旅遊資訊為節點，以拓樸地圖之概念來建構各個節點間之相互關係，作為介面設計的依據。使用性之調查採用雙因子研究設計，意即探討「觸控式與非觸控式手機的適用性（因子一）」與「3C 電子產品高低使用經驗者對整體實驗任務的影響（因子二）」之間的關聯性。受測者先對九宮格介面進行操作，爾後填寫「SUS 系統使用性尺度量表」與「工作負荷指標NASA-TLX 量表」。

論文主題#6

行動裝置讀取X3D 內容之瀏覽器



研究 生：葉韶峰

指導教授：葉慶隆

出版年份：中華民國九十六 年 四 月

摘要

- X3D 從發表至今已經有一段時間了，儘管X3D 所涵蓋的範圍相當廣泛，但只有非常少的X3D 應用是可以在行動裝置上運作。這是因為行動裝置本身的限制，如有限的中央處理器和記憶體、缺乏圖形加速器以及強大的開發環境。但在現今，行動裝置的開發已經達到一個不錯的階段，使得開發行動3D變的容易。也許X3D 實作於行動裝置的時機已經到來。本研究使用新興的行動3D技術 (J2ME JSR-184)結合Web Service技術建立一個顯示X3D內容的瀏覽器。



論文主題#7

行動導覽系統於博物館學習之研究

研究生：蕭顯勝、黃向偉、洪琬諦



摘要



- 本研究以探索式學習模式為基礎，發展探索式博物館行動導覽系統。以台北縣八里國民小學四年級兩個班級學生為研究對象，並在十三行博物館進行實驗。
- 本研究發現使用遊戲探索式導覽系統學習之學生在學習成效明顯優於一般博物館人員解說導覽學習之學生；在學習風格方面，不同學習風格學習者皆能跟隨探索式學習步驟學習，不會有任何一種學習風格學習者特別傾向或排斥遊戲探索式導覽學習方式。

論文主題#8

互動式博物館行動裝置影音導覽系統 -以奇美博物館秋收作品為例



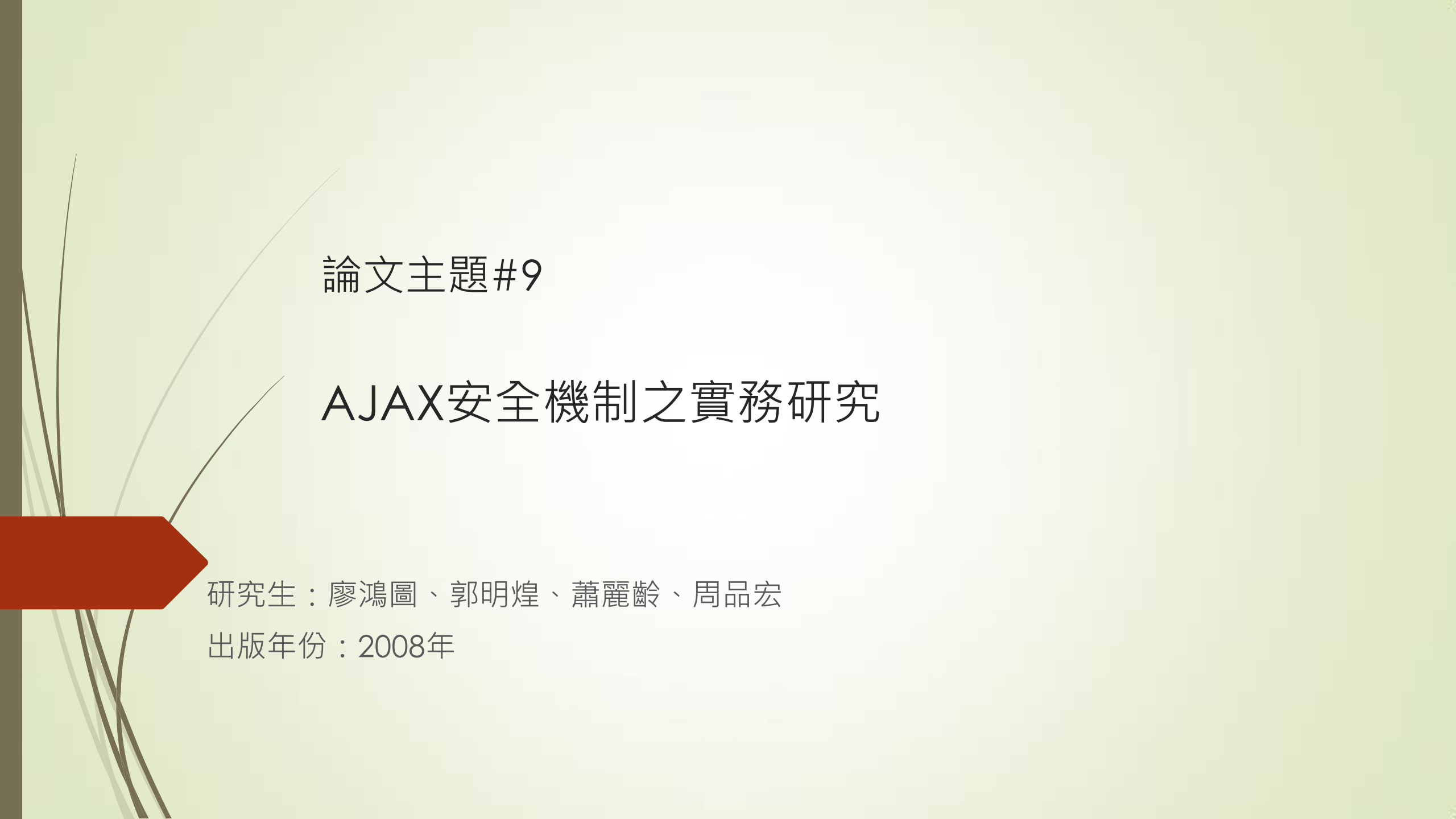
研究生：董德明

指導教授：陳淵琮 教授

出版年份：中華民國101年6月

摘要

- 本論文研究以奇美博物館為研究對象，其近年來參觀人數一直無法有效的成長，關鍵在於未能讓參觀民眾了解典藏品的藝術涵意，顧有賴於互動多媒體的協助，以降低人力成本。
- 本論文研究運用Windows Phone、Flash、C#、全景攝影等製作出友善的互動導覽介面。又利用QR Code，將導覽內容放在後端Server，當行動裝置利用QuickMark軟體，照相取得QR Code的圖檔後進行解碼。透過無線網路取得資料回傳到行動裝置。館方只需負責內部網域的架設。



論文主題#9

AJAX安全機制之實務研究

研究生：廖鴻圖、郭明煌、蕭麗齡、周品宏

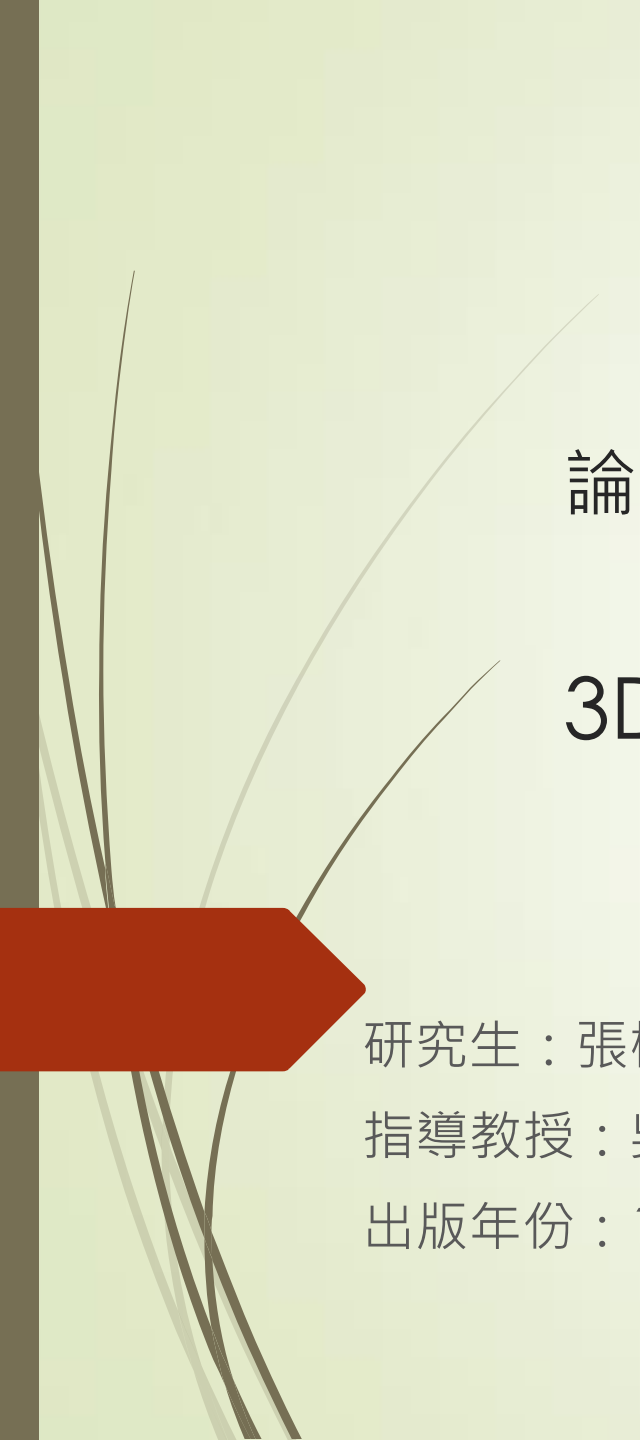
出版年份：2008年



摘要



- Web2.0一詞的出現，將舊時代的Internet生態與新時代做了明顯的切割，其代表的是一群以分享、使用者導向、高度互動性及免費的網站經營模式。
- AJAX機制雖然成為Web2.0網站中的主要方法，但由於此機制採用原本已經存在於網頁技術的JavaScript及XML，因此原本此2種技術的安全問題也一併的發生在AJAX機制中。AJAX安全性問題經由SAMY病毒的引爆，而展開熱烈的討論與檢討，因此如何運用AJAX機制所帶來的方便性，並且達到在商業化環境運作中所要求的安全性，是一個非常值得探討的議題。在本研究中以AJAX安全性做為主軸，搭配Web Services Security機制做整合性應用，讓AJAX機制安全性達到符合商業化環境中所要求的機密性、完整性及不可否認性。



論文主題#10

3D擴增實境應用於行動導覽之研究

研究生：張樹安

指導教授：吳岳剛、廖文宏 教授

出版年份：100年7月



摘要

- 本研究結合行動裝置與「3D擴增實境」，試圖規劃一套新型的導覽模式。
- 以淡水為例，結合當地古蹟景點與歷史典故，和旅遊合而為一的導覽內容。
- 在「3D擴增實境」上，本研究建構了不同精細度的3D模型，並在行動裝置上測試其效能。結果發現，「局部精化」的新型態建模概念，能夠兼顧美觀與運算效能。最後，本研究針對行動裝置硬體效能的負荷進行權重測試，並獲得GPU(Render)>CPU(PR)的結論。