

# 歷史互動學習虛擬實境

組員 | 業詳穎、張嘉鈞、趙明楷、鄭力元

指導老師 | 趙子翔老師

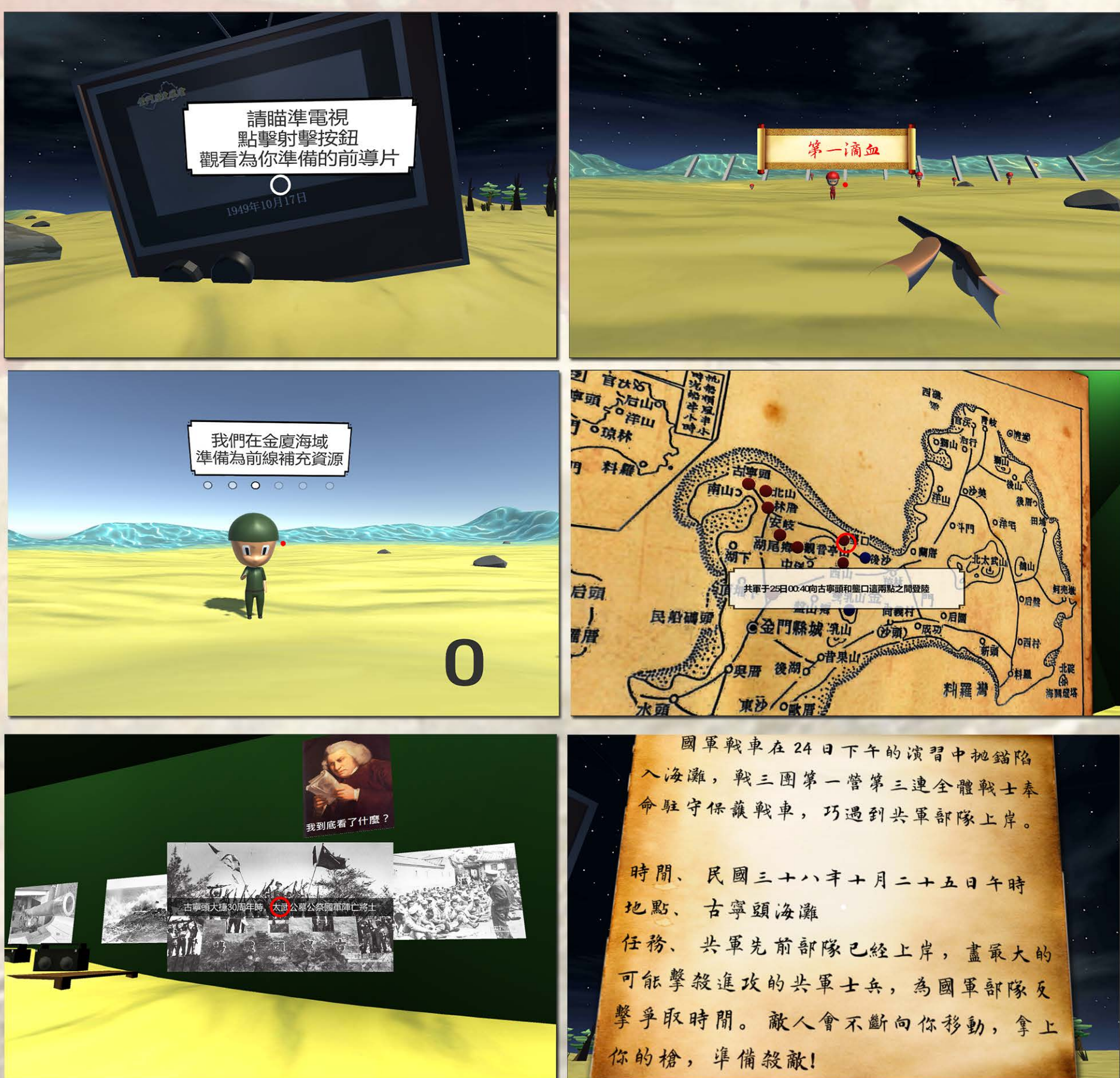
## ■ 前言

關於學習歷史這件事，傳統上課的學習方式容易感到枯燥乏味，而許多博物館戰史館等展示方式也略顯無聊，我們希望能夠改善學習歷史的方式，結合虛擬實境技術以及互動式設備，打造一款能夠邊玩樂邊學習的系統，讓學習成為簡單且印象深刻的事情。

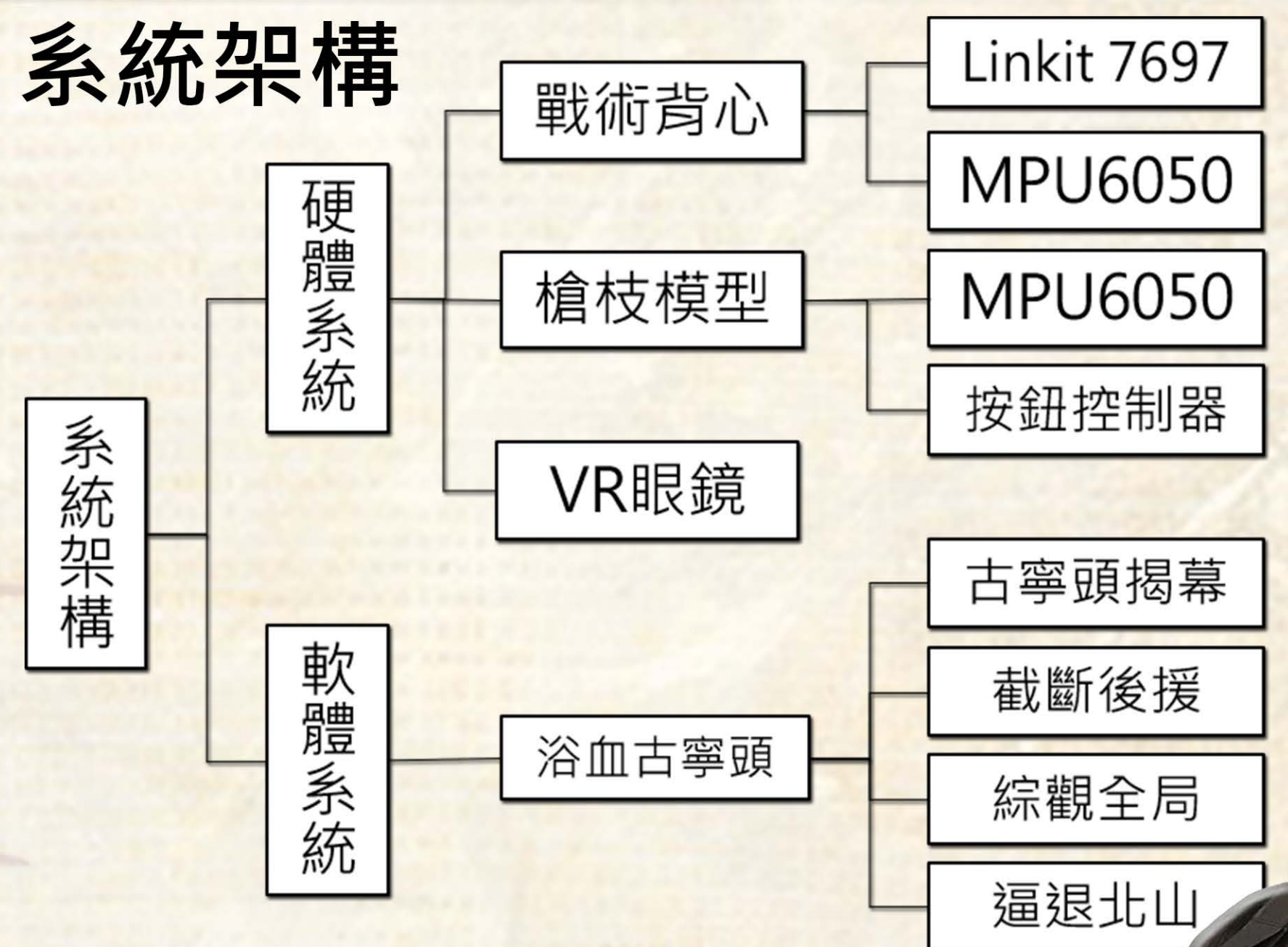
## ■ 系統簡介

本次設計以金門古寧頭戰役為故事背景，除了遊戲設計十分貼近歷史之外，體驗者也能透過互動裝置更像切身參與到當時的關鍵事件中，可以藉由身體姿勢去移動角色以及使用槍枝進行瞄準及射擊完成特定指令，讓體驗更加真實。

## ■ 軟體設計



## ■ 系統架構



## ■ 互動裝置



## ■ 結論

透過本專案系統將可融入各式歷史事件中，用於教學或博物館及戰史館展示，本專案使用虛擬實境技術以手機為基底，簡單方便也有益於歷史學習的推廣，在未來希望透過本專案能夠提升體驗者學習意願及促進各地觀光人潮。