

日 期

民國 107 年 9 月 7 日 ( 星期 五 ) 第 13 版

資料來源

- 工商時報 中國時報 民眾日報 自由時報 經濟日報 聯合報  
台灣時報 蘋果日報 聯合晚報 中華日報 中央日報 青年日報  
其他 \_\_\_\_\_

## 高苑科大研發體感閱讀 吸引E世代

〔記者蔡宗彥路竹報導〕創造科技新趨勢應用於圖書館，高苑科技大學將體感遊戲概念開發運用於閱讀，以身體動作操控即可閱讀及借閱書籍，使閱讀不再生硬。體感操控閱讀電子書無須穿戴任何電子裝備及搖桿裝置，透過手部操控可立即閱讀。

高苑科技大學跳脫圖書館傳統刻版藏書功能，將科技不斷帶進，隨著E化時代的來臨，圖書館不再只是圖書展示，體感E化閱讀更要讓讀者耳目一新。體感裝置感測器往往應用於跳舞、瑜珈或武術

等遊戲，高苑科大突發奇想將遊戲概念自行研發為「體感閱讀」科技體驗，將文字及圖片呈現於大螢幕上閱讀，以手勢操控喜歡即可立即借閱，使讀者立即愛上閱讀。

電子工程系教師兼任圖書館讀者服務組組長楊凱琳博士表示，此項技術由該校行銷流通系尤濬哲教授團隊所研發，科技應用於圖書館的概念，已是新世代圖書館的新趨勢，圖書館不只是提供人文閱讀的場域，科技結合閱讀更能帶動E世代學生讀者之閱讀風潮。圖書館館長楊佩蓉博士指出，圖書館必須自我

定位，導入創新做法並注入創意思維，達成圖書館服務在數位科技環境下，創造知識與多元學習使命。高苑科技大學圖書館基於學校科技與人文並重之理念，結合校內教師專長將科技導入圖書館，希望成為創新多元、有溫度的圖書館。

高苑科大圖書館自我期許為扮演知識創造與多元學習的平台之大學圖書館，館內設有數位閱讀區、才藝達人區、咖啡書屋區、日本文化學苑、自我學習區、視聽圖書室、國考證照區、科技走廊、產學專區、健身書屋及健身工坊等圖書特色專區以滿足讀者之需，辦理多元圖書推廣活動，積極落實以讀者需求導向為服務宗旨之大學圖書館。