

國立東華大學教學卓越中心
113-2IDEAS 教學課程計畫成果報告書

計畫主持人：張淑華 副教授
單位：藝術創意產業學系

目錄

壹、113-2 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	7

國立東華大學-IDEAS 教學課程計畫 113-2 執行成果報告書確認表

課程/學程名稱：文化觀光		
授課教師：張淑華		
服務單位：藝術創意產業學系/副教授		
班級人數：40		
勾選	檢核項目	說明內容
<input type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input type="checkbox"/>	AI 培訓講座/工作坊	<input type="checkbox"/> A 類 素養導向、 C 類 跨領域課程 5/23 參加宜蘭大學 NotebookLM—老師與學生的 AI 智慧學習助手，取得研習證明 <input type="checkbox"/> B 類 AI 科技運用(2 場) 1/10 Microsoft365 Copilot -教學與研究上的最佳 AI 助手 5/7 Microsoft365 從課程設計到團隊執行的數位工作流程實戰
依據 IDEAS 教學課程計畫辦法第四條，受補助計畫主持人 有義務參加舉辦之 AI 培訓講座/工作坊 ， A 類 素養導向課程與 C 類 跨領域課程 1 場講座 ； B 類 AI 科技運用為 2 場講座 ，以培養教師 AI 應用的能力，因應未來發展趨勢。		

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，**將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)**，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

IDEAS 教學課程計畫-執行成果總報告

素養導向/AI 應用/跨領域課程

一、教學/計畫目標

2015 年聯合國通過 2030 永續發展議程，提出永續發展目標 (Sustainable Development Goals, SDGs)，包括 17 項永續發展核心目標，呼籲共同創建「實現持久、包容和永續的經濟增長和每個人都有合宜工作」的世界，訴求以永續方式進行生產、消費和使用的世界。永續旅遊是近年來在全球旅遊領域的重要議題之一，2017 年，聯合國世界旅遊組織 (World Tourism Organization, UNWTO) 宣布 2017 年為國際永續旅遊發展年，其將永續旅遊定義為「充分考量當前及未來的經濟、社會與環境影響後，落實旅客、產業、環境與在地社區需求的旅行方式。」至於永續旅遊發展的關鍵要素及具體作為，則可體現在對於自然環境保護及維持生物多樣性、尊重旅遊當地的社會文化價值、促進當地經濟及就業機會，及經濟效益的公平分配。

本課程考量觀光旅遊永續性的趨勢與地方社區及產業實務，課程將引導學生理解文化與觀光之間關係，透過探索本地文化觀光活動對文化、社會發展與經濟影響的意涵。課程教學強調學習的情境化與脈絡化，鼓勵學生將課堂所學應用於實際情境，培養未來職場所需的多元能力，包括溝通表達、創新、問題解決與團隊合作等。課程將結合理論學習與實務操作，運用數位工具 AI 生成運用設計遊程，培育學生未來就業所需之能力。教學規劃流程如下圖：



課程學習目標包括如下：

1. 培養自主行動，學習探索/體驗文化觀光相關知識與專業技能。
2. 培養溝通表達、團隊合作及資訊科技應用能力。
3. 加強學用合一的社會參與，培養文化觀光創新與解決實際問題能力。

二、課程內容特色

課程規劃設計，強調文化觀光的國際視野、永續觀光旅遊與在地連結，透過產學合作課程，問題解決導向學習 (solution-based learning; SBL) 為主，促使學生達成學用銜接的互證。本計畫規劃教學方式或活動特色概述如下：

1. 課前教材閱讀，課堂實測討論，建構問題導向學習基礎

依課程規劃，於課程主題相關範疇，課前閱讀教材，課堂依教材內容進行測驗或討論；依花蓮文化資源基礎，設計花蓮文化觀光相關案例或問題，由學生分組討論及觀察學生討論活動，再由小組提出解決建議，建構問題導向學習基礎。

2. 文化永續觀光場域調研與數位互動導覽遊程體驗，深化問題導向學習

教學場域與社會參與結合，結合鳳林鎮社區協會，進行在地文化觀光資源調研行動，深入理解當地產業／社區與文化永續觀光發展之資源及問題，作為設計文化永續觀光導覽遊程之運用。進行數位互動導覽遊程之體驗學習，增進修課學習理解數位互動導覽遊程產品之開發及實務運用。

3. 結合數位應用工具、AI 科技等，進行文化觀光遊程設計

為增進運用數位科技工具與課程學習之結合，邀請業師協助指導線上數位互動導覽程遊程設計工具之運用，及引導學生使用 AI 工具視覺應用，增進資訊科技應用能力。

4. 成果報告及發表分享

期末專題成果發表，規劃進行實地小組同學完成之文化永續觀光數位互動遊程產品之虛擬體驗試遊，進行期末成果發表及互評，增進學習成果之實踐性。

三、整體活動執行成果效益

主要教學法	課程大綱		學習(質化/量化)成果
	學習主題	執行過程	
文獻閱讀	遺產文化觀光 永續觀光 創意觀光 藝術、節慶與文化觀光等	■ 依理論書籍收錄相關之學習主題，於課前閱讀 ■ 同學蒐集並分析相關學習主題之文獻、報導等資料 ■ 小組討論各學習主題之發展及實務問題	培養學生學習永續趨勢與在地文化觀光連結與實踐，統合所學知識，透過課程活動之設計，深化學習成效
校外教學與調研行動 SBL	認識及探討在地文化觀光資源及發展課題	■ 結合鳳林北林社區協會之在地業師引導認識及體驗在地文化、觀光資源及發展概況 ■ 與業師互動，增進探索在地文化知識 ■ 分組自主行動進行地方文化觀光資源調查	產出8組期中遊客調研報告。
數位遊程設計工作坊	數位遊程設計軟體應用及AI生成工具學習	■ 結合鳳林北林社區協會中心業師，進行學習數位應用平台Popworld及相關軟體在數位與實境遊程之設計 ■ 學習AI生成工具應用在文案、圖像等運用之素養及知識技能	產出8組實境遊戲設計，上載於 Popworld 平台，公開推廣供外界運用

四、多元評量尺規

出席及分組討論參與報告

期中個案報告

期末報告

小組成員互評

五、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

1. 實地去走訪的校外教學，很深刻的體會到在地文化對於文化觀光的重要與意義。
2. 課程規劃清楚，老師也會依照學生學習狀況調整進度，老師很讚。
3. 邀請鳳林的理事長帶我們更深入地方，並且使用 Popworld 這個 App，教我們如何透過遊戲設計來讓遊程更有趣。
4. 除了課本也會走出教室學習，運用到沒使用過的科技，能用不同以往的方式思考或創作。
5. 內容很容易帶入現實生活。
6. 透過所學結合當地文化並且結合可能可以增設的觀光資源，透過訪調更加了解當地文化及歷史背景。
7. 以設計實境解謎遊戲來呈現文化觀光這點很有趣。
8. 實地田野訪查的安排及過程。能夠透過親身體察與感受得出學習成果。
9. 實際走訪的部分，我覺得文化觀光能有實際的田野調查很不錯。
10. 希望可以稍微減少可能報告次數。

六、檢討與建議

- 本期活動的執行困難處及問題
- 對教學過程有何改善或精進之處，調整課程或教學目標。

當前困難/問題	未來改善/精進
1. 文本故事設計轉化為 APP 實境遊戲設計，文化觀光價值深度待精進。 2. 實境遊戲成果發表限於時間、空間等因素，於校內進行虛擬實境遊戲體驗，較難真實體驗遊程設計成果。	1. 未來課程設計引導學生進行故事文本設計時，引導學生設定特定文化觀光目的，以期提升文本故事之文化觀光價值。 2. 考量資源可及性及課程進度安排，適予進行現場實境遊戲成果發表。

七、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

1. 完成 8 組鳳林鎮遊程之虛擬實境遊戲設計作品，學習成果置放於蹦世界 APP 平台，供外界自行選用，可期延伸學生成果之擴大推廣成效。
2. 輔導一組同學參與 2025 花蓮青年鏈結地方產業專題補助計畫

附件一

陸、活動紀錄表

活動主題	沉浸式互動體驗應用 APP 與體驗
活動日期	__114__年__3__月__20__日
活動地點	藝術學院 A128 教室
演講者	李美玲理事 北林社區聯盟
參與人數	34
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 李美玲講師分享鳳林北林社區開發之實境遊戲設計及實境遊戲軟體介紹 相關實境遊戲平台介紹 ● 講座重點與預期助益 實境遊戲軟體介紹及實例分享，增進認識軟體功能 實境遊戲概念體驗，實際體驗感受遊戲設計內涵能
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 認識實境遊戲在觀光導覽行程之運用，增進文化觀光課程結合數位科技之學習興趣
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
實境遊戲概念簡介	實境遊戲平台內容分享

附件二

陸、活動紀錄表

活動主題	實境遊戲應用 APP 設計
活動日期	__114__ 年 __5__ 月 __01__ 日
活動地點	藝術學院 A128 教室
演講者	李美玲理事 北林社區聯盟
參與人數	36
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 李美玲講師講師分享沉浸式互動體驗應用 APP 設計與線上演練 ● 講座重點與預期助益 沉浸式互動體驗應用 APP 設計概念與功能，增進認識設計邏輯 課堂演練及分享實作情形，協助學生進行沈浸式互動遊戲設計
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 設計實境解謎遊戲來呈現文化觀光這點很有趣 使用 Popworld 這個 App，教我們如何透過遊戲設計來讓遊程更有趣
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
實境遊戲設計操作講解及實作	實境遊戲設計實作分享

附件三

陸、活動紀錄表

活動主題	實境遊戲應用 APP 設計
活動日期	__114__年__4__月__12__日
活動地點	鳳林鎮
演講者	李美玲理事 北林社區聯盟
參與人數	37
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 李美玲理事導覽參訪鳳林鎮林田神社遺跡、菸樓群、鳳林鎮市區主要文化觀光資源。 ● 活動重點與預期助益 <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識鳳林社會文化背景及現況，增進課堂理論與實務學習之接軌。 2. 分組進行田調行程，蒐集文化觀光資料，供遊程設計運用。
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 <ol style="list-style-type: none"> 1. 實地訪查 知道了很多鳳林的故事 2. 實地田野訪查的安排及過程。能夠透過親身體察與感受得出學習成果。 3. 實際走訪的部分，我覺得文化觀光能有實際的田野調查很不錯。 4. 透過所學結合當地文化並且結合可能可以增設的觀光資源，透過訪調更加了解當地文化及歷史背景。
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
林田神社遺址導覽	鳳林鎮特色小店導覽

附件四

陸、活動紀錄表

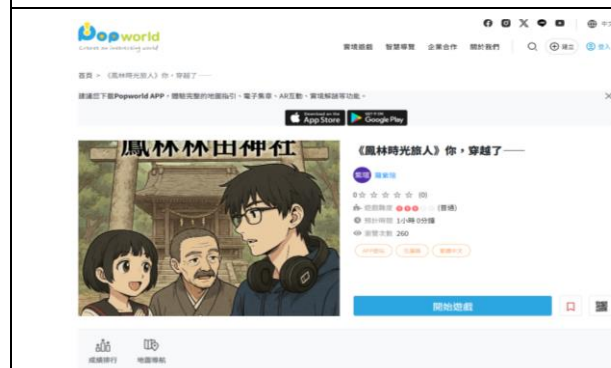
活動主題	文化觀光實境遊戲成果發表
活動時間	_114_年_6月_5_日
活動地點	藝術學院 A128
主講人	張淑華老師
參與人數	38
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 各分組分享學期製作沈浸式實境遊戲成果及交流 ● 講座重點與預期助益 線上分享各組成果及交流心得，增進學習成長 實境遊戲設計成果並置放於蹦世界 APP，擴散學習成果
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 除了課本也會走出教室學習，運用到沒使用過的科技，能用不同以往的方式思考或創作

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



期末成果發表

期末成果發表



實境遊戲設計成果—鳳林時光旅人

實境遊戲設計成果--林田山歡慶前的最後一場放映