

國立東華大學教學卓越中心
112-2 三創教學課程成果報告書

計畫主持人：張淑華 副教授
單位：藝術創意產業學系

目錄

| | |
|-----------------------|---|
| 壹、112-2 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-三創教學課程
112-2 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:27 | | |
| 勾選 | 繳交項目 | 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"/> | 本年度活動照片 (原檔) | 精選 8-20 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內以便日後回報教育部) |

- 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)

三創課程-執行成果總報告

單一課程/跨領域課程

一、課程內容特色

設計本課程目標和特色為何

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，促使同學了解文化觀光理論、環境變遷及永續觀光旅遊趨勢與本課程學習之關連，課程目標，將透過探討當代文化觀光的重要議題、台灣及花蓮在地文化觀光價值與潛力，並以永續觀光旅遊為主軸，並結合數位互動工具設計導覽遊程，促使學生學習創意與地方創生在文化永續觀光旅遊的設計實踐。

採理論與實務兼具，修習過程透過文化觀光的規劃及執行，深化課堂知識與實務技巧相互印證。課程設計將以學用銜接，運用花蓮已具文化觀光市場及具文化觀光潛力之據點納入課程，擷取與花東地區資源特性藉以交互學習的案例，運用影片/實務案例分析、田野調查與見習、現行數位互動導覽如實境解謎 APP、Line @等旅遊產品體驗，及實作工作坊等方式，促使學生透過團隊合作，學習發掘在地文化永續旅遊問題、完成設計數位互動導覽產品流，增進學生人文關懷及實務問題解決能力，發揮在地文化永續旅遊的創新實踐，協助學生找到與社會的連結，培育契合產業需求人才之就業優勢，累積形塑東華特色。

二、特殊創意/活動規劃

說明本課程如何運用三創概念(創意、創新、創生)等概念規畫在教學上

課程規劃設計，強調文化觀光的國際視野與在地連結，透過產學合作課程，以方案導向學習((solution-based learning; SBL)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圖，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

結合教學場域附近鄉鎮以吉安鄉、花蓮市，進行移地見習與調研行動，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。本課程亦規劃與花東數位機會中心，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.文化永續觀光產品設計工作坊，結合數位應用工具，增進實務演練

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，強化方案學習成果之展現。

4.成果報告及發表分享

學期期末報告進行線上發表蹦世界之遊戲設計成果，並將成果置放於蹦世界平台，持續推廣學習成果。

三、教學策略/教學方法

本計畫運用永續旅遊趨勢，並結合數位互動導覽設計工具之應用，增進學生創意創新與在地連結之價值實踐，使學生瞭解在地需求及國際永續趨勢，強化產學／社區合作，增進學生人文與科技結合之實作經驗，提升本校能見度，呼應大學社會責任的實踐。

課程設計配合週次主題，及在地性相關課題，依課程教材內容，設計課堂討論題目，為知識學習之導引，由同學分組討論發表，增進知識學習之思考及相互觀摩學習。經由課程過程運用問題導向學習後，透過工作坊引導同學規劃在地文化觀光資源之田調，包括吉安鄉、花蓮市，透過定義問題及目標，進而由小組討論思辨方案之形成，學習成果將以文化觀光場域實務，分組提出文化觀光遊程之虛擬實境遊戲設計，並適度結合文化觀光相關領域業師予以回饋，促使學生達成學用銜接的互證。

四、課程/學程相關產業分析

● 分析相關產業(市場)趨勢與本課程/學程之關聯性

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。

花蓮為觀光立縣，擁有好山好水，有世界級的景觀如太魯閣，轄區具有豐富的人文、藝術、多元文化族群，縣轄地區狹長、遼闊，人口分佈疏散，由北而南多集中在小型的聚落，也因為交通不便，各聚落仍保持相當的特色，經濟發展相對遲緩。而花東地區具特殊地形、人文環境，形成多元文化特色，具有樂活與心靈成長休憩之價值，相較西部及其他地區，以其天然無污農業專區、有機農業、微型文創休閒產業、及由自然資源與天然環境發展的生態產業等，永續旅遊的接軌，亦將是花東地區永續發展的機會。隨著環境保護、永續發展的趨勢，休閒旅遊產業的發展更是與永續旅遊息息相關。2023年今周刊進行第四屆「2023永續城市SDGs大調查」，為響應觀光旅遊產業的永續發展，增設「最佳永續觀光發展獎」，花蓮縣獲得該獎項，為非六都之獲獎者。花蓮縣為推動永續旅遊，亦提出相關促進方案，如2023年永續遊花蓮獎勵方案，鼓勵永續旅遊自由行。隨著遊客湧入，亦為當地帶來環境負荷、社區人文的影響，除環境永續外，亦不可忽略社會、經濟的影響。

五、整體活動執行成果效益

- 建議可從開創新穎觀念、增進教師教學效能、提升教師自我成長、提升學生學習成效、提高學生就業競爭力等五面向為主要敘述內容(可自由發揮)
- 具體的改變內涵，如教師與學生的學習收穫、成果表現等
- 學生參與課程/活動產出實習報告或作品

【質化衡量指標】

1. 培養學生將國際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。
2. 結合數位互動教學創新工具，增進學習興趣及學習成果的展現。
3. 增進本課與在地社區／產業之產學合作，形塑東華培養藝術創意產業人才之特色品牌。

【量化衡量指標】

1. 產業參訪吉安鄉國際永續飯店之秧悅美地度假酒店及初英親水自行車步道 1 次，達到見習旅遊活動與在地人文經濟結合之學習效益
2. 修課學生或活動執行之學生，90%以上參與吉安鄉、花蓮市調研活動
3. 修課同學 100%產出數位實境遊戲設計作品。
4. 執行課程多元評量尺規 1 式。
5. 完成數位實境遊戲設計產品成果發表會 1 場

六、多元評量尺規

出席及分組討論參與與報告

期中個案專題報告

期末報告

小組成員互評

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

- 校外參訪 有意義且有趣。
- 喜歡老師用心帶我們嘗試各種新方式來完成文化觀光的各種樣貌。
- 學習團隊合作，與人溝通。
- 透過實際去田調更加認識在地文化。
- 小組討論問題的部分，可以跟不同想法的同學交換意見。
- 真正的去實際操作而非單純的紙上談兵。
- 通過這次設計遊戲的過程，學到了很多寶貴的經驗，了解到不斷測試和修改是確保遊戲可玩性和教育性的重要關鍵。這些經驗有助於我們未來在相關觀光領域有更深的見解，並進一步思考如何將這些經驗應用在其他觀光遊戲設計或者是文化相關中。
- 雖然說是文化觀光，也結合了藝術創作、歷史文學還有些關於社會旅遊現象的分析等等。

這是一堂使學生受益良多的課程，也讓我們深刻體會到跨域合作的重要性的其中樂趣。

八、檢討與建議

- 數位工具使用經驗，影響學習態度
本次課程首採用蹦世界 APP 工具進行數位遊程設計，該工具介面對使用者尚為便利，同學運用於課堂學習頗感新鮮有趣，但因多屬初次經驗，部分同學反映負擔較大，或少數同學有其他數位工具使用經驗者，因工具屬性不同，對該工具之使用認為較不便利。未來在數位工具應用方面，將可再評量運用於課堂學習之範圍。
- 跨專長組合團隊力，影響學習成果
本次課程採用 APP 工具設計遊程，所需基本知能包括企劃、邏輯、文本創意、圖像設計等，多數小組團隊能相互合作達成學習成果，而亦有少數小組團隊欠缺圖像設計能力，因而採用 AI 生成，該項產出於遊程遊戲設計介面，敘明圖文等來源，以避免著作權疑慮。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

本次課程完成 7 組虛擬實境遊戲設計作品，學習成果置放於蹦世界 APP 平台，供外界可自行選用，可期延伸學生成果之擴大推廣成效。

十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



參訪秧悅美地獲國際永續飯店之經營特色

參訪秧悅美地獲國際永續飯店之經營特色



自行車踏查初英生態水圳

自行車探訪干城社區

活動紀錄表

| | |
|---|--|
| 活動主題 | 文化觀光吉安鄉、花蓮市訪調行程 |
| 活動時間 | _113_年_3_月_24_日 _8_時_30_分至_17_時_00_分 |
| 活動地點 | 秧悅美地度假酒店、君達香草休閒農場、初英自行車生態步道、慶修院、好客藝術村及花蓮市等 |
| 主講人 | 段智友 |
| 參與人數 | 24 |
| 活動內容 | <ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 參訪吉安鄉秧悅美地度假酒店、君達香草休閒農場之在地經營特色，了解其致力永續經營而獲國際永續飯店、綠色旅遊之殊榮，並進行吉安鄉干城社區、初英自行車生態步道、慶修院等及花蓮市之文化觀光資源田調。 ● 活動重點與預期助益 <ol style="list-style-type: none"> 1. 秧悅美地度假酒店、君達香草休閒農場導覽解說，認識在地永續旅遊之特色。 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 修課同學對於永續旅遊經營及遊程設計之策劃、資源整合等，獲得實務學習之探索。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 同學覺得實地參訪紀錄製作遊戲的課程非常有趣。 2. 透過實際去田調更加認識在地文化。 |
| 活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述) | |
|  |  |
| 君達香草休閒農場介紹有機種植 | 秧悅美地店酒店介紹有機香草種植 |



君達香草休閒農場介紹香草雞雞蛋



吉安鄉好客藝術村田調

活動紀錄表

| | |
|---------|---|
| 活動主題 | 實境遊戲體驗工作坊第一場 |
| 活動時間 | _113_年_3_月_12_日 _15_時_10_分 至 _18_時_00_分 |
| 活動地點 | 藝術學院 A320 教室 |
| 主講人 | 李美玲講師 |
| 參與人數 | 27 |
| 活動內容 | <ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 宜花數位機會中心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 實境遊戲概念體驗 ● 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 認識實境遊戲在文化觀光運用的價值性，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)

| | |
|---|--|
|  |  |
| 業師分享實境遊戲軟體 | 業師分享分享實境遊戲軟體 |

活動紀錄表

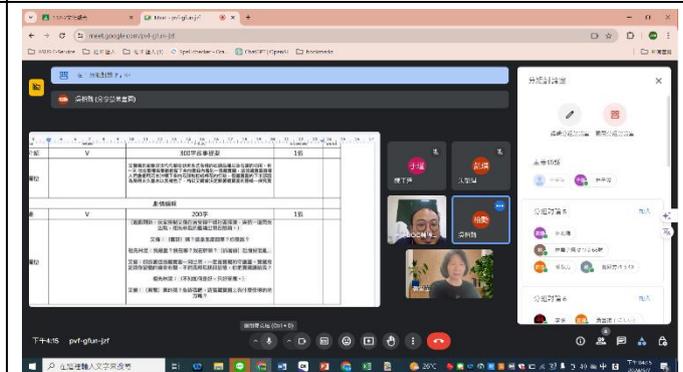
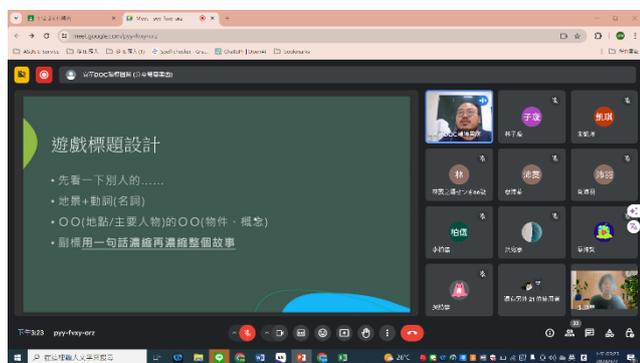
| | |
|---------|---|
| 活動主題 | 實境遊戲體驗工作坊第二、三場 |
| 活動時間 | _113_年_4_月_30_日 _15_時_10_分至_18_時_00_分 _113_年_5_月_07_日 _15_時_10_分至_18_時_00_分 |
| 活動地點 | 線上課程 |
| 主講人 | 陳日瑒講師 |
| 參與人數 | 27 |
| 活動內容 | <ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 宜花數位機會中心陳日瑒講師分享沉浸式互動體驗應用 APP 設計與線上演練 ● 講座重點與預期助益 沉浸式互動體驗應用 APP 設計概念與功能，增進認識設計邏輯線上演練及研討，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 真正的去實際操作而非單純的紙上談兵 實地參訪紀錄製作遊戲的課程非常有趣 |

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



04 月 30 日實境遊戲線上課程

04 月 30 日實境遊戲線上課程



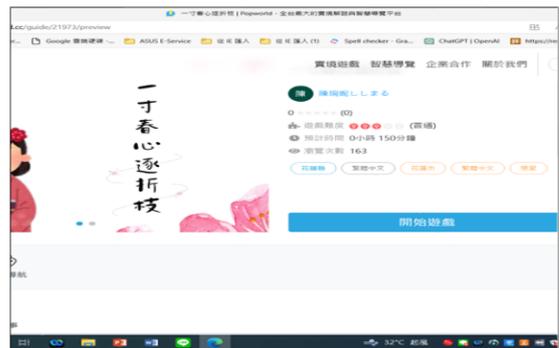
05 月 07 日實境遊戲線上課程

05 月 07 日實境遊戲線上課程

活動紀錄表

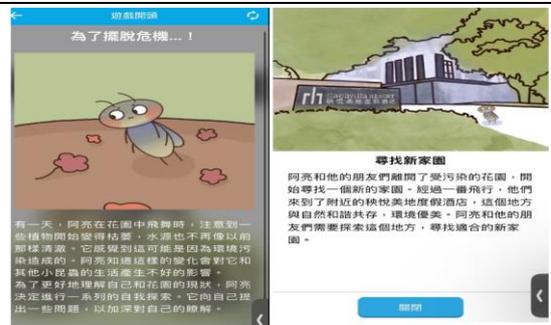
| | |
|---------|---|
| 活動主題 | 文化觀光實境遊戲成果發表 |
| 活動時間 | _113_年_6月_11_日 _15_時_10_分至_18_時_00_分 |
| 活動地點 | 線上課程 |
| 主講人 | 張淑華老師 |
| 參與人數 | 27 |
| 活動內容 | <ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 各分組分享學期製作沈浸式實境遊戲成果及交流 ● 講座重點與預期助益 線上分享各組成果及交流心得，增進學習成長 實境遊戲設計成果並置放於蹦蹦世界 APP，擴散學習成果 |
| 活動回饋與成效 | <ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 外出參訪及設計關卡有趣 小組討論問題的部分，可以跟不同想法的同學交換意見 利用 app 結合觀光 |

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



期末成果發表照片

第一組一寸春心逐折枝實境遊戲設計成果



第三組阿亮遊干城實境遊戲設計成果

第三組阿亮遊干城實境遊戲設計成果