

 **國立東華大學**
教學計劃表 Syllabus

中文課程名稱 Course Name in Chinese	洄瀾共好-在地數位創新實踐				
英文課程名稱 Course Name in English	Digital Innovations in Hualien				
科目代碼 Course Code	IM_41790	班別 Degree	<input checked="" type="checkbox"/> 學士班 Bachelor's <input type="checkbox"/> 碩專班 Master's program <input type="checkbox"/> 碩士班 Master's <input type="checkbox"/> 博士班 Ph.D.		
修別 Type	<input type="checkbox"/> 必修 Required <input checked="" type="checkbox"/> 選修 Elective <input type="checkbox"/> 學程 Program	學分數 Credit(s)	2	時數 Hour(s)	36

課程描述 Course Description					
<p>109-2的洄瀾共好-在地數位創新實踐課程則採雙向式互動課程設計，主要與「鳳林鎮北林三村社區發展協會」合作共同開設課程，將邀請協會理事長李美玲小姐擔任課程外部協力顧問，提供鳳林在地文化與地方需求，再者，搭配「蹦世界」平台，協助上課同學創意發想，建置屬於自己的在地文化互動APP，深化與在地的連結。</p> <p>蹦世界為全台最大智慧導覽與實境解謎平台，遊客可以透過手機APP或網頁瀏覽器使用平台上的智慧導覽，獲得更加深入的介紹與說明，享受深度旅遊的樂趣。本次洄瀾共好-在地數位創新實踐結合蹦世界平台讓學生從使用者化身為APP開發者，課程中將導引學生構思其創意，讓學生創作屬於自己的在地導向APP，此一教學課程實屬創新。而在創生上，本課程將與「鳳林鎮北林三村社區發展協會」合作共同開設課程，且將邀請協會理事長李美玲小姐擔任課程外部協力顧問，課程希望能透過這堂課讓學生與地方連結更為深化，達到創生的目的。主要操作方法如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第一階段為創意實現，首先在校內授課，認識蹦世界系統開發，並在東華大學校園內尋找主題嘗試APP建置，如「管理學院解密」或「圖書館藏寶」等創意APP開發。 2. 在熟悉系統後，則進入第二階段的創意與創新開發，此階段任務為學生分組，並針對社區美食、文史、店家或其他不同主題規劃內容素材。 3. 第三階段為連結創新與創生，主要為校外教學--蒐集資料，然後再回到學校電腦教室製作，並再次搭配校外教學的交互偵錯模式，反覆完成其規劃的APP。 4. 第四階段為深化與創生，亦即舉辦實地成果展，將於期末展示各組開發出來的APP。並針對好的學生成品，推薦至鳳林社區的例年活動進行展示，深化東華與鳳林社區的連結。 					
課程目標 Course Objectives					

為強化特色研究，並結合在地實踐發展，本校長期執行「大學社會責任（University Social Responsibility；USR）」實踐，深耕花東。國立東華大學位處花蓮中區，地理位置上對花蓮南北鄉鎮均可有效連結，且作為花蓮唯一一所國立大專院校，將校內教職與學生等重要資產融入在地更是責無旁貸。為建立「科技創新與在地培力共好」的典範經驗，本目標規畫透過本校人工智慧學院與理工學院之資訊科技應用能量，輔以管理學院的經營管理素養、原住民族學院與人文社會科學學院的在地關懷經驗、藝術學院的文藝創新與再造、環境學院的自然永續思維來組織一個以「資訊科技創新」為主，並輔以「優質經營管理」、「在地關懷」、「文創亮點培育」與「自然永續發展」專業思維的在地培力組織，協助花蓮在地各場域進行跨領域資訊創新應用，達到城鄉翻轉、價值再造、永續在地的目的。

本課程相對應之社會實踐議題與SDGs如下：

- 提升在地教育品質，培育東部專業人才，創造區域優勢(對應之SDG為優勢教育)
- 協助在地特色產業轉型，提升工作機會與經濟成長(對應之SDG為合宜工作與經濟成長)
- 以科技為主，管理為輔，協助在地特色產業進行價值提升、經營再造與創新實踐(對應之SDG為產業、創新與基礎建設)
- 與在地特色產業共同努力，翻轉社區與產業經營思維，邁向永續培力，花蓮共好(對應之SDG為永續城市與社區)

系專業能力 Basic Learning Outcomes	課程目標與系專業能力相關性 Correlation between Course Objectives and Dept.'s Education Objectives
A. 具備資訊管理基礎與跨學域的應用能力。 Cultivate the personnel with the capability of basic and interdisciplinary information management	●
B. 具備以資訊科技為核心，擁有高度專業技術與國際視野之能力。 Cultivate professional personnel with international perspective and the capability of using information	○
C. 具備資訊管理創新、研發、企劃之資訊管理人才之整合能力。 Cultivate senior personnel with the capability of innovation, research and development and integrated planning	●
D. 具備企業資訊化的能力。 Cultivate the personnel with the capability of computerization of enterprises	○
E. 具備業界多媒體應用、網站經營以及資訊行銷所需之能力。 Cultivate the personnel with the capability of multimedia applications, website operations, and information marketing	●

F. 具備認知新興資訊產業發展所需之能力 Cultivate the personnel with the capability for the emerging information industry	○
圖示說明 Illustration : ● 高度相關 Highly correlated ○ 中度相關 Moderately correlated	

授課進度表 Teaching Schedule & Content

老師的提醒【這是玩真的~的課程】

一、本課程有三次重要的校外教學活動，都不能請假，3/15(一)、5/15(六)校外教學以及 6/5(六)辦理社區實境解謎主題活動成果展，請先確認這三個日期均能配合參加再決定修課。

二、本課程屬與實踐型創意課程，會需要額外花費很多時間去與小組成員討論、研發與往返社區地方，請確認自己的興趣與時間能夠投入實作與學習。

上課時間	課程內容	備註
第 1 週 2/22	課程介紹說明/分組	
第 2 週 3/1	二二八連假	
第 3 週 3/8	軟體應用案例說明與系統教學(一)	蹦世界講師演講
第 4 週 3/15 13:00-17:00	軟體應用案例說明與系統教學(二) 校外教學:北林伯公大探險	【請勿請假】
第 5 週 3/22	校園實境解謎主題實作(一) 概念發想與資料蒐集	電腦教室上機操作
第 6 週 3/29	不上課	3/29 調課至 3/15 校外教學
第 7 週 4/5	清明兒童節連假	
第 8 週 4/12	校園實境解謎主題實作(二) 實境解謎遊戲實地偵錯修改	
第 9 週 4/19 【期中考週】	校園實境解謎主題實作(三) 實境解謎遊戲實地偵錯修改	期中考~繳交完成之 APP
第 10 週 4/26	社區環境概要說明與分組	
第 11 週 5/3	不上課	5/3 調課至 5/15 校外教學
第 12 週 /15(六) 8:00-17:00	社區實境解謎主題實作(一) 參訪與資料蒐集	【請勿請假】
第 13 週 5/17	不上課	調課至 5/15 校外教學

第 14 週 5/24	社區實境解謎主題實作(二) 系統 上機實作	成果展規劃報告與討論
第 15 週 5/31	不上課	5/31 調課至 5/15 校外教學
第 16 週 6/7	成果展籌畫	預計 6/5 辦理社區實境解謎主題活動 成果展 【請勿請假】
第 17 週 6/14	成果展籌畫	
第 18 週 6/21	成果展示活動	

教學策略 Teaching Strategies

課堂講授 Lecture 分組討論 Group Discussion 參觀實習 Field Trip
 其他 Miscellaneous:

教學創新自評 Teaching Self-Evaluation

創新教學(Innovative Teaching)

問題導向學習(PBL) 團體合作學習(TBL) 解決導向學習(SBL) 翻轉教室 Flipped Classroom
 磨課師 Moocs

社會責任(Social Responsibility)

在地實踐 Community Practice 產學合作 Industry-Academia Cooperation

跨域合作(Transdisciplinary Projects)

跨界教學 Transdisciplinary Teaching 跨院系教學 Inter-collegiate Teaching

業師合授 Courses Co-taught with Industry Practitioners

評量方式補充說明

Grading & Assessments Supplemental instructions

評分方式:

- 校內APP開發(25%)
資料收集完整度與APP創意規劃
APP開發完整度與友善度
- 鳳林社區APP開發(45%)
資料收集完整度與APP創意規劃
APP開發完整度與友善度
- 成果展發表與解說能力(30%)

作業設計:

作業一，主要針對東華大學校園元素與主題，嘗試APP建置，如「管理學院解密」或「圖書館藏寶」等創意APP開發(25%)，此作業之評分將由資管系專業教師針對APP的「資料收集完整度與APP創意規劃」與「APP開發完整度與友善度」進行評分。

2. 作業二，走入實際合作場域鳳林社區，尋找在地文化與內容元素，進行APP開發(45%)，評分方式同上。

3. 成果展發表與解說能力(30%)，本課程將在期末進行成果展示，並邀請鳳林社區合作對象來校觀摩，如學生成果甚佳，甚至可討論至鳳林社區進行系統展示。