



## 教學計劃表 Syllabus

課程名稱(中文) Course Name in Chinese	洄瀾共好-在地數位創新實踐			學年/學期 Academic Year/Semester	110/1
課程名稱(英文) Course Name in English	Digital Innovations in Hualien				
科目代碼 Course Code	IM_41790	系級 Department & Year	學四	開課單位 Course-Offering Department	資訊管理學系
修別 Type	學程 Program	學分數/時間 Credit(s)/Hour(s)	2.0/2.0		
授課教師 Instructor	/葉國暉/趙涵捷/林俞君/施姿伊/陳香吟				
先修課程 Prerequisite					
課程描述 Course Description					
<p>110-1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，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，搭配現有實境解謎遊戲「蹦世界」平台，作為同學深入了解在地的媒介，將地方體驗遊戲化，將創意與地方亮點揉合，建置屬於自己的在地文化互動遊戲，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實境解謎遊戲或智慧導覽，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遊戲開發者，課程中將導引學生擷取在地特色構思成為解謎故事，讓學生創作屬於自己的在地解謎遊戲，透過遊戲體驗工具創新課程設計，也使同學增添學習興趣與深化在地認識。同學學習後產出專屬鳳林的小鎮遊戲，預期用於回饋在地成為深度漫遊亮點遊程，豐富遊客到訪小鎮遊戲體驗，並藉由會員人數眾多的蹦世界平台曝光，為小鎮旅遊宣傳，帶動產業創生活化。主要操作方法如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 第一階段基礎認識及實作：首先在校內授課，認識蹦世界系統架構，並在東華大學校園內尋找主題嘗試遊戲建置，如「管理學院解密」或「圖書館藏寶」等遊戲開發。並規劃為校園競賽邀請師生參與解謎，加強學生對小組作品認同感。</li> <li>2. 第二階段創意與創新開發：此階段學生將由各組討論遊戲主軸，參酌社區美食、文史、店家或其他不同主題規劃遊戲架構與內容。</li> <li>3. 第三階段為連結創新與創生：透過場域校外教學蒐集資料，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檢討，完成規劃的遊戲關卡內容。</li> <li>4. 第四階段為深化與創生：將遊戲成品以場域成果展方式呈現，於期末展示各組開發的遊戲關卡，並實地進行解謎活動。針對符合在地需求的學生作品，輔導學生洽談授權事宜，將遊戲留在社區使用，提高學生認同，並深化東華與鳳林小鎮的連結。</li> </ol>					
課程目標 Course Objectives					
<p>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。</p> <p>本課程相對應之社會實踐議題與SDGs如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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)</li> <li>● 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)</li> <li>● 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)</li> <li>● 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)</li> </ul>					

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 technology	○
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

週次 Week	內容 Subject/Topics	備註 Remarks
1	先導遊戲體驗 / 學期行程公告	
2	軟體應用案例說明校園遊戲體驗	
3	校園實境解謎主題實作(一)系統操作說明	
4	校園實境解謎主題實作(二)校園線索蒐集 / 遊戲製作	
5	校園實境解謎主題實作(三)校園線索蒐集 / 遊戲製作	
6	校園實境解謎主題實作(四)校園線索蒐集 / 遊戲製作	
7	【校外教學】社區實境解謎主題實作(一)遊戲體驗 / 參訪	
8	【校外教學】社區實境解謎主題實作(二)認識鳳林 / 社區特色解說	
9	期中考試週 Midterm Exam	
10	全校運動會 停課一次	
11	【校外教學】社區實境解謎主題實作(三)參訪與資料蒐集	
12	社區實境解謎主題實作(四)系統上機實作	
13	社區實境解謎主題實作(五)系統上機實作	
14	社區實境解謎主題實作(六)系統上機實作	
15	調課至1/2成果展	
16	調課至1/2成果展	
17	調課至1/2成果展	
18	【校外教學】期末成果展	

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

其它 other:

---

學期成績計算及多元評量方式 Grading & Assessments									
配分項目 Items	配分比例 Percentage	多元評量方式 Assessments							
		測驗 會考	實作 觀察	口頭 發表	專題 研究	創作 展演	卷宗 評量	證照 檢定	其他
平時成績 General Performance									
期中考成績 Midterm Exam	40%		✓						
期末考成績 Final Exam	45%		✓						
作業成績 Homework and/or Assignments									
其他 Miscellaneous (出席)	15%								
評量方式補充說明 Grading & Assessments Supplemental instructions									
<p>評分方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>校內遊戲開發(40%) 資料收集完整度與遊戲創意規劃 遊戲開發完整度與友善度</li> <li>鳳林社區遊戲開發(45%) 資料收集完整度與APP創意規劃 遊戲開發完整度與友善度</li> <li>出席(15%)</li> </ol> <p>注意事項： 本課程注重團隊精神且須由小組合作完成各項作業，如有因個人因素請假延誤組內工作致影響小組運行者，將視情況按個人學期分數斟酌扣分。</p> <p>作業設計：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>作業一，主要針對東華大學校園元素與主題，嘗試遊戲建置，如「管理學院解密」或「圖書館藏寶」等創意遊戲開發(40%)，此作業之評分將針對遊戲的「資料收集完整度與遊戲創意規劃」與「遊戲開發完整度與友善度」進行評分。</li> <li>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，進行遊戲開發(45%)，評分方式同上。</li> <li>成果展發表與解說能力，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，可輔導協助討論授權由鳳林社區持續使用。</li> <li>期末遊戲製作優秀團隊將邀請有償協助製作「花蓮鐵道文化園區」實境解謎遊戲。</li> </ol>									
教科書與參考書目 (書名、作者、書局、代理商、說明) Textbook & Other References (Title, Author, Publisher, Agents, Remarks, etc.)									
<p>課程教材網址(含線上教學資訊, 教師個人網址請列位於本校內之網址) Teaching Aids &amp; Teacher's Website(Including online teaching information. Personal website can be listed here.) 線上教學網址: meet.google.com/jkw-tsqx-sfn (Google meet會議代碼: jkwtxsqsf)</p>									
其他補充說明 (Supplemental instructions)									