

國立東華大學教學卓越中心  
109-2 三創教學課程成果報告書

計畫主持人：葉國暉老師

單位：資訊管理學系

# 目錄

壹、109-2 成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件(活動紀錄表)-----	12

## 國立東華大學-三創教學課程

### 109-2 執行成果報告書確認表

課程/學程名稱：洄瀾共好－在地數位創新實踐		
授課教師：葉國暉		
服務單位：資訊管理學系 / 教授		
班級人數：33		
勾選	繳交項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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)

- 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)

# 三創教學課程-執行成果總報告

## 單一課程/跨領域課程

### 一、課程內容特色

- 創新：透過既有遊戲平台認識在地體驗的創新多元管道。
- 創意：從熟悉的校園環境開始到陌生的在地場域，發揮創意設計具有故事情節的實境解謎遊戲。
- 創生：透過社區發展協會提供導覽服務，安排戶外教學深度了解在地文史與文化背景，並製作出專屬於鳳林的實境解謎遊戲，回饋在地創造觀光亮點。(對應之 SDG 為合宜工作與經濟成長)

### 二、特殊創意/活動規劃

- 特殊創意：結合現有實境解謎遊戲平台作為課程主要工具，用遊戲啟發同學創作與認識在地的興趣，產出鳳林遊戲可回到社區延續使用。
- 活動規劃：
  1. 校園解謎體驗：課程講師量身打造校園實境解謎遊戲，讓修課同學從遊戲中體驗學習。
  2. 多次戶外教學：透過社區在地夥伴協助，規劃內容豐富且與在地緊密連結的戶外教學，讓修課同學認識不同的鳳林小鎮，並從中蒐集遊戲素材資料，產生認同感。
  3. 實體遊戲製作：原定規畫期末至作鳳林小鎮實境解謎，邀請東華師生、鳳林在地居民參與成果發表體驗，並由社區發展協會選擇適合留用者，由社區提供遊客作為認識在地的不同工具。

### 三、教學策略/教學方法

主要課程設計如下：

1. 第一階段為創意實現，首先在校內授課，認識躡世界系統開發，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。原規劃以同學課堂實作校園解謎遊戲辦理實境解謎競賽，因疫情暫緩實施。  
(「謎走東華」競賽報名網址：<https://usr.ndhu.edu.tw/mwndhu/>)
2. 第二階段創意與創新開發，熟悉系統操作後，針對合作場域－鳳林的在地美食、文史、店家或其他不同主題規劃內容素材。
3. 第三階段連結創新與創生，透過校外教學蒐集資料，再回到學校電腦教室登錄遊戲平台製作，並再次搭配校外教學的交互偵錯模式，反覆完成規劃的實境解謎遊戲。
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解謎遊戲，並針對適合在地的作品，推薦媒合至鳳林社區提供遊客延續使用，深化東華與鳳林社區的連結。
5. 教學模式：

教學模式(請擇一)	執行方式
<input type="checkbox"/> TBL(team-based learning) <input checked="" type="checkbox"/> PBL (problem-based learning) <input checked="" type="checkbox"/> SBL(solution-based learning) <input type="checkbox"/> Flipped classroom <input type="checkbox"/> 其他_____	本課程主要以問題解決導向學習法，帶領學生進入在地場域，利用資訊科技，輔以創新創意思維，協助在地產業再造與價值提升。

#### 四、課程/學程相關產業分析

我國政府在 2019 年啟動國安層級的「地方創生國家戰略計畫」，旨在協助地方創造亮點特色，重振在地產業，帶動人口發展與經濟成長，而處於數位科技與智慧應用時代，如何利用創新科技來協助地方創生已然成為我國政府長遠發展目標之一。花東地方人文、自然資源豐富多元，但相較西部相對偏遠地區，經濟遲緩與人口外移，使得地方發展產生瓶頸。在觀光市場多元競爭的情況下，發展在地特色文化的深度體驗才是小鎮旅遊的重要關鍵。花蓮縣鳳林鎮文化底蘊濃厚，慢城特色、客家文化、農產亮點及歷史故事等十分豐富，是小鎮發展深度觀光的重要基石。

加上在地社區發展協會集合社區居民團結並凝聚在地共識，共同朝向低度開發的深度體驗模式發展，疫情前每年都舉辦「百鬼夜行」、「泥巴找到田」等在地特色活動吸引大規模人潮，具有發展深度觀光的潛力。

#### 五、整體活動執行成果效益

- 熟悉創新工具及創意應用實務。
- 修課同學深度認識鳳林鎮環境及文史。
- 啟發修課同學對在地環境認識興趣。
- 創作符合在地需求實境解謎遊戲，提供社區延續使用，強化學生與社區連結。
- 校園實境解謎遊戲：7組
- 鳳林實境解謎遊戲：8組(評選後三組遊戲留用社區。)

## 六、多元評量尺規

本課程「洄瀾共好-在地數位創新實踐」，除期中製作東華校園的實境解謎遊戲之外，期末將與鳳林在地社區協力夥伴共同評選，選出適合留用社區的解謎遊戲，與同學洽談授權後，作為社區導覽或遊客自由行體驗之用。因此評分包含期中校園實境解謎遊戲、期末鳳林場域實境解謎遊戲、期末報告（因疫情取代實體成果發表會），以及特別加分事項（由社區評估符合遊客屬性選取三組留用）評分比例如下：

1. 期中東華校園實境解謎遊戲 40%
2. 期末鳳林場域實境解謎遊戲 45%
3. 期末報告 15%
4. 特別加分事項

## 七、學生整體意見與回饋（整體活動滿意度、文字意見回饋等）

課程名稱：A2 洄瀾共好-在地數位創新實踐(0018-0047) 授課教師： 填答人數：30

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
<b>(一)教學策略方面 (M=4.1400)</b>										
1.考慮學生先備知識。	0	0	1	3.3	11	36.7	11	36.7	7	23.3
2.能注意學生學習情形。	0	0	0	0	3	10.0	17	56.7	10	33.3
3.能與學生生活經驗連結。	0	0	0	0	3	10.0	16	53.3	11	36.7
4.能引起學生學習動機。	0	0	0	0	1	3.3	19	63.3	10	33.3
5.根據學生學習狀況調整課程。	0	0	0	0	4	13.3	18	60.0	7	23.3
<b>(二)教材準備方面 (M=4.244)</b>										
1.教師熟悉授課內容。	0	0	1	3.3	2	6.7	16	53.3	11	36.7
2.教學充份準備。	0	0	0	0	5	16.7	14	46.7	11	36.7
3.教材與時更新。	0	0	0	0	4	13.3	13	43.3	13	43.3
<b>(三)師生互動方面 (M=4.4750)</b>										
1.教師與學生互動佳。	0	0	0	0	2	6.7	12	40.0	16	53.3
2.接納學生意見。	0	0	0	0	2	6.7	13	43.3	15	50.0
3.有耐心回應學生問題。	0	0	0	0	0	0	13	43.3	17	56.7
4.尊重不同性別、性傾向之學生。	0	0	0	0	2	6.7	13	43.3	15	50.0
<b>(四)評量方法方面 (M=4.1000)</b>										
1.教師清楚說明評量方式。	0	0	0	0	5	16.7	16	53.3	9	30.0
2.評量內容能反映學生學習情形。	0	0	1	3.3	5	16.7	16	53.3	8	26.7
3.評量標準一致。	0	0	0	0	8	26.7	12	40.0	10	33.3
4.作業或報告給予回饋。	0	0	0	0	4	13.3	17	56.7	9	30.0

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意																																		
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%																																	
<b>學生自我學習評量</b>																																											
<b>創意(M=4.2111)</b>																																											
1.我會有很多發想、思考與靈感	0	0	0	0	4	13.3	17	56.7	9	30.0																																	
2.我會融合舊有的知識成為新的想法	0	0	0	0	4	13.3	17	56.7	9	30.0																																	
3.我會尋找不同領域知識之間的關聯性	0	0	0	0	2	6.7	17	56.7	11	36.7																																	
<b>創新(M=4.1556)</b>																																											
4.我變得更有邏輯組織能力	0	0	0	0	3	10.0	20	66.7	7	23.3																																	
5.我變得更有團隊溝通與合作能力	0	0	1	3.3	1	3.3	18	60.0	10	33.3																																	
6.我變得更有發現問題與解決問題能力	0	0	0	0	4	13.3	19	63.3	7	23.3																																	
<b>創業(M=4.0333)</b>																																											
7.我能應用課堂知識在專題報告/作品中	0	0	1	3.3	3	10.0	21	70.0	5	16.7																																	
8.我能統合課堂知識在各類活動/計畫中	0	0	0	0	4	13.3	19	63.3	7	23.3																																	
9.我能實踐課堂知識在實習/兼差中	0	0	0	0	5	16.7	20	66.7	5	16.7																																	
我認真投入本課程的學習（含參與討論、繳交作業等）																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="6">我認真投入本課程的學習（含參與討論、繳交作業等）</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>次數</th> <th>百分比</th> <th>有效百分比</th> <th>累積百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">有效的</td> <td>非常符合</td> <td>10</td> <td>33.3</td> <td>33.3</td> <td>33.3</td> </tr> <tr> <td>符合</td> <td>16</td> <td>53.3</td> <td>53.3</td> <td>86.7</td> </tr> <tr> <td>尚符合</td> <td>4</td> <td>13.3</td> <td>13.3</td> <td>100.0</td> </tr> <tr> <td>總和</td> <td>30</td> <td>100.0</td> <td>100.0</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>											我認真投入本課程的學習（含參與討論、繳交作業等）								次數	百分比	有效百分比	累積百分比	有效的	非常符合	10	33.3	33.3	33.3	符合	16	53.3	53.3	86.7	尚符合	4	13.3	13.3	100.0	總和	30	100.0	100.0	
我認真投入本課程的學習（含參與討論、繳交作業等）																																											
		次數	百分比	有效百分比	累積百分比																																						
有效的	非常符合	10	33.3	33.3	33.3																																						
	符合	16	53.3	53.3	86.7																																						
	尚符合	4	13.3	13.3	100.0																																						
	總和	30	100.0	100.0																																							

- 題目八、從開學上課至今，我對於這門課最喜歡的有哪些？請簡單說明
- 題目九、請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做那些調整，我覺得更有助於我的學習（包含教學內容、方法、評量方式...等方面）
- 題目十、老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？

18	八：都蠻喜歡的。 九：不用。 十：沒有。
19	八：可以做遊戲，以小組形式討論，廣納各種聲音。 九：無。 十：無。
20	八：戶外教學、想題目。 九：分組、評分有夥伴互評。 十：沒。
21	八：戶外教學。 九：我覺得把遊戲做出來就好，不需要一定找人玩。 十：否。
22	八：比較有彈性、需要一直動腦、需要團隊合作、想像力和創意的運用。 九：無。 十：否。
23	八：自己實作，自己思考規劃。充滿彈性。 九：無。 十：無。
24	八：校外參訪。 九：不確定，第一次修習這類課程。 十：無。

25	八：對於課程解說非常清楚。 九：能夠有更多的時間來學習。 十：否。
26	八：課堂小組討論，與校外教學。 九：目前沒有。 十：無。
27	八：都喜歡。 九：無。 十：無。
28	八：可以玩實境解謎，並親自設計遊戲！ 九：無。 十：無。
29	八：無。 九：無。 十：無。
30	八：無。 九：希望能夠多點設計思考的環節協助發想。 十：無。
31	八：校外教學。 九：我覺得老師很棒。 十：無。
32	八：戶外教學、激發思考、團隊合作、增進溝通能力。 九：討論時間不夠。 十：無。
33	八：課堂有趣，可以動手實作。

	九：無。 十：無。
34	八：可以自己製作屬於自己的遊戲。 九：沒有。 十：沒有。
35	八：可以自由的創作。 九：製作A P P的時間偏趕。 十：無。
36	八：鳳林的參訪體驗，實際走出校園的新穎。 九：暫無。 十：沒有。
37	八：鳳林校外教學。 九：無。 十：否。
38	八：校外教學的部分。 九：更多實作。 十：沒有。
39	八：創新的課程設計。 九：我覺得沒什麼問題。 十：沒有。
40	八：會出門實境解謎。 九：可以選各自熟悉的鄉鎮遊戲。 十：沒有。
41	八：校外教學，業師很用心。 九：P P T上傳到E學院。

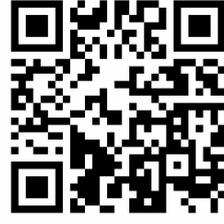
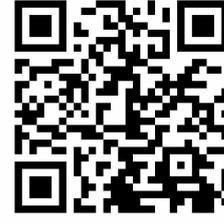
	十：無。
42	八：我喜歡校外教學因為很創新。 九：我覺得很完善了，包括其中作業繳交期限都很充足，資料提醒都具備完全。 十：否。
43	八：出去學校外面。 九：每天戶外教學。 十：無。
44	八：能夠結合地方特色，創造出推廣當地特色的實境遊戲。 九：或許能在一個時間，個別約談各組，更了界各組狀況。 十：無。
45	八：無。 九：無。 十：無。
46	八：校外教學，有得吃有得喝。 九：現階段我的學習還沒遇到太大困難，所以我也不太清楚還有哪裡可以改進。 十：沒有喔！
47	八：認識到A P P科技產業運用在社區營造的影響方式。 九：如果想要對學生的作品體驗展現出來，除了與社區合作活動，製作期末作品，還希望以其他方式，因為這樣的方式難免聯想是不是把學生當工具人核銷活動，並建議學生成品請讓學生簽署作品使用切結書，才讓社區使用進行其他的後續活動。 十：無。

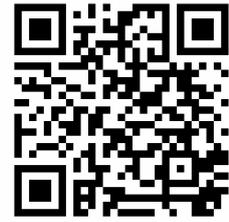
## 八、檢討與建議

本學期課程含括系統學習及在地參訪，內容豐富且多元，因此認識在地時間規劃較為匆促，又加上疫情影響，部分學生反應搜集素材時間緊迫。下學期將略為調整，將參訪時間增加，讓學生有充足時間製作遊戲，提高遊戲設計品質。

## 九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

原訂於鳳林鎮舉辦遊戲成果發表展，廣邀在地居民及本校師生參與，惟因疫情影響改為線上小型發表會。因此無相關媒體報導，遊戲成果如附：(請先下載「蹦世界」App後掃描即可開啟。)

第一組	第二組	第三組	第四組
			
第五組	第六組	第七組	第八組



十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



東華校園管理學院實境解謎活動進行中。



認識鳳林鎮及遊戲主題小組討論。



鳳林鎮戶外教學導覽並蒐集素材。



蹦世界創辦人黃勝宏經驗分享與同學互動。

## 活動紀錄表

活動主題	管院實境解謎初體驗
活動時間	110年3月8日 14:00~16:00
活動地點	管理學院/管理學院 D117
主講人	林俞君
參與人數	37
活動內容	<p>本次課程以認識在地場域－「鳳林鎮」為目的，結合「蹦世界」實境解謎遊戲平台，激勵學生發揮想像力與創造力，讓修課學生從設計遊戲做中學，深度了解鳳林文史與在地故事。課程教師結合洄瀾共好大學社會責任中心共同設計一款本課程專屬管理學院實境解謎遊戲，供學生體驗遊戲平台使用介面及設計遊戲解謎概念。</p>
活動回饋與成效	<p>此款實境解謎遊戲以管理學院為主要場域，使用 QR code 觸發遊戲關卡，修課同學可分頭闖關，提高遊戲品質與成效，運用 AR、音訊、圖片等提示，即便是熟悉的校園環境也能增添學習參與感與趣味性。期透過本次體驗引起學生學習興趣，闖關後於教室內進行系統介面解說，使學生了解其中設計與操作原理，作為日後設計遊戲基礎。</p>

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



闖關活動照



闖關活動照

## 活動紀錄表

活動主題	第一次戶外教學（鳳林實境解謎遊戲體驗）
活動時間	110年3月15日 13:00~17:00
活動地點	鳳林北林三村社區
主講人	北林三村社區發展協會理事長 李美玲
參與人數	37
活動內容	鳳林鎮北林社區既有本校學生製作「北林伯公大冒險」實境解謎遊戲，經由本次戶外教學，讓修課同學體驗以鳳林伯公廟史料為主題的解謎遊戲，並邀請設計此款遊戲的同學經驗分享，期藉由此次實地體驗，讓同學感受遊戲與在地文史融合的趣味性，並簡要導覽鳳林鎮文史據點，建立同學對鳳林鎮初步的輪廓與概念。
活動回饋與成效	同學手持鳳林地圖親身體驗闖關遊戲，從遊戲中認識鳳林，不但增添課程之趣味性，更逐步累積同學構思不同遊戲主題的想法，學生也可藉由搜集素材的機會，深度認識學校鄰近鄉鎮，進而認同花蓮在地文化，深化為在地情感連結。
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
參與「北林伯公大冒險」遊戲	「北林伯公大冒險」遊戲設計者經驗分享

## 活動紀錄表

活動主題	蹦世界遊戲企劃師分享會
活動時間	110年3月22日 14:00~16:00
活動地點	理工學院 D301 電腦教室
主講人	蹦世界數位創意股份有限公司遊戲企劃師 <u>郭秉昱</u>
參與人數	37
活動內容	本次邀請蹦世界公司遊戲企劃師郭秉昱先生蒞校演講，分享遊戲創作發想過程，以及遊戲設計的經驗與技巧。講師特地製作一款校園簡易版實境解謎遊戲，讓同學一邊實地體驗，一邊講解設計理念及介面操作技巧，使學生更深入了解介面的使用與操作細節。
活動回饋與成效	透過線上實際操作，使學生懂得每個操作介面及使用方法，也縮短學生摸索系統的時間，過程中講師不忘分享自己遊戲設計經驗，也讓學生實際體驗遊戲設計的奧妙，讓學生可以在創作遊戲過程中，得到不同的啟發，進而設計出更多元的實境解謎遊戲。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



講師講解分享內容



講師讓同學實際線上操作



## 活動紀錄表

活動主題	第二次戶外教學（場域導覽及資料收集）及 蹦世界數位創意股份有限公司創辦人分享座談
活動時間	110年5月15日 09:00~16:00
活動地點	鳳林北林三村社區
主講人	北林三村社區發展協會 理事長 李美玲 蹦世界數位創意股份有限公司 創辦人 黃勝宏
參與人數	37
活動內容	本次戶外教學由鳳林在地協力夥伴－花蓮縣鳳林鎮北林三村社區發展協會李美玲理事長帶領學生實地導覽解說，透過實地走訪讓學生更深入了解鳳林歷史與特色文化，並開始發想遊戲主題、搜集素材。亦邀請蹦世界黃勝宏創辦人蒞臨鳳林，分享其創業經歷與遊戲平台設計經驗，也請創辦人聽取各組創作理念並給予相關建議。
活動回饋與成效	因學生對鳳林鎮各個景點故事與歷史文化較為陌生，故規劃校外教學實地走訪，使學生能更深入了解鳳林歷史與文化，同學亦藉由難得的戶外教學機會充分搜集遊戲素材，應用於遊戲創作中。此外，透過創辦人的座談分享遊戲創作與在地結合的經驗，更讓同學瞭解「創意發想」成為「創業主題」的過程，也將逐步擴大成為觀光遊憩中的特色軟實力。講座中同學對於遊戲公司運作、遊戲創作等疑問均十分好奇，講者亦傾囊相授毫不藏私，互動熱絡。
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	



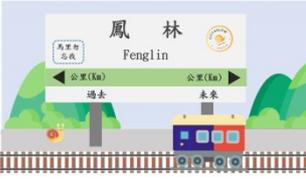
場域導覽成功大合照



與蹦蹦世界創辦人合影

### 活動紀錄表

活動主題	線上期末鳳林實境解謎遊戲成果發表
活動時間	110年6月7日 14:00~16:00
活動地點	Google meet 線上成果發表
主講人	洄瀾共好大學社會責任中心 主任 林俞君
參與人數	37
活動內容	因應疫情，原訂於鳳林鎮舉辦的成果發表會改由線上發表形式，由各組學生簡報小組設計的遊戲理念與解謎方法，完成本學期的線上成果發表會。並邀請社區在地協力夥伴－花蓮縣鳳林鎮北林三村社區發展協會李美玲理事長共同參與，發掘遊戲設計具有潛力適合留用，提供到訪鳳林遊客可實際體驗的實境解謎遊戲。
活動回饋與成效	透過線上發表會方式，讓各組學生觀摩其他組別設計的遊戲，也可以提供回饋與交流，並總結學期心得與感想，學生普遍認為從設計遊戲中認識在地文化是十分有趣的教學方式。
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	



第一~四組鳳林實境解謎遊戲封面照

第五~八組鳳林實境解謎遊戲封面照