

國立東華大學教學卓越中心
110-1 三創教學課程成果報告書

計畫主持人：葉國暉教授

單位：管理學院 資訊管理學系

目錄

壹、110-1 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	10

國立東華大學-三創教學課程

110-1 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：趙涵捷、葉國暉、林俞君、陳香吟、施姿伊		
服務單位：資訊管理學系		
班級人數：29 人		
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

國立東華大學與本課程合作場域鳳林鎮相鄰，讓學生透過課程熟悉所處環境深厚的文化底蘊，進而認同在地產生情感連結，是責無旁貸的要務。本課程期能在學校與社區的共同合作下，搭配簡便可及的實境遊戲平台，為在地文化找到新的推廣方式，也將學生創作的實境遊戲在社區延用，激起更多火花。

本課程搭配使用實境解謎遊戲平台「蹦世界」，透過系統學習，了解實境遊戲製作概念與構想生成過程，透過與社區夥伴共同規劃多次校外參訪，除了有效啟發修課同學對在地認識的興趣之外，深度體驗與遊戲素材蒐集也讓同學對場域留下深刻印象，有助於啟發同學創意並具體實踐。課程最後將產出遊戲系統回饋社區，不但強化學生與社區的緊密連結；對社區而言，也可有效強化觀光場域亮點。

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

創新：啟發修課學生對在地特色認識興趣，搭配使用實境解謎遊戲平台「蹦世界」，有效降低非資訊背景學生的數位門檻。

創意：在了解實境遊戲製作概念與構想生成過程中，無論是遊戲謎底或是提示線索，可透過文字、語音、影片、AR 實境擴增等功能增加遊戲趣味性，有助於啟發同學創意並具體實踐。

創生：透過課程熟悉所處環境深厚的文化底蘊，最後將產出遊戲系統回饋社區，讓產出的實境解謎遊戲得以延續使用，不但強化東華大學與社區的緊密連結；對社區而言，也可有效強化觀光場域亮點，進而認同在地產生情感連結、提升東華大學與社區合作之正面形象與連結性。

三、教學策略/教學方法

請描述運用的教學方法、策略等創意教學

以科技為主軸反饋在地需求，採雙向式互動課程設計，透過全台最大的智慧型導覽及實境遊戲平台「Pop World 蹦世界」軟體工具降低技術門檻，使非資訊、程式專長學生也能利用科技深化在地連結。第一階段從體驗上學期(109-2)修課同學所設計的校園實境解謎開始引發學生興趣，學習設計架構及系統功能，提升課程和學生作品的延續性。以東華校園場景作為主要實境解謎練習實作場域，同學融合校園資訊如：校史、校徽、特色動植物、特色建築、裝置藝術等元素作為謎題線索，遊戲製作過程中展現合作精神，更是第二階段場域實踐的重要技能培養，可在日常生活環境中快速熟悉系統實作與功能，並於期中作業繳交後辦理校園實境解謎競賽。

第二階段以實踐在地參與為目標，在社區協會理事長帶領下，認識鳳林客家文化及日治時期遺留下的文史建物。針對社區歷史、文化、飲食、特色產品等不同主題進行遊戲規劃與實踐，開發出鳳林專屬的實境解謎遊戲。

於學期末辦理成果發表會，遊戲以成果展方式實體呈現，邀請學校師生及社區民眾參與，提升遊戲作品互動性，真正讓同學體認透過資訊技術協助社區，讓在地亮點發光。爾後，教師群及在地協會評估後選出適合留用的實境解謎遊戲提供社區導覽或遊客深度觀光體驗之作品與學生簽訂授權，移交給社區使用，提高作品延續性，讓遊客及外地人能透過遊戲更了解鳳林，強化學生永續在地精神。

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

近年來地方創生概念興起，尤其花東地方人文與自然資源豐富，卻因地處相對偏遠，經濟發展緩慢與人口嚴重外移，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皆有特色，是小

鎮發展深度觀光的重要基石。本課程集結年輕人的創意思維，跳脫原本文化保護的框架，並思索如何利用遊戲方式讓遊客探索地方文物，學期間更邀請社區發展協會及在地青年為學生進行地方文化深度導覽，在親自走訪地方城鎮後尋找遊戲製作元素，讓地方文化呈現方式更為多元。每學期末將會場拉至地方社區舉辦課程成果展，增加學生與在地互動，透過特色活動吸引大規模人潮參與，除了認識社區外，更活絡地方小型店家經濟，不僅為鳳林帶來不少觀光人潮，更提升小鎮特色亮點。

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

學生方面，整體課堂互動性高，無論是組內討論、線索蒐集與遊戲設計等，均以小組為單位進行，培養同學團隊合作及溝通能力，當中更因人文科技背景與理工專業背景的同學共組，運用各自不同擅長的領域激盪出火花，協力產出本學期 2 項實境解謎遊戲。校外參訪過程中，同學也體會到和課本上的知識相比，真正踏入社區身歷其境拜訪更能投入當地文化帶來的震撼。

教師方面，透過與學生間的互動了解多元的授課方式可以成功吸引同學駐足聆聽，與一般單向授課最大不同在於小組進行可以讓學生自己探索溝通，不會侷限發想框架，更能激盪出別出心裁、令人眼睛一亮的作品。另因應疫情採線上授課模式時，教師們應該如何改變教學方法跳脫環境限制，又能有效讓學生吸收課程內容，例如：使用 Miro 線上小黑板讓不擅長主動發言的同學能用文字表達想法；利用 Kahoot 學習平台讓全班同學決定課程進行模式，突破傳統課堂與線上教學帶來的不便，增添教學趣味。

【質化指標】(對應當初申請計畫之預期成果)

- 於學期中舉辦林田移日本民村參訪，引領修課同學深度認識鳳林鎮的環境及文史，結合科技平台投入創新創意發想，實踐在地認同和自主學習興趣。
- 於期末舉行成果發表會，透過同學設計的遊戲關卡與在地店家緊密相連，遊戲進行中不僅了解地方文化外，更將在地的特色小物(如鳳林美食及在地文創品的手作體驗等)作為活動兌換的紀念品，提高遊客與店家的互動性，讓參與的玩家可以透過手中的兌換券再度走進社區，達到課程與在地產業共榮的目的。

【量化指標】(對應當初申請計畫之預期成果)

- 本學期辦理鳳林社區參訪 3 次，讓修課學生透過社區發展協會與青年深入導覽，了解地方歷史脈絡、客庄文化、農業亮點等，達到認識、欣賞其他族群文化與民俗風情成效。
- 舉辦期中校園解謎競賽 1 場，參與人次約 600 多人。
- 舉行期末成果發表會 1 場，參與人數達 100 人。(受限地方空間與疫情安全，實施總量管制)
- 學生參與課程產出作品 12 件，含期中校園實境解謎遊戲 6 件；期末鳳林實境解謎遊戲 6 件。

六、多元評量尺規

本課程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、期末成果發表會，以及特別加分事項(含課堂參與度、特殊表現等)，個別遊戲評分機制包含：遊戲故事性 30%、關卡規劃 25%、線索細緻度 25%、介面設計感 20%，整體評分比例如下：

1. 期中東華校園實境解謎遊戲 50%
2. 期末鳳林場域實境解謎遊戲 50%
3. 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)

● 可善用卓越期中回饋意見調查取得學生質性/量化意見，做為未來課程改進與精進依據。

課程名稱：河滙共好—在地數位創新實踐 授課教師：葉國暉 老師 填答人數：25

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	%	
(一)教學策略方面 (M=4.4800)															
1.考慮學生先備知識。	1	4.0		2	8.0		3	12.0		4	16.0		15	60.0	
2.能注意學生學習情形。	0	0		0	0		1	4.0		6	24.0		18	72.0	
3.能與學生生活經驗連結。	1	4.0		0	0		2	8.0		6	24.0		16	64.0	
4.能引起學生學習動機。	0	0		1	4.0		2	8.0		4	16.0		18	72.0	
5.根據學生學習狀況調整課程。	0	0		1	4.0		2	8.0		5	20.0		17	68.0	
(二)教材準備方面 (M=4.6133)															
1.上課內容符合教學目標。	0	0		0	0		0	0		6	24.0		19	76.0	
2.課程內容安排有組織、有條理。	0	0		0	0		3	12.0		5	20.0		17	68.0	
3.課程內容與安排符合我們的程度與需求。	0	0		1	4.0		2	8.0		5	20.0		17	68.0	
(三)師生互動方面 (M=4.8100)															
1.老師很願意幫助我們解決學習上的困難。	0	0		0	0		0	0		4	16.0		21	84.0	
2.老師重視我們的反應，能隨時修正教學方式。	0	0		0	0		0	0		6	24.0		19	76.0	
3.老師很鼓勵我們自由發問及表達意見。	0	0		0	0		0	0		4	16.0		21	84.0	
4.老師尊重不同性別、性傾向之學生。	0	0		0	0		0	0		5	20.0		20	80.0	
(四)評量方法方面 (M=4.6500)															
1.教師清楚說明評量方式。	1	4.0		0	0		1	4.0		3	12.0		20	80.0	
2.評量內容能反映學生學習情形。	0	0		1	4.0		3	12.0		4	16.0		17	68.0	
3.評量方式能合理反映出教學重點。	0	0		0	0		3	12.0		5	20.0		17	68.0	
4.作業或報告給予回饋	0	0		0	0		0	0		2	8.0		23	92.0	
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	%	
學生自我學習評量															
創意(M=4.5600)															
1.我會有很多發想、思考與靈感	0	0		0	0		2	8.0		4	16.0		19	76.0	
2.我會融合舊有的知識成為新的想法	1	4.0		0	0		4	16.0		2	8.0		18	72.0	
3.我會尋找不同領域知識之間的關聯性	0	0		1	4.0		3	12.0		2	8.0		19	76.0	
創新(M=4.5333)															
4.我變得更有邏輯組織能力	0	0		1	4.0		2	8.0		7	28.0		15	60.0	
5.我變得更有團隊溝通與合作能力	0	0		0	0		3	12.0		4	16.0		18	72.0	
6.我變得更有發現問題與解決問題能力	0	0		0	0		2	8.0		7	28.0		16	64.0	
創生(M=4.4133)															
7.我能應用課堂知識在專題報告/作品中	1	4.0		0	0		2	8.0		6	24.0		16	64.0	
8.我能統合課堂知識在各類活動/計畫中	1	4.0		0	0		4	16.0		5	20.0		15	60.0	
9.我能實踐課堂知識在實習/兼差中	0	0		0	0		5	20.0		3	12.0		17	68.0	
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	尚符合	2	8.0	8.0	8.0										
	符合	5	20.0	20.0	28.0										
	非常符合	18	72.0	72.0	100.0										
	總和	25	100.0	100.0											

1.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。

設計關卡劇情和謎題的關聯。

去鳳林實察。

可以出去玩。

老師很願意讓學生表達想法，有問題一定可以提問並且給予最適當的幫助。

這堂課的課程內容也很新鮮。

做完遊戲。

介紹並使用崩世界平台，能了解如何製作實際遊戲，是很好用的工具。

校外教學到鳳林，本身身為花蓮的居民卻不會認真的了解花蓮其他地區的故事及名產，感謝能夠透過這樣的課程對於我對鳳林的有非常印象的深刻。

活潑的課程題材、扎實的鳳林歷史導覽。

很多戶外教學。

戶外教學、結合在地文化和遊戲設計。

校外教學。

戶外教學。

戶外教學。

戶外教學，很棒！導覽解說讓我們更深入了解當地！

得以有計畫地認識花蓮在地文化。

可以玩解謎遊戲和戶外教學，好棒耶！便當都好好吃，我好久沒吃的這麼豐盛了，戶外教學的檸檬汁和麻花捲也好好吃，我改天要再去鳳林逛街。

2.請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做哪些調整，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）。

可以多一點戶外教學，這樣會更好。

一學期2 遊戲有時感覺太多。

希望可以一直開課下去，才能讓學弟妹一起玩。

我覺得很讚。

我覺得很棒。

校外教學應盡量避免假日舉行。

戶外教學我們的地點都是在市區，其實我覺得中午可以直接放我們在市區解決午餐，不用每一組都聚集在一起吃完午餐；然後第三次戶外教學的行程上午有點滿，其實原本我還擔心剩下的時間不夠我們踩點找地標。

八、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。

相較前一學期實體授課模式，能實地分組操作實境解謎遊戲，學習設計架構及系統開發，本學期初受疫情影響，前三週改為線上教學模式，因課程屬性學生間需有較多實體互動，線上體驗遊戲過程較沒有參與感，進而衍生出同學在製作遊戲初期較無頭緒，需要多點時間引導和調整修正。下學期將另準備線上教學的配套措施，將實境解謎的過程盡可能完整複製在網路上課方式中，使網路影響因素降至最低。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

- 活動與成果發表：

期中校園解謎競賽

期末鳳林成果展



● 學生作品產出：

期中校園實境解謎遊戲

 <p>九與十一之間 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 24 NT\$100</p>	 <p>NDHU Adventure 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 21 NT\$100</p>	 <p>東華好食 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 16 NT\$100</p>	 <p>四面處 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 23 NT\$100</p>	 <p>東臺皇皇其華 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 23 NT\$100</p>	 <p>玩yo的奇幻漂流 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 15 NT\$100</p>
--	--	--	---	--	--

期末鳳林實境解謎遊戲

 <p>Play In Marlimu 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 0</p>	 <p>歡迎來到鳳林小鎮 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 1</p>	 <p>回味慢城 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 0</p>	 <p>作客他鄉 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 0</p>	 <p>玩yo的奇幻漂流番外篇 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 0</p>	 <p>小鍋的鳳林遊 難度 ●●●●○ ◎ 花蓮縣 ★★★★ 0</p>
--	---	---	---	--	---

● 媒體報導：

新聞發布日期	新聞標題	新聞網址
111/01/17	【更生日報】 鳳林探險王 實境解謎遊戲走訪慢城	https://pse.is/3yf4x5

十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



課程遊戲實作(上機教學)



鳳林林田移民村參訪(菸業文化)



期末成果展—鳳林探險王

活動紀錄表

活動主題	認識鳳林 I、認識鳳林 II
活動時間	110 年 11 月 10 日 13 時 00 分 至 16 時 00 分 110 年 12 月 01 日 13 時 00 分 至 16 時 00 分
活動地點	鳳林市區、林田移民村(復興路古蹟群)
主講人	北林社區發展協會李美玲理事長、 762 書庫文史工作者黃家榮老師、 鳳林青年志工中心陳蓓倫講師
參與人數	30 人
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>本活動將課程學生拆分為兩組，A 組循李美玲理事長進行鳳林市區導覽，路線為：鳳林火車站(晴耕雨讀、慢城蝸牛意象解說)→白冷教堂(巧緣 KTV)→壽天宮背面屋簷與雕刻歷史解說→明新冰果店→壽天宮→花手巾染布坊→明星理髮廳→教會→拾豆屋→鳳林校長夢工廠→客家文物館，了解客家文化與國際慢城特色；B 組循黃家榮老師進行日本移民村(林田村)古蹟踏查，路線為：詹錦堂宅→秀琴阿姨宅→林田圳→翁林廷耀菸樓→日本古井→林田橋→大榮國小→廖快菸樓→警察廳→林田神社→誠信麻花等帶有濃厚日本文化的特色遺跡。</p> <p>(因時間因素 A、B 組同學於兩次校外教學時間分別進行相應路線導覽)</p> <p>● 講座重點與預期助益</p> <p>期末鳳林實境解謎遊戲為本課程重要教學成果展示，與其讓學生自行上網查詢鳳林的歷史人文資料，不如帶領他們親自走一遭，透過在地人口中訴說著生動的故事，實地走進文化史蹟內親眼紀錄，比起一般略知皮毛的文字資訊更令人印象深刻。</p> <p>在導覽鳳林鎮後，讓學生對在地有初步認識，開始構思遊戲設計方向，規劃整體路線，並於下次校外參訪時進行實地訪查集線索蒐集。</p>

<p>活動回饋 與 成效</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 <p>(內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)</p> <p>在回饋意見中，可以得知即便是在地花蓮人，對鳳林的了解也不甚熟悉，經過兩趟導覽解說後讓學生了解學校附近有特色有亮點的社區，由專人帶領下能內化為製作遊戲的故事劇情，對同學在遊戲產出有極大幫助。</p> <p>在導覽過程中，無論是日本古蹟的歷史故事或是巧遇在地長者分享早年日治時期的小趣事，都讓同學們對林田移民村產生極高興趣，沿路行經的小巷弄與標誌都能吸引他們的目光，達到課程希望同學主動學習的精神。</p>
--------------------------	--

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



認識菸業文化



林田神社參訪



在地店家參訪



鳳林仕紳張七郎特展

● 以上表格不敷使用時請自行增減

活動紀錄表

活動主題	鳳林實境解謎遊戲線索素材蒐集
活動時間	110年12月04日 09時30分至16時00分
活動地點	芳草古樹→徐家興菸樓→美好花生→大榮二村射日石→各小組自由活動至關卡設定點蒐集素材
主講人	鳳林青年志工中心劉廉潔講師、課程教師
參與人數	27人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 上午由劉廉潔講師進行鳳林在地文化史蹟導覽，內容包括認識鳳林三寶—花生、豆奶、剝皮辣椒、辨別咖啡樹與咖啡豆、徐家興菸樓文化及日本射日石解說，下午則讓更小組自行規劃遊戲路線，並在指定時間與範圍內設計與在地連結的遊戲關卡，融入地方知名小店與特色景點，設計出專屬鳳林的實境解謎遊戲。過程中課程教師不定點指導各組問題並給予相關建議適時修正。 ● 講座重點與預期助益 線索蒐集過程中，除了讓小組同學發揮創意和想像力，融合當地場景與特色元素外，還加上日治時期移民村的歷史故事串起遊戲內容，增添遊戲的神秘感。
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 (內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等) <p>相較於前兩次半天的校外參訪，這次將活動時間拉長為一整天的時間，目的是讓同學有更充分的時間自己探索地方文化。各組穿梭在鳳林市區的街道進行路線研究外，更有組別為了提高關卡豐富度主動與店家相談，對方也樂意分享鎮上發生過的大小事，無形中增加了同學對在地的認同感。</p>
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	



校外教學實景



認識鳳林咖啡文化



線索蒐集討論

以上表格不敷使用時請自行增減

活動紀錄表

活動主題	期末成果展—鳳林探險王
活動時間	111 年 01 月 15 日 09 時 30 分 至 13 時 00 分
活動地點	鳳林市區、林田移民村
主講人	課程教師
參與人數	課程同學 27 人、校外參與者近 80 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 本次課程成果發表會邀請鳳林在地居民和學校學生一同挑戰本學期修課同學製作的 6 款鳳林實境解謎遊戲，進行方式為各參與者可自由選擇任一款遊戲進行闖關，依照遊戲程式內的指引一步一步破解謎題，活動進行中各小組同學必須在設定的關卡點附近巡視，給予玩家適當提示。解謎遊戲全程約 2 小時，參加者於遊戲結束後回到服務台可兌換地方特色小物，包含調味花生、花生湯、豆花、豆奶、檸檬汁等地美食，或樂土、客家花紋織帶、客家染布體驗等特色體驗行程，除了遊戲中了解鳳林歷史外，更促進地方產業共榮。 ● 講座重點與預期助益 希望同學能內化整學期的資訊技術和文史故事，進而打造多套有趣又吸引大眾目光的鳳林實境解謎遊戲，幫助地方結合地理特色及人文風情，注入一些年輕的觀點，發展出最合適的特色產業及生活圈，為地方創生的想法增添新的概念。
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 (內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等) 本活動為首次舉行，吸引許多在地鳳林人共襄盛舉，無論大學生、攜家帶眷的親子組外，更有樂齡長者也興致勃勃踴躍參與。透過數位科技作為認識在地的媒介，不僅提高了鳳林的能見度，增加了活動的趣味性，也讓同學再一次走入社區，更在與玩家互動反饋中了解設計者與使用者不同角度下對遊戲解讀，緊扣本課程目標，讓同學認識在地，讓遊客及外地人能透過遊戲更了解鳳林，強化學生永續在地精神。 ● 其他 此次成果展獲得在地店家與青年大力讚賞，表示鳳林很久沒有看到這麼多遊客造訪，加上許多年輕人的參與，頓時讓老鳳林人回憶起當年熱鬧的小鎮。期許下學期東華大學能再舉行類似的活動，讓更多人認識鳳林。
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	





成果展活動照

以上表格不敷使用時請自行增減