



## 教學計劃表 Syllabus

課程名稱(中文) Course Name in Chinese	智慧洄瀾走讀			學年/學期 Academic Year/Semester	113/1			
課程名稱(英文) Course Name in English	Digital Innovations in Hualien							
科目代碼 Course Code	GC_67740	系級 Department & Year	校核心	開課單位 Course-Offering Department	通識教育中心			
修別 Type	選修 Elective	學分數/時間 Credit(s)/Hour(s)	2.0/2.0					
授課教師 Instructor	/白益豪/李美玲							
先修課程 Prerequisite								

### 課程描述 Course Description

112-1的智慧洄瀾走讀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。

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「智慧洄瀾走讀」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：

- 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。
- 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。
- 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。
- 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。

### 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)

(校)核心能力 Learning Outcomes	課程目標與校核心能力相關性 Correlation between Course Objectives and Basic Learning Outcomes
------------------------------	--

A	自主學習與創新思考 Autonomous Learning and Creative Thinking	●
B	康健身心 Physical Fitness and Mental Balance	○
C	互動、溝通與解決問題 Interactive Communication and Problem Solving	●
D	情藝美感 Artistic Feeling and Aesthetic Perception	○
E	文化素養與尊重差異 Cultural Literacy and Respect for Differences	●
F	在地關懷與公民責任 Local Commitment and Civic Responsibility	●

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	云竭
3	校園實境解謎主題實作(一)系統操作說明	業師授課
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	校園實境解謎主題實作(五)校園線索蒐集 / 遊戲製作	
8	繳交校園實境解謎遊戲	
9	期中考試週 Midterm Exam	
10	【校外教學】社區實境解謎主題實作(一)認識鳳林或其他場域 / 社區特色 解說 【請勿請假】	
11	【校外教學】社區實境解謎主題實作(二)參訪與資料蒐集 【請勿請假】	
12	認識鳳林/社區特色解說	
13	【校外教學】社區實境解謎主題實作(三)遊戲體驗 / 參訪 12/02(六) 【請勿請假】	
14	社區實境解謎主題實作(一)遊戲規劃	
15	社區實境解謎遊戲實作(二)遊戲設計	
16	社區實境解謎遊戲實作(三)遊戲設計	
17	社區實境解謎遊戲實作(四)遊戲設計	
18	期末考試週 Final Exam 【校外教學】期末成果展 1/13(六)【請勿請假】	

## 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
平時成績(含出缺席) General Performance (Attendance Record)								
期中考成績 Midterm Exam								
期末考成績 Final Exam								
作業成績 Homework and/or Assignments								
其他 Miscellaneous (_____)								

### 評量方式補充說明 Grading & Assessments Supplemental instructions

#### 評分方式：

1. 期中校園遊戲開發(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

2. 期末鳳林遊戲開發(45%)

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

成果發表與解說能力

3. 出席率(15%)

含3次校外教學、1次期末成果展、平時課堂學習狀況

#### 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。

#### 作業設計：

1. 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。

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，進行遊戲開發(45%)，評分方式同上。

3. 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。

4. 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。

#### 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.)

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 & Teacher's Website (Including online teaching information.  
Personal website can be listed here.)

其他補充說明 (Supplemental instructions)