



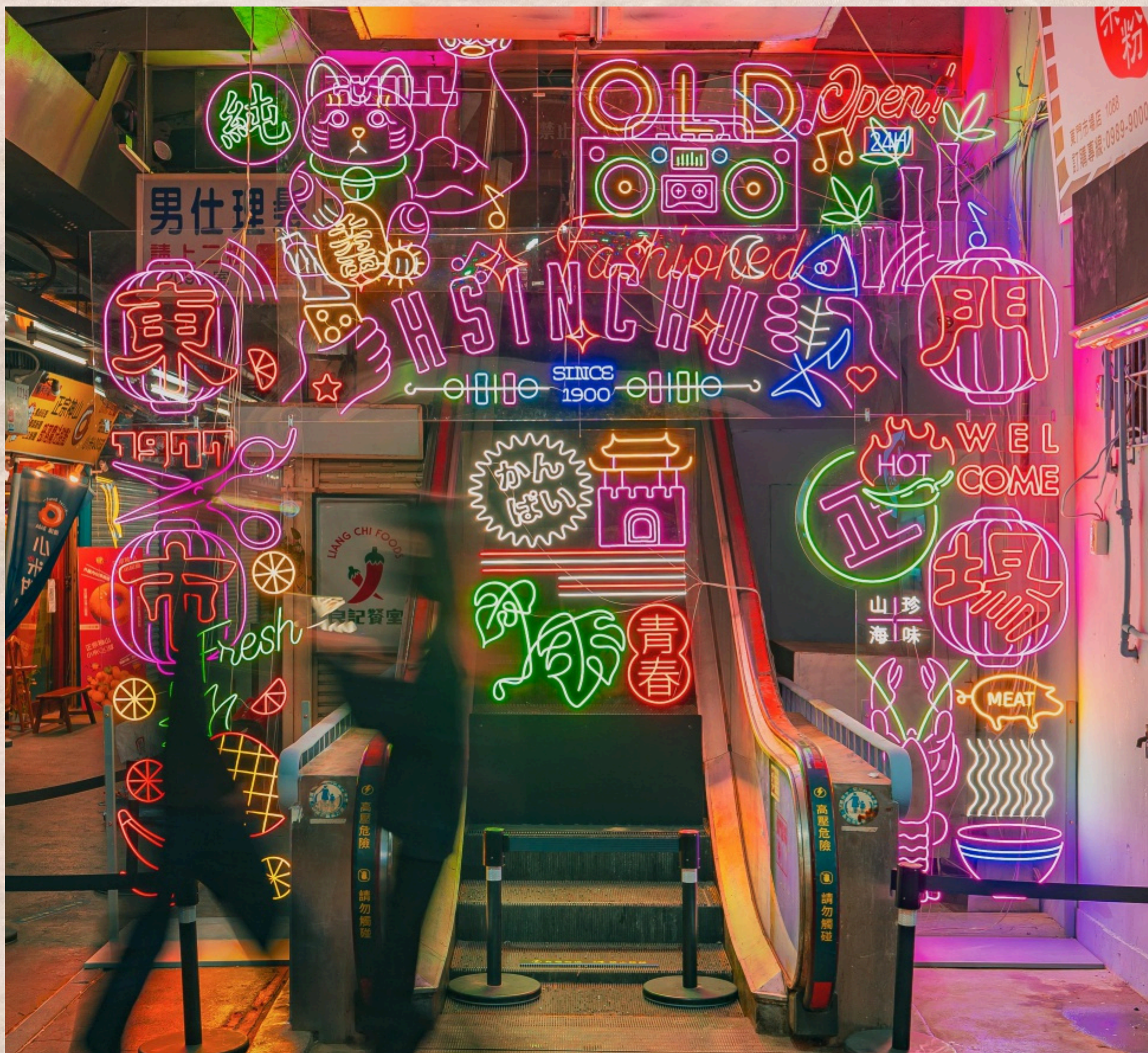
東門實境市場

CROSS-CULTURAL CAFÉ

國立清華大學 清華學院學士班大二許宸豪、蔡沛艾

國立清華大學 外國語文學系大二邱維均

國立彰化女中普通科三年級鄭立雯、穀保家商資料處理科三年級許恩倫



協作模式

泓維教授 (深耕東門市場)

勻華老師 (彰女公民科)



• 跨學制合作

由理工資科同學沛艾 (大學生, 前端工程師)、恩倫 (高中生, 後端工程師) 打造實境遊戲介面, 遊戲腳本則由具新竹田野調查經驗的宸豪 (大學生) 及有豐富彰化導覽經驗的立雯 (高中生) 負責, 人物與翻譯則由外文系的維均 (大學生) 處理。團隊透過文化挖掘轉譯東門市場文化特色, 設計實境解謎遊戲, 介紹123年歷史的東門市場。

如何創造科技體驗，激發大學生對地方文化的熱情

團隊觀察大學校園內有許多城市的「陌生人」，雖生活於新竹，卻未能與城市發生實質互動。其一為受限於語言、社群困境國際學生，我們希望創造友善國際的人文旅遊環境；另外，假日就回到台北的「大學新移民」也是另一群陌生人，新竹似乎僅為就學的城市，或網路上所稱的「美食沙漠/旅遊沙漠」。

行動計畫 實際解決方法

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 需求探索 - 訪談、田野調查 - 人物誌、顧客旅程地圖 - 價值主張圖 - How might we 分析法 選定實境遊戲 | <ul style="list-style-type: none"> • 跨域整合 - 東門市場人文知識轉化為故事線 - 結合AR、NFC、紅外線光感裝置、矩陣密碼裝置 | <ul style="list-style-type: none"> • 遊戲體驗活動 - 5/12舉辦24人參與的遊戲體驗活動 - 回饋表單分析、修正遊戲問題 - 優化體驗，完成數位人文永續行動 |
|--|---|--|

行動效益

團隊本次行動以開發實境解謎遊戲為手段，透過訪談、資料蒐集完成相關資訊之統整與轉譯，期待藉此促進大學生社會參與，並提供完善且多元的旅遊訊息供旅人及在地人參考，促進新竹東門市場及其周遭場域之再生與活化。

