

114 年度文化部博物館員數位職能提升主題性進階系列課程

一、系列課程主題：數位典藏及內容開放應用

二、課程目的：

文化部為協助博物館數位轉型，提升與強化博物館文化內容及營運服務等結合科技跨域應用，依據文化部 111 年「產業人才需用調查—博物館科技跨域人才」調查報告之博物館從業人員數位職能培訓需求，規劃辦理博物館數位轉型及數位管理營運所需主題系列性課程。

為吸引大眾加值應用數位典藏及內容之行動，本次以「數位典藏及內容開放應用」為主題，透過分享實境解謎遊戲開發與設計規劃等實務，提升博物館員加值數位典藏之創新應用能力。

三、課程日期及時間：114 年 2 月 21 日（星期五）上午 10 時 20 分至下午 4 時

四、課程地點：國立臺灣博物館本館自然教室（臺北市中正區襄陽路 2 號 3 樓）

五、課程對象：以國內公、私立博物館從業人員為優先，及各縣市文化局（處）、文化場域相關人員等

六、課程人數：40 人（名額有限，將審核報名，並通知錄取名單）

七、報名期限：114 年 2 月 12 日（星期三）下午 5 時止



八、報名連結：<https://reurl.cc/zp7nOa> 或掃描報名 QRcode

（提供公務人員研習時數 5 小時，需研習時數者，報名時請填寫身份證字號）

九、審核通知：114 年 2 月 14 日（星期五）下午 5 時前，以 Email 通知審核結果

十、活動流程

時段	課程主題	主講人/與談人
10:00-10:20	報到	
10:20-10:30	開場介紹	工業技術研究院執行團隊
10:30-12:00	實境遊戲概念及實境遊戲體驗（範例關卡）	林志育 聚樂邦（致樂創意股份有限公司） 共同創辦人
12:00-13:00	午餐	
13:00-14:30	• 實境遊戲開發流程博物館需求 • 實境遊戲類型/類實境遊戲體驗 • 實境遊戲對館所活用與知識傳播之效益評估	林志育 聚樂邦（致樂創意股份有限公司） 共同創辦人
14:30-16:00	• 3x3 架構設計法：知識轉譯的方法論 • Playreal：雲端互動體驗設計工具介紹 • 實境遊戲的客群藍圖	

註：主辦單位保有課程流程最終修改、變更及取消本活動之權利，若有相關異動另行通知。

十一、課程簡介

(一) 聚樂邦一致樂創意股份有限公司簡介

聚樂邦致力於培育「創意公民」，擅於將社會議題轉化為娛樂體驗、媒體內容與文創商品，讓消費者於遊玩、觀覽與消費等過程即可參與議題思辨與討論。聚樂邦已在臺灣設計與發行約 110 款實境遊戲，包含：與國立臺灣博物館合作《諾亞計畫》，與新北市立鶯歌陶瓷博物館合作《回夢之城》，與奇美博物館合作《穹頂計畫》、《穿越時空的航海家》，與世界宗教博物館合作《未竟之旅》等。



(二) 主講人介紹

林志育（聚樂邦一致樂創意股份有限公司共同創辦人）

聚樂邦共同創辦人，曾任實境遊戲《貧型世界》、《穹頂計畫》、《沒有國家的人》等多款作品製作人，擅長謎題設計、議題轉化、體驗整合。

主辦單位：文化部

執行單位：財團法人工業技術研究院

聯絡資訊：歐小姐 02-2737-7078、0921-966-104 電子信箱：jessicaou@itri.org.tw