

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，以實境解謎遊戲開發與設計及文物融入 AI、STEAM 教育為本次主題進階課程，提升博物館員加值數位典藏之遊戲開發應用規劃之能力。

三、課程日期及時間：114 年 2 月 25 日（星期二）下午 1 時 30 分至 4 時 45 分

四、課程地點：親子天下 Club 多功能體驗空間—創意講堂和學習講堂

（臺北市中山區建國北路一段 126 號 5 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 14 日（星期五）下午 5 時止

八、報名連結：<https://reurl.cc/O5z9XD> 或掃描報名 QRcode



（提供公務人員研習時數 3 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 18 日（星期二）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
13:00-13:30	報到	
13:30 -13:35	開場介紹	工業技術研究院執行團隊
13:35-15:05	【數位典藏開放應用】（50 分鐘） 《仙靈傳奇之古物奇探—祝由師》小說、 《仙靈傳奇：閻石再起》實境解謎遊戲	李佳穎 親子天下股份有限公司 品牌暨設計中心總監 李幼婷 親子天下股份有限公司 媒體產品事業群產品中心副總監
	【交流座談】（40 分鐘） 主持人：林慧嫻 國立故宮博物院行銷業務處副研究員兼科長	毛舞雲 國立故宮博物院行銷業務處助理研究員 李佳穎 親子天下股份有限公司 品牌暨設計中心總監 李幼婷 親子天下股份有限公司 媒體產品事業群產品中心副總監
15:05-15:15	換場 開場介紹	

時段	課程主題	主講人/與談人
15:15-16:45	【數位典藏開放應用】(70 分鐘) 故宮創客魔幻列車－ 文物融入 AI、STEAM 教育巡迴課程	吳紹群 國立故宮博物院數位資訊室研究員 林信廷 臺南市立和順國中資訊組組長
	【交流座談】(20 分鐘) 主持人：張靖媛 親子天下股份有限公司 整合傳播中心副總監	吳紹群 國立故宮博物院數位資訊室研究員 林信廷 臺南市立和順國中資訊組組長
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) 《仙靈傳奇之古物奇探－祝由師》小說、《仙靈傳奇：閻石再起》實境解謎遊戲

國立故宮博物院、親子天下及作家陳郁如攜手合作，以青少年為對象，推出《仙靈傳奇之古物奇探－祝由師》奇幻小說，該作品以暢銷小說《仙靈傳奇》為基礎，並延伸出「古物奇探」子系列。故事講述五位擁有獨特法力的人物角色，穿越時空進入〈清明上河圖〉，展開探索古代神祕「祝由術」之謎的冒險故事。情節融入玉琮、曾姬壺、白瓷嬰兒枕、紫檀多寶格方匣等故宮典藏，配合故宮研究人員撰寫的文物賞析，帶領讀者用全新視角認識故宮文物。

故宮近年積極透過出版授權模式，發展各種出版品形式以探索跨域合作。本次合作契機源自於一位《仙靈傳奇》的小粉絲，因為書中提到許多故宮文物，讓他對文物背後的故事產生濃厚興趣。有感於奇幻小說對於兒少族群的吸引力，故宮主動與作家陳郁如，及深耕童書市場的親子天下攜手合作，歷時三年，全新打造該本以故宮文物為核心的奇幻小說。

親子天下更推出《仙靈傳奇：閻石再起》實境解謎遊戲，以原創小說故事為解謎主軸情節，融合故宮展廳實景，期能吸引讀者實地走訪故宮，體驗虛實交錯的參觀樂趣，進入奇幻文學與藝術國寶的異想世界。

本次課程將以前開小說及實境解謎為實務案例，聚焦於典藏文物之應用，包含小說的故事設計架構、遊戲的內容開發等；課後座談會亦邀請故宮研究人員一同分享產出過程，包含博物館館員與業者間專業分工，及如何以小說與遊戲等媒介，達到傳遞知識並與觀眾溝通之目的。



(二) 故宮創客魔幻列車—文物融入 AI、STEAM 教育巡迴課程

「故宮創客魔幻列車」以國立故宮博物院的數位資源、STEAM、AI、自造教育 (Maker)、遊戲式教案等教育素材，深入校園推廣博物館教學資源。近年陸續開發如「瓷器大時代」、「驚煌詩色」、「八段錦」、「鳥語花香」等教案，獲得廣大迴響；並透過「故宮文物 X 新興科技」教師增能工作坊，引導老師們發想各式創意教案。亦推出 AI 課程，如以院藏畫冊〈八段錦〉為題，讓學生運用 AI 視覺辨識原理，建立姿勢辨識系統、設計互動介面，完成「八段錦 AI 防疫健康操」，讓人看古畫還可以學會寫程式！

本次課程將以「故宮創客魔幻列車」為核心，講授故宮如何運用典藏開發教案／教具，並針對學生受眾設計數位學習課程。課後座談會亦邀請故宮研究人員及第一線授課老師談論館校之間的合作模式、期間遭遇困難、學生反饋，及他們如何回應新技術帶來之挑戰。



(三) 主講人/主持人及與談人介紹

李佳穎 (親子天下品牌暨設計中心總監)

國立清華大學社會學研究所碩士，統籌親子天下品牌發展策略、IP 發展策略與營運規劃、新事業開發與拓展。曾任精中教育集團董事長特助/精中國際兒童教育研究院國際事務經理、奧茲藝術顧問公司品牌企劃經理/亞洲最大創新教育展-雜

學校策展人。IP&品牌經營發展與國際參與經歷：包含 2021 受邀至 NAEA 全美藝術教育協大會發表研究專題；2020 受邀至 SXSWEDU 大會參展-參展主題《讓創造力可視化》；2017 年策劃上海震旦博物館《玉見設計》古代玉器行文設計展，並於其中運用感測與多媒體互動技術完成沉浸式體驗情境。

- 主責 110 年度未來內容原型開發支持計畫【台灣原創 IP-達克比展覽 WEBXR 多人互動應用開發】
- 2022 Maker Party (3 天觀展人次 4.2 萬) 及 2023 親子天下 15 周年特展_OPEN 圖書館 (24 天觀展人次 3.1 萬) 策展人 (兩展皆包含 IP 主題展)

李幼婷 (親子天下股份有限公司媒體產品事業群產品中心副總監)

國立嘉義大學中國文學系學士，負責學齡兒童與青少年文學與語文學習類產品規劃與研發。曾任城邦出版集團一奇幻基地編輯，並從事兒童寫作教學漫畫與創新型態互動線上課程開發案。

- 親子天下 PODCAST 〈閱讀有意思〉節目企劃及執行
- 〈張曼娟親子學堂〉PODCAST 節目企劃及執行
- 《仙靈傳奇：闇石再起》實境解謎遊戲 (小說轉製產品) 專案
- 文化部 113 年度「漫畫創作及出版行銷獎勵要點」入選—《小學生的從讀到寫》

林慧嫻 (國立故宮博物院行銷業務處副研究員兼科長)

負責國立故宮博物院出版業務，持續編輯出版各類故宮書籍刊物，亦積極開拓與出版業者合作與授權，近年更致力於數位出版與兒少出版品及其衍生文創商品之開發與合作；研究領域包括博物館學、博物館教育、博物館出版與文創等。

毛舞雲 (國立故宮博物院行銷業務處助理研究員)

負責國立故宮博物院兒少出版品及其衍生文創商品之開發與執行，兼及國際 IP 聯名合作之洽談及商品化，並負責所涉契約之溝通、談判、審閱、修訂等法務工作；研究領域包括著作權與商標之應用與管理、資料開放近用、數位典藏授權、博物館出版及文創等。

吳紹群 (國立故宮博物院數位資訊室研究員)

負責數位內容、博物館數位教育推廣、數位展演、專案管理、資料開放等。多年

來參與各項政府計畫，以發展故宮數位教育各種可能面向，如數位典藏計畫、服務型智慧政府計畫等，並以「故宮創客魔幻列車」為題推動館校合作，將文物知識帶入偏鄉中小學，讓更多學生了解藏品的知識內涵、同時提升科技素養。研究領域包含博物館科技應用、博物館數位教育、數位內容、數位典藏、圖書資訊學等。

張靖媛（親子天下股份有限公司整合傳播中心副總監）

曾任職於商業週刊、天下文化、時報國際廣告等，多年來擔任中央部會及各縣市政府之行政統籌、各種教育出版品編印發表，包含故宮博物館資源運用教案開發專案、桃園文化資產教具箱製作及推廣計畫、新北市創客教育專書編印委託服務、國發會 108 年度加速臺灣創新教育鏈結國際委託辦理計畫、科技部臺灣研究學者專書出版計畫專案、資策會智慧學習產業輸出成果專刊代編及發表會專案、阿里山林業鐵路故事繪本委託專業服務案等。

林信廷（臺南市立和順國中組長）

臺南市和順國中資訊組長、臺南市科技輔導團兼任輔導員、教育部中小學人工智慧教育計畫培訓教練。擅長人工智慧、機電整合、資訊科技輔助教學等課程設計。曾獲得臺南市師鐸獎、SUPER 教師、資訊教育傑出貢獻獎、教育部教學卓越金質獎、以及 3 次教育部行動學習傑出教師、2 次教育部數位學習推動優良教案比賽全國特優。近 3 年分別以「跟著小翠遊清明上河圖」、「南薰殿的 AI 小畫師」以及「神獸村的 AI 小皮匠」參與故宮創客魔幻列車課程。

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：曾小姐 02-2737-7078、0928-786-465 電子信箱：i.tseng@itri.org.tw