



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

行動裝置之莊園地圖設計

指導教授：	馮曼琳	教授
組員名單：	張凱欣	A78B039
	李婕瑜	A78B033
	鄭亞弦	A78B038
	鄭兆宏	A78B041

中 華 民 國 1 1 1 年 0 4 月



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系專題口試委員審定書

行動裝置之莊園地圖設計

指導教授： 馮曼琳 教授
組員名單： 張凱欣 A78B039
李婕瑜 A78B033
鄭亞弦 A78B038
鄭兆宏 A78B041

指導教授： _____
口試委員： _____

謝 誌

本專題報告得以順利完成，首先要感謝恩師馮曼琳老師細心引導我們，耐心的協助我們，克服研究過程中所面臨的困難，給予我們最大的協助，使本專題得以順利完成。

研究報告口試期間，感謝王曉玫老師、陳元瓊老師不辭辛勞細心審閱，不僅給予我們指導，並且提供寶貴的建議，使我們的專題內容以更臻完善，在此由衷的感謝。

最後，感謝系上諸位老師在各學科領域的熱心指導，增進商業管理知識範疇，在此一併致上最高謝意。

張凱欣
李婕瑜
鄭亞弦
鄭兆宏

謹誌

中華民國 111 年 04 月於嶺東

摘 要

隨著科技的發達，人們對於生活品質的要求逐漸升高，為了跟上潮流，不只是一要保留其原有的目的，也要增加創新、新穎的想法來凸顯特色。現在是人手一機的時代，要怎麼實質的幫助店家提升好口碑，以及如何吸引孩童，這是本組需要探討的課題。

地圖在生活上不可或缺，從以前的紙本到現在的 Google map，人力查詢地圖的方式絕對趕不上網路的更新速度，在特定區域的查詢如飯店周遭的景點介紹地圖，遊樂園整體的分佈位置地圖等，都是需要經過設計來讓整體有更便利、更清晰的資訊提供。

本專題的目標在於如何將探索莊園餐廳的區域性地圖資訊完整性的提供，並能達到美觀且童趣，讓每個人都能輕鬆使用。本專題將 IG 特效濾鏡拍照功能、景點介紹、點到點導航以及吉祥物，將它們放入手機行動裝置裡，讓使用者可以找到自己需要的資訊還能體驗一些有趣的互動，並達到顧客的回訪率，進而介紹給更多人知道，內容以孩童為主要客群，讓孩童有更特別的探索體驗，在大人等待餐點的同時也不會無聊，在莊園中加入生動活潑的吉祥物，與孩童們對話，進而達到有趣且實用的目的。

關鍵字：探索莊園、行動裝置、吉祥物、童趣風格

目 錄

摘 要	I
目 錄	II
圖目錄	III
第壹章 緒論	1
1.1 研究動機	1
1.2 研究目的	1
第貳章 文獻回顧與探討	2
2.1 探索迷宮歐式莊園餐廳	2
2.2 地圖的構成要素	3
2.3 APP 的參考及研究	3
第參章 研究方法	4
3.1 研究架構	4
3.2 研究流程	5
3.3 探索去遊戲流程	6
3.4 甘特圖	7
3.5 使用軟體	8
3.5.1 繪畫工具	8
3.5.2 製作 APP 的軟體	8
3.5.3 製作濾鏡相機的軟體	9
3.6 設計理念	9
3.7 APP 架構	10
第肆章 實作成果	11
4.1 主畫面	11
4.2 聯絡我們	12
4.3 地圖	12
4.4 景點介紹	13
4.5 吉祥物介紹	15
4.6 IG 特效濾鏡拍照功能	16
4.7 點到點導航功能	18
4.8 探索去	19
4.9 MENU	28
第伍章 結論	29
參考文獻	30

圖目錄

圖 2.1 探索莊園迷宮	2
圖 3.2 研究流程圖	5
圖 3.3 探索去遊戲流程圖	7
圖 3.4 甘特圖	7
圖 3.5.1.1 Adobe Illustrator Icon	8
圖 3.5.1.2 Adobe Photoshop Icon	8
圖 3.5.1.3 MediBang Paint Icon	8
圖 3.5.1.4 Smart Creator Icon	8
圖 3.5.1.5 Spark AR Studio Icon	9
圖 3.7 App 系統架構圖	10
圖 4.1.1 主畫面	11
圖 4.1.2 LOGO	11
圖 4.2 聯絡我們	12
圖 4.3 地圖總覽	12
圖 4.4.1 景點目錄	13
圖 4.4.2 景點介紹 1	13
圖 4.4.3 景點介紹 2	14
圖 4.5.1 吉祥物介紹主頁面	15
圖 4.5.2 吉祥物詳細介紹頁面	15
圖 4.6.1 IG 特效濾鏡拍照	16
圖 4.6.2 Where we go 畫面	16
圖 4.6.3 蝴蝶時鐘濾鏡畫面	17
圖 4.6.4 樂樂的耳朵濾鏡畫面	17
圖 4.6.5 戳臉貓畫面	18
圖 4.7.1 選擇所在的景點	18
圖 4.7.2 選擇想去的景點	18
圖 4.7.3 路線呈現畫面	16
圖 4.8.1 開頭劇情	19
圖 4.8.2 第一關遊戲去情畫面 1	20
圖 4.8.3 第一關遊戲去情畫面 2	21
圖 4.8.4 實際擺放數字題目卡	21
圖 4.8.5 第二關卡遊戲劇情畫面	22
圖 4.8.6 實際擺放中字題目卡	23
圖 4.8.7 第三關卡遊戲劇情畫面	24
圖 4.8.8 實際擺放圖文題目卡	25
圖 4.8.9 結尾劇情	26
圖 4.8.10 遊戲答對與答錯畫面	27

圖 4.8.11 第一關遊戲字卡	27
圖 4.8.12 第二關遊戲字卡	27
圖 4.8.13 第三關遊戲字卡	27
圖 4.9.1 MENU 介面.....	28
圖 4.9.2 公告.....	28
圖 4.9.3 使用教學.....	28

第壹章 緒論

1.1 研究動機

本專題與彰化探索迷宮歐式莊園餐廳合作，開發莊園的地圖遊戲，為前往莊園遊玩的親子提供有趣的地圖及遊戲製作。讓客人在等待餐點的同時能有探索莊園的深刻回憶。

區域性的地圖大部分都是由紙本的方式呈現，本組想要顛覆原有的刻板印象，在這個人手一機的時代，必須跟上繁速的腳步，人們不再是只能透過一般的紙本地圖或是Google map來找到自己需要的資訊。

區域性地圖雖範圍較小，但內容豐富度較多，對於每個景點皆有詳細標出及介紹。依據商家提供的數據，前來光顧的族群以家庭居多，所以本專題決定將設計風格以童趣的方向發展，以孩童的角度來設計，希望能與孩童產生共鳴，吸引他們的興趣和目光，並達到探索的意義。

1.2 研究目的

一般的地圖是明確的告知路線，距離多少，抵達目的的時間，你可以在短時間就查詢到自己的需求，但探索莊園餐廳的主要目的是探索，而不是一目了然的呈現方式，本專題的目的就是希望能將區域性的地圖收納進手機行動裝置裡，來增加探索的樂趣，而不會輕易的感到乏味，再透過一些宣傳或是優惠來讓顧客有意願下載，並且能達到實際的效益。

第貳章 文獻回顧與探討

2.1 探索迷宮歐式莊園餐廳

位在彰化縣和美鎮的迷宮歐式莊園處處充滿異國的夢幻美景，每個角落都有不同的小花圃點綴，讓四周充滿浪漫風情，不論是樓梯或是兒童嬉戲區也皆以馬賽克拼貼方式創造出各種動物，讓大人與孩童感到驚喜和開心。迷宮歐式莊園是一座以南法悠閒莊園為主題所打造而成的餐廳，探索迷宮內共分為餐廳區、婚禮區、迷宮區、親子互動區等四大區塊，讓不論是情侶、好友、家庭等都能夠在此度過愜意悠閒的時光[1]，圖2.1為實際的莊園照片。

入園前首先需到櫃檯購票後再蓋手章後才能進入莊園，可以逛逛園區或是到餐廳用餐，入園門票每人150元，包含滿1歲以上的孩童，門票可全額折抵消費，餐廳或韓服體驗也含在內，最特別的就是園方有韓服體驗，不過得先提前預約，現場韓服價格有350元、450元、550元和650元可選擇，男女生都有，以女生款式為主，韓服體驗時間有2小時，挑選好韓服後店家會幫忙穿上，若時間充足可提供免費編髮服務，現場有髮飾、髮圈、花圈、韓國傳統頭飾和扇子等可搭配[2]。

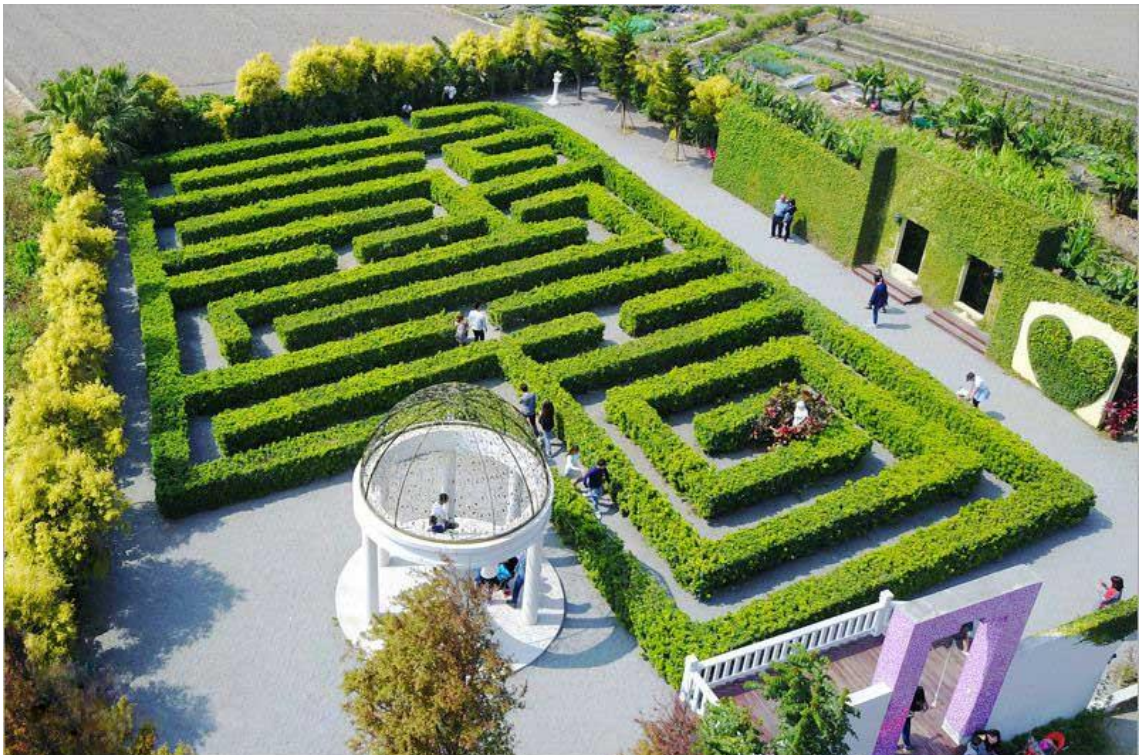


圖 2.1 探索莊園迷宮

2.2 地圖的構成要素

據參考畫地圖·說故事--插畫地圖中的創作意涵提到的插畫地圖構成要素，地圖的組成有：標題、圖像與符號、吉祥物等。

地圖標題如同招牌，讓人們一目了然看出該地圖的主題與屬性。一般閱讀地圖時，大多是從地圖標題開始，因此在標題設計上採取較為活潑的設計形式，以符合導覽地圖所傳遞出來的愉悅氣氛。圖像與符號為了凸顯重點，設計者會依據主題，在畫面上刻意地去強調某些景點或設施，將景點和設施等特徵轉化成為圖像，除了有助於讓讀者輕易地在地圖中發現到它們的存在，還可以達到畫龍點睛的效果，圖像有助於地圖的易讀性，透過圖像的造形，可以更容易去想像這些地點的模樣與特色，同時也增加地圖的裝飾性與趣味性。地圖吉祥物為泛指那些出現在導覽地圖上的人物或是動物造形，它們的種類繁多，特色鮮明，樣貌也隨著地圖主題的差異而有所不同。吉祥物的應用，不只是讓地圖的版面增加趣味或是美感，也有作為導覽等許多功用[3]。

2.3 APP的參考及研究

文化部文化資產園區導覽APP，這款APP主要提供文化資源產區的導覽說明，主要分成四大功能，分別為找什麼、達人導覽、互動遊戲和園區介紹。

找什麼的功能包含了找建築、找活動、找文創、找設施、找景點和找交通，方便使用者能夠快速尋找所需的資訊與目的地的距離以及介紹。達人導覽分成兩部分，個別為文創路線與文資路線，而模式有三個：AR模式、3D模式以及環景模式，帶給顧客全新的導覽體驗。互動遊戲有四種：酒酒躲迷藏、動動玩藝術、酒酒找文創與動動DIY，透過小謎題在實際場景尋找腳色在哪裡，增加趣味性。關於園區則是包含了參觀資訊、關於園區、公仔介紹與系統設定，從這可以了解關於園區的歷史、參觀的資訊以及公仔的介紹。

這款APP結合了AR擴增實境等功能，帶給顧客全新的體驗。藉此讓顧客體驗AR擴增實境功能的同時，也能更加瞭解當地所發生的歷史背景與文化[4]。

第參章 研究方法

3.1 研究架構

1. 規劃：

為探索莊園餐廳設計一個手機行動裝置，裡面除了地圖外也包含了IG特效濾鏡拍照功能、景點介紹以及吉祥物，整體內容建設在童趣的風格上，主要設計為孩童風格，本組將使用者年齡設置在5至10歲左右的孩童，並設計吉祥物，希望能和孩童產生共鳴，還有為適合孩童閱讀而特別製作的景點介紹，帶出探索莊園餐廳的特色，本組使用Smart Apps Creator做程式設計，軟體主要目的是與環境做互動，作為輔助型的探索工具，讓孩童在莊園內除了單純的走馬看花外，也能與地圖APP有所互動，所以在地圖中設計小關卡和謎題，如在各處景點放置數字圖卡，讓孩童尋找出並在軟體上輸入找到的答案來解開謎題，達成軟體間的互動。

2. 分析：

一般區域性的地圖都是紙本的，但有著無法立即更新和提供資訊不完整等缺點，也浪費大自然的資源，也不便隨身攜帶。隨著科技發展，在每人都有智慧型手機的時代，人們漸漸選擇使用Google map等地圖APP，它相較於紙本地圖是更快並即時，內容準確，短短幾秒鐘就可以提供前往目的地的距離、時間和周遭的景點，可以及時搜索到很多的相關內容，準確度高，還有評論功能來做互動，在出門規劃上，也作為輔助的工具，標記景點行程更便利，甚至有多種交通工具可選擇並幫大家做整理跟計算。

3. 設計：

本組選擇較符合孩童喜歡的風格跟色彩，因Google map的寫實風較無法吸引孩童的目光，故Google map只能提供詳細的外層，本組設計出區域性的各個景點介紹，整體以孩童的使用為考量，所以使用方法不會太難，希望孩童都能簡單操作，介面設計不會繁瑣，簡單易懂，功能上建立在實用且有趣，在等待餐點的過程也不會感到乏味，將本組的行動裝置app作為媒介，讓大人小孩都能有滿滿的回憶跟收穫，對於成長快樂不可缺一。

4. 建置：

隨著科技逐年的發展，更新的步伐相當的迅速，擁有手機的年齡層可能越來越低，讓孩童能有更加便利的學習環境，本組也將順應這個潮流，將設計在手機行動裝置上，讓區域性地圖不再只是一般的地圖，而是能夠互動和拍照等多功能的地圖，透過以孩童喜歡的色系和接連不斷的驚喜吸引孩童，讓家長與孩童有共同的話題和互動。假日休息不再只是閉門不出，而是相約出門遊玩，共同維持健康和快樂。

3.2 研究流程

本專題先確立了研究動機與目標，並開始規劃及收集相關資料，經過討論再開始擬定草稿、繪製地圖及圖標、蒐集景點資訊、介面設計、程式撰寫、修改程式內容、測試及修改的方式完成，最後在莊園裡佈置，實機測試完成，如圖3.2所示。

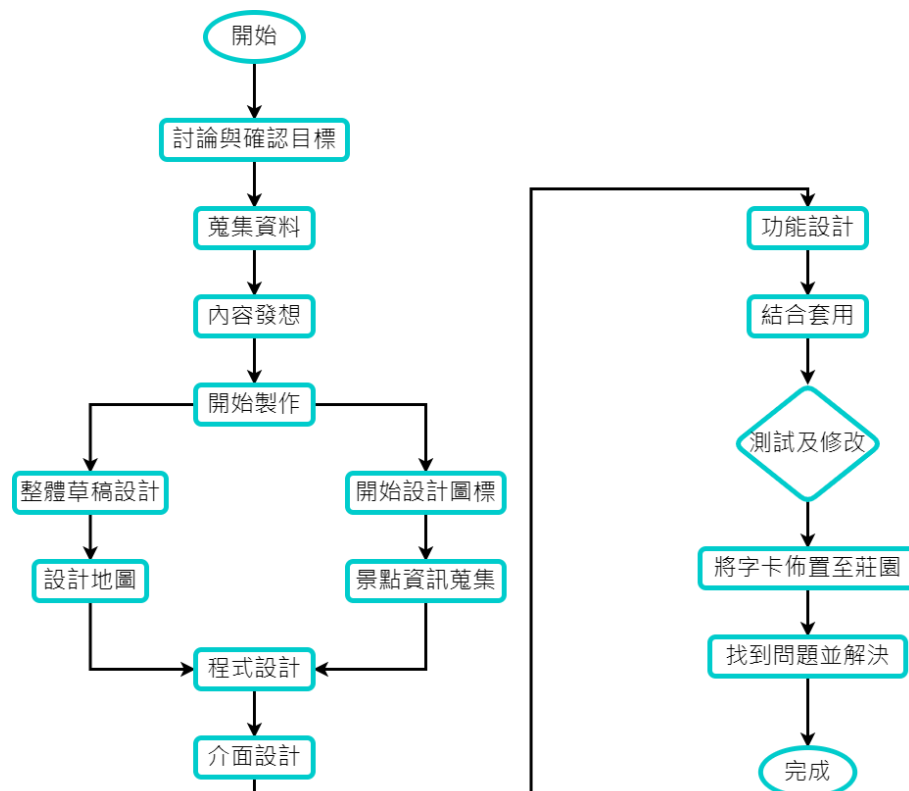


圖 3.2 研究流程圖

3.3 探索去遊戲流程

進入探索去遊戲功能，進行開頭劇情，吉祥物傻小貓邀請是否一起加入探索之旅，拒絕第一次會再次出現選擇按鈕，拒絕兩次直接退出遊戲，加入則是繼續劇情，來到第一關卡，吉祥物樂樂希望我們能一起幫助她開啟寶箱，前往指定景點，找到數字字卡，得到4位數字，在手機裡選擇正確答案，第二、第三關卡依序說明進行完畢後，最後到莊園櫃台兌換小禮物，圖3.3所示。

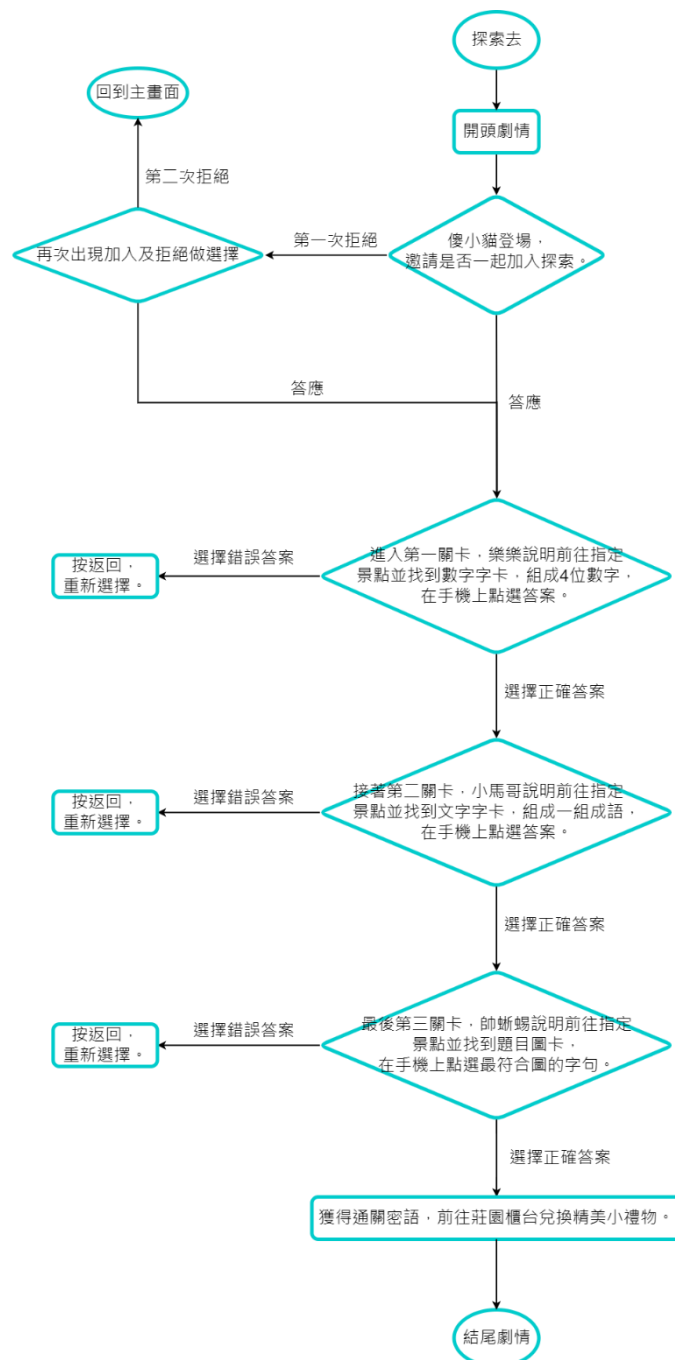


圖 3.3 探索去遊戲流程圖

3.4 甘特圖

工作項目 周次	109學年度					110學年度								參與人員	
	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月	十二月	一月	二月	三月		四月
專題方向討論															全體
蒐集相關資訊															全體
專題目標確認															全體
初期企劃書															李婕瑜、張凱欣
介面草稿設計															李婕瑜
地圖繪製															李婕瑜、張凱欣
圖標繪製															李婕瑜、張凱欣
景點資訊蒐集															鄭亞弦、鄭兆宏
程式設計															鄭兆宏
測試與修改															李婕瑜、張凱欣、鄭兆宏
現場佈置字卡															李婕瑜、張凱欣
實機測試															全體
最後確認															李婕瑜、張凱欣、鄭兆宏
期中口試報告															全體
書面報告總整理															李婕瑜、張凱欣
專題成果發表															全體
音樂製作															鄭亞弦
完成進度	5 %	10 %	15 %	20 %	25 %	30 %	35 %	45 %	55 %	70 %	85 %	90 %	95 %	100 %	

圖 3.4 甘特圖

3.5 使用軟體

3.5.1 繪畫工具

本專題使用了Illustrator、Photoshop、MediBang Paint三種軟體來繪製相關的內容。Adobe Illustrator是由Adobe公司開發的向量圖形製作軟體，適用於印刷、多媒體與線上繪圖等領域[5]。Adobe Photoshop是由Adobe公司開發的圖像處理軟體，主要可以處理點陣化、數位化的影像，也能處理向量圖像，是數位影像的卓越標竿[6]。MediBang Paint是一個跨平台的免費繪圖軟體，但其擁有的功能不輸一般的收費繪圖軟體[7]。Photoshop、MediBang Paint主要運用在手繪的部分，繪製各個景點、吉祥物等等的，MediBang Paint為手機軟體，能隨身攜帶，想畫即畫，非常方便使用；Illustrator主要運用在合圖的部分，將所有繪製完畢的圖示做合併，以及文字編排設計，方便之後套用至app使用。



圖 3.5. 1.1 Adobe Illustrator
Icon



圖 3.5.1.2 Adobe Photoshop
Icon



圖 3.5.1.3 MediBang Paint
Icon

3.5.2 製作APP的軟體

Smart Apps Creator圖形化的操作界面，可以在PC電腦上快速設計「數位互動新媒體」，一次編輯跨平台輸出的特性，縮短設計時間，豐富的動畫效果，出眾的互動設置和強大的輸出應用功能[8]。Smart Apps Creator為主要製作行動裝置的軟體，將所有繪製完成的圖做交互設計，為每個按鈕做連結功能，達到互動的機能，為重點軟體運用。



圖 3.5.1.4 Smart Creator Icon

3.5.3 製作濾鏡相機的軟體

使用視覺效果程式設計輕鬆地在特效中加上互動體驗、動畫物件，以及構建邏輯，甚至可以製作要在場景中使用的紋理和材質，並加入自己的聲音檔案和3D物件[9]。Spark AR Studio為設計濾鏡使用的軟體，目前語言只支援英文，可以將繪製完成的圖套用至濾鏡，可以做多種變化，發揮無限創意，需要經過重複的測試作業，來達成需求。



圖 3.5.1.5 Spark AR Studio Icon

3.6 設計理念

為了迎合孩童喜歡的風格，本組參照許多資料後利用Photoshop和Illustrator製作地圖和圖標等素材，之後透過Smart Apps Creator製作APP的整體。為了能夠吸引顧客在莊園內探索，所以在地圖裡設計三個寶箱，再透過劇情與吉祥物對話，給予幫助並一起攜手解決，經由本組精心設計的題目字卡，分別布置在指定區域，需要去收集並解鎖寶箱，最後全部解鎖可得到通關密語，並跟園方傳訴，即可兌換一些精美好禮。也有地圖的全貌瀏覽，點小圖示就會出現景點的介紹和故事，讓顧客更加了解莊園的故事趣聞，進而達成園方希望的能在莊園四處探索遊玩外，也能為顧客創造前所未有的莊園體驗。

3.7 APP架構

本組的APP分成八種功能，在主畫面中包含了聯絡我們、地圖總覽、景點介紹、吉祥物介紹、特效相機、點到點導航、探索去和MENU。主畫面為開啟APP時的起始畫面。聯絡我們提供了莊園的連絡資訊。吉祥物介紹是介紹各組員繪製的吉祥物，而吉祥物主要負責小劇情中的角色。地圖總覽為莊園的全域地圖，可以從這功能了解莊園的全貌、所有景點位置和路徑。特效相機是IG的特效濾鏡拍照功能。探索去主要為地圖加上解謎小遊戲，製作放在現實景點中的道具卡，集齊了才可開啟寶箱的小遊戲等。景點介紹包含了莊園內的景點名稱、照片和介紹。選單提供教學、公告和連結。

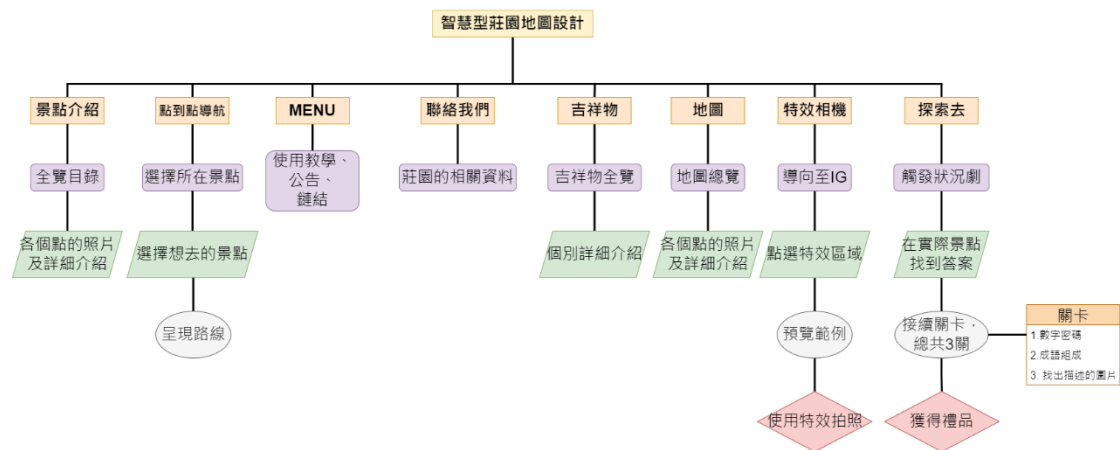


圖 3.7 App 系統架構圖

第肆章 實作成果

4.1 主畫面

主畫面的上方為「探索莊園」四字標題，中心位置為四位吉祥物，在這個畫面可以清楚看到聯絡我們、吉祥物、地圖、特效相機、點到點導航、探索去、景點介紹、MENU 八項功能，可以立即找到需要的功能，背景呈現好天氣的草原，讓人看了就好心情。



圖 4.1.1 主畫面

本組設計的LOGO主要呈現黃金華麗感以及立體感，加上一些莊園裡的樹、花、葉子，看起來更加討喜，簡單「探索莊園」四字帶出主題，加上一句「快來一起遊玩吧！」，提升一同加入的參與感。



圖 4.1.2 LOGO

4.2 聯絡我們

點選聯絡我們可以查看有關莊園的詳細資訊，如電話、營業時間、地址與門票。



圖 4.2 聯絡我們

4.3 地圖

點擊地圖，開啟後會看到地圖全覽，與實際位置大致相同，餐廳景點設計的較大，為主要的中心點，這個點無人不知，使用者可以將餐廳做為起點，再往外認識各個景點。點擊上面的景點，即可瀏覽各個景點的相關照片及介紹。



圖 4.3 地圖總覽

4.4 景點介紹

點擊「景點介紹」功能，會看到景點目錄，本組總共製作21個景點介紹，點擊圓形的繪製圖案以及名稱，可以快速找到想要查看的景點。點擊名稱，即顯示景點的相關照片以及介紹，點選右下角的下一頁會顯示下一組景點，點選到最後一頁右下角則會顯示回首頁，點選回首頁即可回到首頁。



圖 4.4.1 景點目錄

點擊名稱後會顯示該景點的詳細解說，上方為該景點的名稱，中心位置為相簿瀏覽，有數張關於該景點的照片，為首第一張圖為本組親手畫的景點畫面，往右邊滑則會有現場拍的照片，下方則是該景點的介紹說明，點擊右下角的返回就會回到景點目錄，同景點目錄，本組也製作了21個景點介紹，如下圖4.4.2與圖4.4.3。



圖 4.4.2 景點介紹 1



圖 4.4.3 景點介紹 2

4.5 吉祥物介紹

為了吸引孩童，本組設計了四隻吉祥物，分別為傻小貓、樂樂、帥蜥蜴以及小馬哥，下圖4.5.1為吉祥物介紹的主頁面，點選其中一個吉祥物的圖案會跳至下圖4.5.2的吉祥物介紹頁面，每個角色個性鮮明，都有各自獨特的魅力，除了吸引孩童的喜愛，更是呼籲每個人都是獨一無二的，勇敢做自己。



圖 4.5.1 吉祥物介紹主頁面



圖 4.5.2 吉祥物詳細介紹頁面

4.6 IG特效濾鏡拍照功能

到了莊園，走走逛逛外，拍照絕對不能少，本組設計了與莊園、吉祥物相關的濾鏡，讓拍照增添了更多趣味性，除了拍照留念外，更創造了家庭之間的互動性。目前已經通過審核，可以正常在 Instagram 和 Facebook 上使用。

1. 傻小貓的Face：

設計理念是使用傻小貓的特徵做為裝飾，並做簡單的修容跟柔膚以及淡妝口紅，在視覺上可愛大加分。



圖 4.6.1 IG 特效濾鏡拍照

2. Where we go? 隨機結果：

設計理念是使用各景點的照片去做隨機篩選出一個結果，不僅有趣味性，更能發掘一些可能未發現的景點，而想要再次前往莊園一探究竟，也做了簡單的修容跟柔膚以及淡妝口紅。



圖 4.6.2 Where we go 畫面

3. 蝴蝶時鐘：

設計理念是由羅馬大時鐘這個景點裡的蝴蝶做裝飾，不僅整體看起來美觀，更是可以在實際環境中探索到蝴蝶元素的趣味，也做了簡單的修容跟妝容以及白色濾鏡。



圖 4.6.3 蝴蝶時鐘濾鏡畫面

4. 樂樂的耳朵：

設計理念是使用吉祥物樂樂的耳朵做裝飾，整體看起來活潑可愛，也做了簡單的修容跟妝容以及白色濾鏡。



圖 4.6.4 樂樂的耳朵濾鏡畫面

5. 戳臉貓：

設計理念是使用吉祥物傻小貓特別繪製一個可互動的特效功能，可以將它擺置臉旁，就像牠在戳我們的臉一樣，也做了簡單的修容跟妝容以及白色濾鏡。

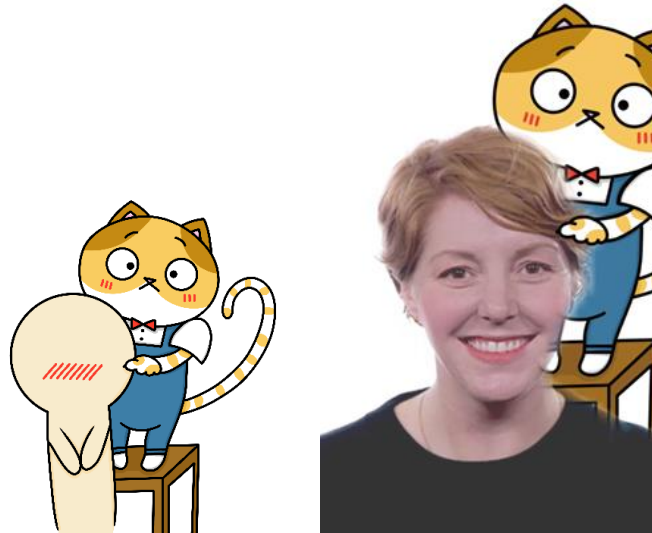


圖 4.6.5 戳臉貓畫面

4.7 點到點導航功能

為了讓顧客能夠快速找到前往該景點的路線，故本組設計了點到點的導航功能，先選擇在附近的景點後再選擇想去的景點，地圖畫面就會顯示路線圖引導顧客。



圖 4.7.1 選擇所在的景點



圖 4.7.2 選擇想去的景點



圖 4.7.3 路線呈現畫面

4.8 探索去

此功能是專為孩童設計，共有三關小謎題，進入遊戲後會有個小劇情，得知吉祥物們發現了莊園有神秘寶藏，但還沒有被任何人發現，所以想要邀請孩童一起尋找寶藏。當劇情帶到吉祥物的寶藏謎題，並瀏覽遊戲說明完畢後，孩童可以至莊園中的實際景點附近尋找題目卡，解開謎底後即可蒐集到藏寶圖的一部分，當三個關卡通關後，會獲得完整的藏寶圖，得知寶藏就是通關密語，抵達藏寶圖上的標記點後即可向園方兌換精美小物。

三個關卡依序為：數字密碼、成語組成、找出描述的圖片。

下圖 4.8.1 是探索去的遊戲開始畫面，從左至右為劇情的順序，剛開始會遇到吉祥物傻小貓的劇情對話，只要點選下方的對話框便可以繼續劇情，傻小貓向使用者說明莊園內有寶藏，想邀請使用者一起尋找寶藏，點選加入他們後就開始了尋找寶藏的遊戲，若點選殘忍拒絕傻小貓則會撒嬌並再次出現選擇是否加入他們。



圖 4.8.1 開頭劇情

下圖 4.8.2 與 4.8.3 是第一關卡遊戲的劇情，遇到了第二位吉祥物樂樂，樂樂在這邊發現了寶箱，但需要解謎才能打開寶箱，而謎題是找到四散在「馬賽克變色龍」這區域的數字題目字卡，答案為四位數字，必須一一解出四道題目的答案，並依序排列得出答案後在手機上點選答案，即可獲得一張碎片。圖 4.8.4 是實際分散擺放至該景點附近的題目字卡。

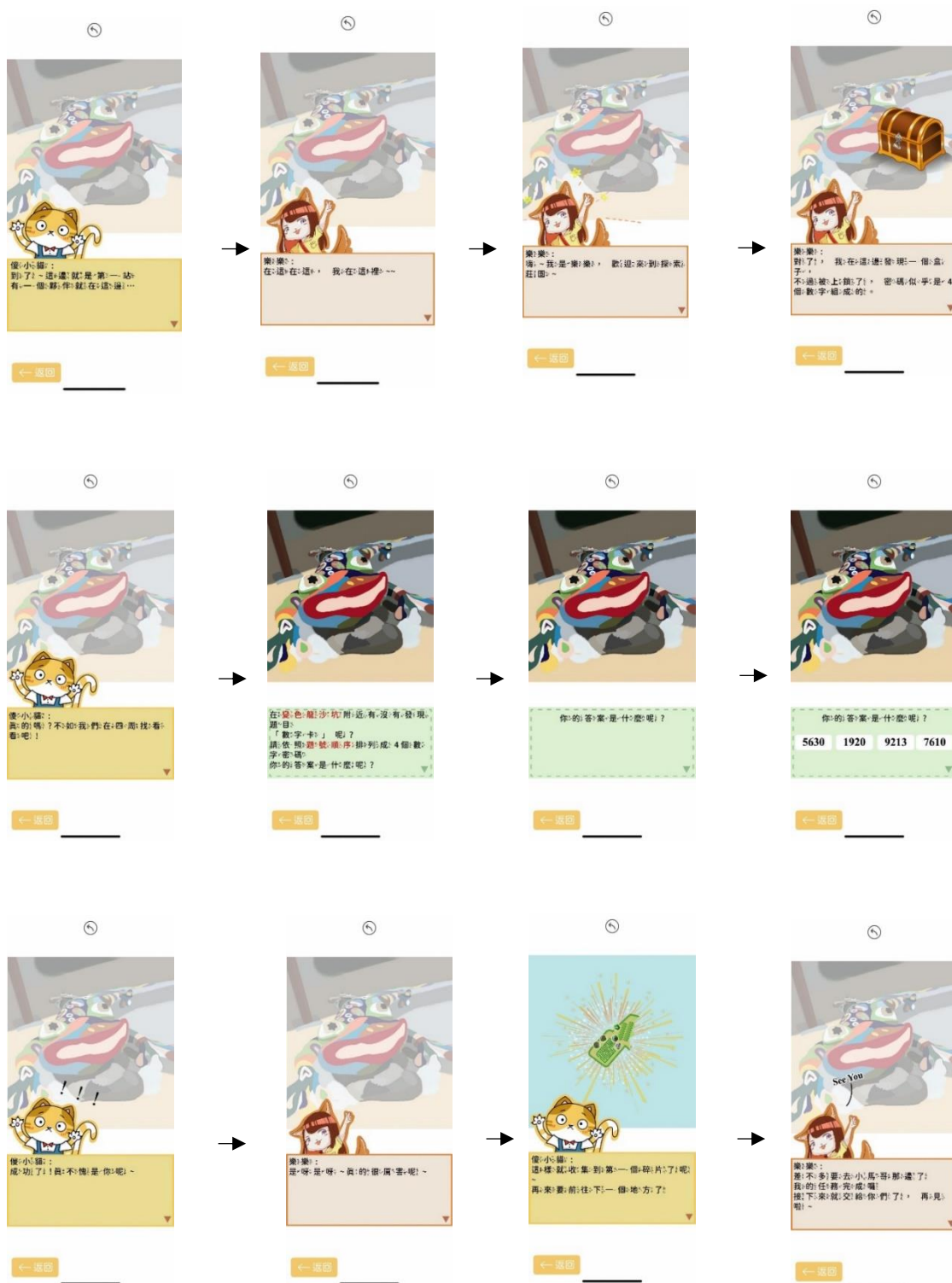


圖 4.8.2 第一關遊戲去情畫面 1

圖 4.8.5 是通關第一關遊戲後前往第二關遊戲的劇情，在這邊會遇到第三位吉祥物小馬哥，他所在的關卡題目是需要「進行曲步道」中找到四張中文字卡，並排列出正確的成語，再在手機上選擇正確答案，答對後會獲得一張碎片。圖 4.8.6 是實際分散擺放至該景點附近的題目卡。

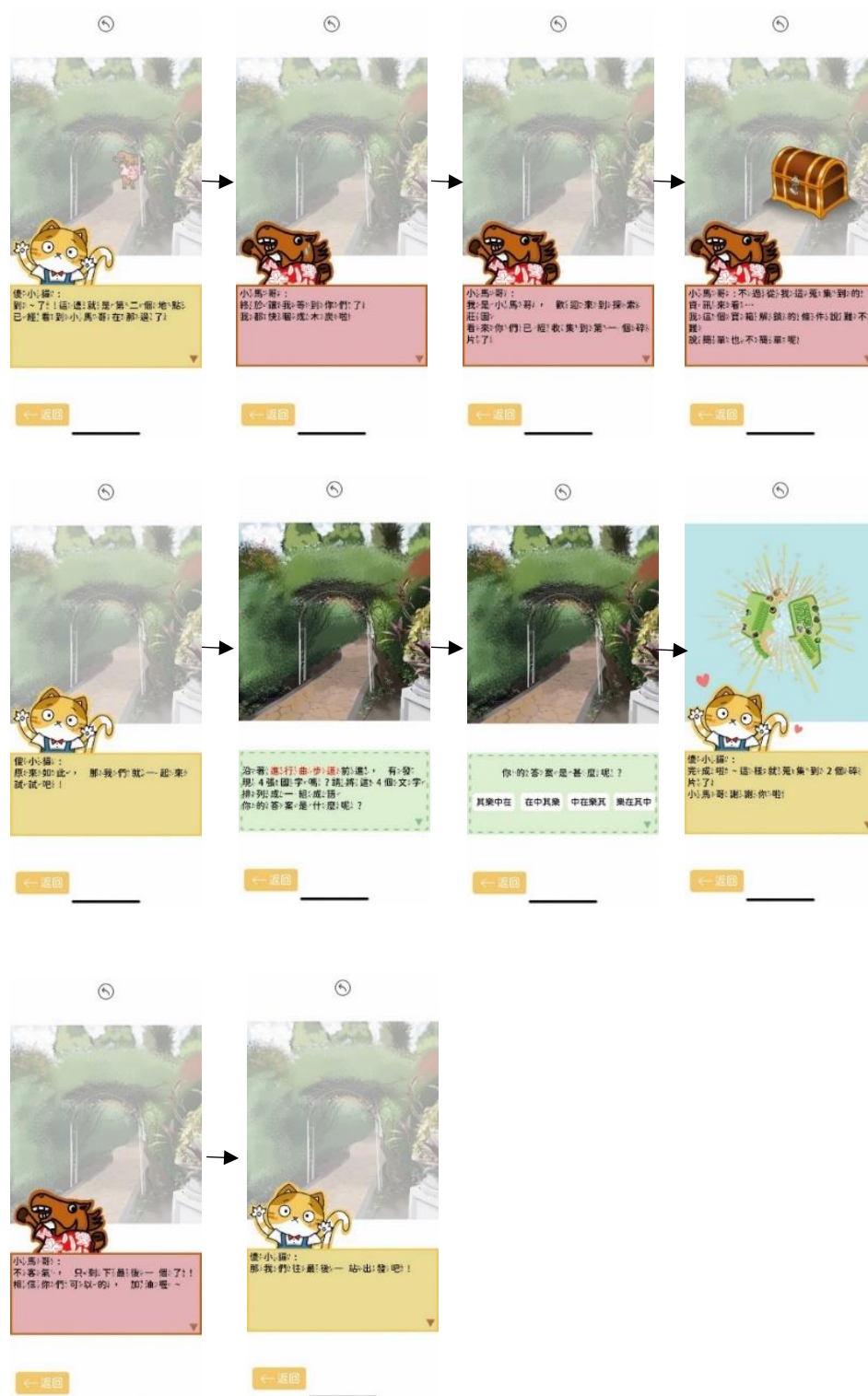


圖 4.8.5 第二關卡遊戲劇情畫面



圖 4.8.6 實際擺放中字題目卡

下圖 4.8.7 是第三道關卡遊戲劇情，登場的是最後一位吉祥物帥蜥蜴，他所在的關卡題目位在「歐式證婚台」，在此區域找出題目圖卡，並選擇符合圖片描述的文字，答對後即可獲得最後一張碎片，當三個碎片蒐集完成後則會出現藏寶圖。圖 4.8.8 是實際擺放至該景點附近的題目卡。

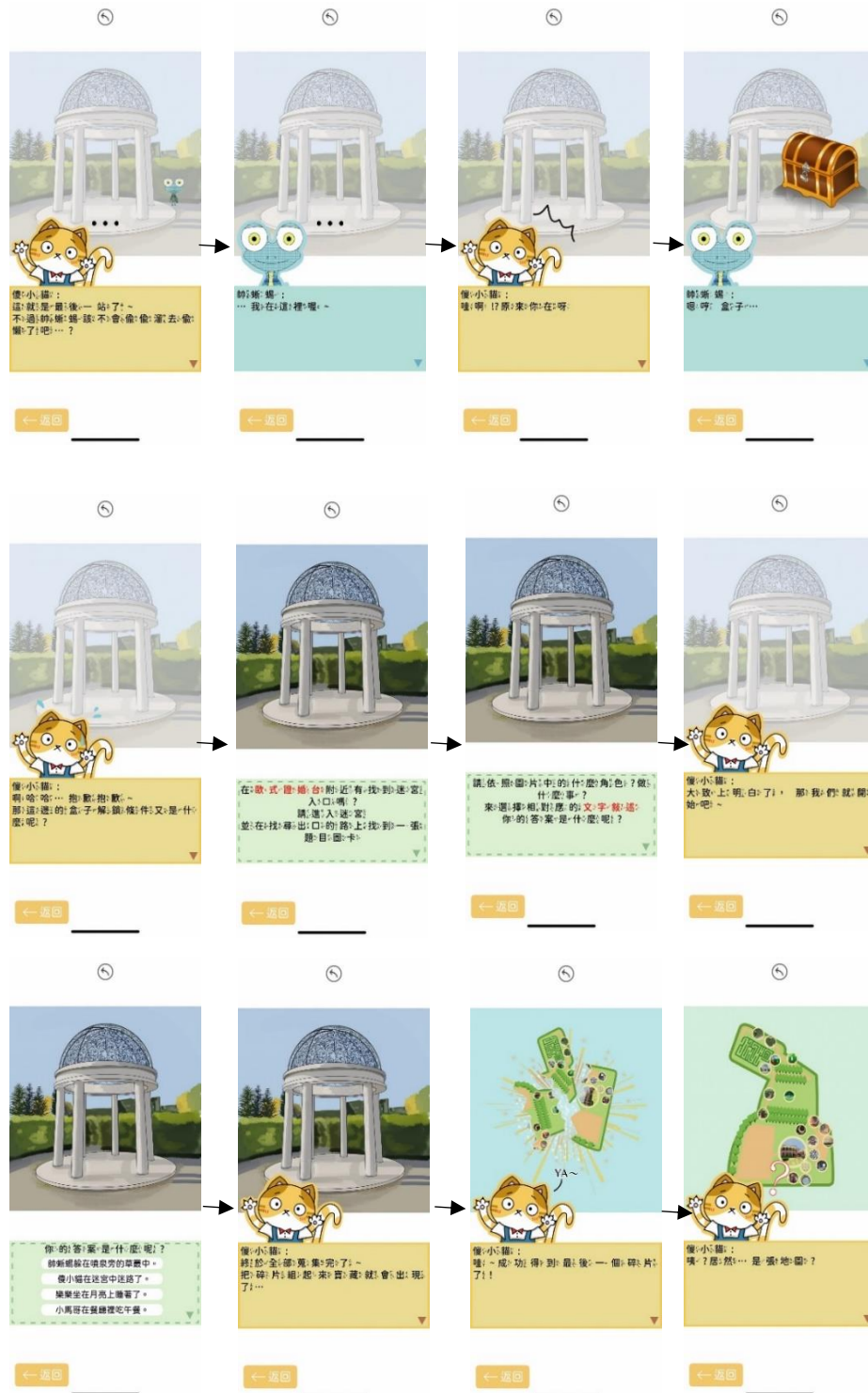


圖 4.8.7 第三關卡遊戲劇情畫面



圖 4.8.8 實際擺放圖文題目卡

下圖 4.8.9 是將三個碎片組合起來而出現的藏寶圖，藏寶圖上有個紅色的標記，並寫著通關密語，使用者可立即前往標記的地方向服務人員說出通關密語後即可兌換小禮物，兌換完畢後進入結尾劇情。

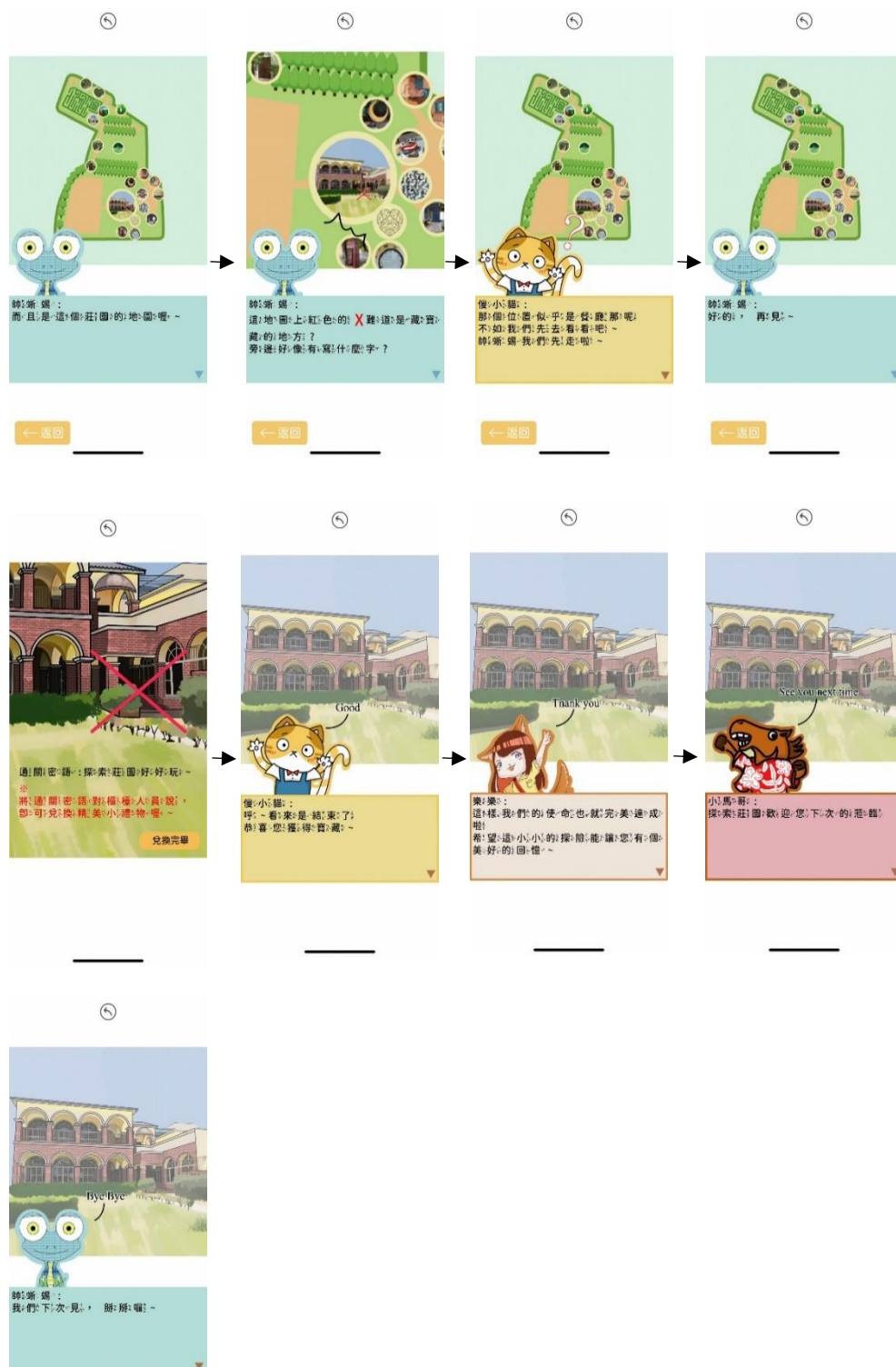


圖 4.8.9 結尾劇情

下圖 4.8.10 為關卡答對與答錯的畫面，答對是傻小貓的恭喜畫面與繼續探險的按鈕，答錯則是樂樂、小馬哥與帥蜥蜴鼓勵繼續解答的畫面與返回按鈕。



圖 4.8.10 遊戲答對與答錯畫面

下圖 4.8.11 為第一關遊戲的字卡，有簡答題跟選擇題的數學題目，本組將這些字卡印出後放至第一關「馬賽克變色龍」附近周遭擺放。

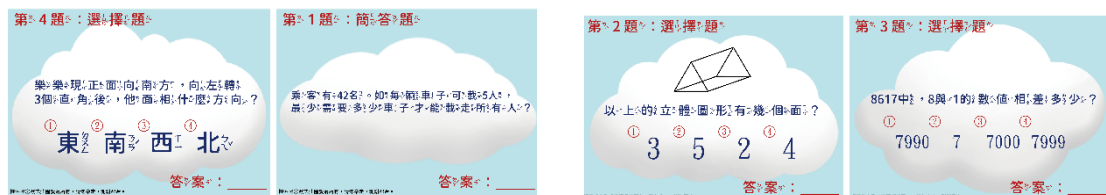


圖 4.8.11 第一關遊戲字卡

下圖 4.8.12 為第二關成語遊戲的題目中字卡，本組將這些字卡放至「進行曲步道」附近周遭的某些地方讓孩童尋找。

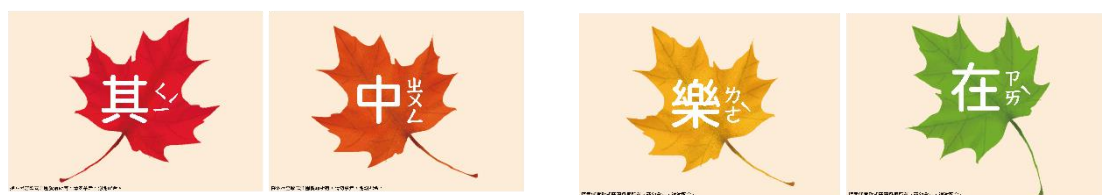


圖 4.8.12 第二關遊戲字卡

下圖 4.8.13 為第三關遊戲的題目圖卡，本組將字卡放至「歐式證婚台」附近周遭的某個地方，找到後要在手機上選出符合字卡上畫面的敘述。



圖 4.8.13 第三關遊戲字卡

4.9 MENU

點開MENU會出現圖4.9.1畫面，功能包含了公告、使用教學和連結，公告主要是讓顧客了解這段期間的優惠和消息，使用教學是讓顧客了解各項功能，連結則是前往FB和Line專頁。



圖 4.9.1 MENU 介面

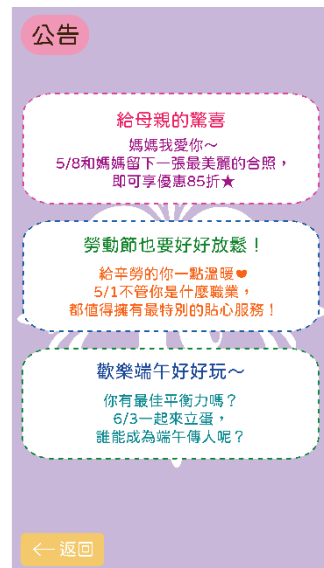


圖 4.9.2 公告

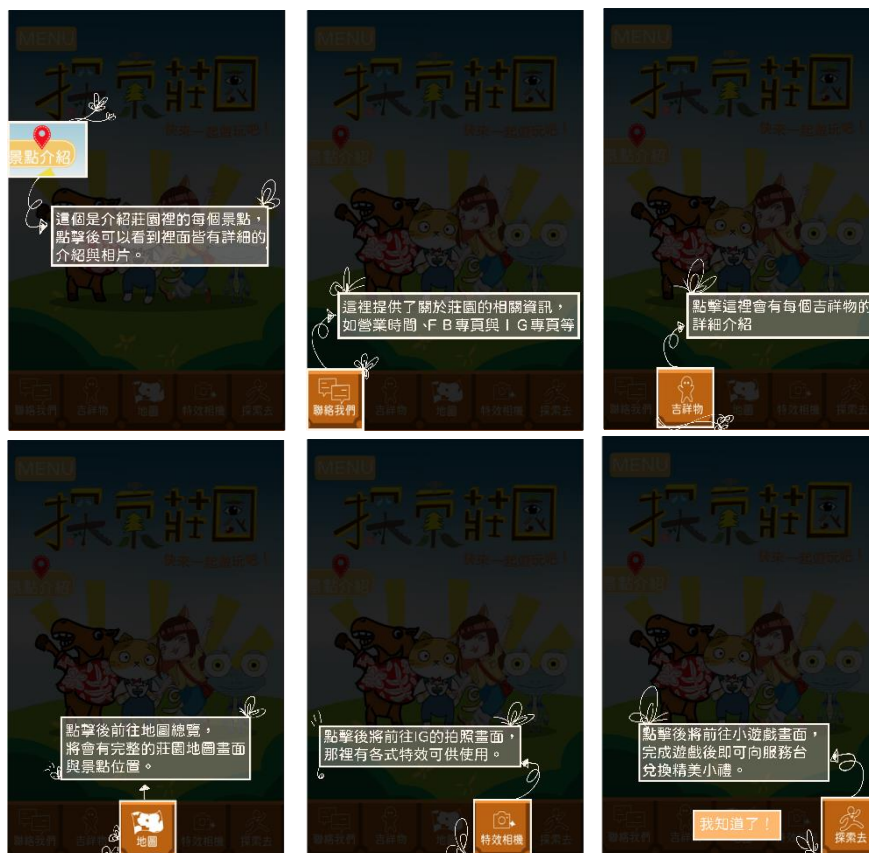


圖 4.9.3 使用教學

第伍章 結論

本專題秉持著刻苦耐勞的研究精神，並跟隨著趨勢，借助科技的應用，學習與廠商如何達成雙方都符合意念的成果，溝通有助於合作，使團隊更有向心力，本專題的優勢和總結如下：

- 1.本專題的特色除了推廣區域性的行動裝置APP外，更能與實際環境做互動。
- 2.APP中設計的小遊戲，讓孩童不再只是沉迷於3C產品，而是能邁開步伐走入莊園尋找解答。
- 3.加入可愛的吉祥物來吸引孩童的視線。
- 4.使用者可以在此APP中了解各個景點的說明介紹，在莊園裡遊玩之餘可以更認識莊園，更是享受天倫之樂。

此外，如今的科技發達，人們不再需要花費額外的時間做功課，線上網路可以立即針對需求給予幫助，區域性地圖 APP 目前在市面上能提供的商家比較少，未來我們將秉持著持續進步的精神，將 APP 增添更多功能，變得更加精緻，並且能真正幫助店家吸引顧客，創造雙贏。

參考文獻

- [1]玩全台灣旅遊網(民 110 年 5 月 19 日)。迷宮歐式莊園 彰化景點 玩全台灣旅遊網。取自 <https://okgo.tw/butyview.html?id=4011r>
- [2]馬克斯(民 110 年 2 月 3 日)。探索迷宮歐式莊園餐廳 | 彰化和美景點推薦：韓服體驗 異國風情造景浪漫 綠色迷宮可愛 落羽松正火紅 親子好去處 IG 人氣打卡景點 | 家樂福彰化店 | 永安夜市 | 包場聚餐 |。取自 <https://www.maxfoodfun.com/blog/post/353379370-changhua-travel>
- [3]王開立(2007)。畫地圖·說故事--插畫地圖中的創作意涵。台北市。國立臺灣藝術教育館發行。
- [4]Google Play(民 109 年 9 月 9 日)。文化部文化資產園區導覽。取自 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.caiyi.tccip&hl=zh_TW&gl=US
- [5]Brian Wood，跟 Adobe 徹底研究 Illustrator CC，台北市，民國一〇六年。
- [6]Andrew Faulkner, Conrad Chavez，跟 Adobe 徹底研究 Photoshop CC，台北市，民國一〇六年。
- [7]萌娘百科(民 110 年 5 月 19 日)。MediBangPaint。取自 https://zh.moegirl.org.cn/index.php?title=MediBangPaint&variant=zh-tw&mobileaction=toggle_view_desktop
- [8]Smart Apps Creator – Smart Apps Creator 官方網站。2021 年 11 月 13 日。取自 <https://smartappscreator.com/tw/>
- [9]Spark AR Studio – Spark AR 官方網站。2021 年 11 月 15 日。取自 <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/features/>

教師姓名		馮曼琳		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	李婕珩	資管4B	111年2月9日	共 時 50分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計		個人工作進度回報與任務指派： 核對並討論該補充及加強的部分。		討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	張凱欣	資管4B	111年2月9日	共 時 50分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計		個人工作進度回報與任務指派： 核對並討論該補充及加強的部分。		討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	鄭兆宏	資管4B	111年2月9日	共 時 50分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計		個人工作進度回報與任務指派： 核對並討論該補充及加強的部分。		討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	鄭兆宏	資管4B	111年2月9日	共 時 50分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計		個人工作進度回報與任務指派： 核對並討論該補充及加強的部分。		討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4人	輔導時間合計	時 50分	教師簽名	馮曼琳

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

2 月份

110 學年度第二學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：111 年 2 月 22 日

教師姓名		馮曼琳		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	李煥瑜	資管4B	111年2月18日	共 1 時 0 分		
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 製作小遊戲的劇情對話。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	張啟欣	資管4B	111年2月18日	共 1 時 0 分		
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 繪製缺少的素材。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	鄭兆宸	資管4B	111年2月18日	共 1 時 0 分		
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 設置 app。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	劉亞廷	資管4B	111年2月18日	共 1 時 0 分		
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 製作音樂。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____		
輔導學生人次合計		4人	輔導時間合計		1 時 0 分	教師簽名 馮曼琳	

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師姓名		馮曼琳		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	李煒瑜	資管4B	111年3月3日	共 1 時 20 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 討論兩個比賽的事宜。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	張凱欣	資管4B	111年3月3日	共 1 時 20 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 討論兩個比賽的事宜。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	鄭兆宏	資管4B	111年3月3日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 討論兩個比賽的事宜。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	鄭亞玲	資管4B	111年3月3日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 討論兩個比賽的事宜。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4人	輔導時間合計	1 時 20 分	教師簽名	馮曼琳

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師姓名		馮曼琳		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	李建瑜	資管4B	111年3月18日	共 時 30 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 發表各自的進度，檢討哪些部分需改進。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：—	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	張凱欣	資管4B	111年3月18日	共 時 30 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 發表各自的進度，檢討哪些部分需改進。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：—	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	鄭北宏	資管4B	111年3月18日	共 時 30 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 發表各自的進度，檢討哪些部分需改進。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：—	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	鄭亞弦	資管4B	111年3月18日	共 時 30 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 發表各自的進度，檢討哪些部分需改進。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：—	
輔導學生人次合計		4人	輔導時間合計		時 30 分	教師簽名 馮曼琳

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

4 月份

110 學年度第二學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：111 年 4 月 12 日

教師姓名		馮曼琳		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	李婕瑜	資管4B	111 年 4 月 1 日	共 時 40 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 完成各自進度，進入測試階段。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：—	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	張凱欣	資管4B	111 年 4 月 1 日	共 時 40 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 完成各自進度，進入測試階段。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：—	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	鄭化宏	資管4B	111 年 4 月 1 日	共 時 40 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 完成各自進度，進入測試階段。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：—	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	鄭亞弦	資管4B	111 年 4 月 1 日	共 時 40 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 完成各自進度，進入測試階段。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：—	
輔導學生人次合計		4人	輔導時間合計	時 40 分	教師簽名	馮曼琳

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師姓名		馮曼琳		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	李煥瑋	資管4B	111 年 4 月 21 日	共 3 時 0 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 補充需要更改的圖和內容。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	張凱欣	資管4B	111 年 4 月 21 日	共 3 時 0 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 整理書面內容。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	鄭北宏	資管4B	111 年 4 月 21 日	共 3 時 0 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派： 製作 app。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	鄭亞弘	資管4B	111 年 4 月 21 日	共 0 時 0 分	
輔導項目	■ 專題 行動裝置之莊園地圖設計	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☒ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計		3 時 0 分	教師簽名 馮曼琳

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。