



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

社區服務之資訊應用實踐

指導教授：陳元瓊 教授

組員名單：林 纖 A88B001

翁子羽 A88B018

方偉杰 A88B041

中 華 民 國 1 1 2 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

社區服務之資訊應用實踐

指導教授： 陳元瓊 教授
組員名單： 林 纖 A88B001
翁子羽 A88B018
方偉杰 A88B041

指導教授： _____
口試委員： _____

中 華 民 國 1 1 2 年 0 4 月

謝 誌

本專題報告得以順利完成，首先要感謝陳元瓊老師細心指導我們，以及耐心的協助我們，克服研究過程中所面臨的困難，給予我們最大的幫助，使本專題能夠順利的完成。

研究報告口試期間，感謝黃光宇老師、陳志明老師、陳健忠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，使我們的專題內容更加完善在此由衷感謝。最後，感謝系上諸位老師在各學科領域的熱心指導，讓我們增加商業管理知識範疇，在此一併致上最高的謝意。

林 纖

翁子羽

謹誌

方偉杰

中華民國 112 年 04 月於嶺東

摘 要

服務學習為一種將「服務」與「學習」相互結合的一門課程，讓學生運用課堂上所學的技術貢獻社區；在服務的過程中得到啟發及省思，獲得在學校所學習不到的知識與經驗，服務與學習二者在課程中具有某種程度的平衡關係，它是一種「從做中學」的學習經歷，強調服務與學習目標同等重要。

本專題將針對「彰化縣彰化市福田社區」進行服務學習，在資訊科技發達的時代裡，我們將福田社區的特色農產品和精油皂與遊戲做結合，透過簡單的玩法與操作，讓民眾用不同的角度認識福田社區。

本團隊也將架設簡易網路平台，為福田社區宣傳，讓各地民眾透過我們在上面撰寫的文案、剪輯的桐花季短片認識福田社區，也能在預約社區參訪的表單線上填寫資料，讓社區能第一時間接收到預約資訊，方便彙整資料與聯繫。

日新月異，觀光兩字不再侷限於第一時間實際走訪，本團隊利用這點開發小遊戲與網站，透過動態靜態雙重互動，宣傳效果將比先前大幅提升許多，為福田社區帶來新氣象。

關鍵詞：服務學習、小遊戲、產業推廣、網路平台

目 錄

摘要	I
目錄	II
表目錄	IV
圖目錄	V
第壹章 緒論	1
1.1 服務動機	1
1.2 服務目的	1
第貳章 文獻回顧與探討	2
2.1 服務學習	2
2.1.1 服務學習的特質	2
2.1.2 服務學習與一般志工不同之處	2
2.2 彰化市福田社區發展協會	2
2.3 製作專題所使用的軟體與應用	2
2.3.1 繪圖軟體介紹	2
2.3.2 軟體開發工具	3
2.4 與歷屆專題成果探討	5
第參章 研究方法	6
3.1 流程圖	6
3.2 甘特圖	7
3.3 研究動機	8
3.4 研究目的	8
3.5 研究目標	8
第肆章 數位內容與設計	9
4.1 網路商店設計	9
4.1.1 設計理念及目的	9
4.1.2 設計方式及成果	9
4.1.3 網路商店架構圖	9
4.2 臉書粉絲團洞察報告	12
4.3 桐花祭活動相關照片	14
4.4 數位內容設計	16
4.4.1 網站架構圖	16
4.5 地方產業推廣	23
4.5.1 社群經營	23
4.5.2 活動打卡版設計	26
第伍章 結論	28

參考文獻	29
附錄	30

表目錄

表2.1 Adobe Illustrator 繪圖軟體	3
表2.2 Adobe Photoshop 繪圖軟體	3
表2.3 Canva 繪圖軟體.....	3
表2.4 Godaddy 網頁設計工具	4
表2.5 Scratch 繪圖軟體.....	4
表2.6 與歷屆專題成果探討.....	5
表4.1 臉書粉絲團洞察報告.....	12
表4.2 2022桐花祭活動相關照片	14
表4.3 2023桐花祭活動相關照片	15

圖目錄

圖2.1	Illustrator LOGO.....	3
圖2.2	Photoshop LOGO.....	3
圖2.3	Canva LOGO	3
圖2.4	Godaddy LOGO	4
圖2.5	Scratch LOGO.....	4
圖3.1	研究流程圖	6
圖3.2	甘特圖	7
圖4.1	網路商店架構圖	9
圖4.2	首頁	10
圖4.3	商店選單以及社區公告.....	10
圖4.4	關於福田	11
圖4.5	經費動向	11
圖4.6	商品檢測報告	11
圖4.7	退換貨政策	11
圖4.8	購物車	11
圖4.9	參訪活動	11
圖4.10	桐花祭	11
圖4.11	聯絡我們	11
圖4.12	合作訪談	11
圖4.13	網站架構圖	16
圖4.14	網站首頁	16
圖4.15	經費動向輪播圖	17
圖4.16	關於福田	17
圖4.17	景點介紹	18
圖4.18	產品介紹	18
圖4.19	退換貨政策	18
圖4.20	參訪活動照	19
圖4.21	聯絡我們	19
圖4.22	小遊戲專區	20
圖4.23	影片專區	20
圖4.24	預約社區參訪	20
圖4.25	預約社區參訪-表單	21
圖4.26	翻卡牌小遊戲成果圖	21
圖4.27	卡牌遊戲說明成果圖	22
圖4.28	接水果小遊戲成果圖	22
圖4.29	接水果遊戲說明成果圖	22
圖4.30	社群封面製作成果圖	23

圖4.31 圖文發布1成果圖	23
圖4.32 圖文發布2成果圖	24
圖4.33 圖文發布3成果圖	24
圖4.34 圖文發布4成果圖	25
圖4.35 圖文發布5成果圖	25
圖4.36 輪盤設計成果圖	26
圖4.37 打卡版設計1成果圖	26
圖4.38 打卡版設計2成果圖	27

第壹章 緒論

1.1 服務動機

「服務學習」就是「服務」與「學習」相互結合，也就是在「服務」過程中獲得「學習」的效果，同美國教育家杜威(Dewey)所提的「從做中學」(learning by doing)。除了要學習與服務並重外，還要將服務與課程相結合[1]。

本團隊希望我們能學以致用，將自己所學到的專業知識與實際服務做結合，除了增加自己的實際經驗、促進自我的成長外，更經由服務社區來滿足社區的需求，使得學校與社區的關係更加密切，彼此得以分享資源，共享進步[2]。

1.2 服務目的

彰化縣彰化市福田社區是以賞桐生態園區與社區產業推廣為重點，結合有機農業、生態保育、及客家文化的生態園區，社區對於電子產品使用頻率不高，所以行銷與社區推廣方面效果較差，因此我們想利用我們所學到的知識與技術來幫他們有效推廣社區產業以及生態園區的觀光。

本次服務計畫目的希望利用架設網站來幫社區推廣有機農產品、將福田社區的周邊景點，透過開發老少咸宜、趣味性十足的3C線上遊戲方式呈現，除了達成讓更多人了解福田社區之目的外，將肥皂產業多推廣出去，扣除成本剩餘的費用將轉換成實際的餐費、活動經費等，造福在地年長者[3]。

第貳章 文獻回顧與探討

2.1 服務學習

2.1.1 服務學習的特質

(一)協同合作

被服務的社區、機構與提供服務的學校、學生一起建立目標，一起決定如何實施，以滿足雙方共同的需求與期待。

(二)互惠

服務者與被服務者，雙方是互惠的。學校、學生與被服務的社區、機構，雙方共同努力，共享成果，彼此都是教導者，也都是學習者。

(三)多元差異

服務者和被服務者都有機會接觸不同於自己背景、經驗不同的人。提供學生多元的選擇機會，以因應不同學生的興趣、能力與需求。

(四)以學習為基礎

強調學習與服務的結合，設定學習目標，透過服務的實際經驗來達成。設計反思活動，並引導學生重新整理、思考服務經驗中的所見所聞，得以從既有的服務經驗中，對自己產生新的意義與價值。

2.1.2 服務學習與一般志工不同之處

服務學習是門課程，嚴謹而言，「服務學習生」不完全等同於志工，同學們服務學習期間約為2個月，與一般志工所能提供的持續性服務不同。本課程重視學生在服務過程中的態度養成及反思，具有學習的意涵[4]。

2.2 彰化市福田社區發展協會

彰化縣彰化市福田社區發展協會將原本一塊很荒廢的地經過社區整體改造，投入許多經費打造了中台灣最漂亮的桐花，從成立至今是以自給自足的方式經營社區，社區除了運用當地的農產品與香茅，製造成精油香皂外，一直以來都十分注重關懷老年人口，福田社區在經營社區這方面得到不少肯定及支持。

2.3 製作專題所使用的軟體與應用

2.3.1 繪圖軟體介紹

本專題在繪圖軟體上使用以下三種 Illustrator CC(AI)、Photoshop (PS)、Canva 說明如下。

表2.1 Adobe Illustrator 繪圖軟體

 圖2.1 Illustrator LOGO	Adobe Illustrator (AI)
	是 Adobe 系統公司推出的基於向量的圖形製作軟體。最大特徵在於貝茲曲線的使用，使得操作簡單功能強大的向量繪圖成為可能。現在它還整合文書處理、上色等功能，不僅在插圖製作，在印刷製品（如廣告傳單、小冊子）設計製作方面也廣泛使用，事實上已經成為桌面出版業界的預設標準[5]。
	本專題應用於： 打卡版轉盤製作

表2.2 Adobe Photoshop 繪圖軟體

 圖2.2 Photoshop LOGO	Adobe Photoshop (PS)
	Adobe Photoshop 是一個由 Adobe 開發和發行的影像處理軟體。該軟體提供對 Windows 和 macOS 作業系統的支援。它可以編輯和合成多個圖層中的點陣圖，支援圖層遮罩、影像合成和包含 RGB、CMYK、CIELAB、專色通道和雙色調等多種顏色模型。不過除點陣圖以外，編輯或彩現文字、向量圖形（尤其是剪輯路徑）、3D 圖形和影片的能力有限。它的功能可以通過 Photoshop 外掛程式、獨立於該軟體開發和分發的程式來擴充，這些程式在其內部執行以增強或是提供全新的功能[6]。
	本專題應用於： 網站標題封面、內文背景圖片、社群文案圖片

表2.3 Canva 繪圖軟體

 圖2.3 Canva LOGO	Canva
	可用於建立社群媒體圖形、簡報、海報、文件和其他視覺內容的平面設計平台，提供設計模板予使用者使用，該平台為免費使用[7]。
	本專題應用於： 社群文案圖片

2.3.2 軟體開發工具

本專題在軟體開發工具上使用以下兩種：Adobe Dreamweaver、Scratch 說明如下。

表2.4 Godaddy 網頁設計工具

 圖2.4 Godaddy LOGO	Godaddy
	是從事網際網路域名註冊及網站代管的上市公司。據稱 GoDaddy 管理的域名超過6,100萬個，成為獲得 ICANN 認證的全球最大註冊商。 除了從事域名註冊及代管業務，GoDaddy 也發售電子商務軟體及服務，當中包括域名服務（域名轉移及隱私保障）、域名拍賣、域名投資工具...等等。[8]。
	本專題應用於： 網頁製作與設計

表2.5 Scratch 軟體開發工具

 圖2.5 Scratch LOGO	Scratch
	Scratch 讓程式設計語言初學者不需先學習語言語法便能設計專案。開發者期望通過學習製作 Scratch，啟發和激勵使用者在愉快的環境下經由操作（如設計互動故事、多人遊戲）去學習程式設計、數學和計算知識，同時獲得創造性的思考、邏輯編程和協同工作的體驗[9]。
	本專題應用於： 網頁遊戲製作與設計

2.4 與歷屆專題成果探討

表2.6 與歷屆專題成果探討

學年度 服務項目	104	105	106	107
參與福田桐花季	✓	✓	✓	✓
架設網站	✓	✓		✓
社區服務學習	✓	✓	✓	
相異之處	● 產業包裝設計 ● 攝影比賽 ● APP	● 設計人形立牌 ● 生態體驗營 ● 攝影比賽 ● APP	攝影比賽	● 攝影比賽 ● 製作新 DM
學年度 服務項目	109	110	本專題	
參與福田桐花季	✓	✓	✓	
架設網站	✓	✓	✓	
社區服務學習	✓	✓	新冠肺炎疫情嚴峻，停止相關活動	
相異之處	● 社區資料轉為數位化儲存 ● 數位培力講座 ● 開發 AR 系統 ● 開發 APP	拍攝桐花園區 360度 VR 全景照	● 開發網頁遊戲 ● 開發社區參訪表單 ● 剪輯介紹肥皂影片	

第參章 研究方法

3.1 流程圖

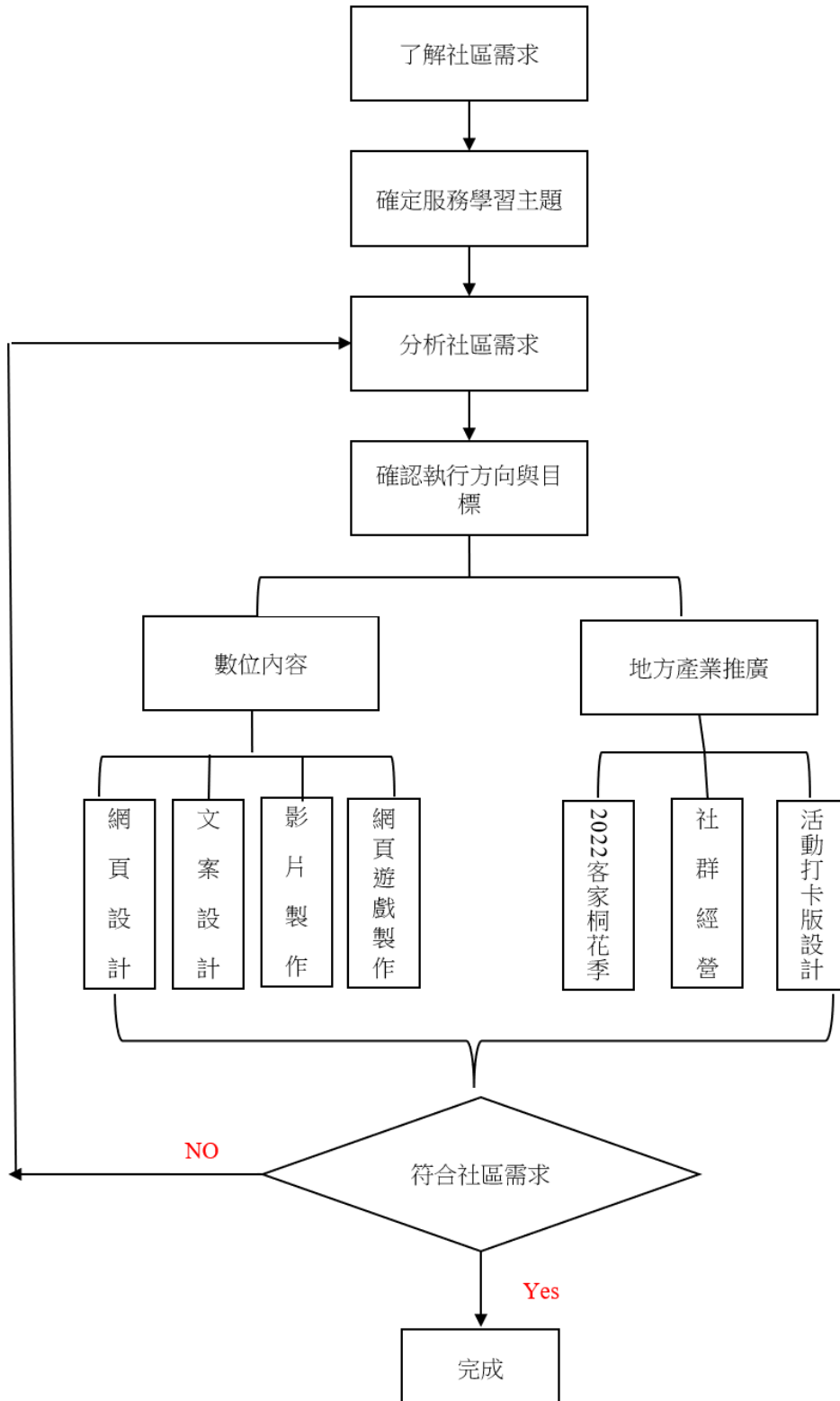


圖3.1 研究流程圖

3.2 甘特圖

月份 項目	2022年												2023年		
	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
組織團隊															
2022客家桐花季事前準備															
打卡版製作															
2022客家桐花季活動															
管理臉書粉絲專頁															
確定專題題目															
文件撰寫															
架設網站															
社區知識小遊戲															

註；紅色區段為本團隊實施且確實達成項目的時間軸。

圖3.2甘特圖

3.3 研究動機

本團隊發現福田社區近年來都與政府機關合作舉辦桐花季，福田社區交通便利生態豐富，但缺乏多媒體的經營，導致知名度無法提升，因此本團隊想透過我們所學的資訊技術協助增加福田社區的知名度，從不一樣的角度欣賞福田社區之美，讓人潮不侷限於桐花季。

3.4 研究目的

本團隊設計出以福田社區為主角的簡易知識型小遊戲，透過螢幕動動手指，讓就算沒來過福田社區的民眾也對這樸實的社區產生興趣，且有基礎的了解，增加社區的觀光人潮。

3.5 研究目標

希望經由本團隊的努力，能真正為社區帶來比往年桐花季更多的人潮與錢潮，以及期待除了 4-5 月桐花季活動期間，一年四季都有觀光人潮造訪福田社區，一點一滴累積曝光度，讓社區有較穩定之收入。

第肆章 數位內容與設計

4.1 網路商店設計

4.1.1 設計理念及目的

本團隊服務的彰化縣彰化市福田社區採用農民滯銷的農產品加工製成無添加化學藥劑的水果精油肥皂，與社區接觸後發現他們將賺取所得都回饋給社區年長者。而社區的生態資源豐富，其中每年的 4-5 月是社區最熱鬧的時候，近年來透過與政府合作，舉辦福田桐花祭，替平常安靜的社區增添許多活潑的氛圍。因此我們最初在設計網站時，添加了代表肥皂的泡泡及福田社區的自然景觀_桐花元素進去。而實際上我們最想透過網站強調社區精油皂所賺取經費會貼補社區年長者用餐，希望大家能多支持無添加化學成本的肥皂，一同造福年長者。

4.1.2 設計方式及成果

本網站是利用競賽模板修改模板樣式，首頁封面以及封底圖片是利用 Photoshop 製作而成，廣告影片則是使用 Canva 製作。

網址：http://ec.ceoic.com.tw/main.php?site_id=188

4.1.3 網路商店架構圖

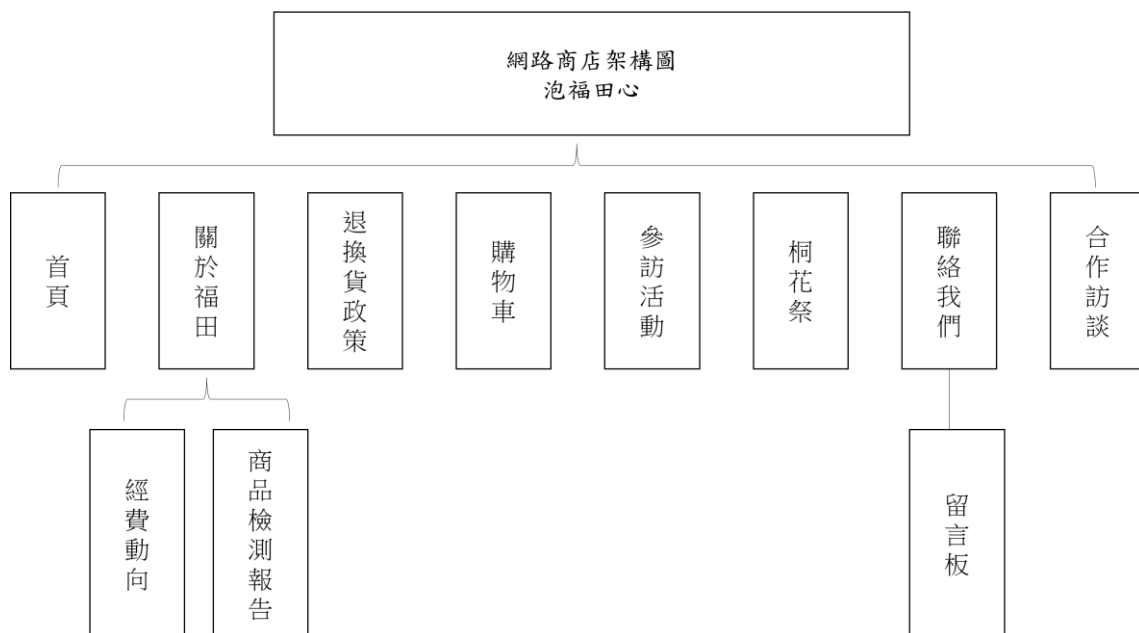


圖 4.1 網路商店架構圖

本網站分為以下頁面：



圖 4.2 首頁

圖 4.1.2 為首頁我們為福田社區網路商店設計使用暖色調作為主色調，上方橫幅添加代表肥皂的泡泡使畫面更活潑、俏皮。主視覺以熱門商品呈現，所有商品皆有放上品名及售價，中間社區公告使用訊息跑馬燈，訪客在觀看重要訊息時能一目瞭然。左側有商品選單、商品搜尋、推薦商品等功能。右側為福田社區臉書粉絲團及 IG QR Code。

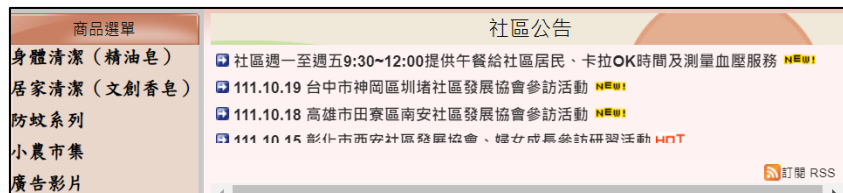


圖 4.3 商店選單以及社區公告

下圖為我們的網路商店規劃成關於福田、經費動向、商品檢測報告、退換貨政策、購物車、參訪活動、桐花季、聯絡我們和合作訪談等頁面。

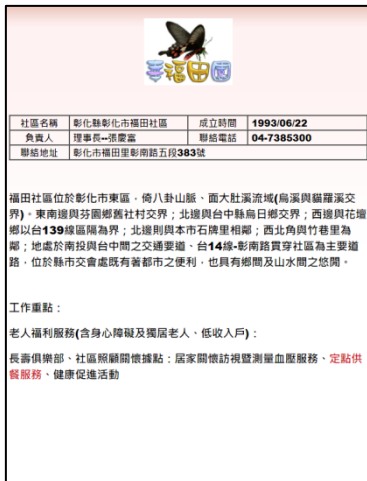


圖 4.4 關於福田



圖 4.5 經費動向



圖 4.6 商品檢測報告

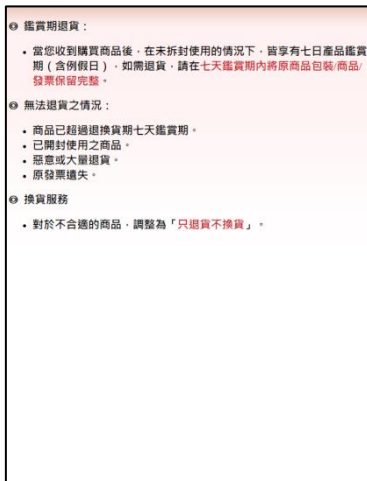


圖 4.7 退換貨政策



圖 4.8 購物車



圖 4.9 參訪活動



圖 4.10 桐花祭



圖 4.11 聯絡我們

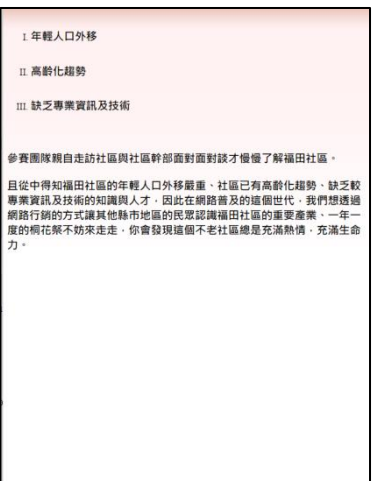
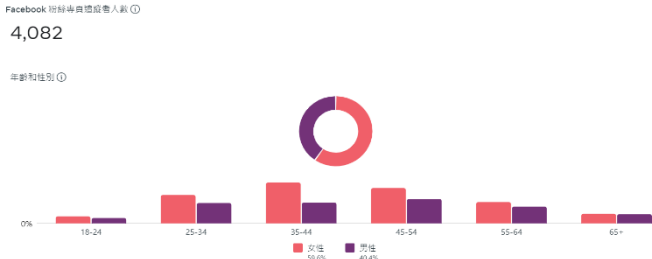
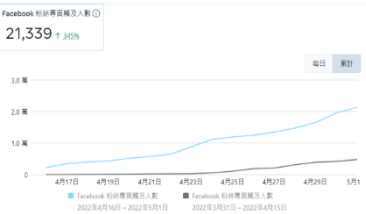
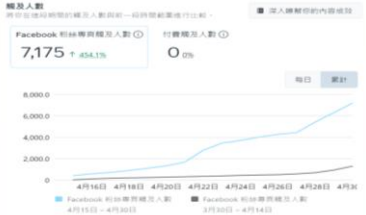
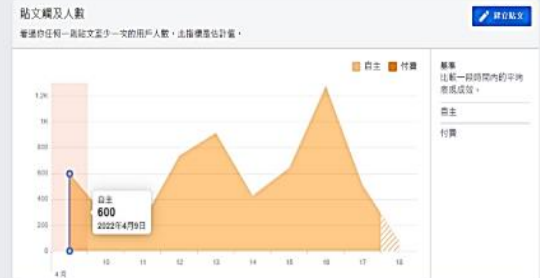


圖 4.12 合作訪談

4.2 臉書粉絲團洞察報告

本團隊經營粉絲專頁來宣傳福田社區2022、2023年桐花季，透過文宣、短片來推廣在地產業。在桐花季活動結束後，本團隊也統整出活動期間內福田社區臉書粉絲專頁經營成效，如下圖表所示：

表4.1 臉書粉絲團洞察報告

臉書粉絲專頁－粉絲團按讚數	 Facebook 粉絲團專頁按讚人數 ① 4,082 年齡和性別 ①
臉書粉絲專頁－觸及人數	 Facebook 粉絲團專頁觸及人數 ① 21,339 ↑ 345% 2022 年 4 - 5 月  Facebook 粉絲團專頁觸及人數 ① 7,175 ↑ 454.13% 2023 年 4 - 5 月
臉書粉絲專頁－瀏覽次數	 Facebook 粉絲團專頁瀏覽次數 ① 1,560 ↑ 265.15% 2022 年 4 - 5 月  Facebook 粉絲團專頁瀏覽次數 ① 2,331 ↑ 133% 2023 年 4 - 5 月
臉書粉絲專頁－發布貼文觸及帳號	 貼文觸及人數 Facebook 貼文觸及人數 ①

臉書粉絲專頁－觀看影片成效



4.3 桐花祭活動相關照片

表 4.2 2022 桐花祭活動相關照片



表 4.3 2023 桐花祭活動相關照片

			
開幕儀式	彰化縣長致詞	街頭藝人表演	
			
志工們與彰化縣長的合照	賞桐地圖	接駁車班次	志工們佈置園區場景
			
園區整理		開幕節目表	桐花

4.4 數位內容設計

4.4.1 網站架構圖

以Godaddy架設，首頁選單列以關於福田、景點介紹、產品介紹、退換貨政策、參訪活動、聯絡我們、小遊戲專區、影片專區、預約社區參訪為主軸，以下是福田社區網站架構圖。

網址：<https://futian2023.com/>



圖 4.13 網站架構圖

4.4.2 網頁成果圖

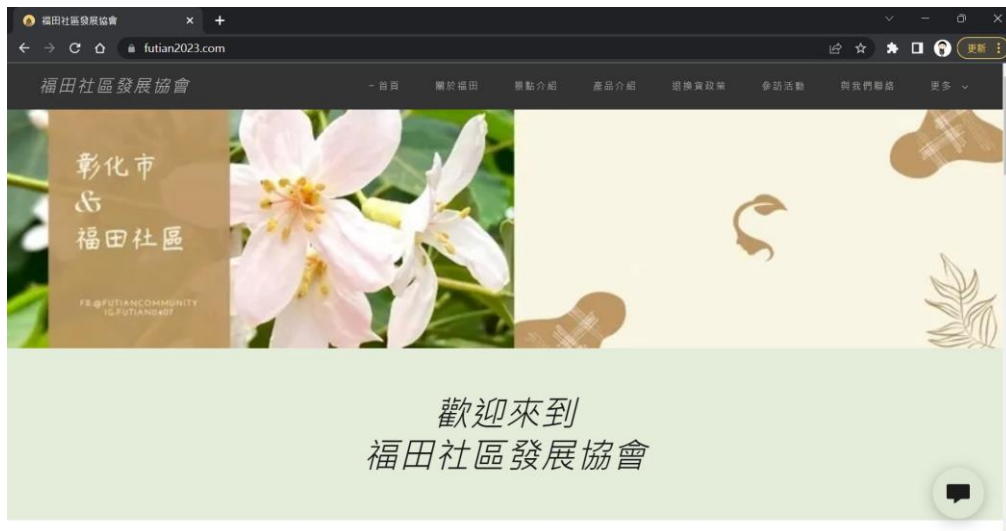


圖 4.14 網站首頁

圖 4.16 為社區產業頁面，此頁面為首先頁面，封面左側 LOGO 設計圖是本專題團隊為福田社區發展協會所設計的，上方選單列分為關於福田、景點介紹、產品介紹、退換貨政策、參訪活動、聯絡我們、小遊戲專區、影片專區和預約社區參訪，下方區塊為桐花季花絮照輪播圖。



圖 4.15 經費動向輪播圖

圖 4.15 為經費動向頁面，此頁面透過本專題組員拜訪福田社區發展協會辦公室，訪談過程中發現福田社區注重照顧社區年長者，將桐花季社區的攤位收入成為社區關懷據點的經費，提供年長者用餐及健康檢查。



圖 4.16 關於福田

圖 4.16 為關於福田頁面，此頁面透過本專題組員拜訪福田社區發展協會辦公室，訪談過程中發現福田社區簡介、社區活動、地理資訊、社區產業，並加以彙整呈現關於福田內容。



圖 4.17 景點介紹

圖 4.17 為景點介紹頁面，此頁面介紹福田社區周邊較特別景點 讓民眾前來福田社區，也可以順道前往參觀。



圖 4.18 產品介紹

圖 4.18 為產品介紹，此頁面介紹福田社區利用社區農產品所製作的精油皂、香皂、香茅油、涼爽膏以及龍眼蜜，這些產品賺取的經費一部分將會提供給年長者用餐。



圖 4.19 退換貨政策

圖 4.19 為退換貨政策頁面，此頁面向購買社區農產品民眾說明退換貨的步驟，可以看出福田社區極度重視對於消費者的服務。

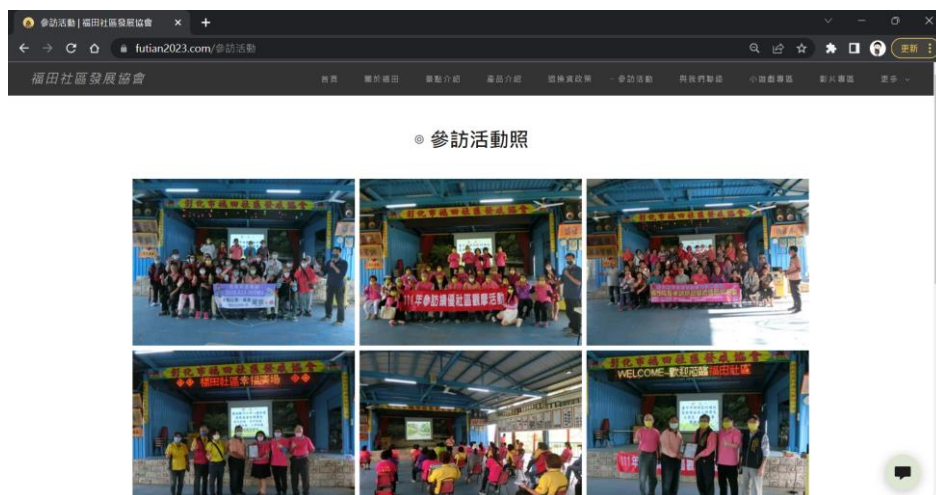


圖 4.20 參訪活動照

圖 4.20 為社區參訪活動照，此頁面記錄著不同社區、社區大學、學校來到福田社區參訪，面對不同的訪客，福田社區總是熱情的歡迎，籌備著各式各樣的體驗活動。

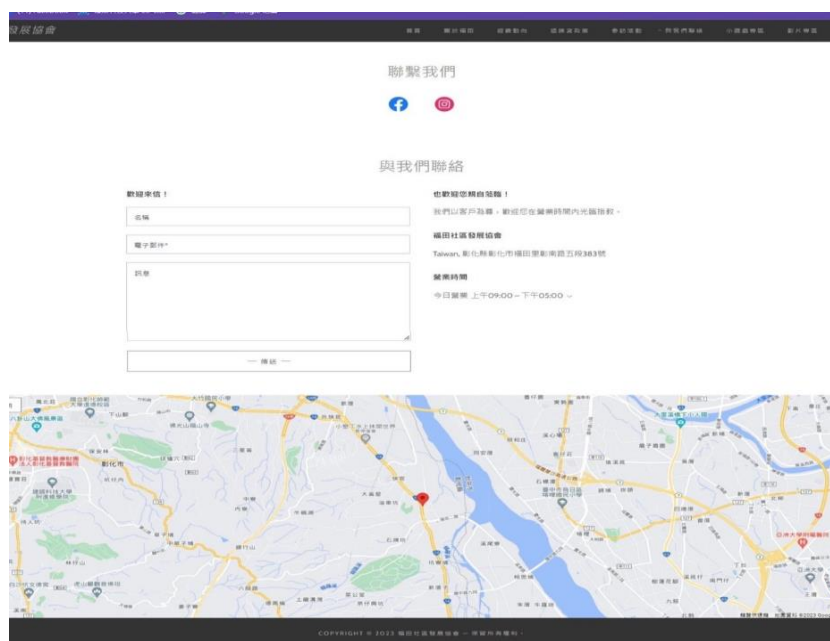


圖 4.21 聯繫我們

圖 4.21 為聯絡我們，除了可以透過電子郵件聯絡到福田社區發展協會，頁面上方也放上社群平台 LOGO 皆已嵌入網址，按下即可連接至該社群平台。若使用者想前往福田社區，在下方我們也嵌入了 google map 功能，能在第一時間看到福田社區實際的所在位置。

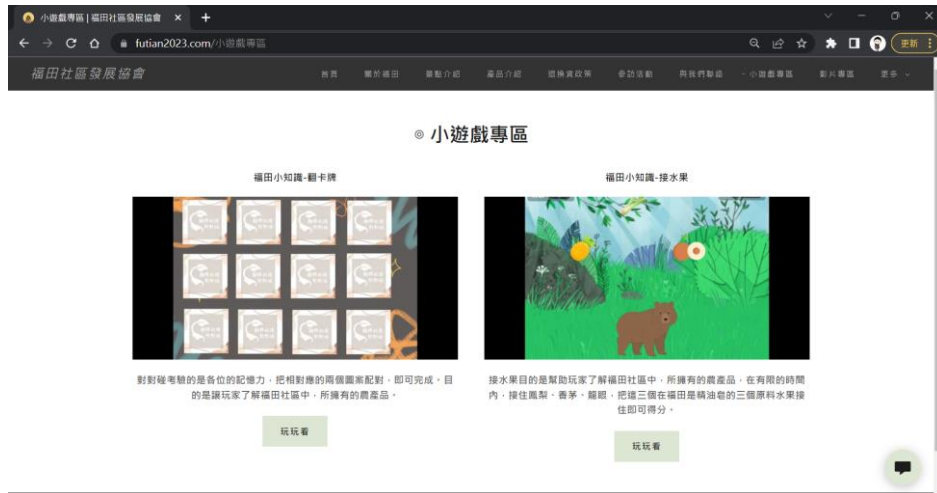


圖 4.22 小遊戲專區

圖 4.22 為本專題組員為福田社區設計的小遊戲，可以透過趣味且老少咸宜的遊戲方式來認識福田社區產業，按下玩玩看按鈕，即可操作遊戲。

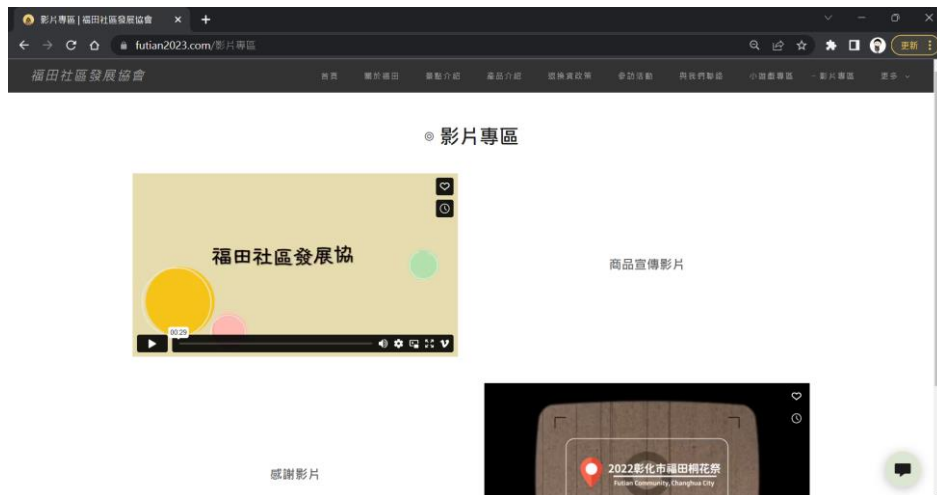


圖 4.23 影片專區

圖 4.23 為影片專區，皆為本專題組員為福田社區設計的短片，透過上方影片介紹認識福田社區精油皂、涼爽膏等商品；下方影片為 2022 福田桐花季感謝影片，讓使用者一同感受歡樂氣氛。



圖 4.24 預約社區參訪

圖 4.24 為預約參訪頁面，說明前來福田社區參訪的時間、以及參訪內容，社區參訪皆採預約制，讓使用者一目瞭然。

圖 4.25 預約社區參訪－表單

圖 4.25 為預約參訪表單頁面，此表單利用 google 表單所建立，此表單需填入參訪團隊、團隊性質、日期、聯絡資訊及參訪項目，輸入完畢送出後表單即會發送至福田社區發展協會電子信箱。

4.4.3 網頁遊戲成果圖

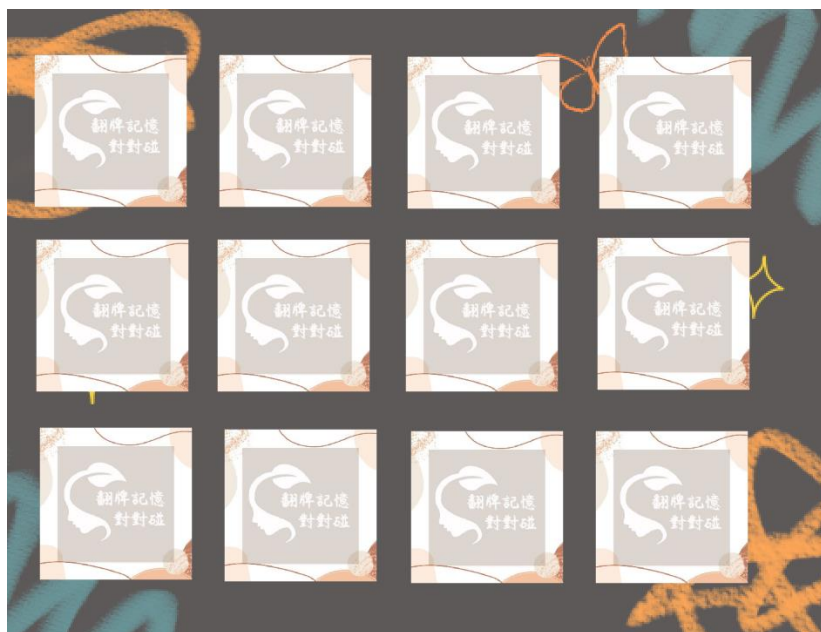


圖 4.26 翻卡牌小遊戲 成果圖

圖 4.26 為本團隊為社區所設計的小遊戲，透過桐花元素及福田社區農產品設計卡牌，遊戲方式簡易，除了考驗記憶力，也可讓遊玩者認識福田社區自產自銷的農產品。



圖 4.27 卡牌遊戲說明 成果圖

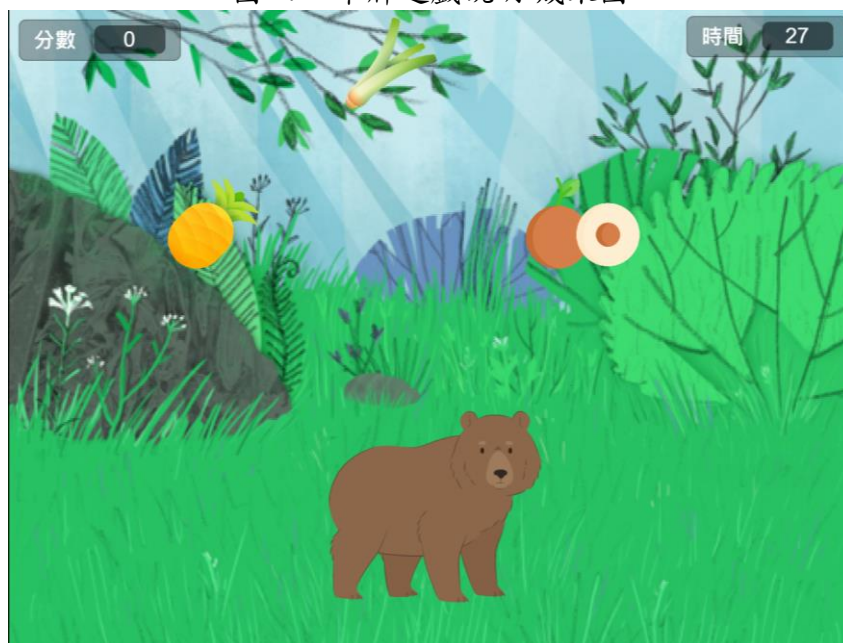


圖 4.28 接水果小遊戲成果圖

圖 4.28 為本團隊為社區所設計的小遊戲，透過精油皂為發想，將精油皂的原料，龍眼、鳳梨、香茅加入遊戲，操作主角接住圖案即可得分。超過規定分數即過關；過關和闖關失敗畫面皆有附上精油皂的說明及經費流向，讓遊玩者可以透過不同方式認識、了解福田社區的精油皂。



圖 4.29 接水果遊戲說明 成果圖

4.5 地方產業推廣

4.5.1 社群經營

經營粉絲團期間，在桐花季前利用倒數日發文方式和粉絲一起迎接桐花季；桐花季期間放上花絮照，以及在桐花季結束後放上感謝影片。

透過網路宣傳的效果在一年內觸及人數提升至57.7%，追蹤粉絲專頁的人數已突破4000人，新的粉絲專頁按讚數提升至44.6%，達成了增加福田社區曝光度的目標。



圖 4.30 社群封面製作 成果圖



圖 4.31 圖文發布1 成果圖

上圖是 2022 福田桐花季結束後，本團隊在粉絲團放上了感謝影片和摸彩得獎海報，且善用 hashtag 增加粉專曝光度。



圖 4.32 圖文發布2 成果圖

上圖是 2022 福田桐花季期間，本團隊在粉絲團上傳商品宣傳短片，讓有興趣的民眾可至現場參觀選購；以及上傳桐花園區的假日節目表，讓前去賞花的民眾多了可以一起同樂的機會。

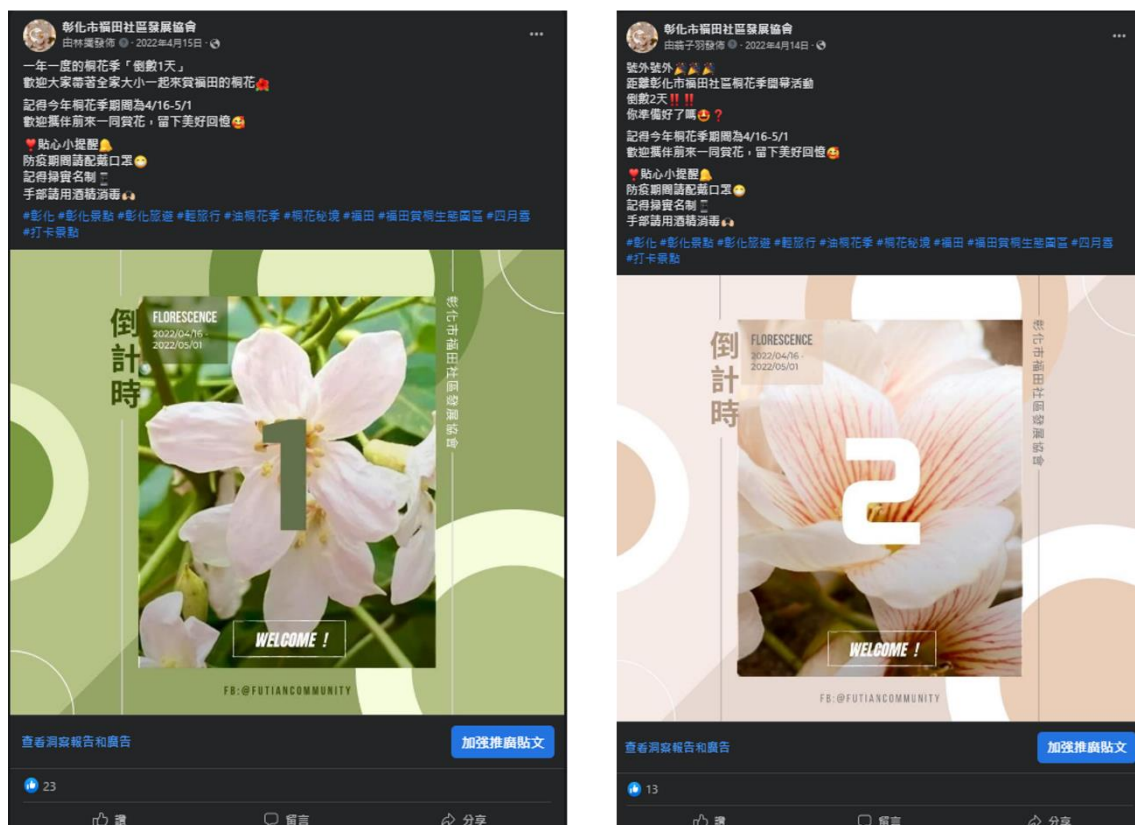


圖 4.33圖文發布3 成果圖

圖 4.33 是 2022 桐花季開幕前，本團隊利用桐花元素設計倒數日文宣做為宣傳，和民眾一起迎接 2022 福田桐花季的到來，並善用 hashtag 增加在臉書的曝光度。



圖 4.34圖文發布4 成果圖

圖 4.34 是 2023 福田桐花季結束後，本團隊在粉絲團放上了社區工作人員合影及參訪團隊合影，感謝遊客的前來，觸及人數已突破 1000 人，且善用 hashtag 增加粉專曝光度。

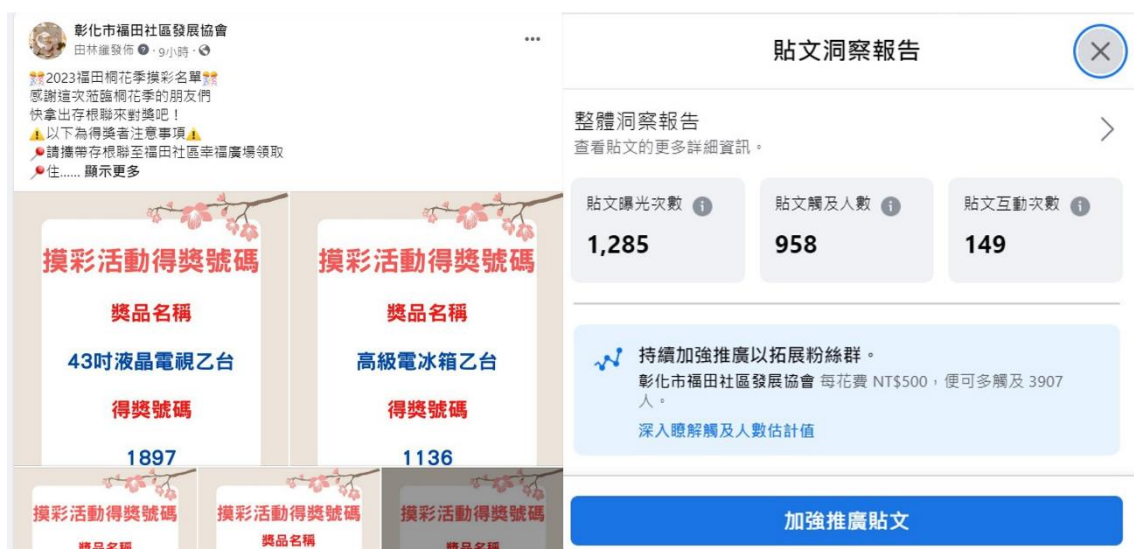


圖 4.35圖文發布5 成果圖

2023 福田桐花季結束後，本團隊在粉絲團發布摸彩得獎海報，曝光人數已突破 1000 人，且善用 hashtag 增加粉專曝光度。

4.5.2 活動打卡版設計

在桐花季期間在活動現場擔任志工，製作打卡版、趣味轉盤、QA 問答，讓民眾從不同的角度認識福田社區，也讓現場氣氛充滿熱情與活力。



圖 4.36 輪盤設計 成果圖

圖 4.36 是本團隊在 2022 桐花季期間在活動現場擔任志工，自製趣味轉盤與現場民眾互動，讓遊客來欣賞桐花外，也有獎品可以帶回家，讓現場充滿歡樂氣氛。



圖 4.37 打卡版設計1 成果圖

圖 4.37 是本團隊設計透過拿打卡版拍照打卡可獲得轉盤機會，在網路上達到一傳十十傳百的宣傳效果，拿到小禮物後遊客也會更了解福田社區。



圖 4.38 打卡版設計 2 成果圖

圖 4.38 在 QA 問答放上關於福田社區的桐花、精油皂小知識，與遊客互動讓攤位聚集人潮，讓越來越多的遊客能了解福田社區的產業。

第伍章 結論

在這一年的服務學習過程，本專題團隊藉由資訊網路的力量將社區的特色文化與特色產業傳遞到資訊網路上，補足社區先天上的不足，讓福田社區永續發展。我們從組織團隊到與社區溝通他們的需求、擬定解決方案，並與組員分工合作，努力之下有了最終的成果。

本團隊達成原先擬定的目標，在數位內容方面，完成了架設福田社區網站、參加 CEO 電子商務競賽設計福田社區網路商店、文案圖片/影片製作、網頁遊戲製作；另外，在地方產業推廣方面，完成桐花季活動打卡版設計、協助社區接待桐花季的遊客、結合社群平台來行銷及宣傳福田社區，提高社區的知名度。

最後服務社區的這一年中，我們除了了解並解決社區的需求外，也從中學到更多在學校所學習不到的，例如在福田桐花季擔任志工時我們接觸到不同年齡層的遊客，學到與民眾溝通的技巧及如何炒熱氣氛融入人群；在專題製作時學會彼此傾聽、互相配合；懂得從零到有的設計出一套網站。除了增加自己的實際經驗、促進自我的成長外，更經由服務社區來滿足社區的需求，使得學校與社區的關係更加密切，彼此得以分享資源，共享進步。

參考文獻

- [1] 重申「服務學習」的意義－兼談「服務學習」與「志願服務」之差別
<https://genedu.csmu.edu.tw/p/406-1022-34677,r1.php?Lang=zh-tw>
- [2] 什麼是服務學習？
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%9C%8D%E5%8B%99%E5%AD%B8%E7%BF%92>
- [3] 福田社區-台灣社區通
<http://sixstar.moc.gov.tw/blog/futenvillage/myArticleAction.do?method=doViewMyBlogIndex&articleTypeId=5650#>
- [4] 服務學習與一般志工不同之處
<https://dweb.cjcu.edu.tw/services/article/4271>
- [5] 軟體 Adobe Illustrator 取自：
https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Adobe_Illustrator
- [6] 軟體 Adobe Photoshop 取自：
https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Adobe_Photoshop
- [7] 軟體 Canva 取自：
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Canva>
- [8] 軟體 Godaddy 取自：
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/GoDaddy>
- [9] 軟體 Scratch 取自：
https://zh.wikipedia.org/zh-mo/Scratch_Wiki

附錄



國際認證中心
International Certification Center

第十三屆 CEO 電子商務盃 產業創新經營策略專題競賽

行銷組 行銷創意獎

第三名

學校科系：嶺東科技大學 資訊管理系

競賽主題：泡福田心

指導老師：陳元瓊

參賽同學：林纖、翁子羽、方偉杰



CEO國際認證中心

華夏國際經營顧問有限公司

總經理

潘啟明



台灣數位行銷創意發展協會

理事長

李嶸定

2022 年 12 月 17 日



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

110學年度第2學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：111年5月5日

教師姓名		陳元瓊		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(一)	林熾	資管系3B	111年5月5日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派				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(一)	翁子羽	資管系3B	111年5月5日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派				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(一)	方偉杰	資管系3B	111年5月5日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	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		3人	輔導時間合計		3時 分	教師簽名	陳元瓊

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

5 月份

110學年度第2學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：111年5月9日

教師姓名		陳元瓊		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(一)	林 緞	資管3B	111年5月9日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派				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(一)	翁子羽	資管系3B	111年5月9日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派				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(一)	王偉杰	資管系3B	111年5月9日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	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		3 人	輔導時間合計		3 時 分	教師簽名	
						陳元瓊	

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

5 月份

110 學 年 度 第 2 學 期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：111 年 5 月 10 日

教師姓名		陳元瓊		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(一)	林 纖	3B	111 年 5 月 10 日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派				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(一)	翁子羽	3B	111 年 5 月 10 日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派				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(一)	方偉杰	3B	111 年 5 月 10 日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	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		3 人	輔導時間合計		3 時 分	教師簽名 陳元瓊	

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。

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：111 年 10 月 7 日

教師姓名		陳元瓊		所屬系所	資管系
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)	林 緹	資管 3B	111 年 10 月 7 日	共 1 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派			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(一)	翁子羽	資管 3B	111 年 10 月 7 日	共 1 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派			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(一)	方偉杰	資管 3B	111 年 10 月 7 日	共 1 時 分
輔導項目	■ 專題	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		3 人	輔導時間合計	3 時 分	教師簽名 

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

111 學年度第 1 學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：111 年 10 月 21 日

教師姓名		陳元瓊		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(二)	林維敏	資管4B	111 年 10 月 21 日	共 3 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派				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(二)	方偉杰	資管4B	111 年 10 月 21 日	共 3 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派				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(二)	翁子利	資管4B	111 年 10 月 21 日	共 3 時 分		
輔導項目	■ 專題	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		3 人	輔導時間合計		9 時 分	教師簽名 陳元瓊	

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

12 月份

111 學年度第 1 學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：111 年 12 月 9 日

教師姓名		陳元瓊		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(一)	林織	資管4B	111 年 12 月 9 日	共 1 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派			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(一)	翁子羽	資管4B	111 年 12 月 9 日	共 1 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派			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(一)	方偉杰	資管4B	111 年 12 月 9 日	共 1 時 分
輔導項目	■ 專題	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		3 人	輔導時間合計	3 時 分	教師簽名 陳元瓊

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

111 學年度第 2 學期

教師綜合輔導紀錄表

3 月份

填表日期：112 年 3 月 20 日

教師姓名		陳元瓊		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(一)	林 纖	資管 4B	112 年 3 月 20 日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派			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(一)	翁子羽	資管 4B	112 年 3 月 20 日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派			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(一)	方偉杰	資管 4B	112 年 3 月 20 日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題		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		3 人	輔導時間合計		3 時 分	教師簽名	
						陳元瓊	

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。

111
學
年
度

嶺東科技大學資訊管理系

社區服務之資訊應用實踐