



資性之旅

連結&革新

指導老師：吳佩芬
團隊成員：吳承恩、許鉅偉、曾彥輔、陳慎
實作場域：彰化縣二水鄉

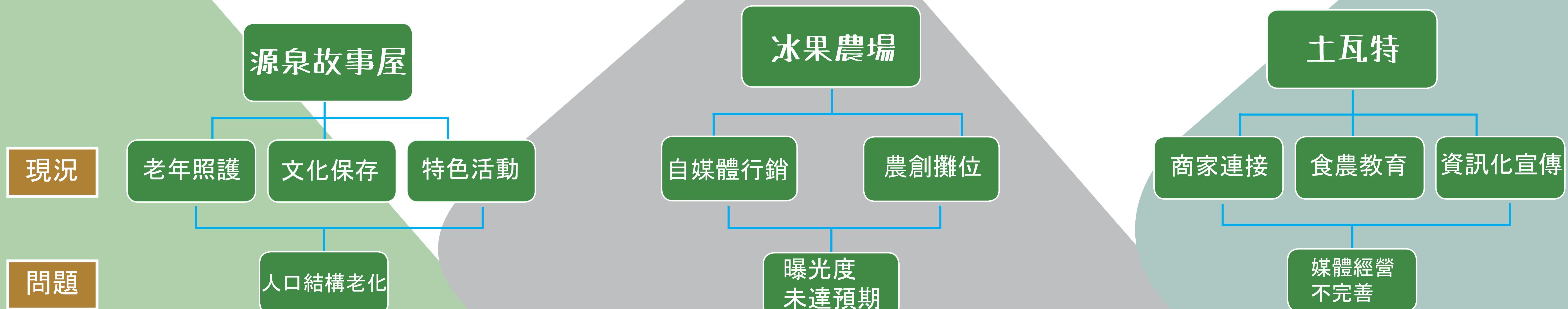
契機與目標

許多農產品來自二水，卻鮮為人知。

地理位置偏僻、生活機能不完善、就業機會少，因此成為推動本企劃的動機。

--目標：(1)數位行銷 (2)地方再造 (3)在地關懷

他們的故事

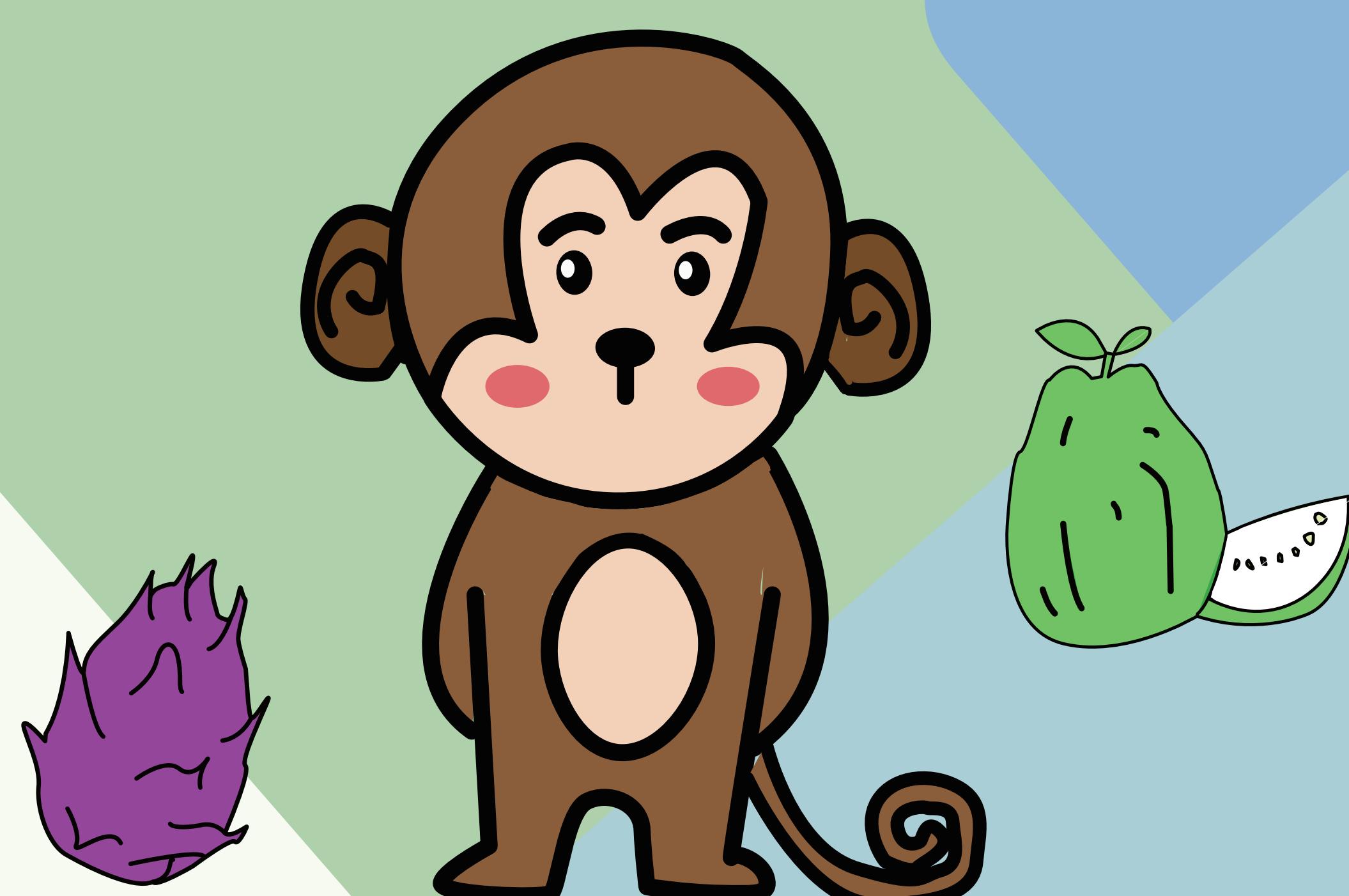


實施計畫-數位行銷

Vtuber

以當地的吉祥物-猴子為靈感，設計一個虛擬直播主。

以介紹二水為主題放在影音平台上，不只是可以增加曝光，同時也可以和遊客有更多互動。



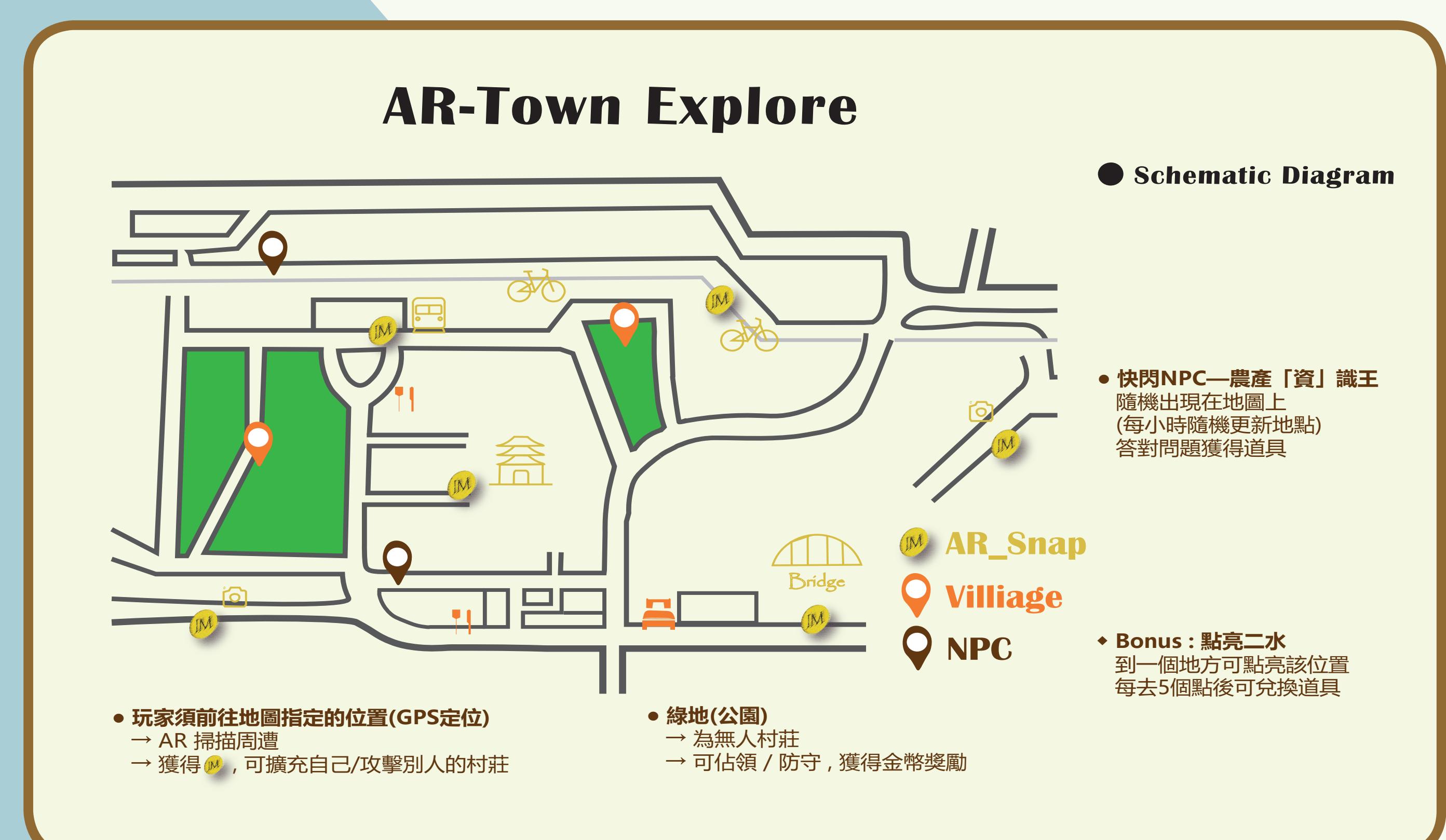
RWD網頁設計



功能預覽：

- I. 發展沿革
- II. 產業介紹&在地農產
→產銷履歷，產季.....
- III. 導覽Map
- IV. 活動規劃
→農夫市集
- V. 電商通路

Game-AR Snap 城鎮探索



預期效益



串聯各類商家

→釋出就業機會(農產→便當→外送)



1.新媒體之學習&運用

2.食農教育

→培養在地認同感、社區參與UP！

以擴增實境的技術，為二水打造一個簡單、易上手又老少咸宜的遊戲。遊戲採類RPG風格，可以沿著故事線去深入探索各特色景點，讓遊客能在虛擬世界中，體驗二水真實的美好。