



# 資性之旅

## 連結&革新

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

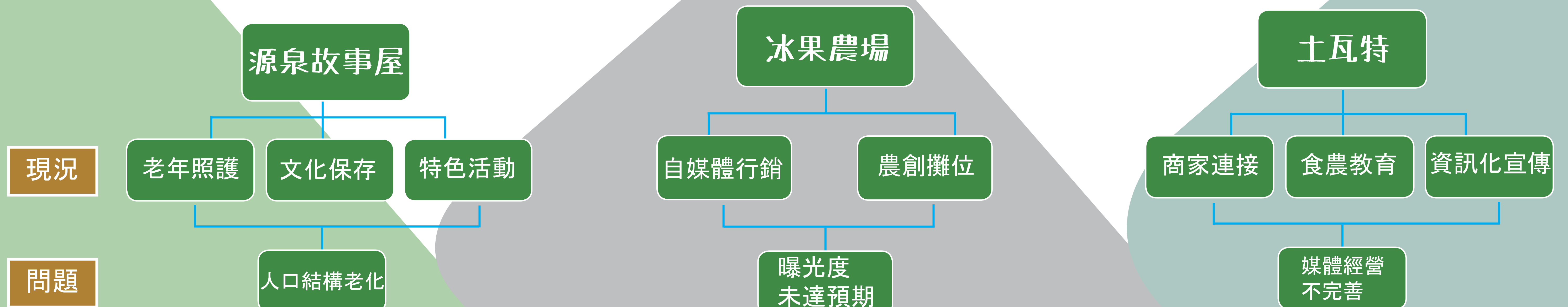
### 契機與目標

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

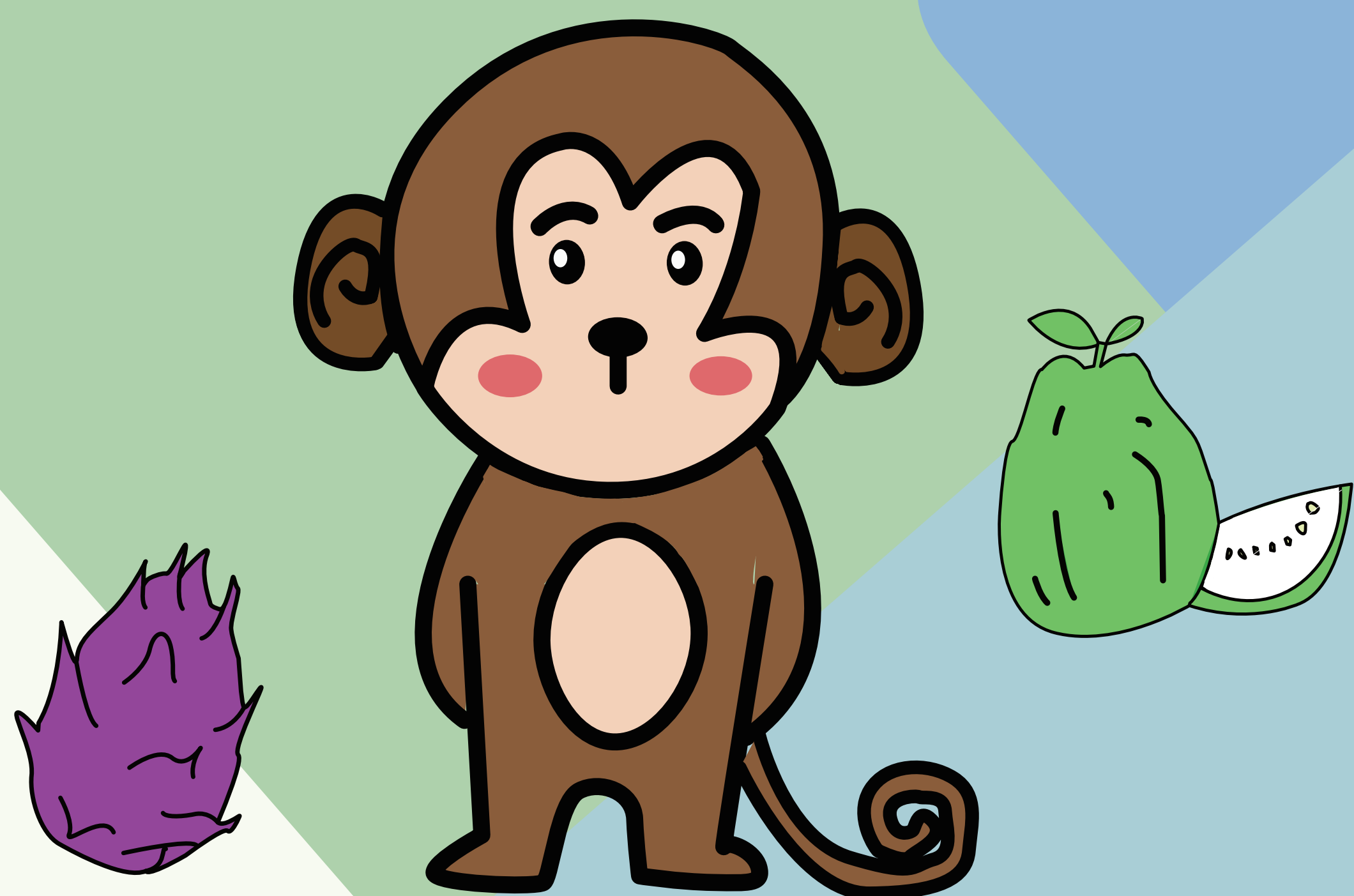
### 他們的故事



### 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：

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

#### Game-AR Snap 城鎮探索



### 預期效益

#### 產業永續

串聯各類商家

→釋出就業機會(農產→便當→外送)

#### 人才培育

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。