

結合擴增實境與位置感知技術的行動式遊戲學習系統：以洲美地區文化推廣為例

蔡成杰、金凱儀

巨資資料管理學院 大學生、資料科學系 副教授

背景

各國在文化保存及推廣上積極朝數位化的形式發展。但目前數位文化保存與推廣的形式，缺乏與民眾之間的互動，無法引起民眾學習的興趣。因此，如何呈現吸引人的文化內容，並透過數位互動的形式，讓民眾在閱讀文化內容之餘，還能產生學習閱讀的意願，進而創造永續學習之價值，在文化推廣與教育議題上是一個相當具有潛力的發展目標。

目的

本計畫開發位置感知技術結合擴增實境(AR)的遊戲系統，並透過此系統達成以下幾點目的：

- 一、解決當地導覽人員不足的問題
- 二、加強文化推廣的效率
- 三、生態保育

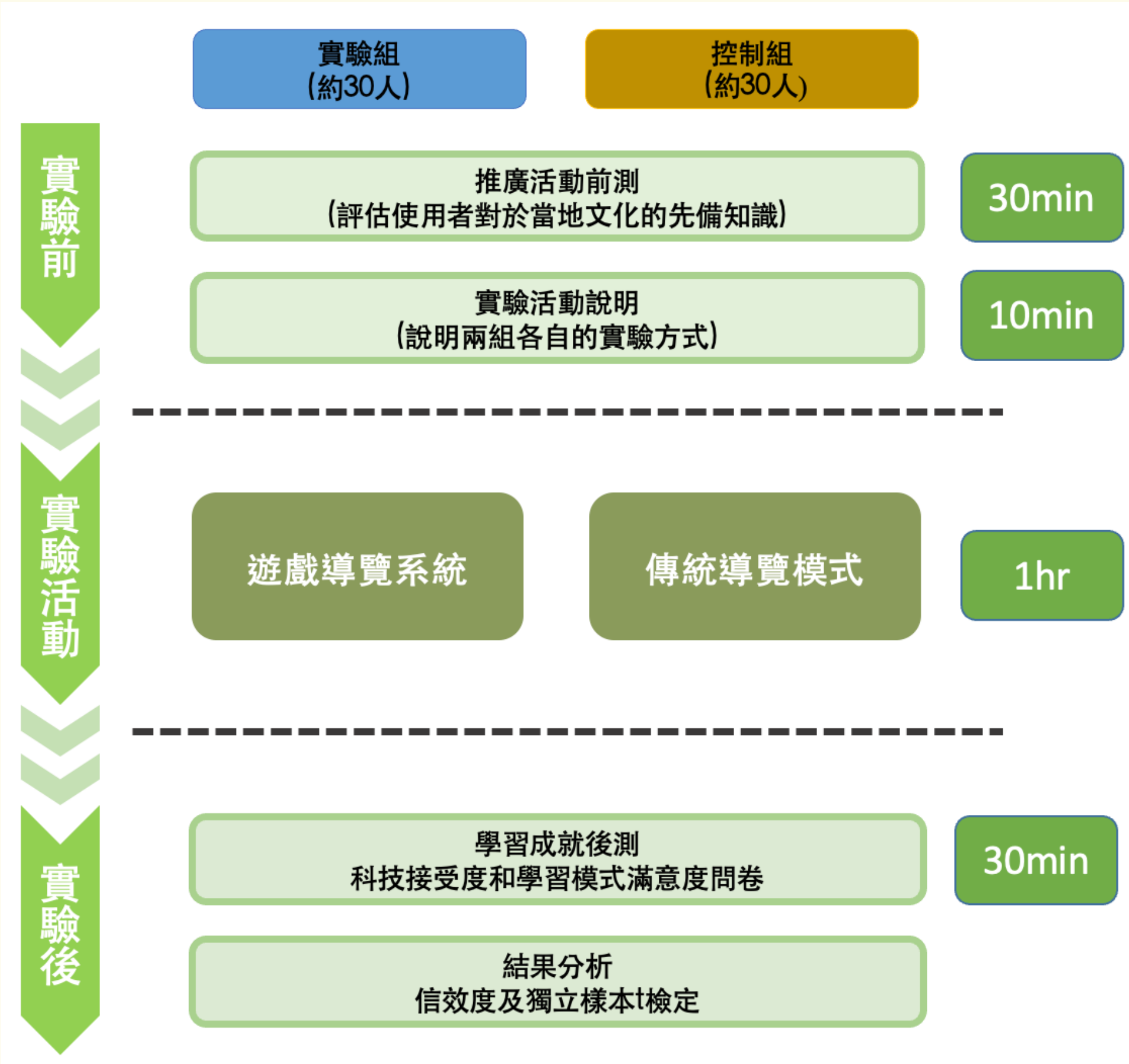
實驗設計

實驗對象：前來遊玩擴增實境導覽遊戲的民眾

實驗設計：實驗組以及對照組各30人

研究工具：李克特式五點量表製成的問卷

詳細流程如下圖：

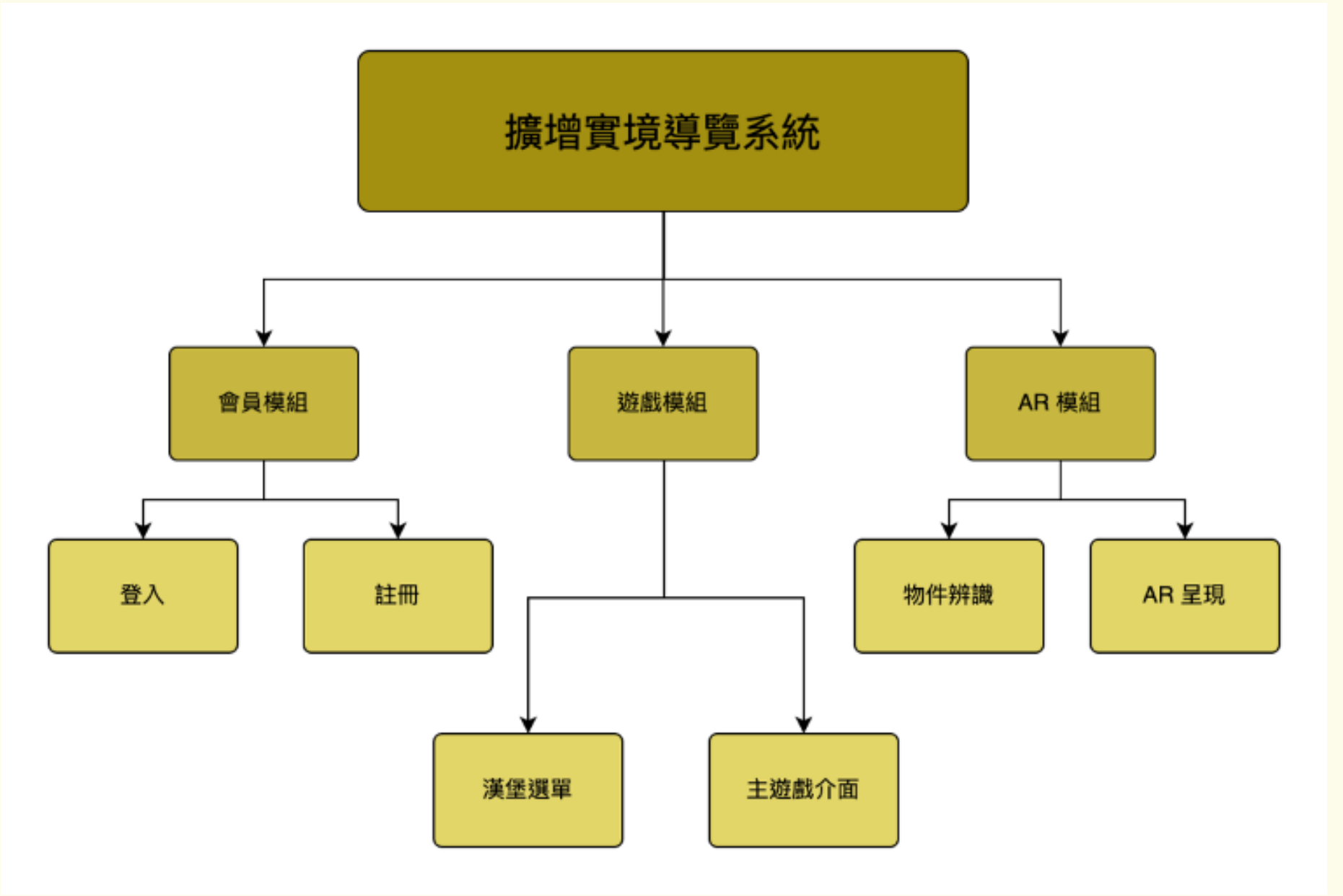


研究地點

士林的洲美地區，因當地具有豐富的文史及生態價值，例：保育種四斑細蟪、洲美屈王宮

成果展現

本計畫開發之產品模組圖如下圖所示（圖一），產品的實際介面因正處於開發階段，故用UI介面展示其功能，如下圖所示（圖二、三、四）。



圖一



圖二



圖三



圖四



圖五

未來展望

目前還未進行有關文化推廣的前測後測，我們預期在三月四月舉辦體驗活動，以檢視本計畫之產品對於文化推廣的成效。