

時間	2015/5 ~ 2016/7
計畫名稱	國立海洋科技博物館「悠遊數位海洋行動學堂」計畫
研究人員	吳俊仁(主持人)、宋祚忠(協同主持人)、蘇峰鈞、潘美璟、王慎之、林群益
計畫內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 臺灣雖為海洋國家，但國人對於海洋的認知大多停留在海洋生物資源的利用，缺乏對海洋較全面性之認知。 ● 本計畫目的在促使國人認識與瞭解海洋科學與海洋科技與人類生活的關連及其重要性。 ● 藉由創新科技與雲端科技的應用，將一般人認為冰冷、有距離的海洋科學與科技知識內容，轉化成使用者較易接受之數位學習內容形式，更有效地推廣全民海洋教育。 ● 藉由各項APP、行動導覽及數位遊戲、文創商品之建置，達成全民認識海洋、親近海洋及永續海洋的使命。
計畫說明	<ul style="list-style-type: none"> ● 建構科普與人文線上學習資源庫 建構一虛實整合之數位學習與行動學習之平台，逐步將海科館於籌建時期製作之各式數位教材與數位學習課程，加入創新互動科技與雲端科技之運用，創造使用者友善之數位海洋學習環境。 ● 創造虛實整合學習體驗 利用QR code及iBeacon 等行動導覽技術，將展廳及本館之戶外環境教育解說步道化身成海洋探險與尋寶之場域，讓使用者體驗具有趣味性及探索性之虛實整合、數位學習之旅。 運用體感偵測技術，以類似Google Earth的操作模式，結合展廳SOS展示項目，偵測手勢移動，讓導覽人員或遊客可以很直覺、很自由的遨遊地球、旋轉地球，觀察有興趣的議題，也讓觀眾在有參與性、新奇、有趣的展示手法下，快樂且有效的學習地球科學知識。 ● 提升藏品加值與數位文創應用 利用現有具特色之館藏品及活動，如劉寧生船長捐贈之帆船相關文物、影像、達悟族拼板舟、海洋廢棄物密室脫逃遊戲等，進行實體繪本與互動性電子書、APP、線上遊戲等內容開發，為藏品加值及進行數位文創應用。 ● 行銷與推廣 藉由各項行銷與宣傳活動，推播及普及各項數位學習內容與資源。另將與文創商品業者結合，開發具有本館特色之各項商品，達成與文創產業鍊結的計畫目標。
研究成果	執行中。

相關子計畫	104年教育部社教機構數位文創與數位教育計畫
補助單位	教育部