

# 2019 觀光數位創新遊程設計競賽

## 2019 Tourism Information Innovation Tour Design Award

一、活動宗旨：近年入境旅客來源國的版圖變遷，旅遊型態的改變，如：目的地導向、碎片化或顆粒化等，無不造成觀光產業的衝擊，多數國際組織直指科技應用或可為良方。因此，本競賽期望能藉由結合創新觀光旅遊遊程規劃、設計與觀光行銷競賽活動的舉辦，提供大專院校與高中職等相關科系師生觀光旅遊市場的實務參與機會，以提升大專學生對觀光資源的探索力、日後職場的就業能力或高中升學精準的選擇力。

二、參加對象：國內大專校院、高中職之在校生。

三、活動時間：

1. 報名暨作品上傳截止日期：即日起至 2019 年 11 月 1 日(五) 23:59:59。
2. 網路初審公告日期：2019 年 11 月 11 日(一)。
3. 決賽簡報上傳截止日期：2019 年 11 月 19 日(二) 23:59:59。
4. 決賽日期、時間與地點：2019 年 11 月 26 日(二) 09:00 至 17:00 (時間以主辦單位公告為主)，真理大學國際會議廳。

四、報名方式：請至網站 <https://tiitda.au.edu.tw/>

五、競賽內容與分組方式：

內容：

1. 不限旅客對象與遊程類型，天數限定在 1 至 3 日(含)之內。
2. 遊程建議包含馬偕博士在淡水之行腳；也可以大淡水地區北海岸為範圍，彰顯在地人文特色；但也可不在此限，以台灣地區為旅遊範圍。
3. 報名時應須填寫**組別名稱**，**遊程主題**，**設計理念**，**遊程特色**，**旅客對象**，**天數**，**遊程路線**等，依大會網站公告為主。

分組：每組 2~5 人，指導老師一人。且區分如下組別：

1. 數位媒體與行銷組：著重動、靜態視覺、臨場感與功能；透過數位相機、手機或空拍機等設備，剪接 2 至 4 分鐘之串流作品展現遊程設計結果的趣味與印象。

也可進一步透過網頁網站或手機 App 呈現遊程設計的結果與設計多元的可能性；或透過社群媒體之經營，利用網際網路資訊傳播的無遠弗屆，將照片與(故事)文案分享，傳遞遊程創意設計的想

像。

2. 遊程企劃組：擇一遊程為主題，撰寫此遊程產品企劃書。參賽者可針對此遊程產品的目標市場、遊程路線規劃、定價等各方面主題進行企劃。
3. 高中組：不限數位科技方式與媒材，旨在鼓勵青少年應用從事遊程設計與分享。

六、指導單位：教育部（深耕計畫）

七、主辦單位：真理大學觀光數位知識學系

八、協辦單位：中華民國遊程規劃設計協會、臺北海洋科技大學海洋休閒觀光系、臺北城市科技大學觀光事業系、真理大學觀光休閒與運動學院、真理大學觀光事業學系、真理大學觀光旅遊空間資訊暨數位學習研究發展中心。

九、競賽評分方式與繳交資料

通過初選且進入決賽者，應參加決賽簡報，否則以棄權論。且主辦單位經確認後可自佳作擇優晉級參加決賽。簡報部分包括內容、團隊（含隊呼）與表達。同時，參賽隊伍皆須簽署智財權確認聲明書，以保證素材或內容等皆不得違反智財權，否則取消參賽（與得獎）資格，並繳回主辦單位授予之證明、獎品或獎金。

各組技術分類繳交資料與評分項目如下：

#### 1. 數位媒體與行銷組

資料繳交：社群粉絲專頁網址、網址與網站檔案壓縮上傳或手機 App 下載網址，影片則以 Youtube 網址與原始檔案壓縮上傳。通過初選後繳交決賽簡報。

技術評分：

- (1) 網站網頁或手機 App 等。作品建構可能包括前端網頁之結構、美工、創意與互動，後端資料儲存之規劃與效率等技術；如為手機 App，可能牽涉美工設計，互動與雲端資料連結等，但請參賽團隊務必注意使用端的總體表現，讓評審得以網站網頁或手機 App 之總體**視覺·創意·媒體豐富性**(傳遞的資訊含量)為評分依據。
- (2) 影片、空拍或虛擬實境影片等。影片拍製牽涉不同的科技、視角、腳本或拍攝等創意，但請參賽團隊務必注意觀賞者端的總體表現，讓評審得以影片之總體**視覺·創意·媒體豐富性**(傳遞的資訊含量)為評分依據。

- (3) 社群媒體、網站，不論是遊程景點相關貼文之文案或照片，甚至動態或直播，甚至則數，回覆或觸及率，缺一不可。但因可操作時間有限，因此請參賽團隊注意粉絲專頁的總體表現，讓評審得以粉絲專業的總體視覺，創意，媒體豐富性(傳遞的資訊含量)為評分依據，亦即回覆或觸及率，會列入參考，但僅為參考。

## 2. 遊程企劃組

資料繳交：遊程企劃書，通過初選後繳交決賽簡報。

企劃書格式：遊程企劃書為 PDF 電子檔 10MB 以內(完整資料需含封面、目錄、企劃內容、資料來源等，僅可含蓋於一個 PDF 電子檔案內)，所有內容請依本活動網站企劃書格式範例完成，轉成 PDF 檔上傳。

技術評分：遊程設計內容包含：遊程主題、遊程特色、目標市場、遊程規劃內容、交通路線與時間、食宿方式、遊程經費、其他(如：旅遊安全措施、風險管理等)；將針對上述各部分內容之完整、適切、周延性作為評分依據。

## 3. 高中組

資料繳交：參考上述分組上傳相關網址或檔案，如需要可洽詢主辦單位。  
通過初選後繳交決賽簡報。

技術評分：依據遊程內容，參考上述分組評分。

各組別決賽簡報報告時間及相關報告規定，俟初審結果公告時宣布。

## 十、評分標準

### 1. 數位媒體與行銷組

初賽評分標準：

評分項目	比例	說明
遊程設計	50%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 遊程創意、對遊客的吸引力</li><li>● 發掘當地觀光資源</li><li>● 遊程推廣性</li></ul>
數位應用	50%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 影片、APP、網頁之視覺美感</li><li>● 數位成品之設計創意</li><li>● 資訊傳達完整性或 APP、網頁使用端易用程度</li></ul>

決賽評分標準：

評分項目	比例	說明
遊程設計	40%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 遊程創意、對遊客的吸引力</li><li>● 發掘當地觀光資源</li><li>● 遊程推廣性</li></ul>
數位應用	40%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 影片、APP、網頁之視覺美感</li><li>● 數位成品之設計創意</li><li>● 資訊傳達完整性或 APP、網頁易用程度</li></ul>
簡報技巧 簡報報告時間及相關報告規定，俟初審結果公告時宣布。	20%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 簡報完整表達主題</li><li>● 簡報活潑生動引發興趣</li><li>● 團隊默契</li></ul>

## 2. 遊程企劃組

初賽評分標準：

評分項目	比例	說明
遊程設計	50%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 遊程創意、對遊客的吸引力</li><li>● 發掘當地觀光資源</li><li>● 遊程推廣性</li></ul>
企劃內容	50%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 企劃架構之完整性</li><li>● 企劃內容之適切性</li><li>● 企劃內容之周延性</li></ul>

決賽評分標準：

評分項目	比例	說明
遊程設計	40%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 遊程創意、對遊客的吸引力</li><li>● 發掘當地觀光資源</li><li>● 遊程推廣性</li></ul>
企劃內容	40%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 企劃架構之完整性</li><li>● 企劃內容之適切性</li><li>● 企劃內容之周延性</li></ul>
簡報技巧 <small>簡報報告時間及相關報告規定，俟初審結果公告時宣布。</small>	20%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 簡報完整表達主題</li><li>● 簡報活潑生動引發興趣</li><li>● 團隊默契</li></ul>

## 3. 高中組

依據遊程內容，參考上述分組評分。

## 十一、獎勵

1. 數位媒體與行銷組 3 名。
2. 遊程企劃組 3 名。
3. 高中組 3 名。

各組前三名分別贈予獎學金與獎狀：「特優」一名，獎學金 5000 元；「優勝」一名，獎學金 4000 元；「甲等」一名，獎學金 3000 元，並取佳作若干贈予獎狀。

- 著作財產權：為避免爭議，參賽隊伍所提之遊程競賽內容，須為親自撰寫、繪製、拍攝等提出之參賽作品，不得使用轉載方式。資料引用請註明資料來源。
- 初賽獲選入圍之隊伍作品智慧財產權，悉歸主辦單位所有，不得異議。
- 經查違反上述規定者，撤銷比賽資格，獲獎者追回獎勵。

## 十二、聯絡方式

聯絡人：呂昕芸 小姐

聯絡電話：02-26212121-5201

聯絡信箱：xinyun1818@gmail.com

活動網頁與報名網址：<https://tiitda.au.edu.tw/>

# 遊程企劃組-企劃書格式說明

## 壹、格式規範

請用 A4 大小電腦用紙打字完成，由左而右橫向排列，並註明頁碼於頁面底端置中處。版面邊界上、下、右留 2.5 cm，左留 3cm 採單欄的編排格式。文章段落格式的設定包括：行高設為 1.5 倍行高，與前後段距離均為 0.5 列，並請取消「文字格線被設定時，貼齊格線」的勾選。

企劃書請包括：封面頁、摘要、正文(含圖、表與照片)、參考文獻及附錄。其它格式設定包括下列幾個部份：

### 一、封面

封面請註明報名編號與企劃題目，參賽者與指導老師之姓名；封面標題字型中文採標楷體、英文採 Times New Roman 字體，24 級，粗體字。

### 二、內文標題

企劃書內文標題字型中文採標楷體、英文採 Times New Roman 字體，粗體字，第一階與第二階內文標題字型大小分別為 16 級與 14 級，其餘內文標題字型大小為 12 級。標題凡中文撰寫者，段落標號方式與級數如下所示：

## 壹、○○○○

### 一、○○○○

#### (一) ○○○○

#### 1. ○○○○

#### (1) ○○○○

A. ○○○○

(A) ○○○○

### 三、內文

中文字體請採用標楷體，英文字體請採用 Time New Roman，內文文字級數為 12 級。段落左右對齊，縮排指定第一行 2 字元，英文字體第一行得不縮排。文稿中不得使用註釋。

## 貳、圖表與照片

企劃書內文之圖、表與照片宜簡明清晰、斟酌數量，並注意將圖、表與照片適當編排於文中第一次引述該圖表內容之後的適當頁面，圖、表與照片並應注意勿被切分成兩頁各半。此外，有關其它的格式說明如下：

### 一、圖與照片

圖的名稱置於圖下方，照片的名稱置於照片下方，對圖與照片內容的簡要說明，置於圖與照片下方。圖與照片之標號，一律以阿拉伯數字表示。有關圖與照片之標題字型，中文採標楷體，英文採 Times New Roman 字體，字型大小為 12 級，段落置中，與後段距離設為 1 列。圖與照片的資料來源，於圖與照片下方說明。圖內之字體大小可依實際需要設定，但整體應以清晰可讀為基本原則。



圖1. 觀光數位知識學系系徽  
資料來源：觀光數位知識學系系網，2019。



## 二、表

表的名稱置於表的上方，對表內容的簡要說明，置於表下方。表之標號，一律以阿拉伯數字表示。有關表之標題字型，中文採標楷體，英文採 Times New Roman 字體，字型大小為 12 級，段落置中，與前段距離設為 1 列。表的資料來源，於表下方說明。表內之字體大小可依實際需要設定，但整體應以清晰可讀為基本原則。

表 1. 決賽評分標準

評分項目	比例	說明
遊程設計	40%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 遊程創意、對遊客的吸引力</li><li>● 發掘當地觀光資源</li><li>● 遊程推廣性</li></ul>
企劃內容	40%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 企劃架構之完整性</li><li>● 企劃內容之適切性</li><li>● 企劃內容之周延性</li></ul>
簡報技巧 簡報報告時間及相關報告規定，俟初審結果公告時宣布。	20%	<ul style="list-style-type: none"><li>● 簡報完整表達主題</li><li>● 簡報活潑生動引發興趣</li><li>● 團隊默契</li></ul>

資料來源：本企劃整理。

## 參、文後資料來源寫法

期刊：作者（姓在前名在後，作者二人以上者亦同），（年份），題目，發表刊物名稱，卷期，頁數。例：

陳昭明，（1989），自然保護與遊憩利用之爭論—以鴛鴦湖自然保留區供遊憩利用規劃為例，戶外遊憩研究，2（3），3-10。

Shank, J. (1986). An exploration of leisure in the lives of dual career women. *Journal of Leisure Research*, 18（4），300-319.

O'leary, J., Behrens-Tepper, J., McGuire, F. & Dottavio, F.D. (1987). Age of first hunting experience: Results from a nationwide recreation survey. Leisure Sciences,

9 (4) ,225-233.

書籍、研究報告：作者，（年份），書名，出版地：出版者。例：

文崇一，（1980），台灣居民的休閒生活，台北:東大出版社。

Iso-Ahola, S.E. (1980). *The social psychology of leisure and recreation*. Dubuque, Iowa: William C. Brown Publishers.

書籍專章、研討會論文、研究報告之論文：作者，（年份），專章名稱，書名，編者，（頁數），出版地：出版者。例：

秦其明，（1993），土地生態位與土地生態設計研究，景觀生態學：理論、方法及應用，肖篤寧編，（pp.149-157），台北：地景企業。

Iso-Ahola, S.E.(1989). Motivation for leisure. In E.L. Jackson & T.L.Burton (Eds.), *Understanding leisure and recreation: Mapping the past, charting the future*, (pp.247-279). State College, PA: Venture Publishing.

學位論文：作者，（年份），論文名稱，學位，學校名稱，地點。例：

侯錦雄，（1990），遊憩區遊憩動機與遊憩認知間關係之研究，博士論文，臺灣大學園藝研究所，台北。

Freysinger, V.J. (1988). *The experience of leisure in middle adulthood: Gender differences and change since young adulthood*. Unpublished doctoral dissertation, University of Wisconsin, Madison, Wisconsin.

譯書：譯者，原作者著，（年份），書名，出版地：出版者。例：

涂淑芳譯，Bammel, G. & Burrus-Bammel, L.L. 著，（1996），休閒與人類行為，台北：桂冠圖書公司。

報紙：作者，（年份），標題，報紙名稱，日期，版面。例：

盧修一，（1997），開放賭場等於鼓勵黑道參政，民生報，5月30日，2版。

網路資料引用：網站所有者，（年份），內容標題，下載日期，網址。例：

苗栗縣南庄鄉公所網站，(2005)，南庄族群介紹，下載日期：2005/5/15，取自：

<http://www.nanchuang.gov.tw/big5/c/index.htm>。