

課程名稱：18578_在地故事變生意：女性視角的地方體驗服務與觀光創業

課程摘要

本摘要由 Gemini AI 協助生成，僅供參考

1. 適合對象與能力門檻

- **適合族群：**[初學者 / 老闆 / 特定職種]（適合女性創業者、小型創業團隊、文創/手作/觀光工廠從業者，以及想運用 AI 與 AR 技術進行數位轉型的企業主）。
- **能力門檻：**[入門]（不需要繁複的程式編程基礎，課程強調如何運用生成式 AI 降低技術與資金門檻，幫助學員將創意落地）。

2. 課程核心大綱與架構圖

- **章節架構：**
 - **章節一：**體驗經濟的核心精神與轉型趨勢 — 解析從農業、工業、服務經濟演進至體驗經濟的歷程，學習如何販售「感受、回憶與情緒價值」。
 - **章節二：**XR/AR 虛實互動科技的商業應用 — 介紹 AR（擴增實境）、VR（虛擬實境）在觀光導覽、傢俱擺設、試穿體驗與遊戲的變現模式。
 - **章節三：**AI 工具實戰與創意組裝 — 探討如何利用生成式 AI（如程式撰寫、文案與影像生成）降低團隊人力與時間成本。
 - **章節四：**案例實踐與商業模式 Canvas — 以「赤崁時光巡禮」為例，拆解商業模式圖（BMC）與智慧導覽應用的整合策略。
 - **章節五：**AI 智慧財產權與行銷工具佈局 — 解析 AI 生成內容的著作權邊界，以及社群、預約與金流工具的整合應用。

3. 必備前置知識清單

- **基礎智慧型手機與社群軟體操作：**具備使用 LINE、Facebook、IG 或通用 App 的基本經驗。

- **基礎生成式 AI 使用經驗**：曾接觸過提示詞（Prompt）對話工具（如 ChatGPT）者佳，但非強制要求。

4. 專有名詞與概念辭典

- **體驗經濟（Experience Economy）**：相較於提供實體商品或服務，體驗經濟賣的是一種感受、情緒價值與記憶，讓顧客在參與過程中獲得心靈滿足。
- **AR（Augmented Reality，擴增實境）**：將虛擬的數位內容（如 3D 恐龍、歷史建築、虛擬傢俱）疊加到真實世界畫面中的互動技術。
- **SEE / 商業模式圖（BMC）**：用以拆解體驗服務的核心價值、顧客關係、通路、收入來源與成本結構的商業分析工具。
- **AI 生成內容之著作權邊界**：單純由 AI 完全生成的內容無法享有著作權；但若人類在生成內容中加入了個人的創意、設計或重組（人類創作者的參與），則可享有著作權保護。

5. 課程學習職能對照（對標經濟部產業職能基準/iPAS）

- **對應職能名稱**：數位轉型企劃師 / 體驗行銷企劃師 / 虛實整合（OMO）營運專員
- **主要工作任務/能力指標**：
 - **[分析與決策能力]**：能評估在地文化或傳統服務之利基點，設計體驗經濟商業模式圖（BMC）並進行變現規劃。
 - **[工具操作與執行能力]**：能善用生成式 AI 工具輔助專案企劃與程式開發，並規劃 AR/VR 虛實互動之導覽與行銷應用。