

## 壹、創意動機及目的

### 一、 創意動機

我們的設計動機來自對酒文化的興趣，因此選擇探訪嘉義在地的酒廠【嘉義酒廠-玉山高粱酒文化園區】，為了瞭解基本的運行模式，我們找到導覽員吳先生做為我們的訪談對象。讓我們瞭解到館方高粱酒相關的文化與知識，並參觀整體酒廠目前的導覽路線。以利用觀光客的身分體驗了一次酒廠的導覽服務及導覽的路線。

經訪談後，我們初步了解整體的運行規模與現在的導覽路線。發現雖然他們有著豐富的內容，卻感覺缺少了活潑性與互動。所以我們認為可以為他們增添導覽說明的地圖還有設計一些遊戲能民眾互動，而使酒廠能與民眾有更多的互動。

### 二、 創意目的

我們希望透過與酒廠合作設計的活動，讓更多人認識嘉義酒廠-玉山高粱酒文化園區的歷史，認識台灣最早起源的酒文化，並達到以下目的：

- (一) 以最少的人力來增加館方的導覽能量與互動性。
- (二) 希望我們的設計是可留於館方並長久使用的。
- (三) 透過活動設計增加民眾的參與度。
- (四) 達到文化傳遞的目的。