

第三屆有事青年行動競賽展版內容

一、團隊名稱

嘉憶·回義 Wayback

二、團隊 LOGO 跟團體照片

LOGO



團體照



三、指導老師

協同高級中學 廖鋒燕 老師

四、團隊成員

協同高級中學 張采禕

協同高級中學 何昕瞳

協同高級中學 黃雅暄

五、請為本展版標題出一個最精彩的大標，來呈現你們的行動主題

「屬於嘉義的回憶，只有回到嘉義才找尋得到！」

六、行動簡介

本次行動計劃中分為兩個部分；其一是嘉義歷史的線上策展；其二則是專屬的推廣活動「佇嘉 Di-chia 文化博覽會」。連結嘉義的過去及現在做結合與創新，讓嘉義塵封的美好走入大眾視野！

七、行動實踐模組

1.想要幫助的議題	嘉義總被貼上歷史文化沙漠與旅遊沙漠的標籤，但實際上嘉義的美好值得被更多人所發現，因此我們決定著手向大家推銷嘉義。
2. 如何發想行動方案	觸及度高、打破空間障礙： 社群媒體+線上展覽 吸引觀光與提升觸及，從身邊的人開始： 市集（表演+闖關+攤商）
3.實際執行內容方案	(1)線上策展： 從歷史的角度出發，發掘嘉義文化之都的身分，體現「嘉義有故事」的精神；打破空間的藩籬，讓民眾以參觀線上展覽的方式更認識嘉義這個有故事的城市。以歷史文化作為包裝，進而引起民眾前來嘉義參訪觀光的興趣。 (2)推廣活動： 在探索歷史之餘我們也注視到如今的嘉義。團隊逐一邀請嘉義在地的攤商擺攤，再加上活躍於嘉義的優秀表演團體的出演，更以闖關遊戲融合線上策展的成果；除了讓大眾記憶起歷史中的嘉義，也展現出嘉義現今獨有的魅力！
4. 行動造成的改變	從自身出發，從嘉義開始，向大眾推銷這片土地的美，以線上展覽和特色市集的方式讓嘉義的特色被大眾發現，再借助社群媒體的經營，活動的觸及量已擴散到一萬餘人，不僅是身邊的朋友、更擴散到其他縣市，從最基礎的層面解決問題，發揮我們的影響力。

八、感想(請寫出參與本計畫對自身的成長與改變)

從無到有，從毫無頭緒到成果展現，我們團隊的最大的成長即是在於對於計畫可行性的評估。起初，我們的計畫是舉辦線下展，但實際上線下展需要長時間的籌備與團隊經營，不是我們能在短短幾個月就能達成的，認知到這點後，我們才改以線上展覽的模式以及推廣活動進行企畫實施，除了學習評估以外更學習到了解決問題！

九、最具代表性的行動照片

照片說明：

線上展覽網站，以新的媒介承載、推廣嘉義的故事。



佇嘉 Di-Chia

一群志同道合的學生，透過一顆
愛嘉鄉的心而聚集，
且利用自身所學的知識、技能等
架設此網站



照片說明：

市集圓滿成功，感謝團隊的合作，兩隊攜手展現成果。

