

# 嘉義縣政府 105 年度縣政人才培訓躍升計畫

## 6 月 22 日（星期三）企業參訪報告

組別	第 2 組	服務機關（單位）	經濟發展處城鄉規劃科
姓名	黃淑婷	職稱	技士

### 一、宏遠紡織生態工業園及港香蘭觀光工廠

#### （一）請試著描述彼此特色，並比較兩者之間異同。

宏遠紡織生態工業園位處臺南市山上區，隸屬於宏遠興業股份有限公司，為遠東集團之子公司，該公司於臺灣、泰國、大陸皆有設廠，並以創新力、智慧力、永續力自許，且認為企業對環境、社會影響重於經濟發展；另有感於生態工法及環境永續之企業社會責任之重要，乃於 96 年進行園區改造，開挖生態池、利用水幕及綠牆調節工廠生態環境且煤渣再利用為煤炭磚，以為環保建材，同時於園區內開闢農場並每月舉辦農夫市

集，並每年捐贈年營收 1% 為社會公益；且公司亦不斷創新紡織技術及材質之研發，企圖從代工轉型為自行生產研發，並打造自有品牌「EverSmile」，以實惠價格給予臺灣民眾優質的成衣。

港香蘭觀光工廠位處臺南市新市區南部科學工業園區，隸屬於港香蘭應用生技股份有限公司，該公司以製作科學中藥聞名，並取得 GMP 藥廠認證，工廠建築並獲綠建築銀級認證，於工廠內可以了解科學中藥提煉萃取之過程與包裝產銷營運特色，產品行銷歐、美、新加坡等地區。

兩工廠共同特色為獲綠建築等對環境友善性相關認證，並致力傳統產業創新研發，打造自有品牌特色；兩者差別性在於宏遠紡織生態工業園為舊有工廠轉型、港香蘭觀光工廠為承租臺南科學工業園區土地興闢廠房，宏遠紡織仍以人力為大宗、港香蘭採機械化品管生產為主。

## (二) 針對上述特色或差異，您覺得可以如何運用於本縣？

傳統產業再造觀光化為必然趨勢，國內近期紛紛輔導舊有廠房轉型為觀光工廠，在生產線維持運作下，使民眾了解產品製程，並進而購買相關產品，增進獲利。

在本縣觀光工廠成立輔導上，可加強業者說故事行銷的能力，宏遠紡織在企業發展方向摸索多年後，以機能衣為主軸，打造品牌客戶，而港香蘭亦不斷強調科學中藥製程的品管嚴謹與食品安全，再再使消費者對品牌產生信任，進而願意購買與宣傳；目前國內部分觀光工廠，說故事方式多止於告示牌說明，導覽人員（或產線人員）培訓甚少，且以販賣部門為主，商品販賣喧囂搶購，反而無法讓民眾了解產品特色，走馬看花流於形式，觀光工廠設立應讓民眾實際了解產業發展脈絡，加深民眾對品牌印象，並吸引民眾再次光顧回流，創造觀光產值。

## 二、 針對南科工業園區的簡報重點，您有哪些啟發？

南科工業園區簡報講述園區開發筆路藍縷，藉由一個個員工的故事，帶領我們了解園區草創的困難與艱辛，到如今整地完備、廠商進駐，逐漸發展成南部工業發展重鎮，但園區發展沒有停頓，仍將繼續帶領臺灣青年子弟闖天下，且要逐步讓火金姑回家，持續邁進！

工業區開發一直是經濟與環境兩大拉鋸的課題，工業區開發可以帶動地方經濟發展，提供年輕人返鄉就業機會，但因臺灣地狹人稠，勢必只能與天爭地，所以多半涉及農業儲備及生態敏感等議題；臺灣在 69 年成立新竹科學工業園區，因推動成果豐碩，且為發展南部科學工業，於是複製經驗，於臺南設立南科，其隸屬於科管局，適用法令多為特別法，自成一格發展，並讓工作機會缺乏的南部地區子弟得以在家鄉就業，如今本縣

亦成立大埔美精密機械園區及馬稠後產業園區，其設立目的之一即為讓嘉義子弟返鄉就業，目前招商情況良好，持續進行廠房興建及基礎設施工程整備工作。

工業區完成開發後接續面臨管理課題，竹科蓬勃發展帶來園區周邊交通混亂，塞車問題難以解決，又南科較遠離市中心，雖無交通課題，但面臨是空曠地景，南科試圖採用公共藝術品打造親子空間，並舉辦親子活動增進民眾參與，再再顯示工業區不應該再獨樹一格，而是如何與周邊民眾互動共生共榮；此外，打造園區服務品質，提供廠商專業輔導及拓展產業銷售版圖，南科亦在起步中，協助廠商轉型為製造植牙物件，當技術方法成形後，與醫療院所結合使用，但後續相關產品應注意勿落入紅海之爭，僅以低價格搶攻市場，卻忘卻品質及品牌價值之重要性。

三、 參與密室逃脫活動中，您於團體中是扮演何種角色（EX.領導者、探索者、觀察者…）？您覺得參加密室逃脫活動，帶給您哪些體認？

本次密室逃脫活動分配組別是「樂不思薯工作室—通往真相的倒數計時」，主要是破解惡魔戴迪留下的訊息，找出故事主角錢西仁下落何方，多半需要藉由觀察發掘蛛絲馬跡，破解密碼闖關。我認為自己在團體中扮演的是探索者角色，因第一次接觸密室逃脫活動，尚在探索活動進行方式與內容，一開始門口後的公事包鑰匙，及要戴上領帶才能進去的VIP室，接著出現本案關鍵場所，具有各種賭具的賭場，每樣賭具各有不同涵義，靠著組員自行分工，各組各別解析不同意涵，打開保險箱進入錢西仁的辦公室，玻璃牆上數字代表的含意，一關關的破解得到59分59秒的完美逃脫。

由密室逃脫經驗可知首重團體合作，不是人人都是柯南或者沉睡中的毛利小五郎（註：兩者皆為日本偵探漫畫的角色）可以單打獨鬥抽絲剝繭，每個人都運用各自所長，進行謎題破解，在VIP賭場中，本組唯一懂得麻將的組員認真剖析了缺哪幾張牌，也有人持續進行又掀又蓋撲克牌的動作，當然骰子的玄機也是要運用眼力，觀看數字與文字的玄機，而轉盤的數字考驗推理能力，原來是相鄰數字代表a、b、c三符號的解答，終於獲得個、拾、佰、仟四碼數字的線索，順利進入下一關。

由此也可知密室逃脫亦考驗觀察力、判斷力、耐力與恆心，畢竟在時間壓力下，更需要沉穩面對戴迪的謎題，同時答錯了還是得要不屈不撓地面對難題，在偵探故事中，除非是自殺身亡，密室必然有其玄機處，端看如何細微地發掘遺留的訊息。然而在公務處理上，要面對不僅是猜謎解題，更會面臨到不同

利害團體所求衝突，可以參考密室逃脫經驗，團隊合作分項突破，團結就是力量。

#### 四、整體而言，對於本次企業參訪活動，您有什麼收穫及建議？

有關本次企業參訪活動，感謝主辦單位策劃安排，能有機會於公務行程中，了解企業發展趨勢並體驗密室逃脫活動，為後續推動更為精緻，建議可朝以下安排，供主辦單位參考：

##### (一) 採用行前說明，加深行程印象：由於要集結各科室同仁暫

離繁忙公務不易，往往會將行程安排豐富，但囿於各參訪

地點時間短暫，交流不易，為免無法有效深刻學習企業經

營之精髓，建議主辦單位可於日常課程安排行前說明，先邀請企業講師說明整體概況，使參訪者有先備知識與基本認知，進入現場時，以現況參訪為主，更可提升參與者互動，加深印象。

**(二) 行程時間安排更為細緻規劃：**每一參訪地點主軸大概包含三部份：簡報、現場參觀及 Q&A 交流，倘有輔助行前說明，簡報時間可更為縮短，且必須事先讓簡報者清楚明白參訪重點，快速進入課題討論，必要時，得於現場提醒簡報者控制時間與主軸；另外，觀光工廠的其一重點就是銷售產品，且多數觀光工廠不收取預約導覽費用其原因在於參訪者消費所得，故可考量預留些許時間；甚或可事前或當場由主辦單位代表購買，以表心意。

**(三) 參訪心得呈現方式的多樣化：**參訪心得首重交流及回饋，

不是人人都出口成章、文筆甚佳，以書寫方式逐項回答彷彿在寫申論題無法看出全貌，然而每個人所長不同，觀察重點亦有差別，缺乏交流機會及彼此回饋較為可惜；交流可以是在回程車中的討論，而為免冷場及歌功頌德，可由主辦單位事前分派或於交流引導；或於課堂中安排一張照片說故事，每個人提供現場印象最為深刻的一張照片，分享照片中的點點滴滴，往往會有意想不到的驚喜。

最後，再次感謝主辦單位的用心，以上建議僅供參考，相信一次次的舉辦將更為圓滿，使參與者收獲滿滿。

備註：

1. 標楷體 14 號字，行距 1.5 倍行高，段落一律左右對齊；版面配置上下邊界為 2.54cm，左右邊界為 3.17cm。
2. 表格大小請自行延伸使用，**本報告繳交日期為 6 月 29 日。**