

# 111-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	遊戲式學習設計	科目序號/代號	1585 /MDI4096
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(一)789 /PX304
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳宥鄢 / 兼任	畢業班/非畢業班	畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 /4年1班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

## 課程簡介與目標

本課程是由科技與教育的雙重面向來探討數位遊戲中的學習歷程，目標是瞭解當代數位遊戲的複雜樂趣結構及其與學習之間的多元關係，進而作為遊戲式學習(game-based learning)的設計基礎。數位遊戲式學習，指透過數位遊戲為平台進行學習，學習者在遊戲中透過解決問題、克服挑戰，使學習者在遊戲中獲得成就感。數位遊戲式學習應同時兼顧遊戲性與教育性，達到寓教於樂的目的。

## 課程大綱

- 1.分析數位遊戲中的學習歷程
- 2.瞭解數位遊戲的平台與類型
- 3.設計遊戲式學習系統

## 基本能力或先修課程

- 1.遊戲設計導論

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
  - 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
  - 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
  - 具備持續學習的習慣與能力。
  - 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

## 教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
具備多媒體設計專業知識的能力	20	培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等。 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等。	小組討論 講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 影片欣賞	期中考: 20% 分組報告: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	30	培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧。 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 影片欣賞	分組報告: 20% 期中考: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	30
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	培養學生整合理論知識與實務技術之能力。 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力。	小組討論 講述法 個案討論 影片欣賞 小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 20% 分組報告: 20% 期末考: 20% 小組合作狀況: 10% 成品製作: 10% 課程參與度: 20%	加總: 100	20
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	10	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養。 培養學生具備專業領域社會責任之素養。	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 影片欣賞	分組報告: 20% 期中考: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10

具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	20	培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備創新設計之能力。	講述法 小組討論 小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 影片欣賞	分組報告: 20% 期中考: 20% 成品製作: 10% 課程參與度: 20% 期末考: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20
------------------------	----	---	--	---	---------	----

## 成績稽核

期末考: 20%  
 分組報告: 20%  
 課程參與度: 20%  
 期中考: 20%  
 小組合作狀況: 10%  
 成品製作: 10%

## 書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
參考教材及專業期刊導讀	遊戲式數位學習	孫春在
參考教材及專業期刊導讀	遊戲式學習：啟動自學X喜樂協作，一起玩中學！	侯惠澤

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程規劃與教學說明 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書) & 交通安全宣導 & 智財權宣導(含告知學生 應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、 影片欣賞
2	遊戲式學習的類型與發展	講述法、 小組討論、 影片欣賞
3	遊戲式學習的特色與目標	講述法、 個案討論、 影片欣賞
4	遊戲式學習的理論與策略	講述法、 個案討論、 影片欣賞
5	自我學習日	小組討論
6	玩家類型與學習路徑	講述法、 個案討論、 影片欣賞
7	數位遊戲平台與類型	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上 機或實習等)、 影片欣賞
8	遊戲玩伴效應	講述法、 小組討論、 個案討論、 影片欣 賞

9	期中報告	講述法、 小組討論、 小組合作
10	遊戲式學習於校園應用	講述法、 小組討論、 個案討論、 影片欣賞
11	遊戲式學習評量方式	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 影片欣賞
12	遊戲式學習設計與規劃(1)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
13	遊戲式學習設計與規劃(2)	小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 小組合作
14	遊戲式學習設計與實作(1)	實務操作(實驗、 上機或實習等)、 小組合作
15	遊戲式學習設計與實作(2)	實務操作(實驗、 上機或實習等)、 小組合作
16	遊戲式學習設計與實作(3)	實務操作(實驗、 上機或實習等)、 小組合作
17	自我學習日	小組討論
18	期末作品分享	講述法、 小組討論、 小組合作