

## 112-1 大葉大學 選課版課綱

基本資料			
課程名稱	遊戲式學習設計	科目序號/代號	0485 / MD14096
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(一)789 / PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳宥鄞 / 兼任	畢業班/非畢業班	
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.		

### 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。

