

# 112年度大同大學高等教育深耕計畫成果紀錄表

填表日期： 112年10月6日 填表人： 李尚林、呂易晉

主管簽名：

主軸計畫	<input type="checkbox"/> 總計畫 <input checked="" type="checkbox"/> 主軸計畫 A 教學創新精進 <input type="checkbox"/> 主軸計畫 B 產業連結 <input type="checkbox"/> 主軸計畫 C 提升高教公共性 <input type="checkbox"/> 主軸計畫 D 善盡社會責任
分項計畫	A3 提升學生學習成效及場域建置計畫
行動方案	A3-4陶冶人文公民藝境方案
活動名稱 (資訊名稱)	【A3-4】112.9.21大同寶寶斜槓力講座-透視遊戲設計
活動連結網址	
簡要說明 (活動訊息)	<p>一、活動時間：112年9月21日 ( 週四 ) 15:00-17:00</p> <p>二、活動地點：挺生大樓1樓125教室</p> <p>三、活動目的：本課程之教育目標，旨在提供大學新鮮人了解自我、探索知識、啟發跨域學習的管道，期望能以專業引導、通識融通之精神核心出發，協助大學新鮮人能盡早尋得適性發展之學習目標。課程實施方式為專題講座，搭配特色教學場域觀摩與體驗形式進行，希望從入門定錨與成果導向概念，結合學習場域接觸和體驗實踐，能促發大學新鮮人累積競爭力之定向發展。</p> <p>四、活動內容：本次課程邀請媒體設計學系陳彥甫老師，以媒體設計學系遊戲設計組為核心，介紹遊戲的歷史緣由、設計理念與背景方針等概念，同時以各種遊戲的流變為案例，讓同學能藉由彥甫老師的引導，逐步瞭解從玩遊戲到遊戲設計的各種差異與需求。</p> <p>五、執行單位：大同大學通識教育中心</p> <p>六、活動聯絡人/連絡電話：李尚林、呂易晉/02-21822928#6068、#7545</p>
詳細說明 (計畫成果)	<p>七、參與人數：教師：3人、學生52人</p> <p>八、執行成效：</p> <p>滿意度調查成果：發放問卷數：_52_、有效問卷數：_52_、整體成效：_4.8_/5</p> <p>九、質化回饋意見</p> <p>1. 原來一款遊戲，從無到有的設計要注意的事情非常之多，甚至要瞭解認知心理學，太酷了。</p> <p>2. 老師介紹的古代印度桌遊恰圖蘭卡，原來就是西洋棋和象棋的前身，從來都沒有想過這兩款傳統桌遊，是來自這麼久遠時代以前，而且是來自印度。</p>
<p style="text-align: center;"><b>活動照片</b></p> <p style="text-align: center;">( 請提供解析度300dpi 以上 JPG 檔照片4-6張，且附上每張30字內之說明。 )</p>	



說明：陳彥甫老師介紹媒體設計學系遊戲組

說明：陳老師以玩遊戲的觀點切入



說明：陳老師介紹遊戲發展的歷程

說明：陳老師介紹遊戲設計的元素

說明：

說明：

相關附件

☐議程、☐辦法、☐手冊、☐報名表、☐簽到單、☐宣傳海報、☐簡報、☐其他  
\_\_\_\_\_ (請勾選可提供之附件)

注意事項

1. 請詳實填寫此表格內各項目內容。
2. 請於活動辦理後將此「成果紀錄表」併同經費核銷單據交給報帳負責人，並上傳至高教深耕計畫網站，檔案命名方式為「**112成果紀錄表【行動方案編號】日期活動名稱**」，例如：**112成果紀錄表【A4 -2】112.03 .26培力學堂講座**。
3. 相片或相關附件，檔案命名方式為「**110成果附件【行動方案編號】日期活動名稱**」，例如：**112成果附件【A4 -2】112.03 .26培力學堂講座海報**。

※請於活動結束後，10日內上傳至高教深耕計畫網站平台。