

110 年度大同大學高等教育深耕計畫成果紀錄表

填表日期： 110.07.05

填表人： 翁鉅奇

主管簽名：

主軸計畫	<input type="checkbox"/> 總計畫 <input checked="" type="checkbox"/> 主軸計畫 A 落實教學創新與提升教學品質 <input type="checkbox"/> 主軸計畫 B 發展學校特色 <input type="checkbox"/> 主軸計畫 C 提升高教公共性 <input type="checkbox"/> 主軸計畫 D 善盡大學社會責任
分項計畫	A4 提升教師教學知能計畫
行動方案	【A4-5】善用教學新科技與充實數位教材方案
活動名稱 (資訊名稱)	【A4-5】110.04 .13 設計講座：遊然而生 談遊戲核心機制
活動連結網址	
簡要說明 (活動訊息)	<p>一、活動時間： 110 年 4 月 13 日 15:00~17:00、5 月 4 日 15:00-17:00、5 月 21 日 14:00-16:00</p> <p>二、活動地點：經營大樓 102 教室</p> <p>三、活動目的： 為幫助同學更理解遊戲企劃前期設計思考的重點，並理解遊戲類型、機制、跟企劃對於遊戲視覺後續的關聯性跟影響，有助於幫助同學從遊戲的設計到遊戲視覺設計的整體規劃跟理解。綜合來說，整體也提升同學對於遊戲設計的企劃能力，並根據遊戲企劃的能力，讓遊戲視覺美術的規劃也更有方向跟特色性。</p> <p>四、活動內容： 此次邀請到胡紫暘老師藉由 4/13、5/4、5/21 共三次來分享遊戲企劃開發的遊戲核心機制講座，經由三次深入淺出的講座跟引導，讓同學們都更理解遊戲設計的思考以及遊戲類型跟企劃對於後續遊戲視覺的影響，同學們經營三次演練的過程，最終提案都看得到設計思考的提升，以及概念美術的成長。</p> <p>五、執行單位：媒體設計學系 「遊戲視覺設計、二」課程</p> <p>六、活動聯絡人/連絡電話：翁鉅奇老師 /0918-865987</p>
詳細說明 (計畫成果)	<p>七、參與人數：教師：2 人、學生： 40 人、行政人員:0 人、校外： 0 人</p> <p>八、滿意度調查成果 發放問卷數： 40 份、有效問卷數： 32 份 整體成效： 4.6/5 質化回饋意見： 1. 收穫豐富</p>

2. 講者講得很好
3. 可以多加舉辦

九、執行成效：

在量化分析部分，同學反應良好，對於遊戲核心機制的理解也更加清楚。顯見本活動有助於學生學習課程相關能力。學生非常喜歡這次活動，希望每個學期老師都可以再辦一次，總結本活動執行成效是好的。

活動照片

(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。)



說明：講者授課情形

說明：講者授課情形



說明：講者授課情形

說明：講者授課情形



說明： 活動紀錄合照

說明： 同學認真聽講

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「110 成果紀錄表【行動方案編號】日期活動名稱」，例如：110 成果紀錄表【A4-5】110.03 .05 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：110 成果附件【A4-5】110.03 .05 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。