

中國文化大學【跨領域教師專業成長社群】活動紀錄表

填表日期：110年 06月 07日

社群名稱	結合遊戲化與設計思考於跨領域傳播媒體社群		
召集人	黃詩音	系所／職稱	大眾傳播學系/ 助理教授
活動主題	遊戲化思考應用於角色設計方法		
活動日期	110年 06月 04日	活動地點	Google meet
活動時間	15時30分 至 17時30分	與會人數	社群出席成員： 2 人
			非社群出席成員： 70 人
活動報導 (活動方式或內容簡述)	<p>演講主題：遊戲化思考應用於角色設計方法 講者：大同大學媒體設計學系 朱尚禮 助理教授 時間：110年6月4日(五) 15:30-17:30 會議地點：Google meet</p> <p>以遊戲設計為主要應用領域，以實際案例說明，藉由設計思考流程，建構遊戲故事的情境設定及人物角色設定。首先，擬定故事的發展方向及如何架空撰寫世界觀，接著因應故事內容的安排，代入人物角色的性格設定及行為模式，再將各角色之間的關係彼此串聯對應故事情節，透過故事劇情的發展完成一部生動的遊戲作品。</p>		
執行成效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 演講方式為遠端會議型式，上線人數為71位。 2. 遠端線上模式讓講師得以更靈活展示案例分享，透過具體展示作品，吸引學生的注意力，也提升學生的興趣，讓Q&A問答的對談也更加熱絡。 3. 透過設計思考的視覺設計方法，將人物角色的性格具體轉化為圖像設計，讓遊戲角色更加栩栩如生。 		



圖 1. 介紹角色及人物關連，並透過圖像化設計讓人物更為生動

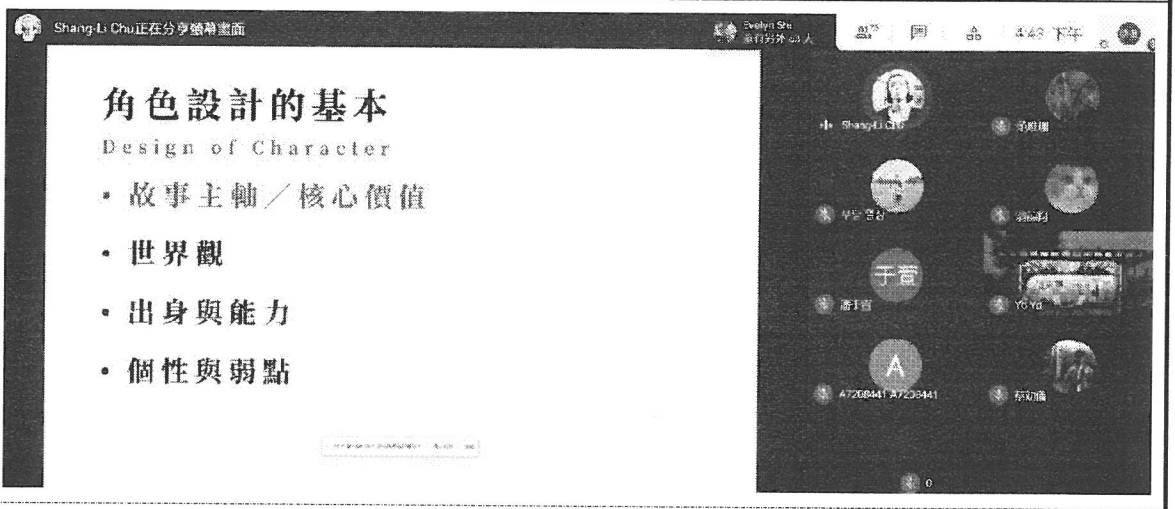


圖 2. 遊戲的故事內容包含世界觀、角色設定

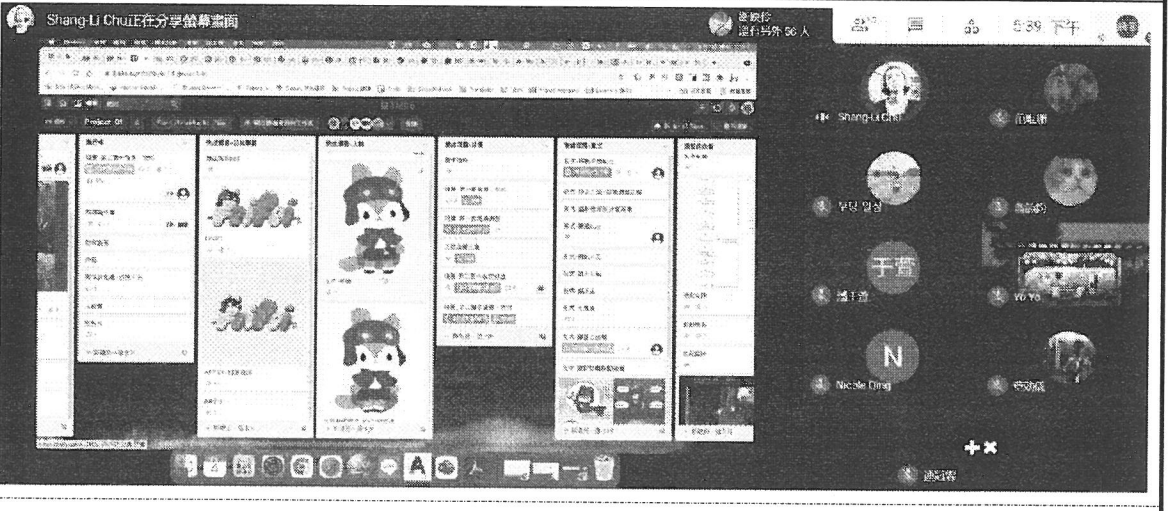


圖 3. 講師分享作品及設計流程介紹

活動照片