

中國文化大學 110 年度微學分課程 成果紀錄表

申請系/組	創新育成中心 (跨領域創新實踐微學分計畫)	
課程名稱	GAME Start! 遊戲工作坊	
課程內容 (活動內容簡述/執行成效)	<p>主辦單位：創新育成中心 (跨領域創新實踐微學分計畫)</p> <p>課程日期：3/4(五) 10:00-16:00</p> <p>課程地點：大忠館 902 教室</p> <p>授課教師：中國文化大學創新育成中心 李世聰 主任</p> <p>授課講師：朝邦文教基金會 張桂芬 引導師</p> <p>鐘點規劃 (學分/時數)：0.8 學分/16 小時</p> <p>參與人數：<u>20</u> 人 (教師 <u>1</u> 人、學生 <u>19</u> 人)</p> <p>課程內容：課程首先讓學員寫下自己對於本堂課的預期、心情、自我介紹，讓學員彼此可以相互認識。第一堂課透過 SDGs 桌遊互動遊戲了解 SDGs 的概念，學員需依據自身所拿到的排卡，達到遊戲規定之目標。課程中也介紹同理心地圖協助學員衍生構想時可以釐清相關架構與邏輯。</p> <p>執行成效：學員對於 SDGs 都有基礎的了解，本次課程講師已依據每位成員有興趣的主題分為四組，方便下一堂課直接進入分組討論。根據學員反饋，本次課程破除了過去他們對於 SDGs 的迷思，未來在選課時會留意此主題的課程。</p>	
活動照片	活動照片	
	 	<p>活動照片內容說明 (每張 20 字內)</p> <p>講師說明 SDGs 排卡介紹與功能後，即開放學員進行桌遊互動</p>
	 	



遊戲結束後講師鼓勵學員說出對遊戲機制的觀察



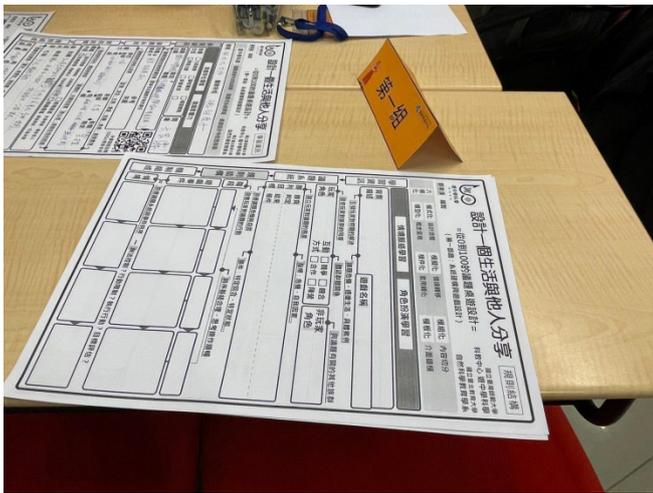
介紹同理心地圖，讓學員透過遊戲省思思考構想主題



課程結束後講師鼓勵每位同學說出今日心得

中國文化大學 110 年度微學分課程 成果紀錄表

申請系/組	創新育成中心 (跨領域創新實踐微學分計畫)	
課程名稱	GAME Start! 遊戲工作坊	
課程內容 (活動內容簡述/執行成效)	<p>主辦單位：創新育成中心 (跨領域創新實踐微學分計畫)</p> <p>課程日期：3/18(五) 10:00-16:30</p> <p>課程地點：大忠館 902 教室</p> <p>授課教師：中國文化大學創新育成中心 李世聰 主任</p> <p>授課講師：艾奎克文教創意坊 鄭秉漢執行長</p> <p>鐘點規劃 (學分/時數)：0.8 學分/16 小時</p> <p>參與人數：16 人 (教師 2 人、學生 14 人)</p> <p>課程內容：本堂課講師以各式教學型桌遊作為教學的開端，透過學習單討論，讓學員認識桌遊設計的機制。並將各組團隊構想套用製桌遊機制中，講師說明桌遊牌卡之互補機制、代幣機制、隨機抽卡等強化遊戲之趣味性，協助學生發想符合構想及易玩性之桌遊產品。</p> <p>執行成效：本次課程中最後並未讓各組分享目前規劃的進度，但各組基本上都有將學習單完成，有兩組同學先完成簡報一部份內容。</p>	
活動照片	活動照片	活動照片內容說明 (每張 20 字內)
		講師善用過去設計過的桌遊主題(具教學意義)來作為舉例



課程中的互動以完成該學習單為主



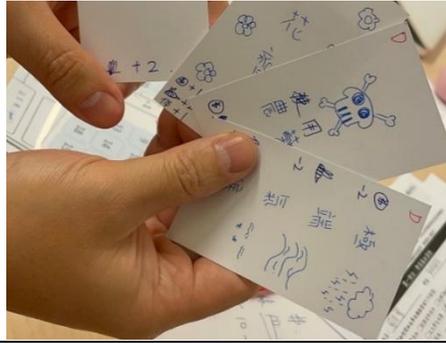
講師授課方式為講述、討論、指導學習單模式進行



學員依照討論後的學習單將資料同步輸入至簡報中

中國文化大學 110 年度微學分課程 成果紀錄表

申請系/組	創新育成中心 (跨領域創新實踐微學分計畫)	
課程名稱	GAME Start! 遊戲工作坊	
課程內容 (活動內容簡述/執行成效)	<p>主辦單位：創新育成中心 (跨領域創新實踐微學分計畫)</p> <p>課程日期：3/18(五) 10:00-16:30</p> <p>課程地點：大忠館 902 教室</p> <p>授課教師：中國文化大學創新育成中心 李世聰 主任</p> <p>授課講師：艾奎克文教創意坊 鄭秉漢執行長</p> <p>鐘點規劃 (學分/時數)：0.8 學分/16 小時</p> <p>參與人數：16 人 (教師 2 人、學生 14 人)</p> <p>課程內容：本堂課講師提供桌遊卡牌製作一些須留意的事項(排版、遊戲機制、卡牌間的連動性與交互影響)，其他時間多留給小組討論與卡牌、簡報製作。</p> <p>執行成效：學員於成果發表時皆已成功完成簡報與桌遊製作，惟簡報內容之商業模式架構較弱，若有意參與創新創業競賽，應酌修內容，強化學生商業邏輯與產品構想、行銷規劃等內容論述。</p>	
活動照片	活動照片	活動照片內容說明 (每張 20 字內)
		<p>本堂課主題聚焦於卡牌設計，未針對商業模式或其他形式桌遊做深度介紹。</p>
活動照片		<p>多數課堂時間由團隊討論遊戲機制、設計卡牌為主。講師從旁提供製作建議。</p>



學生設計的卡牌。



簡報時，學員將重點說明放在桌遊設計的主題。



課堂大合照，由於該課程後續已超時下課，故未提供學員心得分享時間。