

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	C0502	計畫名稱	遊戲創意企劃與製作工作坊			
執行單位	數位多媒體設計系			執行負責人	楊東華	
聯絡人	楊○華	分機	2○30	電子郵件	d○yang@cute.edu.tw	
<p>5. 證照屬性：<input type="checkbox"/>國際 <input type="checkbox"/>國內</p> <p>6. 參加學生：_____位，輔導時數：_____小時</p> <p>7. 證照考試結果：</p> <p><input type="checkbox"/>未公布：預計公布日期_____年_____月</p> <p><input type="checkbox"/>已公布：取得證照學生_____人；佔輔導學生_____%</p>						
<p><input type="checkbox"/>學生競賽輔導</p> <p>1. 競賽性質：<input type="checkbox"/>國際 <input type="checkbox"/>兩岸 <input type="checkbox"/>全國 <input type="checkbox"/>地區 <input type="checkbox"/>校內</p> <p>2. 競賽名稱：_____</p> <p>3. 主辦單位：_____</p> <p>4. 參加學生：_____位，輔導時數：_____小時</p> <p>5. 競賽得獎結果：</p> <p><input type="checkbox"/>未公布：預計公布日期_____年_____月</p> <p><input type="checkbox"/>已公布：得獎學生_____人；佔輔導學生_____%</p>						
<p><input type="checkbox"/>教材編制 (編制教材：_____冊)</p>						
<p><input type="checkbox"/>其他 (請簡述活動成果：_____)</p>						
計畫活動網址	https://goo.gl/forms/MBNeTIwRGzbRPVhi2					
計畫執行過程	計畫執行議程或主要項目內容說明如下：					
	日期	時間	執行項目	內容說明	主講人/授課人	參與班級
	7/25	09:00~12:00	遊戲設計創意與構思	遊戲設計創意與構思	Jeremy ○○○	數媒三 A、B
	7/25	13:30~16:30	遊戲設計實作	遊戲設計創意與構思	Jeremy ○○○	數媒三 A、B
	7/26	09:00~12:00	遊戲規則與流程	遊戲規則與流程	Jeremy ○○○	數媒三 A、B
	7/26	13:30~16:30	遊戲回饋、資訊流與遊戲界面	遊戲回饋、資訊流與遊戲界面	Jeremy ○○○	數媒三 A、B
	7/27	09:00~12:00	遊戲敘事鋪陳	遊戲回饋、資訊流與遊戲界面	Jeremy ○○○	數媒三 A、B

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	C0502		計畫名稱	遊戲創意企劃與製作工作坊			
執行單位	數位多媒體設計系			執行負責人	楊東華		
聯絡人	楊○華	分機	2030	電子郵件	doyang@cute.edu.tw		
	7/27	13:30~16:30	遊戲教學回顧與提問	遊戲回饋、資訊流與遊戲界面	Jeremy ○○○	數媒三 A、B	格致樓 606
	7/28	09:00~12:00	遊戲總結	遊戲回饋、資訊流與遊戲界面	Jeremy ○○○	數媒三 A、B	格致樓 606
達成成效	1. 提升遊戲創意設計教學實務。 2. 增加學生參與國際遊戲競賽組數。 3. 促進本系國際交流。						
計畫執行照片說明 (6~8張)							
	說明：格致樓 606			說明：格致樓 606			
	說明：格致樓 606			說明：格致樓 606			

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行 編 號	C0502	計畫名稱	遊戲創意企劃與製作工作坊		
執行單位	數位多媒體設計系			執行負責人	楊東華
聯絡人	楊○華	分 機	2○30	電子郵件	d○yang@cute.edu.tw
					
		說明：格致樓 606		說明：格致樓 606	
					
		說明：格致樓 606		說明：格致樓 606	

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	C0502	計畫名稱	遊戲創意企劃與製作工作坊			
執行單位	數位多媒體設計系		執行負責人	楊東華		
聯絡人	楊○華	分機	2○30	電子郵件	d○yang@cute.edu.tw	
計畫執行滿意度問卷結果	問卷發放數		份			
	有效問卷數		份			
	計畫執行問項		問卷結果統計			
			非常滿意比率(%)	滿意比率(%)	不滿意比率(%)	非常不滿意比率(%)
	1. 您對於整體感受		69	31		
	2. 您參與之實質獲益		59	41	3	
	3. 您對本次宣傳效果		31	53	13	
	4. 您對本次場地與設備		44	47	9	
	5. 您對本次時間安排		66	28	6	
	6. 您對本次工作人員之服務品質		63	38		
	7. 您對場次一的整體感受		63	38		
8. 您對場次二的整體感受		63	38			
9. 您對場次三的整體感受		63	38			
10. 其他建議彙整說明：（請以條列式說明）						
A. 希望可以繼續開設類似課程						
B. 多開幾場，去南部更好						
C. 時間不夠緊湊						
D. 翻譯聽不懂						
參加人員學習成果檢測結果說明	<p>本次研習結束每組完成一款遊戲設計原型，經過五天反覆討論與測試，對於遊戲開發歷程深入實踐，對設計遊戲者而言經驗彌足珍貴。</p>					
計畫執行自評	<p>1. 本系有 9 位教師及 7 位學生參加此次研習活動，Prof. ○○○靈活的教學技巧，啟發遊戲設計的方法，對提升遊戲設計創意教學極有助益。</p> <p>2. 所邀請的 Prof. ○○○是知名的桌遊設計大師，本系師生與國際級大師教學經驗交流十分寶貴，建議調整遊戲企劃與遊戲程式設計的相關性，並增加每學期學生遊戲專案的數量，可激勵學生作品產能。</p> <p>3. 遊戲專案如可多元化，可鼓勵學生多參與競賽，雖未必可一次獲獎，但國際遊戲競賽可增加能見度與交流的機會。</p>					

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	C0502	計畫名稱	遊戲創意企劃與製作工作坊		
執行單位	數位多媒體設計系			執行負責人	楊東華
聯絡人	楊○華	分機	2○30	電子郵件	d○yang@cute.edu.tw
改善措施	<ol style="list-style-type: none"> 與遊戲設計大師教學研習活動立意甚佳，參與者都希望有進一步進階課程。 礙於教室麥克風音量無法調整，英文翻譯者音量太小。 				
核銷注意事項	<ol style="list-style-type: none"> 請於活動辦理後 7 日內將核銷案送至『卓越計畫辦公室』。 請務必詳實填寫此表格內各項目內容。 核銷時應檢附書面文件：請按以下順序排列 <ol style="list-style-type: none"> 核銷簽文 【經費運用試算表】中之《核銷報告表》 【經費運用試算表】中之《差異說明表》 【黏貼憑證】其他相關附件表單請至卓越計畫網站下載 【計畫成果彙整表】 原始簽案及附件 請將以上應檢附文件之電子檔及照片原始檔傳至『卓越計畫辦公室』。 				