

本課程聚焦於遊戲化體驗設計與校園行銷，透過 LINE@、Google 生態系整合應用，探索如何在實體與數位場域中創造具有文化與資訊價值的互動體驗。課程強調創新傳播、數位敘事以及 Vibe Coding 精神，結合體驗設計與生成式 AI 應用，培養學生在專案企劃、校園品牌推廣及沉浸式互動媒體設計上的專業能力。透過團隊合作，學生將設計一款能夠行銷中正大學特色(如社團、系所、行政單位、地理位置、景點或冷知識等)的實境解謎遊戲，使遊戲不僅是一種娛樂媒介，更是一種傳播與行銷策略。

#### 1. 探索校園視角，發展主題式互動設計

- 設計可讓本國生、國際學生、遊客或新生共同參與的校園探索遊戲。
- 討論行銷傳播策略，確保遊戲能有效傳遞中正校園特色與特定單位的品牌形象。

#### 2. 應用遊戲化體驗設計，提升沉浸式互動

- 透過實境解謎(ARG)、沉浸式體驗設計(IXD)創造具故事性的互動內容。
- 探討如何透過體驗經濟(Experience Economy)提升遊戲參與度與黏著度。

#### 3. 整合雲端科技與 AI 協作，設計高互動解謎機制

- 運用 Vibe Coding 概念，學習利用 AI 輔助生成程式碼與建置系統。
- 設計以 LINE@ 為核心，整合 GAS、Gemini API、Google Map 與 Google Form 的數位解謎平台。

#### 4. 參與校園行銷與品牌體驗設計

- 探討如何透過遊戲化行銷提升地方與校園品牌價值，吸引更多遊客或學生參與。
- 學習數位敘事與互動內容創作，發展具商業與行銷價值的體驗設計專案。

### 課程主題與進度 (滾動式修正)

日期	主題	日期	主題
<b>W1</b> 2/23	課程介紹 & 體驗 課程說明與學習活動體驗	<b>W10</b> 4/27	雲端技術整合開發 GAS (Google Apps Script) 基礎與遊戲資料 自動化處理
<b>W2</b> 3/02	體驗經濟 & 數位應用 互動工具介紹, 體驗的價值 & 應用	<b>W11</b> 5/04	<b>LINEbot 遊戲設計(2) &amp; AI 賦能</b> 進階LINEbot設定, Gemini API 串接教學與 NPC (對話機器人) 構想實作
<b>W3</b> 3/09	設計思考 & 遊戲體驗 設計思考的意涵 & 應用; 實境解謎體驗	<b>W12</b> 5/11	數位策展 & 行銷入口 學習運用 Google Site 建置遊戲專屬策展網 站與宣傳頁面
<b>W4</b> 3/16	知識轉譯 & 校園主題發想 知識轉譯的類型 & 應用; 盤點中正校園元素 (社團、系所、冷知識等)	<b>W13</b> 5/18	<b>期末專題進度討論(1)</b> (與梅子有約: LINE@與策展宣傳網站)

<b>W5</b> 3/23	<b>Google 生態系實境應用</b> 結合 Google Form 與 Google Map 打造輕量化校園解謎機制	<b>W14</b> 5/25	<b>期末專題進度討論(2)</b> (與梅子有約: LINE@與策展宣傳網站)
<b>W6</b> 3/30	<b>業師經驗分享</b> 業師分享實境遊戲開發實戰、遊戲化行銷與業界趨勢	<b>W15</b> 6/01	<b>遊戲原型封閉測試(1)</b> 內部試玩與壓力測試(12位玩家)、互動機制優化調整, 可預約與梅子討論
<b>W7</b> 4/06	民族掃墓節補假	<b>W16</b> 6/08	<b>遊戲原型封閉測試(2)</b> 內部試玩與壓力測試(12位玩家)、互動機制優化調整, 可預約與梅子討論
<b>W8</b> 4/13	<b>LINEbot 遊戲設計(1) &amp; 期中提案</b> 常見解謎遊戲設計、LINEbot 基礎示範與教學; 各組發表校園實境解謎企劃與腳本	<b>W17</b> 6/15	<b>遊戲嘉年華</b> 期末成果發表(設計動機與亮點、過程與困難、封測結果、後續規劃等), 同儕回饋+票選

※W9 (4/20) 梅子老師出國不上課, 各組需依W8的回饋進行修正與提交。本學習課程上到W17 (6/15)

## 作業規定

- 階段性學習反思

本課程強調「做中學」與「Vibe Coding 精神」, **反思正是將經驗轉化為實力的超強催化劑!**

學期中, 同學將透過定期的線上學習紀錄, 追蹤自身的技能成長與團隊協作狀況。配合課程的進度, 在幾個核心階段會進行深度反思, 引導同學沉澱「遊戲體驗與個人啟發」、檢視「技術整合與解題挑戰」, 並進一步探討「AI 如何賦能」個人學習與團隊工作效率。

- 創新體驗設計期末專題與發表

各小組結合一整學期的設計思考、數位科技與敘事技巧, 針對「中正大學」量身打造一套能行銷校園特色(可聚焦於特定社團、系所、景點或冷知識等)的「校園實境解謎遊戲」。

專題製作過程中, 同學將實戰演練雲端科技與 AI 的無縫整合: 運用 LINE@ 作為核心平台、串接API 打造聰明的 NPC, 並透過 Google Site 建置專屬的數位策展宣傳網頁。正式發表前, 團隊還需進行真實的玩家封測(Beta Test)與優化迭代, 最終在期末發表會上, 一舉展現兼具巧思與行銷價值的體驗設計!

## 推薦用書

- 陳威帆(2020)。玩心設計
- 山崎和彥等人(2020)。使用者體驗願景設計
- 歐陽立中(2021)。人生有限, 你要玩出無限
- 葛瑞斯·摩爾(2023)。間諜解謎
- 金元燮(2026)。解謎偵探扶額摩斯
- James Hamer-Morton(2024)。密室大逃脫
- 彼得格雷(2021)。會玩才會學
- 周郁凱(2020)。遊戲化實戰全書
- 約瑟夫派恩等人(2023)。體驗經濟時代
- 葛瑞斯·摩爾(2022)。密室逃脫。博物館大冒險
- 灣加遊戲。桌上的密室逃脫—偵探焦點解謎系列

## 學習評估

- 課堂互動參與 20~30%
- 課堂練習+反思 30~40%
- 小組期末專題(期末報告+遊戲原型+策展宣傳網頁) 40~50%

## 注意事項

- **課堂互動參與佔分比例高**，請特別留意出席狀況，一定要有假單與證明文件，才算完成請假程序，曠課一次扣學期成績3分
- **作業務必準時交**，遲交24小時內分數打5折，超過24小時0分
- 課堂期間請保時著愉快與好奇的心情，並**多做課堂記錄與體驗反思**
- 修課學生必備至少15GB空間、有足夠網路流量的智慧手機
- 授課教師於課堂期間會以錄影與拍照的方式進行教學活動記錄