

創新體驗設計：學期學習關卡流程

(Simplified Learning Stage Flow)



第一關：觀念奠基 (Foundations)

- 體驗設計與「玩中學」導論
- 體驗經濟與價值
- 設計思考應用
- 知識轉譯



第二關：遊戲化思維與工具 (Gamification & Basic Tools)

- 遊戲作為傳播媒介
- 遊戲體驗深化
- LINEbot 遊戲設計入門



第三關：進階工具與專案啟動 (Advanced Tools & Project Kickoff)

- AR 遊戲設計 (MAKAR)
- 實境遊戲平台 (Popworld)
- 期末專題主題確立
- 劇本與規則構思



第四關：專案實作與發表 (Project Execution & Launch)

- 遊戲原型製作
- 團隊實作與討論
- 遊戲嘉年華：發表與回饋
- 學習總反思 [cite:

課程目標：掌握遊戲設計，打造深刻體驗！

評分結構與生存指南 (Grading Scheme & Survival Guide)

1. 評分結構 (The Scoring System)

核心任務 (The Main Quest): 40% ~ 50%

📁 小組期末專題：書面報告 + 遊戲原型 + 宣傳介紹影片

日常修煉 (Daily Training): 30% ~ 40%

📝 課堂練習 + 反思 (提示：課堂中需多做記錄與體驗反思)

基礎參與 (Basic Participation): 20% ~ 30%

👤 課堂互動參與 (注意：佔分比例高，請特別留意出席狀況)

2. 玩家關鍵規則 (Key Player Rules)



出席鐵律

曠課一次，學期成績扣 3 分。
請假需有假單與證明文件才算完成程序。



截稿機制

作業務必準時繳交。
遲交 24 小時內：分數打 5 折。
遲交超過 24 小時：0 分計算。



必備裝備

智慧型手機：需有至少 10GB 空間。足夠的網路流量。



玩家心態

保持愉快與好奇的心情參與體驗。

生存指南：遵守規則，展現創意，享受這場創新體驗之旅！