

## 【附件 1】

# 南臺科技大學通識核心能力本位自主培育計畫書

## 111 學年度第 1 學期

學習主題	認識五條港電子遊戲設計				計畫編號 (由中心填寫)	
申請人 (召集人)	系所	多樂系	姓名		<input type="checkbox"/> 個人執行	
	班級	四多樂四乙	學號		<input checked="" type="checkbox"/> 團隊執行 <u>2</u> 人	
	手機號碼					(檢附【附件 1-1】團隊成員一覽表)
學習類別	<input type="checkbox"/> 自主學習類 <input checked="" type="checkbox"/> 專題學習類					
指導教師	姓名	蕭百芳	職稱	副教授	單位	通識中心
擬對應課程	名稱	認識五條港文化電子遊戲設計	類型	<input type="checkbox"/> 微型課程	<input checked="" type="checkbox"/> 正規課程	<input type="checkbox"/> 深碗課程
學習總時數	75		申請採計學分數		3	
學習概述	<p>南臺科大神農街的USR團隊，為保存清代海洋文化郊商貿易，開創老街文化保存示範，以世界遺產「5Cs」的方向，達成文化永續的目標。「5Cs」是指強化資產可信度、資產維護、能力培養與訓練、促使大眾瞭解與支持與引動社區參與五項，針對「促使大眾瞭解與支持」這一項該計畫團隊針對神農街的重要場景老屋，開發動圖導覽安裝於老屋前，讓民眾走在神農街透過手機，了解清代郊商貿易文化在神農街的情景，以及該老屋的生命故事。</p> <p>然一府城的五條港郊商文化，神農街只是五條港的中央港道，對於整個五條港的認識，USR團隊目前仍欠缺整體的設計規畫與落實。因而想透過本課程，以簡易的電子遊戲設計，讓民眾無論是否在五條港場域，也能透過玩遊戲，認識五條港的一些重要文化景點與其位置，還有歷史與文化，激發前往五條港來一窺究竟的動力，認識五條港的重要場景等。神農街的 69 號清代末期為郊商碼頭工人的老宅，目前轉做雜貨鋪，店前有一台台灣早期的彈珠台，十分吸睛，因此本課程的電子遊戲設計，想以神農街的彈珠台為出發點，開發成認識五條港的電子遊戲。期待該遊戲的完成除落實讓民眾了解郊商文化、進而支持五條港區文化保存的重要性外，也能間接因玩過該遊戲而對五條港產生好奇前來的遊客，創造五條港到訪人次，為地方創生進而落實郊商文化永續的目標。</p>					
學習目標	內 容				對應之核心能力 次指標代碼	
	體認五條港老街文化特質的珍貴，反思維護策略				C2	
	透創新思維，設計五條港風采的桌遊文創作品				E3	
	結合人文藝術、美學的素養，導入遊戲概念，認識郊商文化				I4	
	透過小組的遊戲規劃，而能有關懷地方發展的學習				J1	
	經由小組討論到完成作品，而能有表達溝通與敬業合群的學習				H5	

【附件 1】

對應核心能力	項目	基本知能(A)	資訊能力(B)	本土與國際意識(C)	實務技能(D)	整合創新(E)	熱誠抗壓(F)	表達溝通(G)	敬業合群(H)	人文與倫理素養(I)	服務關懷(J)	備註
		建議權重	15%	5%	5%	5%	10%	5%	15%	15%	10%	
	計畫權重	5%	5%	15%	5%	15%	5%	5%	15%	15%	15%	100%
學習方式	<input type="checkbox"/> a 講述、 <input checked="" type="checkbox"/> b 討論或座談、 <input type="checkbox"/> c 分組合作、 <input checked="" type="checkbox"/> d 專題學習、 <input checked="" type="checkbox"/> e 分享或發表學習、 <input checked="" type="checkbox"/> f 參觀訪問、 <input type="checkbox"/> g 實地工作或體驗、 <input checked="" type="checkbox"/> h 實習實作、 <input checked="" type="checkbox"/> i 技術練習、 <input type="checkbox"/> j 模擬情境、 <input type="checkbox"/> k 角色扮演、 <input type="checkbox"/> l 辩論或演說、 <input type="checkbox"/> m 個案研究、 <input type="checkbox"/> n 社會調查、 <input type="checkbox"/> o 服務學習、 <input checked="" type="checkbox"/> p 社會參與行動、 <input type="checkbox"/> q 其他：											
學習歷程 (總時數不得低於 10 小時，其中每 25 小時採計 1 學分)	次別	學習重點名稱、內容 (建議註明學習方式代號)						時數	備註			
	1	認識五條港與郊商貿易 BP						4	1.小組討論五條港郊商貿易文化的特質 2.參考書目范勝雄，《半月沉江五條港》，台南：臺南市政府編印，2001。			
	2	田調五條港 FP						6	1.田調新港墘港 2.田調佛頭港 3.田調北勢港 4.田調南河港 5.田調安海港 6.結合文字資料整理出五條港郊商貿易的重點			
	3	簡易電子遊戲的資料收集與模仿學習的討論 BE						5	1.小組成員每人推薦幾款簡易電子遊戲說明與試玩 2.討論試玩遊戲的優缺點 3.討論出那幾款的特性是適合融入認識五條港的電子遊戲 4.那些遊戲特色是可以作為彈珠台遊戲的內容來使用			
	4	認識五條港電子遊戲的發想與企劃 BDH						15	1.討論彈珠台遊戲機台的特色 2.針對彈珠台的特色			

【附件 1】

		<p>討論如何融入認識五條港的方案</p> <p>3. 將一般彈珠台進洞的特色串接認識五條港所需要認識的文化景點</p> <p>4. 討論五條港每一個港道有那些是需要被認識的文化事物與景點，整理出來</p> <p>5. 繪製簡易的五條港市街圖，將上述 4 的文化事物與景點標記於簡圖上</p> <p>5. 觀察上述 5 標記的文化事務景點，位置是否過於接近，影響彈珠台的孔洞位置，做適度的調整</p> <p>6. 針對上述 4 整理出來的文化事物與景點，寫出該點的說明，圈出重點。</p> <p>7. 針對對上述 6，每個景點設計出問題</p>
5	認識五條港電子遊戲的美術設計與實作 BDHI	<p>1. 針對彈珠台的面板討論以五條港的地圖為主角，設計地圖面板，並實作完成</p> <p>2. 針對每個港道的洞所設計出來的問題，討論出現問題的面板圖形與樣式後，實作完成。</p> <p>3. 針對每個港道的洞所設計出來的問題，討論出現問題的人物角色是誰，針對每一個角色設計造型外觀，並實作完成。</p> <p>4. 針對彈珠台的外型、彈珠等，討論樣式並設計好，實作完</p>

【附件 1】

			成。
	6	認識五條港電子遊戲的程式設計與實作 BDHI	1. 討論使用的應用程式 -UnityCrashHandler32 2. 討論如何讓彈珠進洞的程式設計 3. 討論進洞後出現該景點的角色與問問題的程式設計 4. 討論玩家回答問題，是否答對的後續動作程式 5. 討論如何計算玩家分數的機制與程式設計 6. 討論勝利條件的機制與獎勵的程式設計 7. 實作完成
	7	認識五條港電子遊戲的測試 BDHI	1. 測試第一次後，檢討問題 2. 針對第一次的問題作修正 3. 測試第二次後，檢討問題 4. 針對第二次的問題作修正 5. 不斷測試直到都沒錯誤
	8	成果發表 E	1
學習成果展現	預計辦理日期		112.3.30
	展現方式及特色		以實際彈珠台作品作展示與報告
需要協助事項		本案為實作類型，故採用貼圖歷程	
其他或建議事項			
備註：			
		1. 對應課程之學習目標應具通識核心能力，其中微型課程學習目標應對應至少 3 項核心能力，正規課程至少應對應 4 項核心能力，深碗課程應對應至少 5 項核心能力。 2. 學習目標至少要列 4~6 項以上，對應的核心能力(F)至(J)項權重總和以 60% 為原則，其中某項核心能力權重達 10% 以上時，要列出至少 1 個對應的學習目標，達 30% 以上時，要列出至少 2 個對應的學習目標。	

## 【附件 1】

3. 學習過程中應填寫學習歷程紀錄表，詳見【附件 4-1-1】(個人課程)或【附件 4-2-1】(團隊課程)，其中除以照片呈現外，亦可以動態方式記錄，以利成果的彙整。
4. 執行完畢應填寫學習成果表單，詳見【附件 4-1-2】(個人課程)或【附件 4-2-3】(團隊課程)。其中以團隊課程成員須個別填寫學習成果心得分享表單，詳見【附件 4-2-2】。學習成果另須以縮時攝影、結合 PPT 或照片等動態方式，並搭配字幕與背景音樂的影片(片長至少 3 分鐘)來呈現。
5. 指導教師須將此計畫研擬對應科目之課程大綱。學習評量由指導教師與自主學習團隊研議後，納入課程大綱之學習評量欄內。