

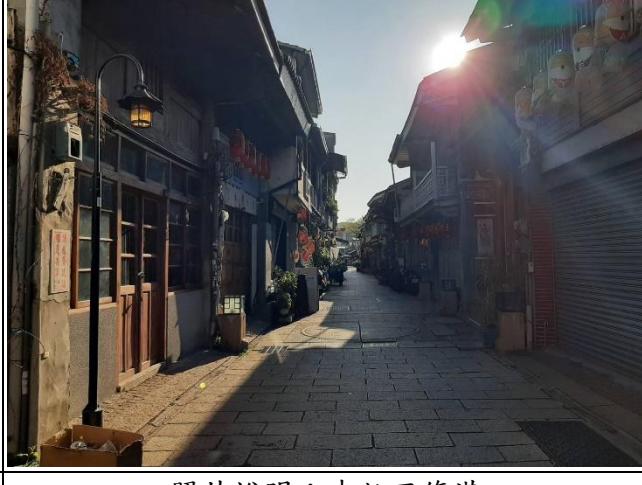
## 南臺科技大學通識核心能力本位自主培育計畫

## 團隊課程學習成果表單

計畫編號				
學習主題	認識五條港電子遊戲設計			
課程名稱	認識五條港文化電子遊戲設計			
學習類別	<input type="checkbox"/> 自主學習類 <input checked="" type="checkbox"/> 專題學習類			
學習類型	<input type="checkbox"/> 微型課程 <input checked="" type="checkbox"/> 正規課程 <input type="checkbox"/> 深碗課程			
學習期間	111 年 11 月 30 日至 112 年 1 月 8 日			
姓名(召集人)	系所班級	多樂四乙	學號	
自主學習內容與成果概述 (請以重點的方式陳述自主學習內容, 至少 500 字以上)	<p>透過老師的教學介紹, 以及搜尋其他的相關文獻資料, 從認識五條港開始, 慢慢學習到當地的歷史, 以及五條港各地標所蘊含的文化意義, 再藉這些知識, 整理出我們希望大家認識五條港的哪些資訊, 接著討論如何使更多人了解五條港地區的可貴, 並且願意撥出時間讓我們帶領他們認識這片土地。</p> <p>最後決定, 運用在學校所學, 包括遊戲企劃能力、遊戲 UI 設計能力、2D 美術設計能力、編寫遊戲程式之技能, 以及團隊分工、團隊溝通、進度安排等團隊合作能力, 以 Unity 為遊戲引擎, 結合 Clip、Ai 等繪圖軟體做遊戲開發, 美術風格選定普遍大眾都能接受的, 可愛活潑 Q 版畫風, 配上淺顯易懂的操作介面, 再藉由玩法簡易又富趣味性的彈珠台為媒介, 透過積分的方式引起大家的興致, 進而停留, 並願意分享給親朋好友。</p> <p>在男女老少都能玩的彈珠台遊戲中, 加入與五條港相關的問答題, 以專為五條港各地設計的 Q 版人物作為關主, 讓大家能沒有壓力, 甚至是以愉悅的心情接收我們所要傳達的內容, 以達到宣傳介紹五條港歷史的目的, 加上此款遊戲除了有單機版, 還有輸出成網頁版, 可以只透過一條網址, 輕鬆地將此款遊戲分享出去, 如此一來, 所有人都將能不受地區、時間限制, 隨時隨地遊玩這款遊戲, 對於推廣五條港文化也更有幫助。</p>			

【附件 4-2-3】

活動成果照片

	
<p>照片說明：遊戲測試</p>	<p>照片說明：遊戲測試</p>
	
<p>照片說明：遊戲畫面</p>	<p>照片說明：遊戲畫面</p>
	
<p>照片說明：成品試玩</p>	<p>照片說明：走訪五條港</p>
<p>學習活動與成果影片(片長至少 3 分鐘)</p>	
<p>YouTube 網址：<a href="https://youtu.be/oMx7LhsTBOw">https://youtu.be/oMx7LhsTBOw</a></p>	

備註：

1. 團隊課程除本學習歷程成果表單外，團隊成員皆須分別填寫【附件 4-2-2】之個人學習心得分享。
2. 學習歷程與成果可採縮時攝影、結合 PPT 或照片等動態方式，並搭配字幕與背景音樂的影片來呈現。