

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

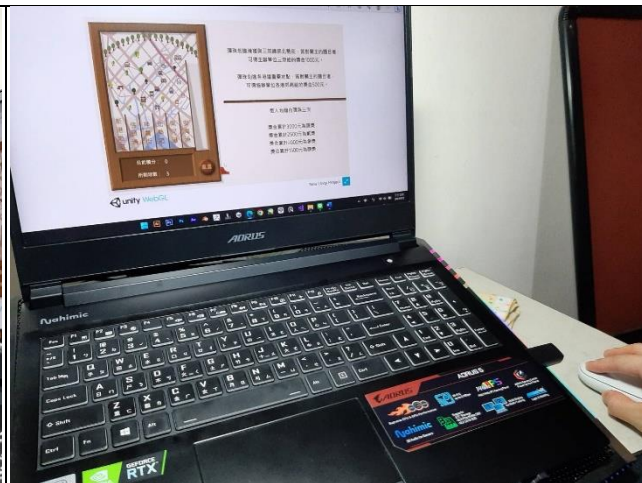
計畫編號					
學習主題	認識五條港電子遊戲設計				
課程名稱	認識五條港文化電子遊戲設計				
學習類別	<input type="checkbox"/> 自主學習類 <input checked="" type="checkbox"/> 專題學習類				
學習類型	<input type="checkbox"/> 微型課程 <input checked="" type="checkbox"/> 正規課程 <input type="checkbox"/> 深碗課程				
學習期間	111 年 11 月 30 日 至 112 年 1 月 8 日				
姓名(召集人)		系所班級	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



照片說明：遊戲測試



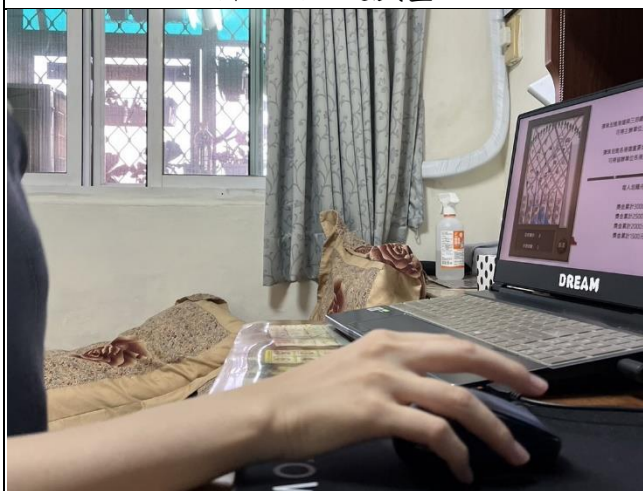
照片說明：遊戲測試



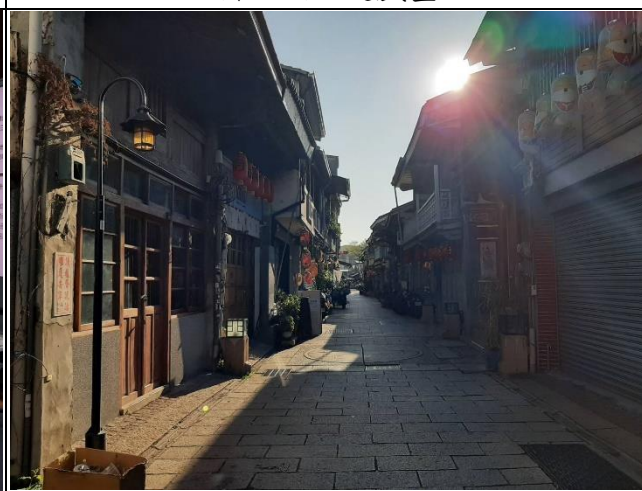
照片說明：遊戲畫面



照片說明：遊戲畫面



照片說明：成品试玩



照片說明：走訪五條港

學習活動與成果影片(片長至少 3 分鐘)

YouTube 網址：<https://youtu.be/oMx7LhsTBOw>

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。