

朝陽科技大學  
112學年度第1學期教學大綱

當期課號	2123	中文科名	互動育樂應用設計
授課教師	李其璋	開課單位	視覺傳達設計系
學分數	2	修課時數	3
		開課班級	日間部四年制3年級 A班
修習別	專業選修		
類別	一般課程		

#### 本課程培養學生下列知識：

為因應當代媒體的資訊演變（數位化、影音化、互動化、智慧應用），及媒體內容與形式的質變（個人化、社群化、娛樂化、片段化），學習與育樂的跨域融合，本課程將結合視覺設計與媒體技術，探索社會各族群在育樂領域的特色需求，導引學生製作符合需求之教育與娛樂應用，以達寓教於樂的學習成效。

- 1.探討教育、娛樂與互動之整合模式與案例分析。
- 2.學習數位媒體的互動影音應用之製作。
- 3.學習媒體內容與訊息傳達之整合與設計。
- 4.設計製作結合教育與娛樂之應用。

In response to the evolution of information in contemporary media (digitalization, audio-visualization, interactivity, and smart applications) and the qualitative changes in media content and format (personalization, socialization, entertainment, marketing and fragmentation), this course will combine visual design and media technology to explore the special needs of various social groups in the field of recreation, and guide students to create educational and recreational applications that meet their needs in order to achieve the effectiveness of education and recreation in learning.

#### 每週授課主題

- 第01週：互動育樂概論
- 第02週：互動育樂案例分析
- 第03週：遊戲化學習概論
- 第04週：遊戲化學習案例分析
- 第05週：桌遊實務與分析
- 第06週：桌遊實務與分析
- 第07週：桌遊企劃(1)
- 第08週：桌遊設計(1)
- 第09週：桌遊執行(1)
- 第10週：桌遊企劃(2)
- 第11週：桌遊企劃(2)
- 第12週：桌遊設計(2)
- 第13週：桌遊設計(2)
- 第14週：桌遊執行(2)
- 第15週：桌遊執行(2)
- 第16週：實體與數位桌遊整合
- 第17週：實體與數位桌遊整合
- 第18週：線上檢討與討論

#### 成績及評量方式

- 課堂參與：40%
- 專案製作：60%

#### 證照、國家考試及競賽關係

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

#### 主要教材

- 1.(自製教材)

#### 參考資料

本課程無參考資料!

#### 建議先修課程

本課程無建議先修課程

#### 教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~cwl/>

E-Mail：[cwl@cyut.edu.tw](mailto:cwl@cyut.edu.tw)

Office Hour：

星期三,第6~7節,地點:R-248;

星期五,第3~4節,地點:R-248;

分機:4830

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。