

國立臺北護理健康大學

教學計畫

一、 課程基本資訊：

開課系所組別	醫護教育暨數位學習科		
科目名稱	遊戲學習設計與實作		
開課班級	日間部3+2專班	學分數	2
科目類別	<input checked="" type="checkbox"/> 專業必修 <input type="checkbox"/> 專業選修 <input type="checkbox"/> 通識必修 <input type="checkbox"/> 通識選修		
授課學年/學期	114學年度第2學期		
授課時間	星期六 13：00-17：00		
授課地點	S103		
課程及 SDGs 關聯性 (至多三項)	SDG 4：優質教育（Quality Education） SDG 9：產業、創新與基礎設施（Industry, Innovation and Infrastructure）		

二、 授課教師姓名及聯絡方式：【聯絡方式不同意公開請填寫授課教師姓名但勿填寫聯絡資訊】

由二位教師以上共同授課者須填寫課程主要協調教師並於課程主要協調教師請於教師姓名前填寫「*」

授課教師姓名	聯絡方式	
	校內分機	E-mail

三、 教學設計：

- 1.先修課程：無
2. 本課程橫向統合及縱向銜接之實施情形：本課程的教學設計橫向統合資訊科技概論、基礎程式設計、數位影像處理、2D繪圖與動畫製作等課程；縱向銜接專業資訊技術相關課程。
- 3.修課建議：無

四、 課程摘要（請以敘述式）：

本課程旨在帶領遊戲式學習的理論基礎與設計實務，引導學生理解遊戲如何促進學習動機、情境參與與知識建構。課程內容涵蓋遊戲設計理論、學習模

型、認知心理學架構、情境與角色扮演學習、心流體驗等，並進一步解析經典遊戲機制在教育上的應用潛力。

課程以講授、討論與實作並重，學生將逐步進行遊戲式教材設計與原型開發，內容包括敘事設計、跨學科整合、個別化與適性化設計等。課程後期著重於遊戲測試與迭代改進，培養學生從設計思維出發，完成具教育意涵的數位教育遊戲作品，並於期末進行展示與試玩。

五、教學目標：

1. 理解遊戲式學習的基本理念與教育應用價值。
2. 分析遊戲設計理論與學習心理學在教學設計中的應用。
3. 設計並開發整合學習內容與遊戲元素的教育遊戲原型。
4. 實施遊戲測試與迭代改進，提升學習互動與教學效果。
5. 培養創新思維與實作能力，發展具教育意義的數位遊戲作品。

六、課程與系所核心能力之關聯：

核心能力	數位內容創作	跨域學習整合	基礎健康知能	跨域溝通合作	批判性思考	人文與倫理素養	研究與創新	國際觀	終身學習
關聯(%)	20%	20%	10%	20%		10%		10%	10%

七、授課方法/學習方式：

講授、討論、示範、實作、小組報告、專題展示

八、教師提供學生學習諮詢時間 (office hour)：授課教師提供

九、教學進度：

週次	日期	課程單元/進度	教學時數	備註
1	3/7	課程內容與評量方式說明 遊戲式學習的定義與意義	2	
2	3/7	遊戲設計理論與學習模型	2	
3	3/14	經典遊戲機制與教育潛力	2	
4	3/14	教育遊戲設計與遊戲機制解析	2	
5	3/21	遊戲式學習教材的設計	2	
6	3/21	遊戲式學習基本認知心理學理論與	2	

		架構		
7	3/28	遊戲元素與學習內容的整合	2	
8	3/28	期中考	2	
9	4/4	兒童節放假	2	
10	4/4	兒童節放假	2	
11	4/11	跨學科遊戲原型製作	2	
12	4/11	個別化與適性化遊戲原型製作	2	
13	4/18	數位遊戲式教材初步開發(一)	2	
14	4/18	數位遊戲式教材初步開發(二)	2	
15	4/25	心流理論與遊戲控制感	2	
16	4/25	遊戲測試與迭代改進(一)	2	
17	5/2	遊戲測試與迭代改進(二)	2	
18	5/2	期末報告	2	

十、成績評定項目及所佔百分比

評量項目	比例	說明
課堂參與與討論	15%	包含出席狀況、課堂互動、討論參與與小組合作。
平時作業與實作練習	25%	含各週遊戲設計、原型構思與數位內容初步開發任務。
期中考試	20%	評量學生對遊戲式學習理論、設計架構與學習模型之理解。
期末報告	30%	呈現完整遊戲式學習成品與創意實作內容。
自我評量與學習回饋	10%	學生針對自身學習歷程的反思、成長經驗與改進建議。

期末報告評分規準（學生自製之遊戲展示成品與试玩）：

評分項目	5分（優秀）	4分（良好）	3分（普通）	2分（待加強）	1分（未達標）
教育目標契合度	教學目標明確，內容與學習目標高度一致，具教育價值	教學目標清楚，內容大多與學習目標相符	教學目標基本符合，內容略有偏離主題	教學目標不明確，內容與學習目標關聯性低	教學目標模糊或無關，內容無法達成學習目標
遊戲設計完整性	規則完整、流程清晰、關卡設計合理且富挑戰性	流程設計清楚，偶有小問題	基本流程可運行，偶有邏輯不順	設計結構鬆散，缺乏遊戲邏輯性	遊戲規則混亂或無法進行，流程不完整
創意與原創性	主題新穎，創意十足，呈現個人/團隊特色	有明顯創意，整體構想具有特色	部分創意構想，尚有發展空間	題材與設計較為平淡，缺乏吸引力	無明顯創意，內容多為模仿或抄襲

介面與互動設計	介面美觀、操作直覺、互動流暢	操作大致順利，介面設計清楚	基本操作無礙，但介面稍顯粗糙或不易辨識	操作不便或介面混亂，使用體驗差	無法操作或互動設計失敗，使用困難
試玩體驗與表達	展示清楚完整，能有效引導試玩者操作並獲得正向回饋	展示過程順暢，試玩體驗良好	可理解基本操作，部分展示說明不清	展示略顯混亂，試玩體驗不佳	無法有效說明，試玩困難或中斷

十一、學習規範：

課堂規則及學生責任

1. 請假規則依學生手冊執行，未按規定辦理一律以曠課論。事假需請假日期前完成請假程序並出示相關證明，病假可於請假日期當日或之後一周內完成請假程序，但必需附就醫證明。各類請假皆需上網學生請假系統填寫假單，經教師同意准假才算完成請假程序。
2. 學生閱讀並認同教學計畫的內容後，對於本課程期望和特定需求可以寫信給老師，並向老師說明個人特殊情況，讓教師得以給予協助並建立良好師生關係。
3. 每週指定之作業，請先上傳於 iClass 作業區，以利課堂討論。

十二、參考資料

- ◆ 自編講義
- ◆ 侯惠澤 (2024)。寓教於樂：知識主題桌上遊戲設計。台北：台科大圖書。
- ◆ 臺灣科技大學迷你教育遊戲團隊情境遊戲設計小組、侯惠澤、李承泰、何嫻婷、簡志忠 (2024)。Gather Town 遠距情境式解謎遊戲設計。台北：台科大圖書。
- ◆ 侯惠澤 (2016)。遊戲式學習。親子天下。
- ◆ 孫春在 (2013)。遊戲式數位學習。高等教育出版社。
- ◆ Schell, J. (2019). The art of game design: A book of lenses (3rd ed.). CRC Press.
- ◆ Chou, Y. K. (2017). Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards. Octalysis Group.
- ◆ Fullerton, T. (2014). Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games (3rd ed.). CRC Press.
- ◆ Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2013). A practitioner's guide to gamification of education. Rotman School of Management, University of Toronto.
- ◆ Despain, W. (2013). 100 principles of game design. New Riders.

十三、教學自我評量（教師自行評量並建檔存參）

1. 我這門課的教學理念是否能反應學校及系所的教育理念？
2. 我這門課的課程內容是否合乎職場的需求？
3. 我這門課的課程設計是否考慮到與其他相關課程之橫向統合與縱向銜接？
4. 我這門課的課程摘要是否清楚的描述整門課的教學方向與重點？
5. 我這門課的教學目標是否明確並符合學生的程度？
6. 我這門課的教學及學習活動是否多元並生動有趣？
7. 我是否客觀公平的評值學生？
8. 我所使用的參考資料是否合乎時宜？
9. 我這門課的教學過程及內容是否具有正確性別平等概念？

請遵守智慧財產權，並不得非法影印

National Taipei University of Nursing and Health Sciences

Teaching Plan

Department Section: (Graduate School)	Department Section: (Undergraduate School)
<input type="checkbox"/> School of Nursing <input type="checkbox"/> Nurse-Midwifery and Women Health <input type="checkbox"/> Allied Health Education and Digital Learning <input type="checkbox"/> Gerontological Health Care <input type="checkbox"/> Traditional Chinese Medicine with Western Nursing <input type="checkbox"/> Health Care Management <input type="checkbox"/> Information Management <input type="checkbox"/> Leisure Industry and Health Promotion <input type="checkbox"/> Long-Term Care <input type="checkbox"/> Speech Language Pathology and Audiology <input type="checkbox"/> Infant and Child Care <input type="checkbox"/> Exercise and Health Science <input type="checkbox"/> Thanatology and Health Counseling <input type="checkbox"/> Artificial Intelligence and Big Data in Healthcare	<input type="checkbox"/> School of Nursing <input type="checkbox"/> Nurse-Midwifery and Women Health <input type="checkbox"/> Allied Health Education and Digital Learning <input type="checkbox"/> Gerontological Health Care <input type="checkbox"/> Health Care Management <input type="checkbox"/> Information Management <input type="checkbox"/> Leisure Industry and Health Promotion <input type="checkbox"/> Long-Term Care <input type="checkbox"/> Speech Language Pathology and Audiology <input type="checkbox"/> Infant and Child Care <input type="checkbox"/> Exercise and Health Science <input type="checkbox"/> Thanatology and Health Counseling <input type="checkbox"/> Smart Healthcare Interdisciplinary College Program: <input type="checkbox"/> Two-Year <input type="checkbox"/> Four-Year <input type="checkbox"/> Post-Baccalaureate

Course: Game-Based Learning: Design and Development

Chinese:(In Chinese) 遊戲學習設計與實作

Credit(s): 2

Instructor:

Course Description:

This course aims to explore the theoretical foundations and practical applications of game-based learning. Students will investigate how game mechanics can enhance motivation, engagement, and knowledge construction in educational contexts. Key topics include game design theories, learning models, cognitive psychology frameworks, situated learning, role-playing, and flow theory. Through a combination of lectures, discussions, and hands-on practice, students will gradually design and develop educational game prototypes. Design themes include narrative integration, interdisciplinary content, personalization, and adaptive learning. In the latter part of the

course, emphasis is placed on playtesting, iteration, and improvement. By the end of the course, students will present and demonstrate their original digital game-based learning projects.

請遵守智慧財產權，並不得非法影印