「國立臺南大學高等教育深耕計畫」

重要活動與特色文稿/成果報告

子計畫編號及名稱：B-3 學習跨域、前途無慮　　填表日期：112 年 12 月 4 日

<table>
<tr><th colspan="3">重要活動及特色文稿/成果報告</th></tr>
<tr><td colspan="3">活動名稱：桌遊設計概念與(二)</td></tr>
<tr><td colspan="2">活動時間： 112 年 11 月 21 日</td><td>活動地點：榮譽校區 ZE206 教室</td></tr>
<tr><td colspan="3">參與人數：教師：1 人、學生：38 人</td></tr>
<tr><td>培育能力</td><td colspan="2">校核心能力：□道德力　■自學力　■創造力　□溝通力　□就業力
深耕幸福力：□正向(P) □投入(E) ■關係(R) □意義(M) □成就感(A)
深耕恆毅力：■綠色永續(Green life) □韌性組織(Resilience)
□全面共融(Inclusion) □團隊合作(Teamwork)
(可複選　但每一大項不超過三項)
說明 :(需說明為何可以達到上述能力的培養)
一、校核心能力中，學生透過分組的方式進行桌遊設計，在設計桌遊過程中，需要大量地蒐集相關文獻，才能理解不同故事脈絡。因此學生們透過工作分配，蒐集所需資料的過程，將有助於學生提升自學能力的技巧。此外，設計桌遊需要大量的創意發想，不論是在桌遊遊戲規則的制定、卡牌及盒子上的美術編輯，學生皆需要付出較多時間進行思考，將有助於培養學生的創造能力的展現。
二、深耕幸福力中，本新產品開發課程有許多外系同學，藉由本活動設計桌遊的過程中，不論是課堂以及課後的討論，將有助於外系學生以及經管系學生拉近關係，並且可以分享彼此的專業領域運用至桌遊上。
三、深耕恆毅力中，學生針對不同永續議題並與台南建城四百年相結合，不只是可以激發學生運用在經管系所學的管理知識套用在綠色永續上，並且也能幫助身為居住在台南的自己，提供一些的貢獻。</td></tr>
<tr><td>符應 SDGs 目</td><td>□SDG1 消除貧窮</td><td>□SDG10 減少不平等</td></tr>
</table>

標 (可複選)	□SDG2 消除飢餓 □SDG3 良好健康和福祉 ■SDG4 優質教育 □SDG5 性別平等 □SDG6 潔淨水與衛生 □SDG7 可負擔的潔淨能源 □SDG8 尊嚴就業與經濟發展 □SDG9 產業創新與基礎設施	□SDG11 永續城市與社區 □SDG12 負責任的消費與生產 □SDG13 氣候行動 □SDG14 水下生命 □SDG15 陸域生命 □SDG16 和平正義與有力的制度 ■SDG17 夥伴關係
活動概述 **※活動規劃、目的** **※說明如何符應本校核心能力與深耕幸福與恆毅力精神** **※請以 300 字以上描述為原則**	一、活動目標: 本活動目標將藉由業師與各小組討論桌遊設計進度，並協助各小組找出設計桌遊的問題並加以更正。 二、活動流程: 本活動流程主要分成以下: (1) 業師向各位學生討論桌遊設計表格以及說明設計桌遊的重要因素 (2) 業師親自與各小組討論桌遊進度 (3) 業師教導學生如何設計卡牌。首先，業師依據修習學生每週日前上傳的桌遊設計進度的內容與各小組進行探討。在此部分，業師許永清著墨於遊戲目標，由於部分組別將教學目標誤以為遊戲目標的錯誤情況進行探討，提醒小組需要進行修改。在業師親自與各小組討論桌遊進度環節，業師親自了解學生在目前設計桌遊的過程中，是否符合遊戲的合理性、趣味性以及小組在設計桌遊的過程中，是否有遇到哪些的困難，皆在此環節進行討論與解決。最後業師教導學生如何設計卡牌環節中，由於各小組需要在期末時有實體的桌遊成品，卡牌是多數組別都會運用到的工具，因此在此階段業師許永清特別將在如何設計卡牌詳細資訊教導於在座的學生。 三、活動準備: 本活動需要各小組的組長，在每週日之前繳交桌遊設計表格，以幫助業師了解每小組的狀況，以及是否有遇到任何問題，皆能馬上知道狀況並提出解決方式。

活動成果 **※說明活動對教師或學生的實質成效與幫助** **※請以 500 字以上描述為原則**	一、目標達成情況: 本活動目標達成情況將以活動主旨傳達程度作為衡量指標。首先，業師許永清透過各組所繳交的桌遊設計表格中，提點出許多的疑問，例如詢問各組的遊戲目標設定、人物角色在桌遊裡扮演怎樣的功能。以人物角色為例，業師許永清談及許多組別皆有運用到人物角色，比如五虎將、台南歷史人物，但是這些人物如何搭配著歷史典故，以及搭配著遊戲的物件，如何權衡以及制衡角色的能力，而不會導致角色能力太過 OP (Overpowered)，皆是在設計人物卡時需要謹慎衡量的。除了人物是影響桌遊的遊戲性外，業師許永清更提出桌遊需要包含事件的存在，其包含需要明確闡述發生哪些事情，事件如何影響遊戲。業師以地溝油事件為例，若角色抽到地溝油，可能會減少玩家血量等。業師向各位同學強調，事件的運用為範圍相當廣，例如可以設定成回合結束亦或是勝利的條件，端看桌遊設計者如何設定。此外地點的設計也是相當重要的，業師說明地點需要包含關卡、位置以及發展位置，地點可視為完成任務時的關卡，位置則是可以用地圖進行呈現。最後，物品則是桌遊設計中相當重要的因素，玩家可以透過蒐集物品，轉換成卡牌或配件，以增加在遊戲中的體驗以及趣味性。綜合上述的提醒，將有助於學生充分釐清目前可能所缺乏的內容並加以修正。 二、創新與特色之處: 本活動最有特色之處在於，本次活動像上次一樣保留許多時間讓業師與各小組進行互動討論，在交流過程中，各小組可以針對設計過程中所遭遇的困難，以及業師所看到的矛盾之處進行深入討論以及解決過程。 三、學生習得之處: 修習學生表示，設計桌遊的後期面臨許多困惑與停滯的情況，若缺乏業師的提點與幫助，將難以單純只運用與組員間的討論，解決現階段的問題，也透過業師解惑之下，也幫助我們更加了解設計桌遊各種因素。 四、老師習得之處: 本新產品開發課程在邀請業師授課的狀況下，幫助學生不只是停留於理論框架下，更能運用實際操作下完成一款桌遊。在現階段各小組也已經初步完成內容，也展示學生對於理論與實務的整合的能力。
活動檢討建議 **※請以 300 字以上描述為原則**	本活動核心主軸為業師與各小組討論桌遊設計的進度，在現階段各小組已經陸續完成桌遊的雛型，包含遊戲的規則設定、各種卡牌的能力、美編桌遊，甚至有些組別已經完成多次的試玩過程。業師許永清也在活動中，盡力協助各小組進行討

	論，找出遊戲可能隱藏的錯誤，並針對錯誤進行糾正的過程。舉例而言，本課程第三組是以台南歷史故事作為主軸，以投擲骰子的方式爭取資源，並最後攻佔城池的過程。然而業師提醒該組，需要清楚在地圖標示資源符號、遊戲中事件卡規則描述太過含糊不清需要進一步修正，若皆未處理可能會造成玩家扭曲桌遊意思，因而破壞遊戲的品質。透過類似的提點與幫助過後，有助於各小組在期末發表時提供更好的桌遊。然而針對本次活動的建議為，因為業師與各小組討論的時間大約停留 10 分鐘左右，各小組可能早已討論完，目前可能也沒有太大問題，而導致不知道要做什麼的情況。因此建議會利用這段時間，各小組可以與其他組進行互動交流，了解彼此的進度以及討論是否有遇見相同問題，可以共同思考如何解決的過程，將有助於減少各小組等待其他組的時間。

相關照片與說明

(請檢附至少 6 張活動紀錄照片及提供圖片說明)



說明：本活動邀請 Fun 4 Kids 桌遊工作室創辦人許永清於榮譽校區 ZE206 教室進行桌遊教學。



說明：本圖為業師許永清講述桌遊創作需要包含的基本元素，包含人物、事件、地點、物件等，並逐一進行講解。

	
說明：本圖為業師許永清講述設計桌遊時需要考量地點的元素，然而地點需要考量關卡、位置、發展地圖的內容。	說明：本圖為業師親自於各小組討論桌遊設計的進度，透過業師與各小組進行討論，將有助於幫助小組釐清目前所面臨的困難。
	
說明：本圖為業師根據該小組所設計的桌遊，親自遊玩的狀況，在遊玩過程中發現許多的錯誤，也幫助該小組立即進行修正。	說明：本圖介紹如何設計卡牌的樣式說明，由於大多數的組別皆有使用到卡牌，因而業師特別針對如何設計進行詳細的說明。

執行成果相關附件

(請勾選可提供之附件，並隨後檢附)

□活動議程　□活動海報　■活動簽到單　■活動問卷結果分析(必要)

□學生學習心得 □質性回饋建議 □其他____

填表說明：

1. 可自行設計格式，內容請務必與計畫相關之成果。
2. 如所填報之資料為**活動**，請提供**活動名稱**、**舉辦之時間、地點、目的、內容、成果…等，參考上方格式**。

3. 活動成果提供至少 6 張**活動照片**作為代表，**照片請以學生學習或教師教學為焦點(儘量不要是誰致詞…)**,至少 30 字說明。

4. 成果表單請回傳電子檔至深耕辦公室進行檢核，並於辦理後 2 周內上傳至本校高教深耕計畫網站(perma.nutn.edu.tw)。

資料填報需考量個資法、肖像權、智財權，避免公告後造成相關法律糾紛