**桌遊設計與遊戲化教學卡牌設計認證班**

**招生簡章**

在遊戲化思潮中，本課程運用特製研發的桌遊機制卡，引導學員認識使用頻率最高的遊戲機制，透過流程話語可操作的設計思考企劃單，在課程中發想、撰寫遊戲提案，並結合學科背景知識、心理學效應和創意思考方法，鋪陳有感又有趣的桌遊主題，在三天課程中，會實際操作六種具有領域代表性桌遊，並透過遊戲創想包，將企劃想法運用於動手設計屬於您的第一套微型教學遊戲與活動。

 除此之外，本課程透過抽象遊戲、隨機選取、卡片媒介三個主題學習，體驗桌遊並了解設計概念和機制，從不同遊戲中得到策略探討和整體分析的遊戲因子，轉換並優化來運用於課堂教學和活動企劃設計，提升人際關係和自我價值，於工作之餘設計新穎桌遊或接案開課，更進一步增加額外收入。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **課程特色：** | **§具體可以學到§****★ 運用遊戲機制發想卡，認識6種常見桌遊機制類別★ 透過設計思考表單，發想、評估、撰寫遊戲設計企劃★ 從主題、規則和內容3種思考面向，認識遊戲設計流程★ 體驗四種橫跨心理效應、學科知識與創意表達的桌遊主題****★ 從案例討論，了解如何將桌遊中的遊戲方法應用於教學★ 依照對象和興趣分組，運用遊戲創想包，動手設計一套微型桌遊** **來這個班就是要動手設計出自己卡牌!!!****本課程與心智圖企管顧問股份有限公司合作開設，結訓可取得國立彰化師範大學及心智圖公司旗下機構「桌遊教育學院」頒發研習證明書，機會難得敬請把握!** |  |  |  |
| **適合對象：** | 1.對桌遊有強烈愛好者。2.想了解如何應用桌游主題概念於各領域者。3.想培養新技職，堤身自我能力者。4.欲設計新款桌遊者或製作結合自身專業的卡牌。5.想要將課程教學遊戲化的教育者或家長。6.未來想從事桌遊類型事業者。 |  |  |  |
| **招生名額：** | 30名，額滿截止。 |  |  |  |
| **上課時間：** | 2021年07月31日(六) 09:00-16:00(6小時)2021年08月01日(日) 09:00-16:00(6小時)2021年08月07日(六) 09:00-16:00(6小時)(3天合計共18小時，公務人員及教師可登錄研習時數) |  |  |  |
| **上課地點：** | 國立彰化師範大學進德校區王金平大樓四樓401揚鷹教室 |  |  |  |
| **課程費用：** | 課程研習費用新台幣12,000元。**(**7/16前報名享早鳥優惠價**-每人9,000元)****(**桌遊師資班學員享舊生價7,500元**)** |  |  |  |
| **報名步驟：** | 線上報名，請至本校進修學院報名管理系統報名。如第一次報名，請先申請帳號。(<https://aps.ncue.edu.tw/cee/index.php>)即日起受理報名至額滿為止 |  |  |  |
| **繳費方式：** | 承辦單位於開課前統一以E-Mail寄送繳費單通知繳款作業。請依繳費期限內下載列印，並於全國各地郵局、ATM轉帳、四大超商等管道完成課程費用繳交，方完成報名手續。 |  |  |  |
| **退費方式：** | 學員完成報名繳費後，申請退費，應依專科以上學校推廣教育實施辦法辦理：（一）學員自報名繳費後至開班上課日前申請退費者，退還已繳學費之九成。自開班上課之日起算未逾總時數三分之一申請退費者，退還已繳學費之1/2。開班上課時間已逾總時數三分之一始申請退費者，不予退還。（二）已繳代辦費應全額退還。但已購置成品者，發給成品。（三）學校因故未能開班上課，應全額退還已繳費用。 |  |  |  |
| **注意事項：** | （一）學員請著輕便服裝上課，請勿穿著拖鞋以避免活動進行時受傷。（二）本班為非學分班，學員出席課程達2/3以上者，頒發推廣教育研習證明書。（三）錄取之學員一律不得辦理保留資格。（四）每班報名人數如未達最低開班人數，本校保有不開班的權利，學員所繳報名費無息退還，不得異議。（五）如遇風災、地震或重大災害等不可抗力之因素所造成的停課事項，依彰化縣政府公告辦理，擇期辦理補課事宜。（六）本校保有最終修改此招生簡章權利。本簡章如有未盡事宜，悉依本校相關規定辦理；課程資訊如有相關異動，以本校網站公告為準，以上內容主辦單位有權更改相關活動內容。 |  |  |  |
| **聯絡方式：** | 國立彰化師範大學進修學院住址：500彰化市進德路一號 教學大樓6F電話：（04）723-2105分機5424 洪先生E-mail：hung1031@cc.ncue.edu.tw |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **課程單元：** |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 日期 | 時間 | 課程單元 | 時數 | 老師 | 上課地點 |  |
|  | 110/07/31 | 09:00-16:00 | **＊常見遊戲的發想歷程：主題派、機制派、自創派****＊遊戲發想記錄單、設計思考遊戲創作企劃單應用方法****＊結合教學運用主題桌遊介紹：走過台灣、寶藏台灣、台灣走透透** | 6 | 劉力君 | 王金平大樓四樓401揚鷹教室 |  |
|  | 110/08/01 | 09:00-16:00 | **＊遊戲機制發想卡的分類、四種靈感觸發方法，及六種常見遊戲機制****＊遊戲中的心理學效應，實戰體驗四種主題遊戲****＊遊戲中故事與情境鋪陳，實戰體驗三種主題遊戲** | 6 |  |
|  | 110/08/07 | 09:00-16:00 | **＊遊戲融入教學活動規劃應用案例****＊桌遊設計初體驗：運用遊戲創想包，發想與繪製微型遊戲** | 6 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **師資介紹：：** |  |  |  |
|  | 授課老師 | 學歷 | 專長 | 資歷 |  |
|  | 劉力君 | 中正大學成人及繼續教育學系中央大學學習與教學 碩士 | ·桌遊課程設計·創意激發·邏輯培養·教學輔導規劃設計·情境領域互動 |  **＊**小驢駒創意工作室特約講師＊臺灣科技大學網路學習研究中心迷你教育遊戲設計團隊專案講師 ＊中華民國遊戲教育協會 主任講師＊CCAPP 校院青年活動企畫師＊圖板協會桌上遊戲師資＊資深圖板遊戲講師聘書＊Board Game專業師資認證 |  |