



## 課 綱 Course Outline

### 教育行政與管理學系碩士班

中文課程名稱 Course Name in Chinese	學習產業與教育遊戲實務研究				
英文課程名稱 Course Name in English	Seminar on Learning Industry and Educational Game				
科目代碼 Course Code	EAM_53290	班 別 Degree	碩士班 Master' s		
修別 Type	選修 Elective	學分數 Credit(s)	3.0	時 數 Hour(s)	3.0
先修課程 Prerequisite					
課程目標 Course Objectives					
一、深化理論與實務的結合：理解學習理論、遊戲機制與設計，並將理論應用於實際教育遊戲中。 二、創新教育遊戲開發：鼓勵學生發揮創新思維，結合當前教育技術的發展趨勢，設計與開發原創教育遊戲，並能具備實際教學應用價值，實現預定的學習目標。 三、整合學習評量機制：設計學習評量機制，以分析遊戲使用者的學習成果，確保教育遊戲達到預期的教學效果。					
系教育目標 Dept.' s Education Objectives					
1	培育教育行政與管理專業人才 To cultivate the talents with expertise of educational administration and management.				
2	培育教育行政之學術研究人才 To cultivate the talents with expertise of doing research on educational administration.				
系專業能力 Basic Learning Outcomes				課程目標與系專業能力相關性 Correlation between Course Objectives and Dept.' s Education Objectives	
A	問題分析解決與決策的能力 To prepare students to have the ability of demonstrating problem solving and decision making.			○	
B	創新思維及資訊處理的能力 To prepare students to have the ability of demonstrating innovative thinking and information processing.			●	
C	教育行政與管理之研究能力 To prepare students to have the ability of doing research on educational administration and management				

圖示說明Illustration：● 高度相關 Highly correlated ○ 中度相關 Moderately correlated
課程大綱 Course Outline
數位與跨域的時代趨勢下，學習的型態豐富且多元，本課程透過對教育理論、遊戲化學習等核心概念的深究，將理論知識應用於設計和開發創新的教育遊戲中。學生將學習如何整合數位技術和創意思維，開發有效促進學習並具有實際教學應用價值的遊戲。從實務過程中，體驗從概念化、設計、開發到評估的過程，並能規劃學習評量機制，以衡量遊戲對於學習者學習成效的影響。
資源需求評估（師資專長之聘任、儀器設備的配合．．．等） Resources Required (e.g. qualifications and expertise, instrument and equipment, etc.)
數位教學設備、學生可操作筆電的教學空間
課程要求和教學方式之建議 Course Requirements and Suggested Teaching Methods
理論學習與案例分析、業師協同教學、分組學習、專題導向學習(Project Based Learning)
其他 Miscellaneous