

# 鷹架導向關鍵力遊戲式學習架構與產學實踐

台灣科大網學中心主任

迷你教育遊戲團隊 NTUSTMEG 主持人

應用科技研究所教育遊戲組

侯惠澤 特聘教授

- OUTLINE

- 為何做遊戲研究?
- 鷹架導向遊戲研究
- 教育遊戲機制體驗與產學實踐
- 為何用遊戲?
  - 高成就學生的創意延展!
  - 低成就學生的初始動機!
- NTUSTMEG 多維度鷹架餐盤最佳化設計，以及針對重點 LGs 設計的關鍵鷹架與擬真機制作為特色主菜!
- 從心流理論原理來探究如何打造更有樂趣且學習深入的鷹架結構!
- 遊戲研究與產學實踐類型:
  1. Educational Board games
  2. Online Educational Board games
  3. contextual educational Games for Ability Training
  4. GAI-based NPC educational Games
- 『強迫性的學習，無法久留於腦海中...若在教育孩子時，能採用遊戲的方式，我們將能看人類天性的流露』
  - Plato. The Republic. Book VII