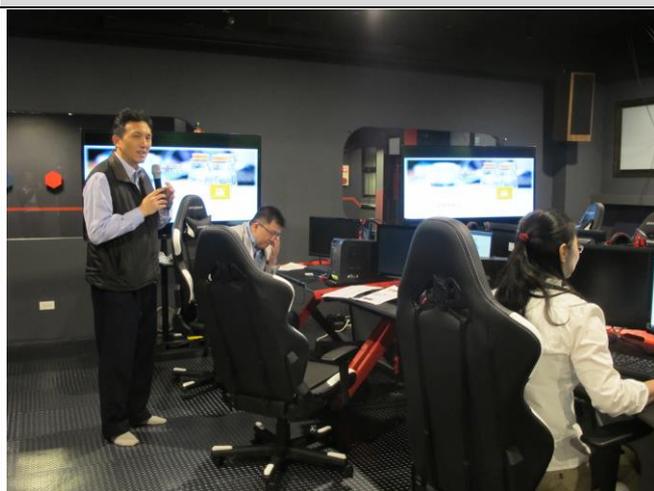


東南科技大學【教師專業成長社群】活動紀錄表 (每次活動均需紀錄並簽到)

社群名稱	數位遊戲設計社群		
活動時間	原申請預計辦理日期是否有改期： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有（原因：_____） <b>106年04月13日16時20分~18時20分</b>		
活動地點	<input checked="" type="checkbox"/> 校內： <u>四維樓201系辦公室</u> <input type="checkbox"/> 校外：_____	活動主辦人	
參與人員	<input checked="" type="checkbox"/> 校內教師 <b>9</b> 人 <input type="checkbox"/> 校外教師 _____人 <input checked="" type="checkbox"/> 校外講者 <b>1</b> 人 共計 <b>10</b> 人，詳如簽到表(檢附活動簽到表)		
活動重點與助益（文字簡述300字以內）			
<p>一、活動主題：<u>遊戲業亂談</u></p> <p>二、講者：<u>林子堯</u>，所屬單位：<u>艾米罐子科技有限公司</u>，職稱：<u>CEO</u></p> <p>三、活動紀要：</p> <p>根據遊戲調查公司 Newzoo 所做的全球遊戲市場規模調查報告顯示，過往為主流裝置的電腦單機與電玩主機將逐年退燒，取得代之的是人手一支的智慧型手機。因此本社群特邀艾米罐子科技有限公司的 CEO 林子堯先生蒞臨本校做專題演講，林子堯先生擅長運動遊戲與卡牌類、隨機抽卡類遊戲操作與營運，具有豐富的 APP 上架與營運經驗。一開始先分析整個遊戲市場的結構及未來，然後說明由遊戲延伸出來的新產業類型，最後分享遊戲產業的數據指標、指標媒體以及重要網紅等內容，然後開放問答讓系上老師能夠針對目前遊戲業的疑問提出發問並由林子堯先生回答。</p> <p>四、本次成效或助益：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>讓參與活動的教師可以了解目前遊戲業的發展。</li> <li>讓參與活動的教師了解由遊戲延伸出來的新產業類型。</li> <li>讓參與活動的教師提升有關遊戲業的專業知能與能力，並知道如何運用在數位遊戲設計當中。</li> </ol> <p>五、觀察本次聚會成員是否具有以下素養：</p> <p><input type="checkbox"/>具有合作分享的態度與能力 <input checked="" type="checkbox"/>能重視專業領域的價值 <input checked="" type="checkbox"/>能專業對話彼此支持  <input checked="" type="checkbox"/>能擴大視野精進檢討 <input type="checkbox"/>能熱情分享不藏私 <input checked="" type="checkbox"/>能創新運用教學資源</p>			

具代表性活動照片(至少 4 張並加註說明)

活動照片 (1)



系主任致詞

活動照片 (2)



講者介紹遊戲業的數據指標

活動照片 (3)



與會教師專心聆聽講者演講

活動照片 (4)



講者 Q&A 時間

**東南科技大學【教師專業成長社群】活動紀錄表** (每次活動均需紀錄並簽到)

社群名稱	數位遊戲設計社群	
活動時間	原申請預計辦理日期是否有改期： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有（原因：_____） <b>106年05月11日16時20分～18時20分</b>	
活動地點	<input checked="" type="checkbox"/> 校內： <u>四維樓207環場互動遊戲實驗室</u> <input type="checkbox"/> 校外：_____	活動主辦人
參與人員	<input checked="" type="checkbox"/> 校內教師 <b>9</b> 人 <input type="checkbox"/> 校外教師 _____人 <input checked="" type="checkbox"/> 校外講者 <b>1</b> 人 共計 <b>10</b> 人，詳如簽到表(檢附活動簽到表)	
活動重點與助益（文字簡述300字以內）		
<p>一、活動主題：<u>數位內容開發 VR 教育與企訓的發展性</u></p> <p>二、講者：<u>洪敏翔</u>，所屬單位：<u>閩橡公司</u>，職稱：<u>總監</u></p> <p>三、活動紀要：</p> <p>虛擬實境（Visual Reality）系統和可穿戴式設備的技術，結合人因是目前最高度發展的體驗式經濟(Experience Economy)項目，隨著現在愈來愈多軟硬體廠商的積極投入開發，自2016年號稱VR元年，也帶起了一波VR大戰。如何以不同的概念思維、設計方法及跨界技術的融合。提供不同產業的實務開發方向與跨界技術應用的整合也成為熱門話題。因此本社群特邀閩橡公司洪敏翔總監蒞臨本校做專題演講。洪敏翔先生原先服務於宇峻奧汀科技股份有限公司、後來發現VR/AR的職能訓練有其市場，因此投入閩橡公司進行VR課程的開發。洪敏翔先生一開始先分析整個VR硬體與軟體市場以及台灣與中國現階段市場，再來介紹VR/AR應用，並說明如何利用VR教育課程進行翻轉教育，再使用VR教學平台以提供學生學習歷程等資訊。最後介紹VR企業訓練，引伸出更高階的專業訓練，最後則說明VR開發的挑戰，會後開放問答讓系上老師能夠針對目前VR應用的疑問提出發問並由洪敏翔先生回答。</p> <p>四、本次成效或助益：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>讓參與活動的教師可以了解目前VR的發展。</li> <li>讓參與活動的教師了解由VR延伸出來的應用。</li> <li>讓參與活動的教師提升有關VR的專業知能與能力，並知道如何運用在數位遊戲設計當中。</li> </ol> <p>五、觀察本次聚會成員是否具有以下素養：</p> <p><input type="checkbox"/>具有合作分享的態度與能力 <input checked="" type="checkbox"/>能重視專業領域的價值 <input checked="" type="checkbox"/>能專業對話彼此支持 <input checked="" type="checkbox"/>能擴大視野精進檢討 <input type="checkbox"/>能熱情分享不藏私 <input checked="" type="checkbox"/>能創新運用教學資源</p>		

具代表性活動照片(至少 4 張並加註說明)

活動照片 (1)



講者開始演講

活動照片 (2)



講者分析台灣與中國現階段市場

活動照片 (3)



講者介紹 VR/AR 應用

活動照片 (4)



講者 Q&A 時間

東南科技大學【教師專業成長社群】活動紀錄表 (每次活動均需紀錄並簽到)

社群名稱	數位遊戲設計社群		
活動時間	原申請預計辦理日期是否有改期： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有（原因： <u>配合講者時間</u> ） <u>106年06月15日16時20分~18時20分</u>		
活動地點	<input checked="" type="checkbox"/> 校內： <u>四維樓207環場互動遊戲實驗室</u> <input type="checkbox"/> 校外：_____	活動主辦人	
參與人員	<input checked="" type="checkbox"/> 校內教師 <u>9</u> 人 <input type="checkbox"/> 校外教師_____人 <input checked="" type="checkbox"/> 校外講者 <u>1</u> 人 共計 <u>10</u> 人，詳如簽到表(檢附活動簽到表)		
活動重點與助益（文字簡述300字以內）			
<p>一、活動主題：<u>VR 360 影片行銷應用與製作技術</u></p> <p>二、講者：<u>蕭富仁</u>，所屬單位：<u>跨視代科技</u>，職稱：<u>行銷總監</u></p> <p>三、活動紀要：</p> <p>虛擬實境(VR)是近年度極為熱門的議題，也應用在賽事直播、典禮直播等場合，其中 VR 360 度技術在影音娛樂上的應用更為寬廣。因此本社群特邀跨視代科技股份有限公司行銷總監蕭富仁先生前來本校做專題演講。蕭富仁先生先介紹跨視代科技，接著利用 VR 影音應用實例說明 VR 在各行各業的專業應用。然後說明 VR 360 度影片拍攝及製作的原理和方法，包括所使用的軟硬體及其比較，再說明 VR 360 影片拍攝技術介紹，從拍攝、縫接、剪輯到發佈的步驟加以說明 VR 360 影片製作流程的總覽以及 VR 360 影片後製技術介紹，最後再輔以行銷與商業應用案例體驗，以體驗及實作的方式帶大家進入 VR 360 度影音製作的領域，最後開放問答讓系上老師能夠針對目前 VR 360 影片應用的疑問提出發問並由蕭富仁先生回答。</p> <p>四、本次成效或助益：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>讓參與活動的教師可以了解目前 VR 360 影片的發展。</li> <li>讓參與活動的教師了解由 VR 360 影片延伸出來的應用。</li> <li>讓參與活動的教師提升有關 VR 360 影片的專業知能與能力，並知道如何運用在數位遊戲設計當中。</li> </ol> <p>五、觀察本次聚會成員是否具有以下素養：</p> <p><input type="checkbox"/>具有合作分享的態度與能力 <input checked="" type="checkbox"/>能重視專業領域的價值 <input checked="" type="checkbox"/>能專業對話彼此支持 <input checked="" type="checkbox"/>能擴大視野精進檢討 <input type="checkbox"/>能熱情分享不藏私 <input checked="" type="checkbox"/>能創新運用教學資源</p>			

具代表性活動照片(至少 4 張並加註說明)

活動照片 (1)



講者開始演講

活動照片 (2)



講者介紹 VR 遊戲應用

活動照片 (3)



講者介紹 VR 360 影片怎麼製作

活動照片 (4)



講者 Q&A 時間

東南科技大學【教師專業成長社群】活動紀錄表 (每次活動均需紀錄並簽到)

社群名稱	數位遊戲設計社群		
活動時間	原申請預計辦理日期是否有改期： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有（原因： <u>配合講者時間</u> ） <u>106年07月19日16時20分~18時20分</u>		
活動地點	<input checked="" type="checkbox"/> 校內： <u>四維樓201會議室</u> <input type="checkbox"/> 校外：_____	活動主辦人	
參與人員	<input checked="" type="checkbox"/> 校內教師 <u>10</u> 人 <input type="checkbox"/> 校外教師 _____人 <input checked="" type="checkbox"/> 校外講者 <u>0</u> 人 共計 <u>10</u> 人，詳如簽到表(檢附活動簽到表)		
活動重點與助益（文字簡述300字以內）			
<p>一、活動主題：<u>TGDF心得分享</u></p> <p>二、講者：<u>張志祥</u>，所屬單位：<u>資訊管理系</u>，職稱：<u>助理教授</u></p> <p>三、活動紀要：</p> <p>台北遊戲開發者論壇（TGDF，Taipei Game Developers Forum）今年已邁入第六屆，目前為台灣最大型之年度專業遊戲論壇活動，每年吸引近千名海內外開發者共襄盛舉參加。今年TGDF預計將邀請擔任《Sega Rally》、《Rez》、《伊甸之子》及《Rez Infinite》的名製作人水口哲也、《世界二》OXON 執行長王樑華等人帶來精采分享外，更有《Voez》雷亞遊戲、《不思議迷宮》廈門青瓷數碼等海內外講師蒞臨演講。在專業演講之外，本屆的TGDF Indie Space更將擴大規模，將開放給來自國內報名與海外邀請共五十餘組的獨立遊戲團隊進行展示，為遊戲開發同好提供一個公開的交流展示平台。此外，本屆亦增設商務媒合區，HR 人才招募區、VR 展示區等，希望以更多元的體驗內容，讓遊戲開發者滿載而歸。本特群邀請張志祥老師參加此次論壇並觀摩各項活動。張老師首先介紹目前有那些廠商有新的技術或新聞發表，再說明此次論壇共有7個VR遊戲、44個廠商遊戲以及由學生遊戲群英會所發表的10個SGEC遊戲，並介紹幾個具有特色的遊戲讓與會的老師了解。然後說明從VR到VR+，整個VR產業的相對應的VR商機、市場機會還有獲利方式，最後則分享PlayMaker的運用技巧。</p> <p>四、本次成效或助益：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓參與活動的教師可以了解目前台北遊戲開發者論壇的辦理情形。</li> <li>2. 讓參與活動的教師了解遊戲延伸出來的應用。</li> <li>3. 讓參與活動的教師提升有關數位遊戲設計的專業知能與能力。</li> </ol> <p>五、觀察本次聚會成員是否具有以下素養：</p> <p><input type="checkbox"/>具有合作分享的態度與能力 <input checked="" type="checkbox"/>能重視專業領域的價值 <input checked="" type="checkbox"/>能專業對話彼此支持  <input checked="" type="checkbox"/>能擴大視野精進檢討 <input checked="" type="checkbox"/>能熱情分享不藏私 <input checked="" type="checkbox"/>能創新運用教學資源</p>			

具代表性活動照片(至少 4 張並加註說明)

活動照片 (1)



講者開始演講

活動照片 (2)



講者介紹目前廠商發表新的技術

活動照片 (3)



講者介紹 TGDF 所展出的遊戲

活動照片 (4)



與會老師發問

東南科技大學【教師專業成長社群】期末成果表

(期末繳交)

<p>社群名稱</p>	<p>數位遊戲設計社群</p>																																																																	
<p>執行報告</p>																																																																		
<p>執行成果 (可自行增列項目)</p>	<p>1. 社群成果實質產出概述，如：經社群活動成長，榮獲計畫案、研發技術移轉、辦理全國性國際性活動或競賽、國內外論文發表、創新教學改善教學方法之課程數、課程名稱...等(質化/量化)</p> <p>本社群配合資管系即將改名為數位遊戲設計系，合計辦理四場主題式經驗分享活動。邀請校外專家學者前來分享及展示目前在數位遊戲設計領域中熱門的技術及觀念(例如整個遊戲市場的結構及未來、VR 360 影片行銷應用與製作技術等)，提升本校老師專業知能與能力，並據以規劃未來數位遊戲設計系的課程，以及討論未來在數位遊戲設計上的專業發展應用等。同時也獲得教育部的資通訊軟體人才推升推廣計畫，完成環場互動遊戲實驗室。最後並申請到 106 年度技專校院教學創新先導計畫的教師社群。</p> <p>2. 活動檢討(針對活動辦理成效、活動問卷施測結果、活動參與者建議進行自評，以及是否達成計畫申請書之預期成果，如未達成說明原因與改善方法)</p> <p>本社群已依照本校教師社群實施辦法，於執行期限內每學期辦理至少四次社群活動。相關預算也完全執行完畢，最後一次社群活動也由系上老師進行分享，未來活動方式將持續改變，減少主題式經驗分享活動而增加讀書會等活動。參加教師並填寫回饋問卷調查表，未來將依照教師回饋內容進行改善，滿意度調查如下所示：</p>																																																																	
<p>自我評估 (為社群成員對社群的評價，請統計社群成員的回饋問卷調查表後填入百分比)</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="363 1487 1018 1574"> <p>滿意度統計(%)</p> </th> <th data-bbox="1018 1487 1114 1574"> <p>非常同意</p> </th> <th data-bbox="1114 1487 1209 1574"> <p>同意</p> </th> <th data-bbox="1209 1487 1305 1574"> <p>普通</p> </th> <th data-bbox="1305 1487 1401 1574"> <p>不同意</p> </th> <th data-bbox="1401 1487 1490 1574"> <p>非常不同意</p> </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="363 1574 1018 1648"> <p>題目</p> </td> <td colspan="5"></td> </tr> <tr> <td colspan="6" data-bbox="363 1648 1018 1711"> <p>一、我覺得社群的發展願景...</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 1711 1018 1771"> <p>1.能與學校教育目標相符</p> </td> <td data-bbox="1018 1711 1114 1771"> <p>75.0%</p> </td> <td data-bbox="1114 1711 1209 1771"> <p>25.0%</p> </td> <td data-bbox="1209 1711 1305 1771"></td> <td data-bbox="1305 1711 1401 1771"></td> <td data-bbox="1401 1711 1490 1771"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 1771 1018 1832"> <p>2.會強調教師的專業發展</p> </td> <td data-bbox="1018 1771 1114 1832"> <p>87.5%</p> </td> <td data-bbox="1114 1771 1209 1832"> <p>12.5%</p> </td> <td data-bbox="1209 1771 1305 1832"></td> <td data-bbox="1305 1771 1401 1832"></td> <td data-bbox="1401 1771 1490 1832"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 1832 1018 1892"> <p>3.能與業界互動緊密連結</p> </td> <td data-bbox="1018 1832 1114 1892"> <p>50.0%</p> </td> <td data-bbox="1114 1832 1209 1892"> <p>50.0%</p> </td> <td data-bbox="1209 1832 1305 1892"></td> <td data-bbox="1305 1832 1401 1892"></td> <td data-bbox="1401 1832 1490 1892"></td> </tr> <tr> <td colspan="6" data-bbox="363 1892 1018 1955"> <p>二、我覺得社群教師定期聚會...</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 1955 1018 2016"> <p>1.能彼此分享經驗、相互交流</p> </td> <td data-bbox="1018 1955 1114 2016"> <p>75.0%</p> </td> <td data-bbox="1114 1955 1209 2016"> <p>25.0%</p> </td> <td data-bbox="1209 1955 1305 2016"></td> <td data-bbox="1305 1955 1401 2016"></td> <td data-bbox="1401 1955 1490 2016"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 2016 1018 2076"> <p>2.能完成重要的教學專業活動</p> </td> <td data-bbox="1018 2016 1114 2076"> <p>75.0%</p> </td> <td data-bbox="1114 2016 1209 2076"> <p>12.5%</p> </td> <td data-bbox="1209 2016 1305 2076"> <p>12.5%</p> </td> <td data-bbox="1305 2016 1401 2076"></td> <td data-bbox="1401 2016 1490 2076"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="363 2076 1018 2136"> <p>3.能共同討論與學生有關的議題</p> </td> <td data-bbox="1018 2076 1114 2136"> <p>87.5%</p> </td> <td data-bbox="1114 2076 1209 2136"> <p>12.5%</p> </td> <td data-bbox="1209 2076 1305 2136"></td> <td data-bbox="1305 2076 1401 2136"></td> <td data-bbox="1401 2076 1490 2136"></td> </tr> </tbody> </table>						<p>滿意度統計(%)</p>	<p>非常同意</p>	<p>同意</p>	<p>普通</p>	<p>不同意</p>	<p>非常不同意</p>	<p>題目</p>						<p>一、我覺得社群的發展願景...</p>						<p>1.能與學校教育目標相符</p>	<p>75.0%</p>	<p>25.0%</p>				<p>2.會強調教師的專業發展</p>	<p>87.5%</p>	<p>12.5%</p>				<p>3.能與業界互動緊密連結</p>	<p>50.0%</p>	<p>50.0%</p>				<p>二、我覺得社群教師定期聚會...</p>						<p>1.能彼此分享經驗、相互交流</p>	<p>75.0%</p>	<p>25.0%</p>				<p>2.能完成重要的教學專業活動</p>	<p>75.0%</p>	<p>12.5%</p>	<p>12.5%</p>			<p>3.能共同討論與學生有關的議題</p>	<p>87.5%</p>	<p>12.5%</p>			
<p>滿意度統計(%)</p>	<p>非常同意</p>	<p>同意</p>	<p>普通</p>	<p>不同意</p>	<p>非常不同意</p>																																																													
<p>題目</p>																																																																		
<p>一、我覺得社群的發展願景...</p>																																																																		
<p>1.能與學校教育目標相符</p>	<p>75.0%</p>	<p>25.0%</p>																																																																
<p>2.會強調教師的專業發展</p>	<p>87.5%</p>	<p>12.5%</p>																																																																
<p>3.能與業界互動緊密連結</p>	<p>50.0%</p>	<p>50.0%</p>																																																																
<p>二、我覺得社群教師定期聚會...</p>																																																																		
<p>1.能彼此分享經驗、相互交流</p>	<p>75.0%</p>	<p>25.0%</p>																																																																
<p>2.能完成重要的教學專業活動</p>	<p>75.0%</p>	<p>12.5%</p>	<p>12.5%</p>																																																															
<p>3.能共同討論與學生有關的議題</p>	<p>87.5%</p>	<p>12.5%</p>																																																																

<b>三、我認為本社群成員...</b>					
1.能不藏私，互相學習他人的教學優點	75.0%	25.0%			
2.能協助其他教師改善教學	87.5%	12.5%			
3.能彼此分享教學心得	87.5%	12.5%			
<b>四、透過參加教師社群，我覺得本校...</b>					
1.會提供教師各種資源	87.5%		12.5%		
2.會安排教師教學研究的共同時間	62.5%	25.0%		12.5%	
3.提供多元的溝通管道，有利教師彼此分享	75.0%	12.5%	12.5%		
4.能尊重教師專業自主	75.0%	12.5%		12.5%	
<b>五、我對於我所屬的社群，我相信我們...</b>					
1.有信心解決任何遭遇的問題	75.0%	12.5%	12.5%		
2.有信心可以執行社群任務	75.0%	12.5%	12.5%		
3.可以提供好的教學品質	75.0%	12.5%		12.5%	
4.是具有高產出(或高績效)	75.0%	12.5%	12.5%		
<b>六、整體來說，我對這個社群...</b>					
1.感到滿意	87.5%	12.5%			
2.符合我的期待	75.0%	25.0%			
3.帶給我美好的經驗	75.0%	25.0%			
<b>七、整體來說...</b>					
1.我以身為這個社群的一份子為榮	100%				
2.我很高興自己能加入這個社群	100%				
3.我個人理念與社群理念類似	100%				
4.為了社群成功，我願意全力配合	75.0%	25.0%			
5.未來我會繼續參加這個社群	87.5%	12.5%			
6.我會推薦這個社群給其他的教師	87.5%	12.5%			
7.我會說這個社群的好話	100%				
其他相關 說明或建議					