

東南科技大學學習共同體教學獎勵成果報告

109 學年度 第 2 學期

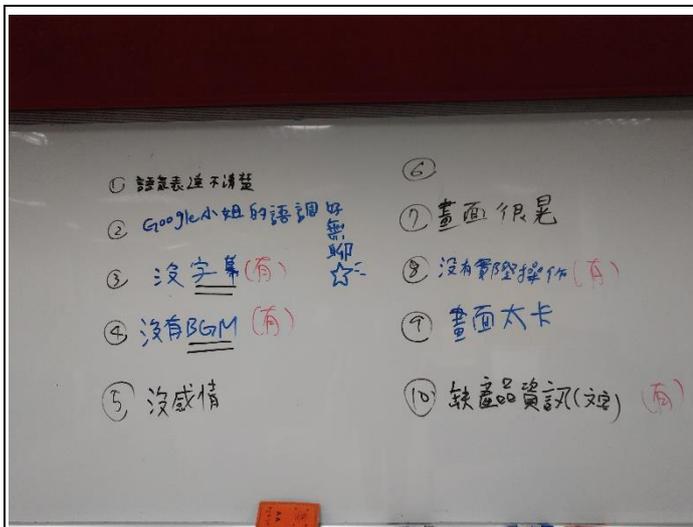
學習共同體教學及執行成果					
課程名稱	直播節目製作	課程代碼	42B2108、42B2208	學分數	<input type="checkbox"/> 選修 <input checked="" type="checkbox"/> 必修 2 學分
授課教師	謝瑞宏	所屬單位	數位遊戲設計系	開課系級	遊戲系 二年甲、乙班
課程類別	<input type="checkbox"/> 跨領域課程 <input checked="" type="checkbox"/> 專業科目課程 <input type="checkbox"/> 語言課程 <input type="checkbox"/> 共同科目課程 <input type="checkbox"/> 其他，請說明：_____				
觀課時間	第 18 週，6 月 21 日，第 6~9 節				
觀課教師 (至少 3 位)	李修珍老師(遊戲系)、廖文蘭老師(觀光系)、曾淑惠老師(通識中心)				
公開觀課之 學生學習 成效回饋 (條列)	1.了解直播如何進行。 2.了解其他組的直播內容，進而了解其他組的優缺點。				
教學檢討 與 省思 (條列)	1.部分組別的直播內容不如預期。 2.不熟悉直播工具。 3.無法藉由直播學會如何行銷。				

課程紀錄-第 1 次實施			
第 5 週，3 月 22 日，第 6 ~ 9 節			
教學單元主題：YouTube 影片企劃製作			
節次 (依照所需增 減列數)	授課內容與學習重點	學習表現評量方式	學習活動描述

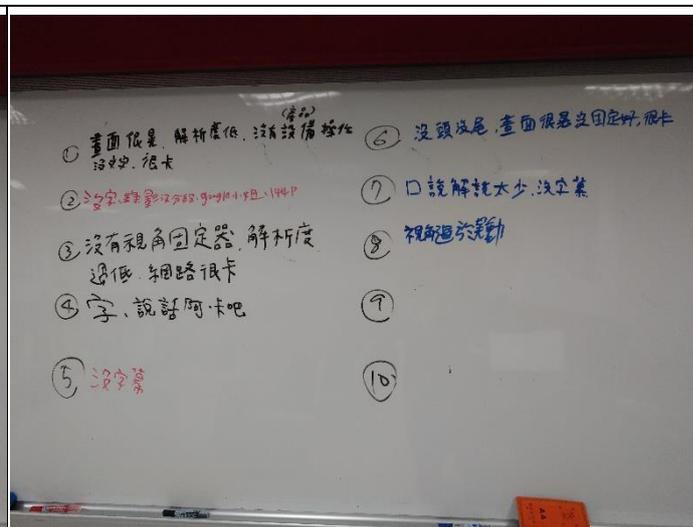
第一節	<p>熱身情景：藉由一段影片讓同學了解拍攝影片要注意那些細節並引起學習動機。</p> <p>導入案例：藉由一段影片引領同學了解新知識。</p> <p>呈現新知：講述拍攝 YT 影片的重點。</p>	由各組上台寫出的答案加以評量。	看完影片後請每一組其中一位同學上台寫出要注意那些細節。
第二節	鞏固新知：藉由課後作業鞏固第一節課所教內容。	<p>1. 依據各組要拍攝的商品擬定一個拍片劇本及分鏡腳本(影片長度假設為 1.5~10mins)。</p> <p>2. 請使用分鏡表空白.odt 製作，並將檔名改為組別-5.odt。</p> <p>3. 請在分鏡表裏頭註明要拍攝的商品編號(組裝後需能使用)。</p>	由老師指定作業並讓同學分組完成。

第__節之課程學習活動設計的重點

活動名稱	內容描述、流程	時間(分鐘)	學習指導簡述
學習導入與發現	藉由教學助理先拍攝一段影片，讓同學了解拍攝 YT 影片要注意那些細節，引起同學的學習動機。	5 分鐘	請同學看 YT 影片內容並上台寫出細節。
學習探究與深化學習	開展：藉由廠商提供的影片引領同學了解商業開箱影片應該要有那些元素，再用講述方式讓同學了解拍攝 YT 影片的重點。	45 分鐘	請同學看廠商影片內容以了解重點。
學習聚斂	藉由課後作業讓同學學中做、做中學來鞏固第一節課所教內容。	50 分鐘	請同學經由學習共同體完成作業內容。



甲班看完熱身情景影片的回饋



乙班看完熱身情景影片的回饋

03月22日 - 03月28日

YouTube影片企劃製作

熱身情景

商品

- 其實一開始不用說是贊助，就直接就logo就可以了
- 缺少背景音源
- 桌面及背景可以再乾淨一些
- 口述說明的聲音太機械化，建議使用正常人聲並有起伏音調
- 缺失與產品互動的操作
- 最後的畫面，建議再補上logo，也不必說謝謝觀看

導入案例

aka-life 【螢幕支架全系列】

呈現新知

YT教學

鞏固新知

分鏡表空白

YouTube影片企劃製作作業

課程流程

YouTube影片企劃製作作業

- 依據各組要拍攝的商品與單一圖片素材及分鏡腳本(影片長度約為1.5-10mins)
- 請使用分鏡表空白.odt製作，並將檔案命名為組別-5.odt
- 請在分鏡表標題註明要拍攝的商品編號(組後備用)

評閱摘要

群組	11
單機	8
已提交	2
規定提交時間	2021年 03月 29日(一) 23:55
剩餘時間	作業提交已截止

作業說明



導入案例影片

分鏡表 (Film Story Board)

場次 SLATE	總機 TAKE	分鏡畫面 VIDEO	聲音說明 AUDIO	畫面說明 VIDEO	特殊技 術	時長 次/秒
1 ^o	1 ^o		背景音樂: 人: 你有電腦桌面雜亂, 像要找東西卻像是在垃圾堆翻東西的感覺嗎? 給你推薦這個產品..... (下略)	大光圈, 背景虛化。 後面螢幕放林常的LOGO		7s
2 ^o	1 ^o		背景音樂: 提高	林常的產品圖: 4092 - 液晶螢幕升降桌 4099 - 雙螢幕升降桌 4100 - 人體工學升降桌	可能要 用AE 動畫 UI 板 板 動 畫	35s
3 ^o	1 ^o		背景音樂: 降低 人: 今天要求介紹林常的XXX, 他是可	大光圈, 背景虛化。 後面螢幕放林常的LOGO		5s

同學分組作業

課程紀錄-第 2 次實施

第 11 週， 5 月 3 日，第 6 ~ 9 節

教學單元主題：電競賽事企劃實作

節次 (依照所需增 減列數)	授課內容與學習重點	學習表現評量方式	學習活動描述
第一節	<p>熱身情景：藉由 FB 貼文內容讓同學了解辦理電競賽事要注意那些細節並引起學習動機。</p> <p>導入案例：藉由賽事規章及工作編組引領同學了解新知識。</p> <p>呈現新知：講述辦理電競賽事的整個流程及內容。</p>	由各組上台寫出的答案加以評量。	看完 FB 貼文後請每一組其中一位同學上台寫出要注意那些細節。
第二節	鞏固新知：藉由課後作業鞏固第一節課所教內容。	<p>1.請各組依照自己想要直播的遊戲開始撰寫企畫書/賽事規章/工作編組/預算表。</p> <p>2.將企畫書/賽事規章/工作編組/預算表合併成一個 Word 檔，檔名請取名為組別-賽事企畫書。</p>	由老師指定作業並讓同學分組完成。

第__節之課程學習活動設計的重點

活動名稱	內容描述、流程	時間 (分鐘)	學習指導簡述
學習導入與發現	藉由之前辦理電競賽事的 FB 貼文，讓同學了解辦理電競賽事要注意那些細節，引起同學的學習動機。	5 分鐘	請同學看 FB 貼文內容並上台寫出細節。
學習探究與深化學習	開展：藉由之前辦理電競賽事的賽事規章及工作編組引領同學了解辦理電競賽事應該要有那些元素，再用講述方式讓同學了解辦理電競賽事的重點。	45 分鐘	請同學看廠商影片內容以了解重點。
學習聚斂	藉由課後作業讓同學學中做、做中學來鞏固第一節課所教內容。	50 分鐘	請同學經由學習共同體完成作業內容。

05月 03日 - 05月 09日

電競賽事企劃實作

- 新增任務清單
- 新增影片展示
- 熱身情景
- 第1屆飛鷹盃《傳說對決》校園賽
- 導入案例
- 企業賽事規畫Demo
- 工作編組Demo
- 賽前預備
- 呈現新知
- 1092-LiveShow-11
- 課程新知
- 直播節目串流
- 電競賽事企劃實作

下次星期一會在直播303教室使用專機進行直播，請同學備好要直播的軟體，可先跟老師約好時間來安裝遊戲或進行測試。

課程流程

電競賽事企劃實作

- 請各組依照自己需要選擇的遊戲開始撰寫企劃書(賽事規畫/工作編組/預算表)
- 將企劃書(賽事規畫/工作編組/預算表)合成一個Word檔，檔名請取名為組別-賽事企劃書

評閱摘要

群組	11
筆數	5
已提交	2
規定提交時間	2021年 05月 3日(-) 15:10
剩餘時間	作業提交已截止

作業說明

直播節目製作- 電競賽事企劃實作

謝瑞宏

東南科技大學數位遊戲設計系
Department of Digital Game Design,
Tungnan University

呈現新知的教材

東南科大數位遊戲設計系
由謝瑞宏發佈 · 2019年5月11日 ·

「第1屆東南飛鷹盃《傳說對決》校園賽」於5月11日在東南科技大學熱烈舉行，共有全台14所高中職19隊共襄盛舉。傳說對決是台港澳地區熱門的手機遊戲，也深受國高中生喜愛，東南科技大學數位遊戲設計系為推廣電子競技運動，培養學生團隊默契，同時宣導電子競技為正當體育觀念，特舉辦本比賽。本屆比賽特色為全部隊伍均採線上賽比賽模式進行，先由所有隊伍進行單淘汰制(BO1)的初賽、複賽則進行雙淘汰制(BO1)、四強賽則進行分組單取淘汰(BO3)。最後壓軸的冠亞軍賽進行單淘汰(BO5)，並邀請知名的《Garena 傳說對決》GCS職業賽主理Raby在冠亞軍賽主持。

東南科技大學李鴻吟校長在致詞中表示：「東南科技大學建立電競人才培訓基地，成為賽事舉辦、轉播、主理、賽評、甚至觀眾席的專業且完整的練習場域。並藉由數位遊戲設計系的電競課程來訓練學生完成一個電競比賽的執行。藉由這次的比賽讓全國高中職的師生看到東南科技大學在電競賽事舉辦的培育成果。」

數位遊戲設計系呂幸娟主任表示：「東南科技大學數位遊戲設計系秉持學生善用科技，讓生活就是遊戲的教育理念；讓學生在玩遊戲的過程中增加的創造與想像力。玩遊戲可以練腦力、練邏輯思考、練反應、練組織能力、練團隊合作，遊戲活動儼然成為這個世紀人類的共同語言，未來遊戲產業必將更蓬勃發展。」

經過一天的激烈競爭後，第1屆飛鷹盃傳說對決校園賽的前四名分別為第一名啟英高中、第二名復興商工及中正高中聯隊、第三名竹林中學、第四名復興商工。

冠亞軍戰直播網址
https://www.twitch.tv/jane777_lu

TWITCH.TV
jane777_lu - Twitch
東南科技大學飛鷹盃《傳說對決》校園賽

熱身情景 FB 貼文

第一組 - 電競賽事企劃實作

電競遊戲: League of Legends

賽事規章

初賽

採【BO1】

十強賽

採【BO3】

決賽

採【BO5】

對戰組合

每個對戰組合皆會由裁判(官方工作人員)判定開房進行比賽

競賽模式

同學分組作業

2019 飛鷹盃《傳說對決》校園賽

一、活動主旨：

- 宣導電子競技為正當體育觀念，並將理念向下紮根，讓高中職學生互相學習切磋其他選手的玩法以及其相關知識，特舉辦本活動。
- 為推廣電子競技運動，培養高中職學生的團隊默契，激發學生冒險犯難與同心協力團結合作之精神，遊戲來表現出年輕人豐富的團隊精神與同學之間合作能力，開發自己的無限可能，一起努力、協同合作以克敵制勝爭取團隊勝利。
- 以寓教於樂方式，促進人際間之相互瞭解，並學習互信與合作關係，增進校際間相互交流，並增進彼此的友誼。

二、主辦單位：東南科技大學數位遊戲設計系及電子競技遊戲社

三、協辦單位：Garena

四、報名時間：自公告日起至108/5/9止

五、比賽日期：現場賽108/05/11(六)

六、比賽地點：東南科技大學四樓樓301室、302室、303室、306室、307室

七、參加對象：全國各高中職之學生

八、報名方式：網路報名(網址：<https://reurl.cc/lbeDV>)

九、競賽辦法：詳情參見【2019 飛鷹盃《傳說對決》賽事規章】

十、預計報名隊伍數量：18隊(報名隊伍不足十隊則取消活動)

導入案例的教材