

# 東南科技大學高等教育深耕計畫第一部分主冊：卡牌視覺互動設計

## 活動成果表

執行方案：A1-1-3跨領域創業課程

課程名稱：跨領域課程體驗 I/II/III-卡牌視覺互動設計

授課教師：江啟忠

日期：110-2 學期每周三 時間：第 2~4 節

開課單位：數位媒體設計系 課程地點：志平樓 507

修課人數：39/39/40 管考單位：教務處課務組

### 對應項目

項目 勾選	中程校務發展	高教四大面向	
		落實教學創新 及提升教學品質	高教四大面向
V	學生第一 教學至上	落實教學創新 及提升教學品質	A 推動創新教學 優化學習成效
	產業鏈結 學用合一	發展學校特色	B 全生涯啟動 強化產學接軌
	提升效能 永續發展	提升高教公共性	C 強化教學支持系統 與高教公共性
	關懷社會 放眼國際	善盡社會責任	D 實踐社會責任 培育利他公民

### 活動簡述：

使用視覺來講故事是數位媒體設計系學習主軸之一，本課程透過可視形式以傳達某種事物為目的之主動行為，重點著重於視覺傳播之探討，利用卡牌視覺設計來傳播產生情感互動，利用有趣味的方式呈現本系設計概念。

週次	課程要項
1	卡牌視覺與互動遊戲規則 卡牌遊戲設計 (1)
2	卡牌遊戲設計 (2)
3	卡牌遊戲設計 (3)
4	卡牌製作 (1)
5	卡牌製作 (2) 分組與卡牌試玩
6	卡牌遊戲中的互動體驗小組討論與成果發表

### 具體成效：

好的牌卡設計主要有兩個方向：

- 一個是視覺的設計，
- 一個是遊戲的規則與玩法。

如果我們設計的遊戲能夠改變使用者的情緒，那麼這款遊戲就是一個成功的遊戲，如果做不到這一點那麼就是失敗的遊戲。

### 評量方式

- 出缺席:30%:準時出席(每次準時點名加總成績 1.5分\*18=27分，全勤+3分)
- 平時作業 30%：依照蓋章的數量加權計分
- 期末分組報告：40% (6人一組)

卡牌視覺互動設計具體成效讓同學對這副卡牌投注進去的情感，因為視覺的想像力，還有遊戲的設計方式與規則，讓同學產生很多的聯想與互動，設計出能夠改變使用者情緒的遊戲。

### 活動照片



照片 1 說明：示範分組桌椅的排列方法



照片 2 說明：全班開始分組



照片 3 說明：小組開始討論卡牌製作



照片 4 說明：同學互相觀摩卡牌製作



照片 5 說明：在筆記本上試畫看看



照片 6 說明：學生努力製作卡牌