

當代科學傳播與媒體通路研究

日期

年 11月20日

姓名

徐守丹

單元主題

游戏

科系

運籌系IA

學號

02231106

內容重點

Q: 电玩是不是一种媒介通道? 可以传播什么?

掌上游戏机、电视游戏器、电脑游戏。

线上电玩: 将个人电脑透过网际网络与游戏伺服器连接

Entertainment Games 以电玩的架构来融合许多娱乐的内容。

Serious Game.

电玩分类: 动作冒险、模拟、体感游戏、策略游戏、角色扮演游戏。

科学电玩运用地好也是科学传播的一个良好通路。

有针对儿童、成人的科学电玩、大脑健身房。

科学电玩优点: 主动选择、随时连结、即时回馈、线上社群。

心得撰寫

自己很少玩电玩, 在对电玩有了一个大概的了解后, 思考如何将科学知识植入其中。这是一个较新的观念, 目前接触的也很少。在学习的过程中, 融入娱乐, 让学习更有意思, 学得也更快。而如何来开发这样的软体呢? 或者说怎样来进行推广呢?