

當代科學傳播與媒體通路研究

日期

102年11月20日

姓名

陳許芳

單元主題

遊戲

科系

環境與安全衛生工程學系

學號

9913070

內容重點

本課重點：
 線上遊戲本質、特性、優勢和限制
 使用者特性與使用行為
 線上科學遊戲的運用

問題思考

電玩是否為媒介通道？

演變：掌上遊戲機 → 電視遊樂器 → 電腦遊戲 → Online game → 隨身型電玩手機、pad...

重要的電玩(成功的特性)

- MARIO
- 200多電玩出現
- 掌機
- Happy farm
- Angry Birds
- Candy Crush Saga

優勢 =

種類選擇
 隨時連結
 即時回饋
 線上社群

電玩分類

依性質：
 Entertainment Game
 Serious Game - 最廣泛深厚的知識
 ⇒ 科學電玩屬 Serious Game

依玩的方式：
 Puzzle, Maze, Word Game, Quiz, Casino Game
 shooting game, Fighting game

心得撰寫

Action and Adventure
 Simulation
 Gesture gaming
 Strategy Game
 線上角色扮演

哪些可以「用來做科學傳播而引發興趣」

依題材分類

Math game Time

線上遊戲是很貼近現代人的娛樂方式，
 侯老師先說明以前到最近有名的遊戲
 並說明遊戲的分類等... 而這些遊戲
 的成功也是使人可以省思的。且如何
 應用於科學傳播上及受歡迎也是很好
 的問題，可以發現科學遊戲應用對於
 兒童是很好的學習方式，未來能夠運用
 使兒童娛樂與知識蓄能結合。