

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 1022年10月20日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 四子四丙 姓名: 陳孫文

學號: 1099105306

筆記:

E-Mail: frank8125@yahoo.com.tw

線上遊戲機

電玩分類

科學電玩優先

電視遊戲

1. 娛樂用玩

1. 主動選擇

電腦遊戲

2. 數碼電玩/教育電玩

2. 隨時運錄

線上電玩

3. 科學電玩

3. 即時回饋
4. 線上社群

⇒ 透過電腦, 接上網路, 能與他人一起運行.

⇒ 1. 拼圖遊戲

2. 填字

3. 填字

4. 益智問答

5. 線上賭城

6. 射擊遊戲

7. 打鬥遊戲

⇒ Happy Farm, Angry Bird
Candy Crush.

心得: (150-200字)

本次的主題是探討線上遊戲與科學傳播的關聯性。遊戲不外乎分為娛樂性、教育性、遊戲透過時代的演變, 已經從最初的個人等上型, 到現在的線上遊戲, 以娛樂性來看, 設計以簡單容易上手為主。在社群網站開發了很高度歡迎的遊戲, 如 Candy Crush, Happy Farm 等。以科學電玩, 我們常叫做嚴肅電玩, 現在很多的益智遊戲, 都結合科學、邏輯。如有適合學齡小朋友的益智遊戲, Brain Age. 以不同的方面來訓練腦力, 像是瞬間記憶, 運算等益智的科學相關遊戲。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月20日

本週主題: 遊戲 On line game

系列年班級: 四金四甲 姓名: 陳依婷 學號: 1099132115

筆記:

E-Mail: ton94m3@yahoo.com.tw

• 從電玩到線上電玩
掌上遊戲機
電視遊戲機
電腦遊戲

• 開心農場是上海五分鐘公司開發而成，但2012年五分鐘公司轉型失敗，2013年風光不再。

• MARIO 是電玩中最著名的角色之一，1981年在 Donkey Kong 遊戲中出現，再為 Jumpman

• Angry Birds 芬蘭 Rovio 公司娛樂推出
的線上遊戲，台語翻譯為「憤怒鳥」。
憤怒鳥在所有平台中總下載量超過了1億，是2010年最暢銷電玩之一，也是 App Store 最暢銷的應用程式。

• MARIO 在 200 多個電玩中出現，至少賣出兩億套。

• 宮本茂創造了許多銷售最多、維持最久、變身最久的電玩。
影射: (150-200字)

• Candy Crush 是英國路路遊戲公司 King 開發，使用於 iOS Android 和 Facebook 平台。

在成長的過程，都會有不同的線上遊戲陪伴，還記得小時候總會拿著表哥的 Game Boy 玩著不同的遊戲，第一次接觸且跟我印象深刻的遊戲是超級瑪利

• Candy Crush 在 2013 年 3 月起超越 Farm Heroes 2，成為 Facebook 平台上最受歡迎之遊戲，每月擁有 4 億 5 千 6 百萬玩家。

它是我小時候的女同學，3 位伴著我走過不少的歲月。而國中時其期

• 科學電玩多被歸類為「嚴肅電玩/教育電玩」
以電玩為架構來研發非娛樂性內容的電腦軟體

給我完全沈迷的遊戲是「單水河給」寒暑假時都玩到凌晨才睡，還因此被媽媽痛罵了好幾次。

• 科學電玩多被歸類為「嚴肅電玩」
電玩分類

高中時期則是風靡開心農場，大學時則是 Candy Crush，但之遊戲可以娛樂、可以當作消遣，但千萬不要沉迷。

電玩分類

- 拼圖遊戲
- 迷宮遊戲
- 填字遊戲
- 益智問答
- 線上棋類
- 射擊遊戲
- 打壓遊戲

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題: 新興媒介 - 線上科學遊戲

系列年班級: 四型四甲 姓名: 蔡玗庭

學號: 1099132116

E-Mail: hahayaya0408@yahoo.com.tw

筆記:

* 從電玩到線上電玩:

- 掌上遊戲機 (hand-held)
- 電視遊戲器 (video game)
- 電腦遊戲 (computer game)

* 線上電玩 (online game) = 將個人電腦透過網際網路與遊戲伺服器相連接, 遊戲時的參與者運用周邊設備連接遠端電腦軟體, 與他人互動競賽或者共同完成任務。

心得: (150-200字)

藉由這一堂課, 我們可以發現電玩影響我們生活很深, 尤其是娛樂性電玩, 從 Mario, 開明農場, Farmville, Candy Saga... etc. 我們可以

發現, 由於現代人的壓力較大, 跟著智慧型手機, 平板電腦日益普及化, 使這些娛樂性電玩, 更受民眾歡迎甚至瘋狂, 成為一波潮流, 若沒有跟

隨其他人一起玩這些 online game, 反而會覺得話題好像少了些什麼, 所以, 現在

科技普及化, 線上電玩更是我們不容小覷見的地方!

* MARIO

• 電玩史上最著名的角色之一, 1981年在 Donkey Kong 遊戲中出現, 稱爲 Jumpman。
• 矮胖的義大利水管工人, 住在蘑菇王國, 不斷從突破困難, 打敗壞蛋, 救出桃子公主。

• 主要敵人是 Donkey Kong 和 Wario。
• 在 200 多個電玩中出現

• 至少賣出 2 億套。

* 橫向高

• Angry Birds, 芬蘭 Rovio 公司娛樂推出的線上遊戲, 台港澳翻譯爲「憤怒鳥」

• 2009年12月首先發售於蘋果公司的 IOS 平台, 有超過 1200 萬人在 APP STORE 付費下載; 此後開發支援 Android. Symbian OS 等智慧手機平台版本。

* Candy CRUSH SAGA

• 簡稱 Candy Crush, 英國網路公司 King 開發, 使用於 IOS, Android 和 Facebook 平台。

• 2013年起超越 Farmville 2, 成爲 Facebook 平台上最受歡迎遊戲, 每月擁有千萬, 5千 6百萬玩家。

• Candy Crush Saga Level 400.

畫面可以使用

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月20日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 國金甲申 姓名: 林伊翎

學號: 1099132101

筆記:

E-Mail: elain1906@yahoo.com.tw

* 線上和斗室遊戲的本質與特性

* MARIO

* 不在電玩到線上電玩

* 電玩中最著名的角色之一, 1981年在

· 掌上遊戲機

Donkey Kong 遊戲中出現, 稱爲 Jumpman

· 電視遊戲器

· 失去自由的義大利水管工人, 住在蘑菇王國。

· 電腦遊戲

不斷工作要突破某佳、打敗壞蛋, 救出桃子公主。

* 線上電玩解決了人電腦透過網路網路

與遊戲相同的硬體連接, 遊戲的參與者

· 主要角色是 Donkey Kong 和 Mario

運用間也設下障礙, 遠端電腦車下本與

· 在 200 多了電玩中出現

他人互重遊戲賽或者共同完成任務。

· 至少賣出兩億套

* 開心農場

· 2009年時資訊農場日收入達5千萬人民幣

心得: (150-200字)

· 隨設許多公司陸續收入, 快速普及用下故

今天的内容大多講了線上和遊戲, 剛

· 2012年五金金公司轉型失敗。2013年同法不西

開始提到的MARIO和一連串遊戲

五金金開心農場。人人稱, 開心農場陸續開

我都有玩過。現在他多玩遊戲

* 憤怒鳥

有結合許多教育內容, 兼具益智遊

· Angry Birds, 荷蘭 Rovio 公司所樂推出的線上

戲的型態。和斗室相信幾乎每人

上遊戲, 台三三樂器譯為「憤怒鳥」。

小孩長大都有玩過, 原來這些小孩在

· 2009年12月首先發佈於蘋果公司 IOS 平台

單擊幾根火柴的情緒接觸到和斗室了,

* CANDY CRUSH SAGA

在-玩又-一站的遊戲過程中, 使用者

· 使用於 IOS, Android 和 Facebook 平台

進入和斗室探索。

的遊戲

· 2013年3月成為 Facebook 平台上最受歡迎

* 電玩分類 [娛樂電玩
休閒電玩]
背面可以使用

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 20 日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 四外四甲

姓名: 洪冠銘

學號: 1099161154

筆記: Angry Birds, 芬蘭 Rovio 公司 → 憤怒鳥 E-Mail: y81m07114@yahoo.com.tw

遊戲 [一平台下載量超過了億, 2010 最暢銷遊戲之一, 也是 App Store 最暢銷的應用程式。

• Candy Crush. 英國網路遊戲公司 King 所發 → 糖果大爆發 & 糖果粉碎傳奇。

遊戲分類:

- Entertainment

- Serious Games (以電玩架構來編合非娛樂)

↳ 科學電玩

性內容的電玩(非文字)

益智問答

科學電玩: 啟蒙, 科學自然, 化學/生物/物理
寵物救援

科學線上電玩資源

一免費線上電玩, 科學博物館, 科學研究機構

科學傳播媒體, 教育機構, 基金會, 高業機構

分類: Puzzle, Maze, Word Game, Quiz.

線上賭博城 Shooting game, Fighting game

Casino games

Simulation gesture game, Ex: Wii

動作冒險, 模擬城, 快感遊戲, 策略遊戲

大型多人線上角色扮演遊戲 & 魔獸世界

心得: (150-200 字)

科技的進步, 隨著人們需求, 要求越來越高, 網路電玩也隨之改善, 提升。

市面上多人遊戲種類繁多, 遊戲公司不斷的設計、改版, 達到最高趣的程度, 而且每隔一段時間就推出改版, 我覺得電玩市場在這社會中也佔很大的影響趨勢。

令我驚訝的是, Angry Birds 橫掃全球, 風靡一時, 2010 最暢銷電玩, 我有嘗試玩過, 但後來因為太無聊了, 所以玩一下就算了。至於 Candy Crush, 有 5 次的愛心生命可使用, 但用完了還要在等 25 分, 同樣地, 玩一陣子之後, 覺得太浪費時間就沒在玩。

其實, 電玩類遊戲是可以學習的, 在有空閒時間玩玩的話, 順便學習同時也能打發時間文娛一下。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 20 日

本週主題: 科學線上遊戲的討論

系別年班級: 四外四甲 姓名: 葉俞利 學號: 1099161128

筆記: E-Mail: doris51031@yahoo.com.tw

- 掌上遊戲機 → 電視遊戲器 → 電腦遊戲
- 線上電玩: 將個人電腦透過網路與遊戲伺服器連接, 遊戲的籌碼者運用週迴設備連接遠端電軟件, 其他人互動競賽或共同完成任務。

著名的 game: MARIO. 開心農場、憤怒鳥和搗蛋派。

Candy Crush Saga.

- 電玩可分類成娛樂電玩和科學電玩, 科學電玩多被歸類為嚴肅電玩或教育電玩。
- 科學電玩資訊: 科學博覽館、科學研究所、教育機構、基金會商業和機構

心得: (150-200字)

各式各樣的題材都有可能成為電玩的素材和主題, 都可以從中學習到不同的生活知識和態度, 藉由遊戲可以使使用者快速記憶和反覆練習使學習變得更加生動、有趣, 有些線上連線遊戲更可以藉由多人連線交換意見學習到更多不同的領域, 不設限所以我覺得這遊戲來學習是一個不錯的方式。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題: 科學傳播媒體—線上遊戲

系列年班級: 四外四甲 姓名: 林侃儒 學號: 1099161103

筆記: E-Mail: eveden988@yahoos.com.tw

從電玩到線上電玩:

掌上遊戲機 → 電視遊戲器 → 電腦遊戲

線上電玩, 將個人電玩透過網際網路與遊戲伺服器連接, 參與者運用周邊設備連接遠端電腦軟體, 與他人互動競賽或者共同完成任務

憤怒鳥到搗蛋豬是所有平台中總下載量超過了億, 是2010年最暢銷電玩之一, 也是App Store最暢銷的應用程式

電玩可分類成娛樂電玩和科學電玩, 科學電玩多被歸類於嚴肅電玩和教育電玩

科學線上電玩資源: 科學博物館、科學研究機構、教育機構、基金會
心得: (150-200字)

小學的時候, 老師曾經利用中文打字遊戲訓練我們中文打字的速度, 也練習分辨部首或同聲母的國字, 中文字會從螢幕上掉下來, 可以選擇掉下來的速度, 更能訓練反應能力, 透過這類的學習, 不僅能激發學生學習的興趣, 還能作為另類的規則遊戲方式呢!

札記卡

科學傳播媒體通路

日期： 年 月 日

本週主題： 電玩

系別年班級： 四模延修 姓名： 陳樺增 學號： 1098106160

筆記： E-Mail: k6894102000@gmail.com

從電玩到線上電玩

、掌上遊戲機

Mario

Entertainment Games

、電視遊戲機

Happy Farm

Serious Games

從電玩到線上電玩

Angry bird

、線上電玩 (online game) 將圖入

Candy Crush Saga

電腦透過網路與遊戲

電玩分類

精選線上電玩資源

、動作冒險

策略遊戲

免費線上電玩
科學博物館

、模擬

大型多人線上角色扮演遊戲

、體感遊戲

心得：(150-200字)

電玩遊戲的介紹、從掌上型→線上、電玩、兼了解了電玩的

歷史、也了解了電玩的分類、也有很多學習是建立在電玩上的
的讓學習更有趣、電玩不再只是我們生活上娛樂的東西

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 四外三乙 姓名: 張右亭 學號: 1100161211

筆記: E-Mail: rabbit6323@gmail.com

憤怒鳥 Angry Birds 芬蘭 Rovio 公司娛樂推出的線上遊戲。

Candy Crush Saga: 簡稱 Candy Crush. 英國糖糖遊戲公司 King 開發

電玩分類 Entertainment Games 娛樂電玩

Serious Games 教育電玩——以電玩的形式來結合非娛樂性內容的電玩體

拼圖遊戲 Puzzle

迷宮遊戲 Maze

填字遊戲 Word Game

益智問答 Quiz

線上桌游 City Games

射擊遊戲 Shooting Game

打鬥遊戲 Fighting Game

科學線上電玩資源

- 免費線上電玩
- 科學博物館
- 科學研究機構
- 科學傳播媒體
- 教育機構
- 基金會

心得: (150-200字)

今天介紹了遊戲, 裡頭所介紹的熱門手機 App 遊戲, 都是我打發時間時, 會玩到的, 除了娛樂性的電玩外, 教育電玩也充滿許多趣味。

我偏愛後者, 喜歡邊玩邊遊戲也邊重溫個體, Ex: Candy Crush. 每過一關, 就有小小成就感。

教育電玩對在學的學生能對沒有興趣的科目 像數學, 科學, 地理, 歷史 等等產生興趣進而想要深入了解和學習。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月20日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 外三甲

姓名: 邱荳

學號: 1100161109

筆記:

E-Mail: _____

① 從電玩到線上電玩 掌上遊戲機、電視遊戲器、電腦遊戲機 ② 線上電玩、將個人電腦透過網路與遊戲伺服器連接 ③ Mario: 電玩史上最著名角色之一, 1981年在 Donkey Kong 遊戲出現, 稱為了 Jumpman, 在 2000 多個電玩中出現, 至少賣出兩億套 ④ 宮本茂 渝道 許多多銷售、維持最久、影響最大的電玩 ⑤ 開心農場: 上海五分鐘 壹公司 開發, 架構在社群網路 ⑥ Angry birds, 若蘭 Rovio 公司 娛樂推出的線上遊戲, 2009 年 12 月首先發佈於蘋果公司 ⑦ Candy Crush, 英國網路遊戲公司 King 開發, 使用於 iOS、Android 和 Facebook 每月有 4 億 5 千 6 百萬玩家 ⑧ 電玩分類: 動作冒險、模擬、體感遊戲、策略遊戲、大型多人線上角色扮演遊戲 MMORPG

心得: (150-200 字)

電玩是從小到大不可或缺的東西, 從早期的掌上遊戲機到現在的網路電玩遊戲, 它已成為生活中的一部分, 當無聊的時候, 它是最適合拿來娛樂消遣的選擇之一, 除此之外, 電玩也可以運用在教育方面甚至是科學方面, 遠遠超過我們所想像的, 讓我們可以在玩遊戲的同時吸收到更多的常識及知識, 真是一舉兩得, 透過這堂課我也對電玩歷史、效果和種類更加瞭解。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 1022年 11 月 20 日

本週主題: 線上遊戲

系別年班級: 四子四甲

姓名: 莊秉豐

學號: 1099105140

筆記:

開心農場:

Candy Fresh:

E-Mail: nick1092389456@gmail.com

• 2009 月入 5000 萬台幣

2013年3月起越開心農場

• 2012 轉型失敗

原因:

• 2013 倒閉

娛樂也玩 / 嚴肅也玩 / 教育也玩

憤怒鳥

電玩分類:

• 平台下載 3 億

捕魚、迷宮、填字、益智、線上、射擊、打鬥

• 2013年在 Youtube 成為熱門預告片

• 2013年成為主角“鴻蛋哥”

心得: (150-200 字)

遊戲更新速度快, 一個新的創意被想出, 很快就會被抄襲運用, 要活的夠久, 只有不斷的更新, 加入新的創意。要在電玩中加入科學傳播內容, 會讓遊戲類型, 要巧妙將教育性質的內容融入並不要聊台是個難題。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 20 日

本週主題: 線上科學遊戲

系列年班級: 四金四甲 姓名: 周信志

學號: 1099132134

筆記:

E-Mail: stan879629004@yahoo.com.tw

從電玩到線上電玩:

電玩分類

科學線上電玩資源

掌上遊戲機

娛樂電玩

免費線上電玩

電視遊樂器

嚴肅電玩/教育電玩

科學博物館

電腦遊戲

以電玩的架構來解決
合非娛樂性內容的電
腦軟體。

科學研究機構
科學傳播媒體

線上電玩: 特個人電腦透過

網路與伺服器連接

教育機構

MARIO:

動作冒險
模擬

基金會

電玩史最著名的角色之一。

體感遊戲
策略遊戲

商業機構

大型多人線上角色
扮演遊戲

心得: (150-200字)

講起線上遊戲, 小時候就一直迷天臺這個線上遊戲, 當時一句非常有名的話, 在勸大家別在迷天臺,

「玩天臺就會下地獄」雖然聽了很無感,

但當時剛出來時, 大家瘋狂練等級賺天幣, 以至於幾天幾夜沒自睡覺, 結果暴斃。

一開始天幣的價值還蠻高, 比很多國家的匯率還好, 所以到後來通货膨胀這東西越來越普遍, 遊戲適當是很好, 過多就害人不淺了。

札記卡

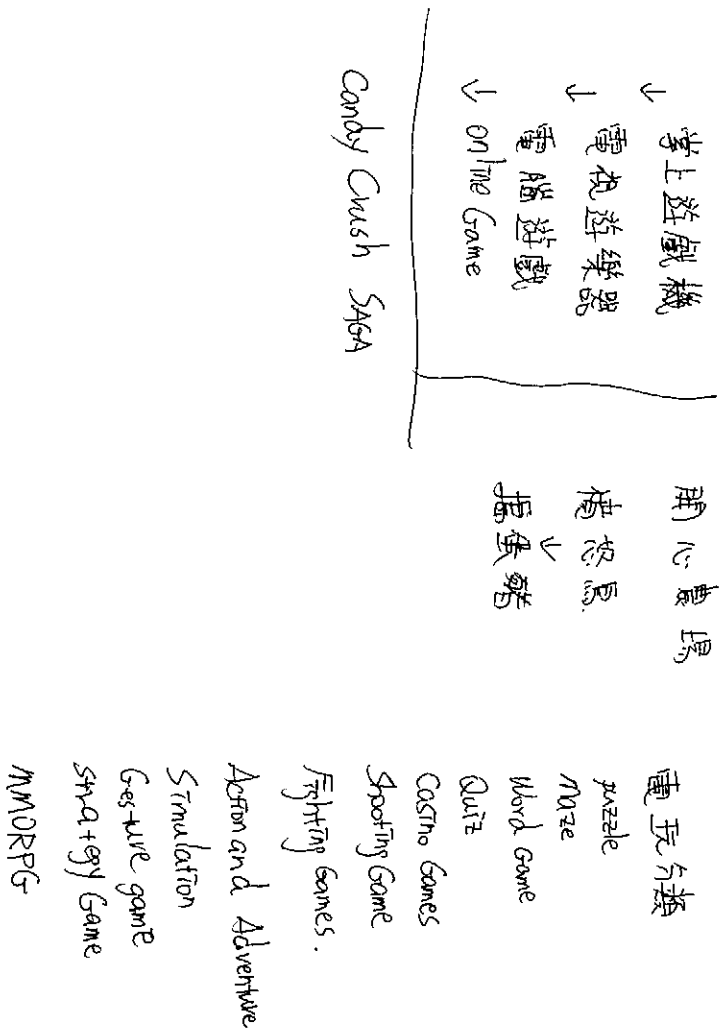
科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 20 日

本週主題: 網路電玩遊戲

系別年班級: 四權三乙 姓名: 陳鈞豪 學號: 1103106211

筆記: E-Mail: houchenx@yahoo.com.tw



心得: (150-200字)

電玩遊戲的發展從早期的任天堂, xbox 360, will. 一直發展至今的 WDS PSP 等等。越來越有迷你的趨勢, 讓早期的遊戲主機縮小到可以一手把玩。PC Game 的遊戲種類非常多, 但受歡迎的 shoot Game, ORPG 種類被大多數的玩家所喜好, 而隨著網路普及, 這些遊戲也發展成網路化, 產生所謂的 Online Game, 讓遊戲的玩家透過連線, 能一起解任務, 組隊打怪物, 打寶物等等, 讓遊戲不再是單一玩者, 趣味。透過遊戲也能促使大腦思考, 讓老年人能夠藉由電玩遊戲來促進大腦思考。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期： 11 月 20 日

本週主題： 遊戲

系別年班級： 四外三乙 姓名： 葉芝妍 學號： 1100161239

筆記： E-Mail： _____

Angry birds, 芬蘭 Rovio 公司 ⇒ 橫掃鳥
下載量超過 3 億

Candy Crush ⇒ 英國網路遊戲公司 King 開發

Entertainment games

Serious Games (結合非娛樂性內容的電腦軟件)

- 免費線上電玩資源 ① 科學博物館 ② 教育林蔭林蔭 ③ 基金會 ④ 商業林蔭林蔭

⑤ 題材的教學 ⑥ 環境保護 ⑦ 野外求生 ⑧ 戶外冒險
⑨ 越複雜的軟件，越有連線上的問題。

心得：(150-200 字)

電玩遊戲從以前比較簡單到現在像 LOL 那樣複雜的多人連線遊戲，有時女生也會愛不釋手，電玩也運用在許多教育構構上，讓學生可以用有趣的方式學習，激起更大的學習動機，學習效果佳，ex:ouch (適當的控制疼痛) 網路連線的速度常常是遊戲的最大問題，速度太慢便會失去耐心。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題: 線上科學遊戲

系列年班級: 101金10甲 姓名: 黃鳳玲 學號: 1099132143

筆記:

E-Mail: fany 810125@yahoo.com.tw

在電玩到線上電玩

科學電玩多被歸類於嚴肅教育電玩

等上型遊戲機

科學線上電玩資源: 知識線上電玩、科學博物館、科學研

究視聽遊戲

究機構、科學傳播媒體、教育機構、基金會、商業機構、

電腦遊戲

科學電玩中心點=

互動選擇

即時連結

線上社群

伺服器連接

MARID=電玩史上最著名的角色之一

線上社群

電玩分類:

娛樂電玩

娛樂教育電玩: 以電玩的方式橋接融合
嚴肅: (150-200字) 非娛樂性內容的
電玩軟硬體

現在的電玩遊戲越來越多,也越來越發達,從原本的等上遊戲機,電視遊
樂器,到現在的電腦遊戲,互動性也越來越高,現在也有很多教育性的
電玩遊戲,讓大家可以透過遊戲來學習,如此一來,不但增加了大家
的學習興趣也充滿了趣味性更能讓學習者快速吸收知識

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 20 日

本週主題: 線上遊戲

系列年班級: 四電四甲 姓名: 伍政璋 學號: 1099104108

筆記:

E-Mail: ftz8239@yahoo.com.tw

線上電玩: 將個人電腦透過網路與遊戲伺服器連接, 與者運用

Mario: 銷售最多、維持最久、影響最大的遊戲角色

開心農場: 2009年月收入5千萬人民幣, 隨後許多公司陸續加入。快速分
教用戶故

憤怒鳥: 芬蘭 Rovio 公司開發推出的線上遊戲, 2009年12月從休於
Apple 公司 iOS 平台, 超過1000萬人下載

Candy Crush: 英國網絡公司 King 開發, 香港、台灣中譯: 糖果大冒險,
2013年3月起趁 Farm Hero 2, 成為 Facebook 平台最受歡迎的遊戲,
每月有4億5千萬的玩家

電玩分類: 懷舊電玩、教育電玩。拼圖、迷宮、填字、益智問答、賭城、
射擊、打鬥。

心得: (150-200字)

電玩是從小到大陸伴我的玩具, 記得小時侯, 我家有一台電視遊樂器, 而我當時最喜歡的遊戲就是“超級瑪莉”, 直到現在還是一樣, 喜歡玩 Mario 系列的遊戲, 例如瑪莉歐賽車, 然而直到現在, 我才很明確的知道這是日本人創造的角色, 我之前一度以為是美國遊戲。至於現在許多有名的線上遊戲, 例如開心農場、憤怒鳥... 只是有看過。聽過, 並還沒有實際的玩過, 因為我現在比較偏科學機遊戲, 但無論如何, 電玩的確是生活中不可或缺的一環。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月19日

本週主題: game

系別年班級: 四資工四甲

姓名: 吳宗霖

學號: 1091108126

筆記:

從毒玩至線上電玩

電玩分類

E-Mail: helpmeo318@gmail.com

掌上遊戲機

娛樂類電玩

重力作冒險

模擬

骨感

策略

MMORPG

電視遊戲器

教育電玩

迷宮

益智問答

線上賭城

射擊

打鬥

線上電玩

心得: (150-200字)

經過這次課程之後,了解遊戲發展史,以及遊戲壞尺能娛樂樂而已,還可以學習,跟幫目力大用留,活性化。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 20 日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 四模三乙 姓名: 陳君明 學號: 1100106225

筆記: E-Mail: kevin20300@yahoo.com.tw

- 掌上遊戲機
- 電視遊戲器
- 電腦遊戲

宮本茂 - 現代電玩之父

遊戲遊戲、角色扮演、網路上的Flash 遊戲有各種種類

也有一些傳統遊戲考驗智慧

心得: (150-200 字)

掌上遊戲機逐漸變成生活中不可或缺的一塊,而像這種普及率很高的事物就比適當傳播媒介,不過要如何在游戏中加入科學知識是一大難題,最多就是網路上的小游戏可能比較多,畢竟電玩這種東西是以商業為主的,沒有商標本必會期望花錢製作,而互見伴的遊戲創作上樣子是有一些神話傳奇,如故事物做結合較多,總之,要加上科學知識做敘事文難。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 20 日

本週主題: 電玩

系別年班級: 四子二乙

姓名: 高名俞

學號: 1101105211

筆記:

E-Mail: hkk526@yahoo.com

電玩 → 線上電玩:

線上電玩:

• 掌上遊戲機 (GBA, 紅白機)

將個人電腦與遊戲伺服器連接
與世界各地的玩家進行互動

• 電視遊樂器 (P3, XBOX 360, P34...)

行動裝置電玩: 手機, iPad....

• 電腦遊戲

遊戲分類:

瑪莉歐 (MAR10)

動作、體感 (~~PS3~~)、街機

• 遊戲創造者一字本茂

• 發展出各種系列的作品

(賽車、運動)

• 影響深遠、販賣數量多

心得: (150-200字)

電玩遊戲對全球的影響深遠, 從掌上遊戲到電腦連線瑪莉歐就是個非常成功的例子, 全世界賣出兩億套至今仍廣受全球玩家的喜愛, 並出了許多相關系列的產品和週邊商品, 在科學傳播上可以製作出相關的遊戲如: 數學、生物化學、空間認知, 這些遊戲可以幫助人在玩的時候同時吸收各個科學知識也可以讓玩家提起興趣, 同時也包含各式各樣的模式可以挑自己喜愛的

札記卡

科學傳播媒體通路

日期：____年__月__日

本週主題：_____

系別年班級： 國望二甲 姓名： 木村隼豪 學號： 1095137142

筆記：

E-Mail： _____

線上非遊戲本質，刺激性、限制、優勢

電玩→線上遊戲

線上型→電腦

電玩分類

娛樂-教育-

以電玩開始非娛樂性電腦軟體

1) Puzzle - Maze-Word Game

Quiz - Casino - Shooting - Fighting

靠的記憶 + 反應不慢。

1

心得：(150-200字)

其實現在目前電玩各個都會有利學性，只是要在不同的遊戲上找點屬於自己的幫助的工作。
有些遊戲都會寫一些因果知識，可以值得學生參考。代大家在這學的東西也能吸收科學。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 20 日

本週主題: GAME

系別年班級: 四電四乙 姓名: 杜柏亨 學號: 1099104242

筆記: 線上科學遊戲 E-Mail: a7308123@gmail.com

娛樂電玩
螢幕電玩 / 教育電玩 → 融合非娛樂性內容的電玩

電玩動作冒險、模擬、體感、策略、大型多人線上遊戲、較難設計

掌上型 game → 電視 game → 電腦 game

心得: (150-200 字)

我以前總是知道要玩遊戲, 為了什麼? 只是為了打發時間, 其實沒想過遊戲也能讓我們等公家下課, 也沒想過設計個遊戲需要多少精神, 假益智遊戲, 我只想過怎麼讓那麼難破關, 卻沒想過做出關卡的人需要花費多少倍腦力去想關卡。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2022年11月20日

本週主題: 遊戲

系列年班級: 四子四子

姓名: 鄭相昊

學號: 1099105317

筆記: 從電玩到線上電玩

1. 掌上

E-Mail: 1099105317@kuas.edu.tw

2. 電視遊戲

3. 電腦

開心農場: 上海五分鐘發行。2012轉型失敗。

憤怒鳥 = 芬蘭 Rovio 公司推出。是 2010 年最暢銷電玩之一。

Landy Crush: 英國網路遊戲公司推出。

電玩分類: 1. 娛樂電玩 2. 教育電玩。

心得: (150-200 字)

電玩, 小時候拿怪獸打機、任天堂紅白機到電腦遊戲, 以前常常因為玩遊戲而受教罵, 現在從電腦遊戲到手機和平板的遊戲, 有很多益智遊戲的發行, 像開心農場、商店經營、拼圖等遊戲, 但給小孩和成人玩, 可訓練大腦, 緊急應變能力, 和認識大自然, 我覺得遊戲已不再只是消耗時間、虛度光陰, 可以很健康, 所以不應該像傳統遊戲, 我們應該用科學看, 但他, 但遊戲不能玩太久, 對眼睛不好。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 26日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 四人四甲

姓名: 李紹元

學號: 1099162139

E-Mail: Welpor810406@yq.hwd.com.tw

筆記:
① 遊戲類很使

掌上型 → 電視 → 電腦 到 線上電玩。

1. MAR 10 → 電玩史上最出名的遊戲。1981年在 Donkey Kong 出現。

宮本茂 所創造。

2. 開心農場 → 戶所入到 500 萬人民幣。2013 年因轉型失敗而風光在

3. Angry bird. 荷蘭 Rovio 所製作, 總下載超過 3 億是 2010 年最暢

銷電玩之一。2012 年把 bad pig 製成主角。

4. Candy Crush. 由英國網絡遊戲公司 King 開發。

電玩分類 娛樂電玩 教育 嚴肅電玩

心得: (150-200 字)

電玩遊戲一直都是小孩子童年的重要片段, 假若把科學加入人們接觸程度高的電玩的話, 我覺得, 但可以使遊戲增加了教育意義, 也可以使遊戲變的更有可玩性, 像我的時候就一直接觸有關外太空, 有關策略的遊戲, 使的我對於那些種種產生了極大的好奇心, 因此透過遊戲來傳播教育的話, 我覺得是非常有效的。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 20 日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 四化四乙

姓名: 陳建勳

學號: 109161224

筆記:

從電玩到線上電玩:

E-Mail: _____

掌上遊戲機:

電視遊樂器:

電腦遊戲:

線上電玩: 將個人電腦透過網際網路與遊戲伺服器連接

MARIO: 電玩史上最著的角色之一, 1981年在 Donkey Kong 遊戲中, 稱 Jump man

宮本茂: 創造許多遊戲方面的關卡,

開心農場: 2005年騰訊農場月收入達5千萬人民幣
(芬蘭 Rovio 公司娛樂推出的線上遊戲, 台灣澳翻譯為「憤怒鳥」)

Angry bird: 所有平台中總下載量超過3億, 是2010年最暢銷電玩之一, 也是 App store 最暢銷的應用程式

Candy Crush saga: 英國網路遊戲公司 King 開發
2013年3月超越 Farm Ville 2, 成為 Facebook 平台上最受歡迎遊戲

電玩分類: 娛樂電玩, 教育電玩

心得: (150-200字)

電玩遊戲對現代年輕人來說是不可或缺, 我個人覺得現代科技發達真的是神速, 幾年內就有巨大的突破, 小時候出現的第一代遊戲機, 之後的 Game Boy, PS2, PSP 到現在 Wii 等... 短短幾十年, 就發展了這麼多種遊戲機, 甚至從手搖桿式的發展到現代人類的至為擴型態, 但遊戲介面等等... 電玩遊戲真的是影響健康不要太大沉迷遊戲中, 會造成身心不健康

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月20日

本週主題: 遊戲 Game Team Spiel

系別年班級: 四外三乙 姓名: 王珮晶 學號: 1100161223

筆記: 宮本茂 - MARIO 原創 E-Mail: q21189211@gmail.com

開心農場! 他不盡所有新的活動, 配合季節, 節日... 等。

憤怒鳥: 用鳥打壞蛋豬。

Angry Bird 到搗蛋豬 (Bad Pigg)

CANDY CRUSH: 英國開發 中譯: <糖果大冒險>

電玩分類: ① Entertainment Games ② Serious Games 教育電玩 ③ 以電玩為媒來 mix 非娛樂性的電玩軟件。

a) Puzzle b) Maze c) Word Game d) Quiz e) Casino Games f) Shooting Games

g) Fighting Games ex: 龍珠

h) Action and Adventure i) Simulation 模擬 n) 體感 Games ex: Wii, Gesture

o) 策略遊戲 Strategy Games s) Online Game ex: 魔兽世界 (wow)

心得: (150-200字)

電玩資源: ① Free ② 科學 Museum ③ 科學研究機構 ④ 科學傳播 media

⑤ 教育機構 ⑥ 基金會 ⑦ 商業機構...

題材分類: recommend from CMATH Game Times

< Kings.com > 之 寵物救援

< 科學 Museum >

Science

< 國家地理頻道

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 103年 10月 20日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 四工二甲

姓名: 王煒志

學號: 1101101720

筆記:

E-Mail: wt9414@yehoo.com.tw

科學電玩 - 生物化學

· 蛋白質摺疊 (線上拼圖電玩)

· 美國華盛頓大學遊戲科學中心和生物化學系合作的實驗計劃

科學電玩 - 生物科學史電玩

的事 - 在諾貝爾獎頒獎典禮之前, 博士卻去世了, 只留下他的研究

心得: (150-200字)

遊戲在我們的生活中幾乎是人人都有再玩的, 除了單機遊戲, 還有線上遊戲, 而遊戲的種類也分很多種, 有益智遊戲, 射擊遊戲, 科學遊戲, 賽車遊戲等... 很多遊戲提供我們玩, 遊戲活在我們的生命中, 無時無刻都有人在玩, 不管是手機, 還是電腦都可以玩遊戲, 只是要注意自己會不會沉迷了。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 20 日

本週主題: 遊戲

系列年班級: 四人四甲

姓名: 潘 晴

學號: 1099162128

筆記:

E-Mail: as2830tang@gmail.com

① 開心農場 2009 農曆正月收入 2.4 億, 之後推出新春費而取代的三子劫。

② 憤怒鳥

③ CANDY CRUSH 英國網路遊戲公司 King 開發, 2013 年 3 月起超越 Farm Ville 2, 成為 FB 平台上最受歡迎遊戲, 每日有 4 億 5 千萬名玩家

· 遊戲分類: Entertainment Games

科學電玩

Serious Games

科幻電影: 毀滅大獸

· Puzzle

科學期刊: Dr. Who (超時空博士) - BBC

· Maze

· Action and Adventure

· Word Game

· Simulation Ex: 開飛機

· Quiz

· Gesture gaming Ex: Will

· Casino Games

· Strategy Game

· Shooting Game

· MORPG Ex: 魔界世界

· Fighting Game

科學電玩列表:

推薦: 兼原妮妮架 & 任播功能的電玩

· 互動教學

致不不易

· 即時連線結

① 具有挑戰性 & 教育性的電玩製作價格高昂

· 線上社群

② 優質的科學線上電玩有待繼續設計開發

④ 科學傳播效果有待科學驗證。

心得: (150-200 字)

遊戲往往在讓人打壓, 因為其趣味性讓人有好奇心, 所以學國高中時期很喜歡玩 online game, 分成多種職業, 然後能從其中認識許多朋友, 會讓人有種「心靈支柱」的安全感, 但 online game 就是現在流行的手機遊戲時常會浪費我們很多的時間在虛擬世界, 無意義的但 online game 就是讓人迷失, 失去自我。但是許多益智遊戲、模擬遊戲, 透過遊戲我們能世界裡, 偶爾讓人迷失, 失去自我。但是許多益智遊戲、模擬遊戲, 透過遊戲我們能學習到「實務」上的邏輯、推理, 例如三國遊戲的歷史背景, 讓許多小朋友從中認識許多歷史人物及背景, 而從中成長。

透過遊戲可以訓練人的反應能力、記憶能力、思考能力, 從「玩」中學習, 但是別太沉迷, 這樣才是有益身心健康的三子劫。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題: 遊戲

系列年班級: 四文四甲

姓名: 李允榕

學號: 1099163129

筆記:

E-Mail: jessielee22@hotmail.com

從電玩到遊戲機

掌上遊戲機
電視遊戲器
電腦遊戲

Mario - 電玩史上最著名角色之一, 至少賣出兩億套

開心農場 - 上海

憤怒鳥 - 芬蘭 Rovio公司

娛樂電玩

教育電玩

垂作冒險

模擬

體感遊戲

策略各遊戲

大型多人線上角色扮演遊戲

心得: (150-200字)

其實對於電玩這部份, 不是有太大的興趣, 所以今天的課覺得蠻沉悶的。

但線上遊戲是個主流趨勢, 如果適當的將教育意義的科學或任何學術議題

與遊戲結合, 使理論在實際層面互相應用達到推廣功能。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月20日

本週主題: 電玩發展

系別年班級: 國文四甲

姓名: 吳嘉峰

學號: 1099163132

筆記:

E-Mail: 023119872002@gmail.com

- 掌上型 → 電視遊戲器 → 電腦遊戲 → 線上電玩 → 手機與行動裝置電玩
- 電玩史上最著名的角色之一: Mario (宮本茂)
- 開心農場、憤怒鳥 (ios, android, Symbian OS)
- 免費線上電玩, 科學博物館, 科學研究機械, 教育機構, 基金會, 商業機構
- 科學電玩, 商業媒體製作。
- 科學傳播效果有待科學留聲聲望。

心得: (150-200字)

- 今天認識了遊戲的發展歷史, 也知道了許多具教育意義的遊戲, 以及更加種伸展出的生物科技遊戲, 藉由遊戲的方式吸引大眾嘗試的機會, 也能夠有更多的互動性及選擇性。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題:

這 ~~遊戲~~ 遊戲

系別年班級:

四文四甲

姓名: 王琬晴

學號: 1099163103

筆記:

E-Mail: sunsun88777@gmail.com

電玩 → 線上電玩

掌上型 → 電視 → 電腦, 線上 → 其他人互動, 連接遠端。

★ MARIO → 義大利水管工人, 吃蘑菇維生。

開心農場 → 快速拓展, 推出新手法。 Angry Birds → 愤怒的小鸟

Andy CRush → 艾國

心得: (150-200字)

電玩從小到大就一直是我還挺喜歡的, 透過線上方式, 運用科學小嘗試結合遊戲, 讓更多人了解科學, 還滿有趣的。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月20日

本週主題: Online Game

系列年班級: 國金四甲 姓名: 謝志忠 學號: 1099132145

筆記: _____ E-Mail: _____

掌上遊戲機 → 電視遊樂機 → 電腦遊戲

o Mario

電玩史著名角色之一

1981年在 Donkey kong 出現

o Candy Crush

網路公司 King 開發

每月有4億546百萬玩家

o 開心農場

上海五分鐘公司發表

2009年月收入達54萬人民幣

電玩: 娛樂電玩、教育電玩

分類: 拼圖遊戲 射擊遊戲

迷宮遊戲 打鬥遊戲

益智遊戲

填字遊戲

線上賭城

o 憤怒鳥

Angry Birds 芬蘭 Rovio 公司推出

App store 暢銷應用程式

2012 推出 搗蛋豬

心得: (150-200字)

剛這些精緻桌上型遊戲，來累積，都為期望能
腦越融，如此，都為期望能
電畫面都如此，了C產品，
再到大畫，也是，
視，不只畫，也是，
電新遊而板電腦，
機陣上帶有平
掌上推掌攜更
從遊以子限在
戲，若從更，
遊，你變電
現迷，化
在出越，
玩現迷，化
都中來越，
每天活越來，
幾年的生也輕薄，
幾年的生也輕薄，
大在載，
小到有迷，
從遊以子限在
掌上推掌攜更
從遊以子限在
機陣上帶有平
電新遊而板電腦，
視，不只畫，也是，
再到大畫，也是，
腦越融，如此，
電畫面都如此，了C產品，
來累積，都為期望能
腦越融，如此，都為期望能

做到隨身攜帶但沒有負擔的目標。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 20 日

本週主題: 線上科學遊戲

系列年班級: 四外三乙

姓名: 陳以欣

學號: 1100161246

筆記:

E-Mail: hsin19921111@gmail.com

電玩 [娛樂電玩
嚴肅電玩/教育電玩
(科學電玩多被歸類於此)

伏克: { 主動選擇
隨時連結
即時回饋
線上社群

電玩 [拼圖遊戲
迷宮
填字
益智問答
線上賭城
射擊遊戲
打鬥

挑戰 { 兼顧娛樂與科學傳播的電玩設計不易
具有挑戰性與教育性的電玩製作價格高
伏克的科學線上電玩有待研發
科學傳播效果有待科學實驗証

心得: (150-200字)

今天講師介紹了許多電玩，娛樂電玩的部份很熟悉，因為幾乎都有玩過，像是曾經紅極一時的「開心農場」和「candy crush」，那時幾乎全民都在玩，大家都愛不釋手，遊戲幾乎成了生活重心，只要一有空檔就會馬上開遊戲！

而引起我更大興趣的是科學教育部份的電玩，如果可以透過玩遊戲的過程學東西，效果一定很大並能引起學習的動機，小時候我就非常喜歡玩電玩，如果那時就發現這些網站，可能就會引起學數學和理化的興趣了！遊戲比單純上教科書學習有趣許多。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題:

系別年班級: _____ 姓名: 許安復 學號: 1099161123

筆記:

E-Mail: _____

hand-held → video game → computer game

entertainment games 娛樂電玩

Serious games 嚴肅電玩/教育電玩

拼圖遊戲 puzzle

迷宮遊戲 maze

填字遊戲 word game

益智問答 Quiz

線上賭場 casino games

真人射擊遊戲 shooting game

打鬥遊戲 fighting game
心得: (150-200字)

如果以遊戲的開式來傳播科學

會讓科學更平易近人. 透過遊戲

會讓採作者加強思考. 且比起

紙本, 遊戲的方式更能加深記

憶. 因為答案通常是即時出現.

互動性較高. 比起文獻或資料.

真的有趣多了. 而這些教育電玩

其實不難發現. 也越來越普遍.

科學博物館也大多透過遊戲

來讓民眾更了解科學. 概況

利用路上也會有很多遊戲可以玩

所以比起打打媒體電玩. 背面可以使用
碎片時間. 玩教育電玩有贏教多了.

電玩分類

動作冒險 action and adventure

模擬類 simulation

體感遊戲 gesture gaming. ex. Wii

策略遊戲 strategy game.

大型多人線上角色扮演遊戲

MMORPG - massively multiplayer

online role-playing game).

ex: 魔獸 World of Warcraft, New

新層面 娛樂性 且傳播科學功能

→ 語言+不易

有如此單元的教育到作電玩

→ 基礎不在 價格高

價值系統上科學電玩

→ 有待繼續研究

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 年 月 日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 週工二甲

姓名: 周沁迪

學號: 1101107129

筆記:

E-Mail: 05056035@gmail.com

分類:

線上和實體遊戲主機平台

傳統遊戲機

有別於其他終端行為

手持式遊戲機 (掌上型)

掌上型遊戲機 (hand-held)

電視遊戲機 (video game)

電腦遊戲 (console game)

遊戲主機 遊戲機 掌上型

心得: (150-200字)

今天的課程主題意義很大

另外, 還想到會有這些遊戲

這一次講了很多遊戲機

以來, 遊戲機類別的

這些遊戲機的名稱分類

這些遊戲機作詳細的介紹

這些遊戲機

手持式遊戲機 掌上型

開心農場

MARIO

Happy Farm 二極性農場

而這些上最著名的是

上海五分鐘公司開發

而這些, 1981年在 Donkey

快也高

Kong 遊戲中也出現稱為

Angry Birds, 英國 Rovio 公司

Jump Man

發明

至少會出現這套

2009 12月 遊戲 小霸王遊戲公司開發

富士茂 MIYAMOTE

CANDY (RUSH SAGA)

SHINJI YAMAZAKI

簡格 Landy flash, 英國開發

富士公司

遊戲公司 2009 開發

遊戲機類: Entertainment games

任天堂 2009 開發

、遊戲機類/遊戲機類

任天堂 2009 開發

、科學遊戲, 大部分在

任天堂公司

目前為止 遊戲機類

、任天堂遊戲 (1982年)

、任天堂遊戲 (1982年)

、任天堂遊戲 (World Game)

、任天堂遊戲 (Q版)

、任天堂遊戲 (1982年)

、任天堂遊戲 (1982年)

、任天堂遊戲 (1982年)

背面可以使用

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 四師三乙

姓名: 莊明學

學號: 1100101223

筆記:

任天堂 創辦人: 宮本茂

電玩分類: 娛樂、嚴肅、教育 (以電玩的來精來融合教育性質的東西)

標題: 拼圖

益智、迷宮、填字、線上拼圖、射擊、打鬥

科學電玩特點: 主動選擇、隨時連結、即時回饋、線上社群

心得: (150-200字)

前句成語說「寓教于樂」這句成語非常適合今天的主题。最近在網路上看到一段宮本茂說過的話,「玩遊戲會使人變壞,當初他們也是這樣講搖滾的」,遊戲本身陣娛樂性質外,多數還有教育的性質,儘管當初設計沒加入這些元素,像我能常玩的射擊遊戲,有些如果直接瞄準物移動中的需要時間,隨著目標物移動方向的更廣,還有快慢所量,子彈量就需要更多,也就是準心要放在目標物移動方向的更廣,還有上坊所要加入的府量就需要更多,也就是準心要放在目標物移動方向的更廣,還有上坊因為物心引力),這就是我在遊戲中所學到的準心要放在目標物移動方向的更廣,還有上坊之前還聽他說過「在遊戲中所學到的準心要放在目標物移動方向的更廣,還有上坊」,這就是說說,說說遊戲比上課有趣多了,只是老話一句,不能太沉迷,係將自己就是因沉迷遊戲而耽誤學業的一個例子。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年10月20日

本週主題: 線上電玩

系列年班級: 四子四丙 姓名: 張卓恩

學號: 1099105313

筆記:

線上電玩 (online game)

E-Mail: qweewg500@gmail.com

特性: 將個人電腦透過網絡與伺服器連接, 彼此合作完成任務。

科學電玩優點:

主動選擇
隨時連結
即時回饋
線上社群

Mario 馬利歐 - 宮本茂

The father of modern video game

開心農場

Angry bird

電玩分類:

Candy crush

Entertainment games 娛樂電玩

Serious Games 嚴肅電玩 / 教育電玩

科學線上電玩

1. 免費科學電玩
2. 科學博物館
3. 科學研究模擬
4. 科學傳播媒體
5. 科學頻道電玩
6. 生物科學史電玩

心得: (150-200字)

相信每個人小時候都有接觸過電玩遊戲, 不管是從前的

掌上型或是到使用電腦玩線上遊戲, 然而, 現在“玩遊戲”

變得非常方便普遍, 不只小孩愛玩, 甚至大人還玩得更加

厲害, 尤此可見, 現代人的休閒模式已經與從前大不相同了。

那藉著電玩, 可以更加吸引小孩的興趣, 從老師上課中

舉例很多款小遊戲, 都是些結合科學趣味的遊戲,

藉著玩遊戲吸收新知識, 那些“遊戲”能夠玩得

開心又使大腦更加健康, 我相信是很多父母樂見的。

背面可以使用

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月20日

本週主題: 科學  online game

系別年班級: 四資四甲 姓名: 侯峻煌 學號: 1099137101

筆記: 電玩發展 E-Mail: a5081421@gmail.com

掌上 → 電視 → 單機 → 線上 → 手持:

代表 Super Mario → 開心農場
Angry Bird → Candy Crush Saga

科學電玩大多歸類於教育電玩

過 - Puzzle - Action and Adventure

戲 - Maze - Simulation

類 - Word Game - Gesture Gaming

費 - Quiz - Strategy Game

- Casino Game

- Fight Game - Martyr

科學電玩來源

· 免費線上電玩

· 科學博物館

· 科學研究機構

· 科學傳播媒體

· 教育機構

· 基金會

· 商業機構

心得: (150-200字)

電玩遊戲的發展在人類的生活中心占有很大的地位,而電玩的定位,也慢慢從娛樂轉變為各式各樣的功能,也添了教育,在教育小朋友時,只是跟他們用口頭說明是不太可行的,所以發展出了用互動遊戲的教育小朋友,但效果還是有的,而且是又發展了電玩透過線上教育的方式,比較容易成功的吸引的小朋友的目光,也可以跟小朋友即時互動,讓小朋友快速的獲得成就感,對於學習的興趣也上升了,可見由電玩的方式來教科學是有效的且很便利。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題: 電玩

系列年班級: 四資四甲 姓名: 李豐霖 學號: 1099187104

筆記: 電玩的發展 E-Mail: st998209@gmail.com

掌上型電玩 → 電視 → 單機版 → 線上 → 手持

代表遊戲 super mario

happy farm

angry bird
candy crush saga

科學電玩 回歸於教育電玩

遊戲教育 遊戲分類 - 拼圖 - 迷宮 - 拆字 - 猜迷 - 打磚	- 動作 - 雜遊 - 體感 - 策略 - 大型外線上 - 能辨識	科學電玩資源 - 免費線上電玩 - 科學博物館 - 科學研究媒體展	教學媒材 - 基金會 - 商業機構
---	--	--	-------------------------

心得: (150-200字)

現代的小朋友因為電玩的盛行,而更為早熟了,電玩使用者年齡也逐漸下降,很多散教者,會利用電玩來加課小朋友的印象,對學習也更快更常,但也存在缺點,近視的小朋友也愈來愈多。適度的電玩才可以沉迷電玩的小朋友也愈來愈多。適度的電玩才可以對教育有幫助。電玩的發展在我們生活中已經佔有一席之地了,電玩的發展也不再只有娛樂,我們頭腦會有一個圖片記憶區,經過電玩圖片來記憶是便利的教育方法。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題:

線上遊戲

系列年班級: 四模四甲

姓名: 洪廷鈞

學號: 1099106145

筆記:

E-Mail: _____

電子遊戲類:

① 女學集電玩

② 嚴肅電玩/教育電玩

科學串玩多不複雜類 於嚴肅電玩

科學線上串玩資源:

科學博覽館、教育機構、基金會, 科學傳播

科學電玩: 科學科學

媒體

高媒體製作

心得: (150-200字)

線上遊戲對於我們這年紀的人來說算是滿認識, 從國中時期的RPG環境算起... 諸如此類。後來線上遊戲越來越興盛, 從一開始的進入遊戲支援, 到免費遊玩, 一步步去吸引了越來越多人遊玩, 今天上完才知道原來教育科學機構有開發教育科學用的免費電玩遊戲來使大眾遊玩, 並從中學習科學知識。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 2022年11月20日

本週主題: 電玩

系列年班級: (D) 林文廷修 姓名: 林文廷修 學號: 1098161246

筆記: E-Mail: watt19901224@gmail.com

掌上遊戲機 (hand-held) 電視遊戲機 (video game) 電腦遊戲 (computer game)

線上電玩 (online game) 第三人稱俯視過關網路連線個人伺服器、透過雲端服務進行遊戲
MMORPG - 有許多其他類型的發展、原版本至少賣出2億套。

Angry birds 在許多平台線上下載量超過3億。

Candy Crush, Saga 2013年3月開始 Farmville 2 成為 Facebook 上最受歡迎、遊戲、每月有2億5千6百萬
player tournament games. / serious games. 上電玩的架構來自於非娛樂性內容的課外
玩票。

科學電玩多為 serious game.

分類: puzzle, Maze, Word game, Quiz, Casual Games, Shooting games, Fighting games.

Atetion and Adventure. Simulation: (resque gaming, Strategy game.
動作冒險 策略

MMORPG. (massively multiplayer online role-playing game).

科學線上電玩資源: 免費線上電玩. 科學博物館. 科學研究所. 林文廷修. 教育機構. 基金會. 商業機構.

心得: (150-200字)

電玩一直都是小朋友最愛的、將科學知識融入電玩、讓小朋友可以在遊戲中學習、
雖然這一個簡單的想法、但真正的挑戰在於、要將科學知識結合電玩、同時又具有娛樂性。
若能達成上述情況、將是科學傳播的一大助力。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期：____年__月__日

本週主題：線上遊戲

系別年班級：四英二四甲 姓名：洪煥程 學號：10991108108

筆記：

想玩是不是媒介通道

E-Mail：_____

心得：(150-200字)

我覺得，如果網路遊戲傳播科學實驗，科學傳播的速度一定更快速，不過遊戲內容也更短暫罷了。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102 年 11 月 20 日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 四電四甲

姓名: 李家冰

學號: 1099104127

筆記:

線上電玩: 為個人電腦透過網路伺服器連接。 E-Mail: 0105tdr@gmail.com.tw

宮本茂: 創造許多銷售最多、維持最久、影響最大的電玩。

電玩分類: 娛樂電玩、教育電玩。細分為: 拼圖、迷宮、填字、益智問答、線上賭城、射擊、打鬥遊戲等。

科學線上電玩資源: 免費線上電玩、科學博物館、科學研究機構科學傳播媒體、教育檯檯、基金會、商業檯檯等。

心得: (150-200字)

還記得小時侯對 Game Boy 愛不釋手, 當時的 Game Boy 遊戲機只有黑白畫面而且一個遊戲就要一片卡夾, 那時玩神奇寶貝玩得很瘋狂, 甚至半夜還起來偷玩, 後來又發展出彩色畫面, 一個卡夾裡面有幾個遊戲, 之後又發展出很多遊戲檯檯, 畫質越來越好, 越細緻更現實和實物越接近, 線上遊戲更多元更豐富, 更多種類任君挑選, 不單只有一堆的打怪練功遊戲, 也有很多益智、教育類型的遊戲讓遊戲不再只有娛樂的作用, 還可以學習英文, 也可以訓練自己的反應能力, 活化腦細胞, 是跟生活不可缺的一部份。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年11月20日

本週主題:

遊戲

系別年班級: 國子國乙

姓名: 吳宗祥

學號: 1099105255

筆記:

E-Mail:

從電玩到線上電玩: 掌上遊戲機 → 電視遊戲器 → 電腦遊戲
科學電玩多被歸類嚴肅電玩/教育電玩

^{優點}主動選擇、隨時連結、即時回饋、線上社群

兼顧娛樂性與科學傳播功能的電玩設計不易
科學傳播效果有待驗證

具有挑戰性、教育性的電玩製作價格高昂

心得: (150-200字)

遊戲不單單只有用來娛樂, 其實也可以很有教育意義, 電玩從以前的掌上型演變到現在線上遊戲, 如動腦益智遊戲就很適合成長中的小朋友玩, 數學遊戲就很適合用來輔助學習, 線上的遊戲有可以即時互動的好處, 有任何問題都可以即時發問, 其實教育電玩也可以很輕鬆, 不用那麼嚴肅。

札記卡

科學傳播媒體通路

日期： 年 月 日

本週主題：遊戲

系別年班級：四子四乙

姓名：施孟遠

學號：1091052250

筆記：

^{發展}

E-Mail:

電玩：^{發展} 掌上遊戲機 → 電視遊樂器 → 電腦遊戲
科學電玩多被歸類為螢幕申玩 / 教育申玩

兼顧娛樂性與教育性的電玩設計不易
具有挑戰性製作者的電玩製作費昂貴
優質的科學線上電玩有待繼續研發
科學傳播效果有待科學傳播

心得：(150-200字)

這次的課程介紹了從以前到現在的遊戲，讓我們
好懷念，從以前的 someboy 就開始有了，到現在動
線上遊戲，真明時代在進步，也越來越
多元化了，以前的遊戲都是簡單互動，現在
在線上遊戲互動則是大家，這有些也會
物以類聚，真覺得很有趣

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 103年 11月 20日

本週主題: 科學傳播教學遊戲

系別年班級: 四樓四甲 姓名: 謝維正 學號: 1099106151

筆記:

E-Mail: sd_456aaf@yahoo.com.tw

從電玩到線上電玩

開心農場, Mario, Angry Birds
Farmville



電玩分類

Entertainment Games

Serious Games

Puzzle

Maze

Word Game

Quiz

Casino Games

Shooting game

心得: (150=200字)

Fighting game

Action and Adventure

Simulation

Casual gaming

Strategy game

massively multiplayer online role-playing game.

美顏教學性與科學傳播的功能由玩設計不易
具有挑戰性與教育性的電玩製作價格高昂
優質的科學電玩有待繼續研發

透過遊戲學習也是學習的方法,雖然我對於較高階知識能否透過
遊戲學習得感到懷疑,在我國中時期曾參考書內容都會附一片遊戲
光碟輔助教學,但其難度一直與課本有落差,而且其遊戲界面相對
於商業遊戲不管是豐富性、娛樂性都有落差,不過對於其教育可以3D
發現克服一些3D表現科學概念法完善或清楚明白顯現之處

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11月 20日

本週主題: 遊戲

系別年班級: 四工二甲

姓名: 呂紹聖

學號: 1101107107

筆記: 掌上遊戲機、
電玩 掌上遊戲樂器、
↓ 電視遊戲、

線上電玩 電腦遊戲、

*宮本茂
創造許多銷售最多、維持最久、
影響最大的電玩

E-Mail: 034830829@Yahoo.com.tw

*線上電玩 (online game): 利用網路與遊戲伺服器連接

* MARIO 在 200 多個電玩中出現, 賣出 2 億套 !!!

* CANDY CRUSH SAGA 在 2013 年 3 月 成為 Facebook 平台上最受

歡迎的遊戲
粉分類: 拼图遊戲、迷宮、填字、益智問答、線上賭城、
射擊遊戲、打鬥遊戲

心得: (150-200 字)

電玩已經發展到線上電玩了, 也變成與人之間互動的一種方式, 像是 2008 年上海五分鐘公司的「開心農場」當時大家都在玩, 也增加了一些話題。還有記得小時候常常在電腦玩馬利歐的遊戲, 今天才知道原來 MARIO 出現在那麼多遊戲中呢! 現在已經發展到連用手機都可以玩遊戲了, 像是 candy crush 和憤怒鳥已經很紅了! 這些娛樂性電玩帶給我們的影響真的不小!

札記卡

科學傳播媒體通路

日期: 102年 11 月 20 日

本週主題: 近遊

系別年班級: 四工二甲

姓名: 詹于柔

學號: 1101107105

筆記:

E-Mail: 00000830125@gmail.com

- * 掌上近遊遊戲 → 電視近遊遊戲 → 電腦近遊遊戲
- * 基本上電玩將個人電腦透過網路與伺服器連接
- * MARIO = 電玩中最著名的角色之一，發展出許多其他類型的近遊 ex: 賽車
- * 宮本茂 = 創造許多多銷售最多、維持最久、影響最大的電玩
- * 開心農場 = 2009 年收入達 5 千萬人民幣 (約台幣 2.44 億)
- * 憤怒鳥 = 芬蘭 Rovio 公司娛樂推出的現上近遊，具有趣味讓人著迷，且價格低，所有平台中心都下載量超過 3 億，2010 最暢銷電玩之一，也是 App store 最熱門應用程式之一
- * Candy Crush = 英國網路遊戲公司 King 開發，每月擁有 4 億 6 千萬 5 百萬玩家

心得: (150-200 字)

現代科技發展起來越厲害，不管是在哪方面都一直在發展，近遊從掌上型到電視遊戲再到電腦遊戲，一台小小的電腦只要有些網路就有玩不完的遊戲，還可以和不同玩家互重呢！現在非常多人使用的臉書，裡面也配合了許多有趣近遊，很多有名的遊戲我也玩過，像是開心農場、水方架相、Candy Crush... 真的滿好玩的，是一種休閒放鬆的選擇之一，或可以後會開發得更厲害，連滑鼠、鍵盤都不用就可玩近遊！