

南華大學 102 學年度第 1 學期

《科學傳播媒體通路》札記卡

課程日期 11/20

系級 傳播 4A

學號 99301044

姓名 蔡宓玓

上課心得：(字數 150-200 字左右)

電玩概分成娛樂性電玩 Entertainment Games, 和嚴肅性電玩 Serious Games, 我們一般較常接觸的屬於前者, 包括資歷長久影響力大的馬利歐和造成紅及時的問候語「今天偷菜沒?」的 FarmVille, 還有帶來廣大週邊效益的 Angry Bird。這些我們用在殺時間的電玩透露著我們的使用習慣及科技平台進步, 從早期的遊戲機轉變為(社群)網站和行動載具, 而電玩能否成為教育傳播的工具? 老師展示：幫助小學生學習數學、生物... 等網站教育與科學電玩, 所以, 我認為答案呼之欲出, 電玩結合動畫提昇了學習的趣味和吸力, 透過大眾會接觸的通道, 讓科傳普及, 不過老師也提到製作科學電玩的開發所需人力、經費龐大, 幸好科學電玩能使用的領域很廣, 還是值得投入! 況且從小朋友, 青年、家長... 等族群都有專有的市場, 但網頁等待時間不能太久就是了(老師說平均是 2 分鐘)。