

明新科技大學

企業管理系

畢業專題研究報告

桌上遊戲設計－適者生存

學生：游琇淇 姜義柯 杜映潔

指導老師：姜台林 博士

中華民國一百零七年十二月

摘要

本研究在為大專學院之學生與教師，所設計的一套桌上體驗式學習遊戲並融入人力資源管理課堂中實施。

桌上遊戲的幾個「視角」，一般而言，玩家們在分析一款遊戲的時候，會從以下四個方面去切入：主題（一款遊戲預設的情境或故事）、美術/配件（將主題、機制具象化呈現的部分）、機制（驅動玩家進行遊戲的規則架構）、耐玩性（願意繼續探索遊戲的可能性）。（關鍵評論，2015）

本研究以「遊戲」角度，融入人力資源管理教材，並以設計思考之以人為本與動手做的精神，來結合教育課程與桌上體驗式學習遊戲。在遊戲過程當中可以讓參與者學習到人力資源管理課程，也能培養興趣與增加學習注意力，並達到延續學習的效果。

【關鍵詞】 桌上遊戲、體驗式學習、人力資源管理、設計思考。