

主辦機構



支持機構



教育局
商校合作計劃

桌遊專業指導



跨學科

C - EXPLORE

全港中學生 創作大賽 2024

設計桌上遊戲 尋找個人興趣及未來工作方向



何詠茵博士
香港浸會大學跨學科本科課程部
總監兼首席講師



跨學科



- EXPLORE

全港中學生 創作大賽 2024

設計桌上遊戲 尋找個人興趣及未來工作方向

比賽背景

- 由香港浸會大學跨學科本科課程部 (DTUP) 和香港遊樂場協會合辦
- 教育局商校合作計劃 (BSPP) 全力支持
- Capstone Boardgame Co.專業指導
- 期望透過比賽鼓勵中三至中五學生，以尋找個人興趣及未來工作方向為主題，設計一個桌上遊戲，亦從遊戲中舒緩壓力。





比賽簡介

- 透過設計遊戲尋找個人興趣，探索跨學科合作，想像未來新興工種
- 冠軍作品將製作成大型桌遊作品，供公眾參與。其他入圍作品的設計模型亦會同期展出
- 比賽符合 OLE (Other Learning Experiences) 及 CAS (Creativity, Action, Service) 兩大學習範疇的要求，並培養學生創意、團隊協作技巧、設計思維及提升自我價值



跨學科

C - EXPLORE

全港中學生 創作大賽 2024

設計桌上遊戲 尋找個人興趣及未來工作方向

報名截止 (2024年4月26日下午5時正前)

開幕禮、主題講座及工作坊
(2024年5月4日上午於浸大校園內)

準決賽、決賽及頒獎禮
(2024年 7月6日於浸大校園內)

- 準決賽分組匯報 (上午)
- 決賽匯報及頒獎禮 (下午)

作品公開展示，供公眾參與 (2024年9月)



網上參加表格



什麼是跨學科?



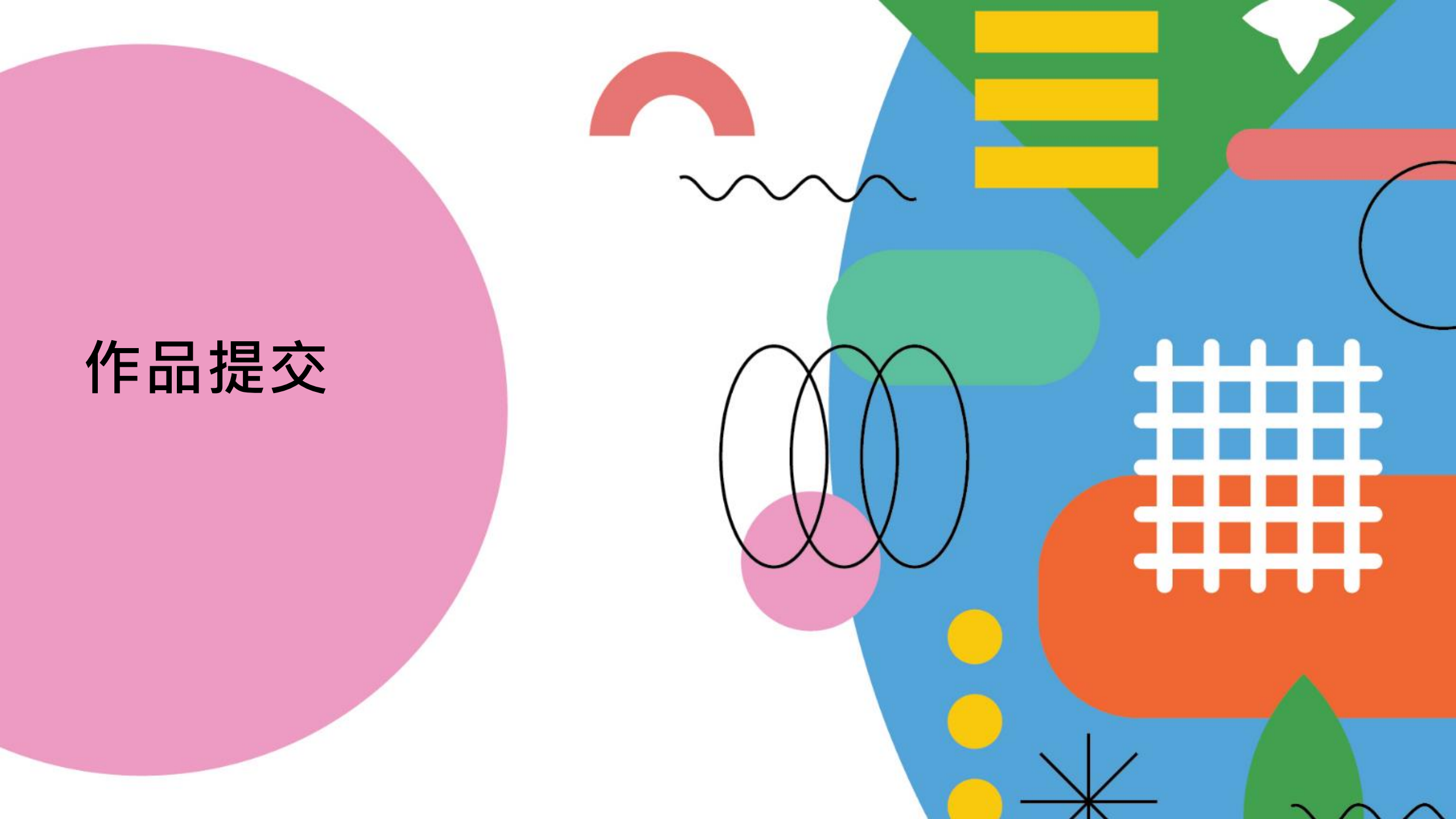


什麼是跨學科？

- 跨學科是一種新興的學習思維及體驗，讓學生結合不同學科知識以及技能。
- 學生在設計大型桌遊作品的過程中，可以綜合運用不同的學科知識，結合不同組員的技能，合作構思及完成創新而帶出主題訊息的桌遊作品。
- 同學們需在設置桌遊關卡及機制的同時平衡難度、玩家體驗等不同考慮因素，學習從多角度思考問題。學生同時可以更全面地了解自己的興趣愛好，以及重新思考未來職業規劃的方向。



作品提交





設計主題及基本資料

- 設計主題：尋找個人興趣及未來工作方向
- 遊戲性質：團體遊戲
- 遊戲時間：約 10 分鐘內完成
- 玩家人數：多人或隊制
- 玩法須適合中學生
- 語言：不限



An abstract geometric background featuring a large teal circle on the left, a yellow shape on the right, and various other geometric elements like a blue square, a green arc, a red star, and a grid of orange squares. The text '桌遊設計' is centered within the teal circle.

設計要素

- 你又有沒有想過，設計一副桌遊時，需要考慮什麼要素呢？
 - 遊戲目標
 - 遊戲玩法
 - 遊戲道具
 - 遊戲平衡
 - 遊戲主題
 - 遊戲規模
 - 測試和反饋

資料來源:  CAPSTONE



設計要素

- 1. **遊戲目標**：確定遊戲目標是遊戲設計的核心(例如勝利和失敗條件，或預期達到目的)
- 2. **遊戲玩法**：設計遊戲的基本玩法，包括遊戲的規則、遊戲的流程和遊戲的互動方式等等。
- 3. **遊戲道具**：選擇適合的遊戲道具，包括遊戲板、遊戲卡牌、骰子、棋子、計分板等等，遊戲道具的設計需要考慮美觀、功能性、耐用性等因素。

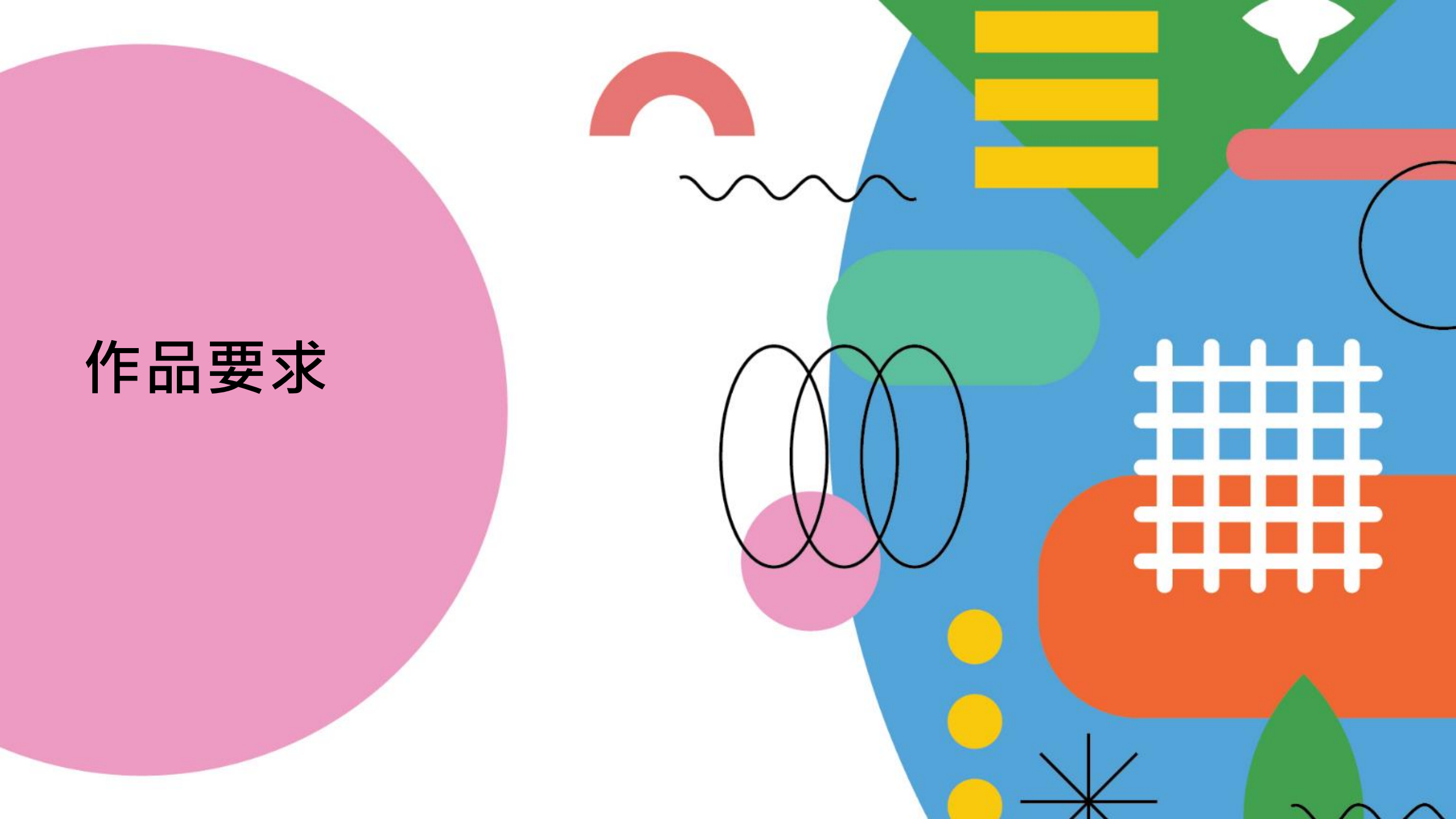
4. **遊戲平衡**：設計遊戲時需要考慮遊戲的平衡性，避免出現遊戲過於簡單或過於困難的情況。

6. **遊戲規模**：根據遊戲的規模和成本，選擇合適的設計和製作方式，確保遊戲可以在預算和時間內完成。

5. **遊戲主題**：遊戲主題是吸引玩家的一個重要因素，需要選擇吸引人的主題並在遊戲中體現出來。

7. **測試和反饋**：設計完成後，需要進行測試和收集玩家反饋，以便進行修改和完善，達到更好的遊戲體驗。

作品要求



作品要求

跨學科

C - EXPLORE

全港中學生創作大賽2024

設計桌上遊戲 尋找個人興趣及未來工作方向



15 分鐘的中
文或英文
匯報及簡報
一個

遊戲設計模型

一個





遊戲設計模型

1. 作品要求

- 參賽者須發揮創意製作一套棋盤及配件，設計內容須以「尋找個人興趣及未來工作方向」作為主題，**並為其設計命名**
- 如選擇採用棋盤形式，棋盤尺寸應為 60cm x 60cm或以內，**圖形不限**
- 參賽作品可以繪畫或手作，亦接受電腦繪圖及 AI 繪圖





遊戲設計模型

2. 提交方式

- 簡報檔案上傳到網上連結（大會提供），遊戲設計模型於比賽現場提交

3. 匯報方式

- 參賽隊伍將於香港浸會大學進行比賽。每組需準備一個 15 分鐘的中文或英文匯報及簡報，以及一個遊戲設計模型，同學需帶同遊戲設計模型到比賽場地匯報。



評分準則





評分準則

1. 遊戲設計意念 (20%)
2. 跨學科元素 (20%)
3. 美術技巧及構圖設計 (20%)
4. 匯報技巧 (20%)
5. 遊戲機制 (20%)





評分準則

遊戲設計意念

20%

- 桌上遊戲是否設計獨特和創新，同時符合中學生參與？
- 遊戲設計是否能夠有效地幫助參與者尋找個人興趣和未來工作方向？
- 遊戲設計有否鼓勵參與者積極參與？

跨學科元素

20%

- 製作遊戲過程中有否融合不同學科知識，並有效回應主題？

美術技巧及構圖設計

20%

- 美術設計 (插圖、顏色選擇、版面設計、棋盤或配件(如適用)等) 是否清晰、吸引、易於理解？

匯報技巧

20%

- 表達方式和技巧 (10%)
- 對提問的理解和回應 (10%)



評分準則

遊戲機制

20%

- 遊戲公平性：確保遊戲機制的公平性，讓所有玩家都有機會贏得遊戲。
- 互動性：例如交易、競爭、合作等，以確保玩家可以有豐富的互動體驗。
- 平衡性：平衡關卡的挑戰性與流暢的遊玩體驗，令玩家能夠順利進行遊戲。
- 規則清晰明確，讓玩家容易理解和遵守。





獎品

- 冠軍 (1名) - 港幣 \$ 4,000現金券；冠軍作品將被製作成大型桌遊作品**，供公眾自由參與
- 亞軍 (1名) - 港幣 \$ 2,000現金券；設計模型將於公眾展覽展出
- 季軍 (1名) - 港幣 \$ 1,500現金券；設計模型將於公眾展覽展出
- 其他入圍作品 - 設計模型將於公眾展覽展出

獎項

(以下獎項將由準決賽評審評選)

- 最具團隊精神獎
- 最佳匯報組別獎
- 最具跨學科元素獎
- 最優異設計獎
- 最具創意獎
- 最佳團隊導師獎 (將頒發予冠軍隊伍帶隊老師)
- 最踴躍參與學校獎

*所有參加者必須出席『跨學科 • Co-Explore』全港中學生創作大賽2024 開幕禮、主題講座及工作坊 (2024 年 5 月 4 日) 和準決賽、決賽及頒獎禮 (2024 年 7 月 6 日) 才可獲頒參與證書。

** 得獎作品必須符合相關製作要求。主辦單位及場地保留最終作品之修改和展出權利，同時有機會因應場地及製作要求等原因，調整最終得獎桌遊作品之設計。





跨學科

C - EXPLORE

全港中學生創作大賽2024

設計桌上遊戲 尋找個人興趣及未來工作方向

2024年5月4日(上午) 於浸大校園內主題講座及工作坊

桌遊專業指導



會詳細講解桌遊設計 桌遊示範及體驗



- 網上參加表格
報名截止日期:4月26
日下午5時正前





查詢

時間：星期一至五 上午9時至下午6時
(辦公時間後收到查詢會在下一個工作天回覆)

香港浸會大學跨學科本科課程部

項目統籌 黃邦彥

電話：(852) 5585 1789

項目主任 梁嘉盈

電話：(852) 3411 2154



<https://transdisciplinary.hkbu.edu.hk/tpcontest>

Email: tp-info@hkbu.edu.hk

IG: @hkbutpcontest

