



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

黑棉開拓者

指導教授：謝淑玲 教授

組員名單：呂冠霖 B08C008

羅弘昕 B08C030

陳桐煒 B08C031

蔣竣安 B08C033

中 華 民 國 1 1 4 年 0 5 月



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系專題口試委員審定書

黑棉開拓者

指導教授：謝淑玲 教授

組員名單：呂冠霖 B08C008

羅弘昕 B08C030

陳桐煒 B08C031

蔣竣安 B08C033

指導教授：謝淑玲

口試委員：陳建剛

李靜怡

中 華 民 國 1 1 4 年 0 5 月

謝 誌

本專題報告得以順利完成，首先要感謝恩師謝淑玲老師細心引導我們，耐心的協助我們，克服研究過程中所面臨的困難，給予我們最大的協助，使本專題得以順利完成。

研究報告口試期間，感謝李靜怡老師、陳建興老師不辭辛勞細心審閱，不僅給予我們指導，並且提供寶貴的建議，使我們的專題內容以更臻完善，在此由衷的感謝。

最後，感謝系上諸位老師在各學科領域的熱心指導，增進商業管理知識範疇，在此一併致上最高謝意。

呂冠霖
羅弘昕
陳桐煒
蔣竣安

謹誌

中華民國114年05月於嶺東

摘要

本專題旨在設計一款結合跑酷模式與角色扮演的教育遊戲，透過互動式遊戲讓玩家認識歷史事件與種族議題，並進一步激發玩家的批判性思維與道德反思。選擇製作這款遊戲的原因在於，遊戲作為沉浸式媒介，能以獨特的方式將歷史知識轉化為玩家的親身體驗，遠比傳統文本或影像更能引發情感共鳴。

首先，遊戲具備即時互動性，玩家在遊戲中將透過角色操控與劇情選擇影響遊戲進程，這種互動式體驗能讓玩家切身體會歷史中的抉擇與後果。遊戲背景設定於戰火紛飛的歷史時期，玩家將面臨生死攸關的選擇，每當角色死亡，進程無法復原，這種「永久死亡」機制強調了歷史的不可重複性，並讓玩家從中認識每一個選擇的重要性。

其次，遊戲作為數位教育工具，能夠將複雜的歷史事件轉化為玩家可理解的互動情境。玩家不僅能在遊戲中學習歷史知識，還能透過角色互動與劇情發展，理解種族歧視與文化衝突的成因與影響。這種設計能引導玩家從互動中反思社會議題，並培養同理心與批判性思維。

最後，選擇製作這成遊戲是因為遊戲設計具備全球傳播潛力。相較於靜態文本或影片，數位遊戲能夠透過網路平台（如 Steam、Google Play、Epic Games）快速觸及全球玩家，並支援多國語言版本。這種設計讓來自不同文化背景的玩家皆能體驗遊戲，進一步促進種族與文化議題的跨文化交流。

我們希望這款遊戲能夠讓玩家不僅是歷史的旁觀者，而是歷史進程的積極參與者。透過選擇影響劇情走向，玩家將學會思考選擇的後果，並理解歷史中的不可挽回與現實中每一個選擇的重要性。這款遊戲不僅是一場技術與策略的挑戰，更是一場從歷史中學習的心靈旅程。

目 錄

摘 要.....	I
目 錄.....	II
圖目錄.....	III
第壹章 緒論.....	1
1.1 研究背景.....	1
1.2 研究動機.....	2
1.3 研究目的.....	3
第貳章 文獻回顧與探討.....	4
2.1 南北戰爭起因和爆發.....	4
2.2 戰爭結束和戰後重建.....	5
2.3與市面上其他遊戲的對比.....	5
第參章 研究方法.....	7
3.1 研究步驟.....	7
3.2 甘特圖.....	7
3.3 遊戲角色介紹.....	8
3.4 遊戲流程簡介.....	11
3.5 遊戲道具介紹.....	12
第肆章 系統畫面.....	14
第伍章 結論.....	16
參考文獻.....	17

圖目錄

圖 1 地鐵跑酷.....	6
圖 2 專題主要研究工具.....	7
圖 3 研究步驟流程.....	7
圖 4 甘特圖.....	7
圖 5 諾瑟普(Northup).....	8
圖 6 警察.....	8
圖 7 林懇.....	9
圖 8 奴隸主.....	9
圖 9 暴徒.....	10
圖 10 協作者們.....	10
圖 11 結局示意圖.....	11
圖 12 徽章.....	12
圖 13 手槍.....	12
圖 14 海報.....	12
圖 15 天秤.....	12
圖 16 契約.....	12
圖 17 棉花.....	13
圖 18 鞭子.....	13
圖 19 國旗.....	13
圖 20 解放宣言.....	13
圖 21 聖經.....	13
圖 22 遊戲主畫面.....	14
圖 23 遊戲過程.....	14
圖 24 道具背包介面.....	15

圖 25 遊戲結束畫面.....	15
------------------	----

第壹章 緒論

1.1 研究背景

1861年至1865年間，美國爆發了一場改變國家命運的內戰，即南北戰爭。這場戰爭起因於美國南方與北方之間關於奴隸制度的深刻分歧。當時勝選的總統亞伯拉罕·林肯（Abraham Lincoln）深信奴隸制度不人道，認為其與自由平等的基本價值相違背。他承諾反對奴隸制度在美國新領土的擴張。然而，南方各州卻視奴隸為其經濟命脈，因為奴隸制度支持了以農業為主的產業發展，如棉花和菸草的種植。林肯的立場引發了南方的強烈反對，最終成為戰爭的導火線。

戰爭在1861年4月南方部隊襲擊聯邦軍事基地薩姆特堡（Fort Sumter）後正式爆發。南方由11個脫離聯邦的州組成，建立了名為「美利堅邦聯」的政權，並選舉傑佛遜·戴維斯（Jefferson Davis）為總統。北方則堅持維護聯邦統一，並試圖削弱南方的抵抗力，尤其是其經濟基礎——奴隸制度。

林肯最初的戰爭目標是維護聯邦統一，而非直接廢除奴隸制度。然而，隨著戰爭的進展，他逐漸認識到奴隸制度是南方力量的核心支柱。1862年9月，林肯發表了《解放黑奴宣言》（Emancipation Proclamation）的初稿，並於1863年1月1日正式簽署生效。該宣言宣布南方叛亂州內的奴隸即日起獲得自由，雖然宣言未能立刻解放所有奴隸，但具有重要的象徵意義。

《解放黑奴宣言》的頒布不僅改變了戰爭的道德基調，也為北方帶來了實際的軍事與政治優勢。首先，大批獲得自由的黑奴加入北方軍隊，成為聯邦軍的重要力量，這不僅補充了兵源，也削弱了南方的勞動力。此外，該宣言的發表使北方贏得了國際支持，特別是來自英國和法國的輿論壓力，這些國家早已廢除奴隸制度，對南方的態度因而更加消極。

然而，《解放黑奴宣言》並未能完全解決奴隸制度的問題，許多被解放的黑奴仍然面臨歧視和壓迫。即便如此，這一宣言為廢除奴隸制度奠定了基礎，並最終促使內戰結束後的美國憲法第十三條修正案（13th Amendment）的通過，該修正案於1865年正式宣布奴隸制度在全國範圍內被廢止。

南北戰爭歷時四年，成為美國歷史上最血腥的戰爭之一，造成超過62萬人的死亡和數百萬人的流離失所。這場戰爭結束於1865年4月南方軍隊的投降。內戰

雖然結束，但它留下的種族不平等和地域分歧問題，成為美國未來一個多世紀中亟待解決的挑戰。

南北戰爭是美國歷史的重要轉折點，因為它不僅解決了國家的統一問題，也推動了奴隸制度的最終廢除。林肯他的《解放黑奴宣言》象徵了自由和平等的價值，為數百萬黑人開啟了新生活的可能性。內戰的經歷告訴人們，變革往往伴隨著艱辛，但其結果可以為後世帶來深遠的影響。這場戰爭的記憶提醒我們要珍視自由、平等和人權，並以此為基石建設更加公正的社會。

1.2 研究動機

1. 種族問題與討論現狀

全球，特別是歐美地區，種族問題長期以來一直是極具爭議的議題，並引發了大量的社會矛盾與衝突。然而，當今的種族討論常常停留在表面層次，缺乏對歷史脈絡和現實情況的深入理解。由於意識形態的分歧，這些討論往往容易受到極端觀點的影響，進而產生無謂的爭執或偏離主題。

2. 亞洲地區的獨特視角與種族議題的關聯

亞洲地區在種族議題上的獨特地位為我們提供了一個與眾不同的視角，使我們能夠通過創作基於真實歷史的遊戲，喚起對種族歧視問題的重視。我們希望這款遊戲能成為一座橋樑，讓來自不同背景和文化的玩家深入了解種族歧視所帶來的傷害與後果。

藉由西方世界以外的社會環境，正視膚色與五官差異所帶來的文化衝突，透過體驗遊戲中的歷史情境，玩家將能夠更直觀地認識曾經發生的迫害事件，理解種族平等的重要性，並反思如何在當下對抗歧視。

3. 教育與激發更深層次的思考

本專題旨在設計一款能夠引發玩家深層次思考的遊戲，選擇遊戲作為媒介的原因在於遊戲具備沉浸式互動的特性。相較於靜態文本或影片，遊戲讓玩家不僅是旁觀者，而是參與者。玩家在遊戲中將面臨多重選擇，每一個選擇都將影響劇情走向，這種即時互動設計能讓玩家直接體驗選擇帶來的後果，並從中進行道德反思。

選擇將這種教育內容製作成遊戲，是因為遊戲能讓玩家在情境中進行探索與選擇，這種沉浸式學習能讓玩家以情感共鳴的方式理解歷史中的種族問題。當玩家面臨如同南北戰爭與黑奴解放中的種族歧視、自由與平等的抉擇時，這些選擇不僅影響遊戲結局，還能讓玩家從互動中反思自身價值觀，理解種族平等的重要性。

1.3 研究目的

1.透過遊戲重現歷史並促進種族平等的思考

針對美國南北戰爭的歷史背景，這段歷史不僅體現了對奴隸制度的挑戰，也揭示了爭取平等與自由的艱難過程。儘管亞伯拉罕·林肯推動的《解放黑奴宣言》開創了廢除奴隸制度的重要一步，但隨後的平權運動仍然歷經波折，至今未能完全實現真正的種族平等。因此，我們希望透過遊戲這一形式，重現南北戰爭的歷史，讓玩家深入體驗並思考當時的社會環境與種族矛盾。

作為文化載體，遊戲不僅能以沉浸式方式傳遞歷史知識，還能引導玩家反思現代社會中的種族議題。我們的目標是利用遊戲讓人們理解種族歧視的根源與影響，並培養同理心與包容心。在傳遞歷史故事的過程中，我們也希望為當代關於種族問題的討論提供一個建設性的參考框架，促進人類社會的和諧與平等。

2.推動理性與建設性對話

面對這一情況，推動理性且建設性的對話顯得尤為重要。我們需要保持開放的態度，認真聆聽不同群體的聲音，並尊重多元文化與價值觀。通過教育、文化交流和共同參與，能夠打破成見，從根本上消除對「他者」的偏見。例如，學術研究和教育活動可以幫助人們理解種族問題的歷史背景，從而避免將其簡單化或情緒化的理解。文化交流則能提供彼此了解和學習的機會，使來自不同背景的人能夠發現共通點，從而促進社會共融。

我們希望這款遊戲不僅能教育那些對歷史了解不深的玩家，還能激發已經關注此議題的人進行更深入的探討。透過多重選擇與分支劇情設計，玩家將從不同角度體驗種族歧視與文化衝突，並在選擇中理解自由與平等的價值。這種設計不僅能提升遊戲的教育意義，還能啟發玩家從遊戲中學習，將這種思考延伸至現實生活中，共同推動種族平等。

第貳章 文獻回顧與探討

2.1 南北戰爭起因和爆發

自美國共和成立以來，中央政府與各州之間始終存在著權力分配上的爭議。這種緊張關係在1828年與1832年間因關稅政策而達到高峰。當時，美國國會通過了一系列提高對歐洲工業產品進口關稅的法案，這些措施旨在保護北方各州迅速發展的工業經濟。然而，這項政策卻引發了南方農業州的強烈反對，尤其是以農業經濟為主的南卡羅萊那州。

面對這種情況，南卡羅萊那州率先採取行動，公開宣布聯邦關稅法案在該州無效，並威脅退出聯邦（即「南卡羅萊那州廢止危機」）。最終，通過談判和妥協，聯邦政府同意降低部分關稅，而南方也暫時放棄了對抗。然而，這場爭議揭示了美國早期政治體系中的深層裂痕——中央集權與州權的衝突，成為南北分歧日益加深的象徵，並為日後的南北戰爭埋下種子。

在戰爭爆發之前，美國憲法為這個新興的國家提供了和平辯論的基礎，旨在調和中央政府與各州之間的利益衝突與矛盾。多年來，通過一系列妥協，自由州和蓄奴州的數目維持在參議院的平衡之中。然而，隨著時間推移，北方進入大規模工業化時代，工業革命帶來的經濟與社會變革徹底改變了政治格局。舊有的兩黨體系瓦解，新的政治力量崛起。

1854年，共和黨成立，這個新興政黨主張保護北方工業，反對自由貿易，強調保護性關稅。雖然共和黨內也有少數人支持廢除奴隸制，但其主要支持基礎來自不願與奴隸勞工競爭的北方工人和西部農民。與此同時，南方各州仍然依賴農業經濟，特別是種植棉花和奴隸勞動。這種對奴隸制度的堅持，使南方與北方的經濟和社會分歧日益加深。

隨著北方工業化加速，吸引大量移民定居，北方各州在人口、經濟和政治影響力上逐漸超越南方。在國會和總統選舉中，北方的優勢越發明顯。1860年，亞伯拉罕·林肯當選總統，這被南方各州視為對奴隸制和其經濟模式的直接威脅。隨後，南方多個州宣布脫離聯邦，組成美利堅邦聯，並推舉來自肯塔基州的傑斐遜·戴維斯為總統。

最終，1861年4月12日，邦聯在南卡羅萊那州的薩姆特堡對聯邦駐軍開火，

正式點燃了內戰的戰火。這場衝突源於南北之間日益加深的經濟和政治矛盾，也反映出美國內部自由與奴隸制之間無法調和的對立。

2.2 戰爭結束和戰後重建

在經歷薩姆特堡戰役及數十場激烈戰鬥後，北軍依靠其戰略優勢與工業實力逐漸壓制南軍。1865年4月，南軍被迫放棄首府里奇蒙，各地南軍將領相繼投降。同年5月，林肯總統遭遇刺殺，由副總統安德魯·詹森繼任總統，並正式宣布叛亂結束。1865年11月6日，邦聯最後一艘戰艦「仙納度號」投降，標誌著為期四年的內戰徹底落幕。

戰爭的結束也帶來了美國社會的劇變。隨著戰事進展，邊境州份密蘇里州和馬里蘭州廢除奴隸制。1864年12月，美國國會通過憲法第十三修正案，於1865年底正式生效，全面廢止全美奴隸制度。1868年，第十四修正案確立公民權利，並賦予聯邦政府更大權力，要求各州提供平等法律保障。1870年，第十五修正案進一步保障男性黑人（不包括女性）的投票權。

然而，戰後的美國並未實現真正的平等。北方大城市如紐約的哈林區在戰後湧入大量黑人居民，而白人居民卻紛紛搬離，顯示出種族間的情感隔閡。對許多北方白人而言，南北戰爭的意義更多是維護聯邦統一，而非廢除奴隸制。許多人甚至認為，只要聯邦完整，奴隸制的存廢並不重要。

隨著戰後重建的推進，南方名義上受到「半軍事管制」，但聯邦政府對南方奴隸主採取相對寬容的態度。這種寬容政策導致南方奴隸制度的殘餘依然存在。隨著重建結束，白人至上主義組織如三 K 黨（Ku Klux Klan）在南方崛起，透過暴力手段壓制黑人和支持平等的白人。這些組織標榜白人優越，並以恐怖主義手段鞏固種族隔離的社會秩序。

戰後美國的衝突並未隨著內戰結束而消散。即使部分白人的觀念有所改變，但種族歧視和社會不平等依然深植於美國社會中。隨後的民權運動和一系列反聯邦的保守行動，成為戰後美國政治與社會中的長期問題。

2.3 與市面上其他遊戲的對比

作為與此次專題對比的對象，選擇較具代表性的《Subway Surfers》，中譯為

《地鐵跑酷》，是一款藉由觸控螢幕操作的無盡跑酷遊戲，並發行於2012年。



圖 1 地鐵跑酷

1.遊戲玩法

《地鐵跑酷》中玩家須操縱遊戲角色在三條鐵軌上穿梭，在躲避障礙物及保全的同時盡可能收集遊戲內的金幣，且依據單次遊玩時長獲取分數，遊戲所收集到的金幣能用於解鎖角色造型及購買道具。

《黑棉開拓者》中玩家須操縱遊戲角色在三條道路上左右移動，在躲避障礙物及警官的同時收集道具以達成通關條件，並在收集到足夠的道具後交予林懇才能通關。

2.遊戲道具

《地鐵跑酷》遊戲內的道具主要可分三類，第一類為用於提升單次遊戲內取得的分數，第二類為提升金幣的獲取量，第三類為增加遊玩性包含但不限於提供原三條鐵軌以外之其他可移動路線、獲得免除一次撞上障礙物或被保全抓捕的機會。

遊戲內的道具基本上都有使用時長的限制，而玩家可在遊戲內的商店中升級以延長有效時間。

《黑棉開拓者》遊戲內的道具則為通關遊戲的判斷條件之一，在單次遊戲中每種道具皆只能攜帶一個，而每個道具皆有各自的寓意。

第參章 研究方法

3.1 研究步驟

本專題的研究步驟包含確認主題、資料查詢、程式素材分別製作，其中在素材製作中包含關卡障礙物及道具，最後在系統整合並打包為執行檔。

主要使用軟體為 Unity 和 Visual Studio，素材為自行繪製及 AI 輔助。



圖 2 專題主要研究工具



圖 3 研究步驟流程

3.2 甘特圖

透過此甘特圖，我們能了解前期任務如「專案構想」、「歷史資料蒐集」、「角色設計」等均依計畫如期完成。中期任務略有延後，因為系統整合與測試時間增加，清楚專題時程與管控紀錄，有助於呈現專案執行的完整歷程。

任務項目	113										114					參與組員
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5		
主題確認															全部組員	
資料蒐集															全部組員	
角色設計															陳桐煒	
美術設計															陳桐煒	
道具設計															陳桐煒、蔣竣安、呂冠霖	
程式開發															蔣竣安、呂冠霖	
測試與修正															全部組員	
報告製作															全部組員	
完成進度	9%	16%	23%	30%	37%	44%	51%	58%	65%	72%	79%	86%	93%	100%		

圖 4 甘特圖

3.3 遊戲角色介紹

本專題的遊戲美術設計採用2D 像素風格，運用簡潔的設計自然的表現出美國南北戰爭環境時代下的人物。

諾瑟普(Northup)為玩家所操控的角色，設定為一名從小就簽訂奴隸契約的青年，在被聯邦人員的拉攏下加入改革的行列，為廢除奴隸制蒐集能夠協助改革的關鍵物件。



圖 5 諾瑟普(Northup)

警察為崇尚白人至上主義，會阻攔玩家的行動，在玩家蒐集物件的過程會出現逮捕玩家，從而導致改革失敗。



圖 6 警察

林懇為故事中聯邦的領導人，也是主張改革廢除奴隸制度的領頭羊，玩家須將蒐集到的物件交付予林懇以協助改革成功。



圖 7 林懇

奴隸主為主角諾瑟普(Northup)奴隸契約的主人，反對廢奴制度，在玩家蒐集物件的過程會在後方追趕玩家，並在追上玩家後將之抓捕。



圖 8 奴隸主

暴徒為一群反對聯邦改革的抗議民眾，將會聚集在道路中影響玩家的移動，成為改革過程中的一大阻礙。



圖 9 暴徒

協作者們為一批出現在路上的神秘人，其真實身份則為聯邦的臥底人員，會在與玩家接觸後交付改革所須的道具，協助玩家改革成功。



圖 10 協作者們

3.4 遊戲流程簡介

流程設計以玩家的互動行為與道具收集狀況為核心，設定了多條結局路線，具體分為「解放成功」和「解放失敗」兩大類，旨在模擬歷史背景下的挑戰與抉擇。

當玩家成功與林懇互動（觸碰觸發），並持有至少七件以上的關鍵道具時，即觸發「解放成功」結局。這象徵著玩家在遊戲過程中經歷了多種挑戰，並最終具備了完成改革的條件，成功推動了解放行動。

解放失敗的設計分為以下四種情境，旨在重現當時各種對抗改革的現實阻力：

觸碰奴隸主：若玩家在遊戲過程中被奴隸主接觸，將觸發「禁閉」結局，意味著角色被重新囚禁，失去自由。

觸碰暴徒或警官：玩家若與暴徒或警官接觸，則會遺失一件關鍵道具。當玩家的道具數量低於一件並與警官接觸時，則觸發「死亡」結局，象徵改革行動的徹底失敗。

道具不足：當玩家與林懇互動時，若持有道具數量少於七件，則顯示「解放失敗」結局，展現缺乏資源或準備無法實現改革的意涵。

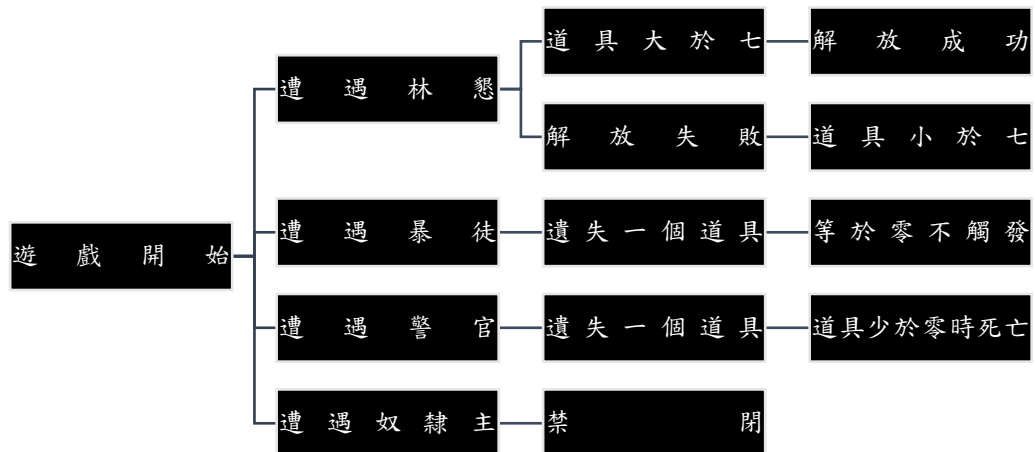


圖 11 結局示意圖

3.5 遊戲道具介紹

本專題的遊戲道具包含故事情節，於特殊頁面顯示。



圖 12 徽章

由美國政府頒發的美國最高軍事榮譽，授予那些「在戰鬥中冒生命危險，在義務之外表現出英勇無畏」的軍人。



圖 13 手槍

常用於維護治安、自衛和犯罪活動，打擊無防備目標的利器，一顆拇指般大小的子彈卻讓無數的身軀倒在血泊之中。



圖 14 海報

張貼於大大小小的看板和牆壁上，用傳佈各項資訊，內容常有著對於社會議題的支持或反對的表態，而政府也將其用於徵兵。



圖 15 天秤

原是衡量物體輕重的工具，而眾多國家則將其視為一種和平及法制的象徵，是對於平等法治上的追求。



圖 16 契約

一張用文字製成捆綁住自由的枷鎖，將許多如同主角諾瑟普一樣的人束縛了一輩子，能在離世重獲前自由甚至都成了一種奢求。

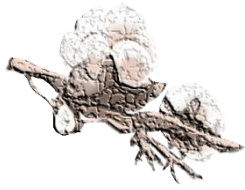


圖 17 棉花

一種經濟作物，美國南方各州對於棉花所帶來的經濟效益和奴隸制度十分依賴，導致政治及社會風氣亦被少部分奴隸主把持，也是解放黑奴有困難的部分原因。



圖 18 鞭子

一種有握把的長條狀工具，用於鞭打目標，許多奴隸主將之用於鞭策奴隸工作，是許多奴隸的噩夢。



圖 19 國旗

一個國家的象徵與標誌，以懸掛國旗宣誓國家的主權，在遊戲背景時空下因聯邦與邦聯不合，所以出現一國中出現兩面國旗。



圖 20 解放宣言

主張邦聯叛亂下的領土中的黑奴應享有自由，雖僅有解放少部分奴隸，但此宣言為美國全面廢除奴隸制度預先鋪好了路。

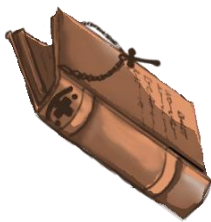


圖 21 聖經

是猶太教與基督教最重要的經典，因宗教活動的興起，使得美國的人民有了對上帝信仰，聖經也成為投入於教內的信物。

第肆章 系統畫面

本專題的程式設計圍繞遊戲角色控制、道具生成及背包系統等核心功能，結合 Unity 的框架特性，使其模組化，本章將透過圖片，完整展現目前遊戲的介面與功能實作情況。

遊戲主畫面



圖 22 遊戲主畫面

遊玩畫面

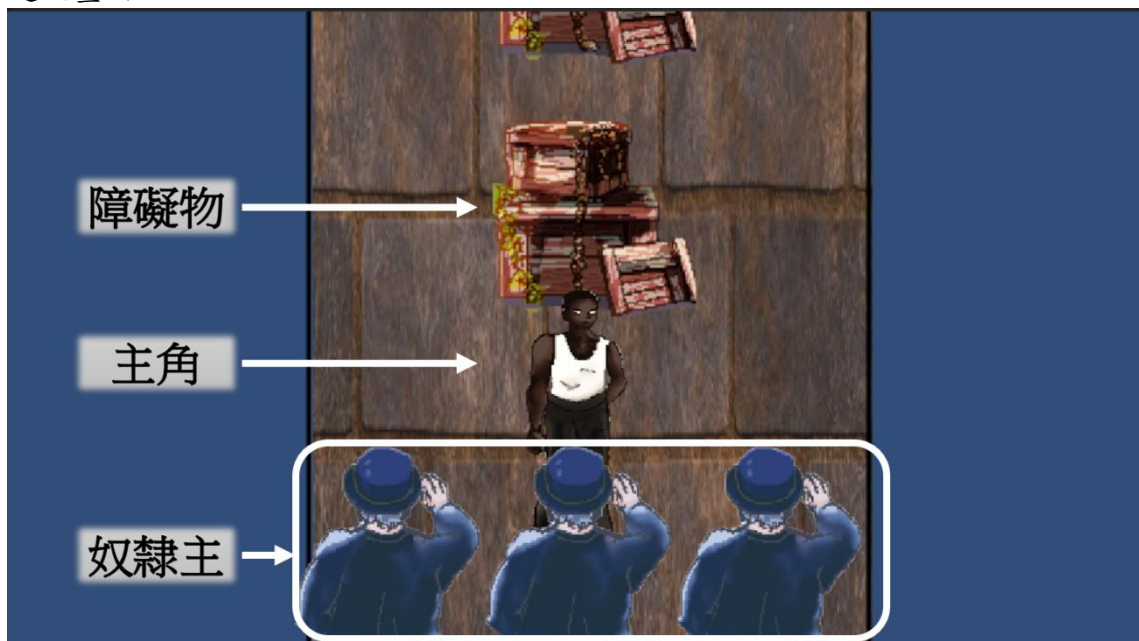


圖 23 遊戲過程

背包介面



圖 24 道具背包介面

結束畫面

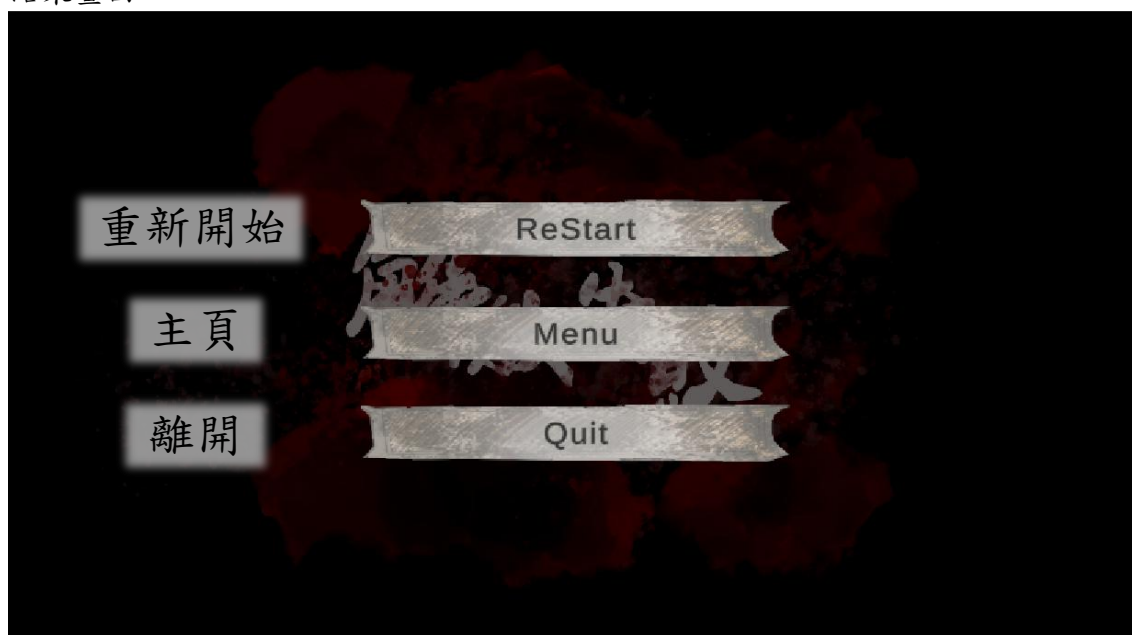


圖 25 遊戲結束畫面

第五章 結論

本專題旨在開發一款以美國南北戰爭為歷史背景的 2D 跑酷角色扮演遊戲，透過結合歷史敘事與遊戲機制，使玩家在互動過程中體會戰火紛飛時代下人們的掙扎與選擇。我們以角色的奔跑為表現形式，象徵主角在壓迫與混亂中不斷尋找出路；藉由蒐集象徵改革與希望的道具，引導玩家逐步理解自由、平等、犧牲等核心概念。最終，我們成功完成一款具備完整遊戲流程、互動提示、圖鑑系統與故事情節的教育性遊戲作品。

在設計理念上，本專題不僅著重於遊戲的可玩性，也關注玩家在體驗過程中的情感共鳴與價值思辨。我們採用「破碎敘事」的方式，將主角背景與歷史事件透過關卡提示、物件交互等形式逐步揭露，讓玩家理解事件全貌，並從中建構屬於自己的認知與詮釋。這種非線性、碎片化的劇情鋪陳方式，使玩家更加投入於故事進展，提升整體沉浸感。

在技術實作方面，我們選用 Unity 作為開發平台，經過多次設計與修正，我們已成功實作角色控制系統、道具檢取與提示機制、背包與圖鑑顯示、場景跳轉、結算判定等核心。遊戲內包含主選單、遊戲主場景與結算頁面，介面操作直觀、視覺呈現一致。此外，我們亦實現了暫停功能、遊戲結束條件（如遭追上或收集完成），並透過訊息功能強化玩家回饋，提升遊戲互動體驗。

本作品已具備展示與應用價值，適合應用於歷史教學輔助、學習動機提升與多媒體互動教材等場域。雖為 2D 形式，但透過動畫設計、視覺語言與互動情境的結合，仍能有效傳遞時代氛圍與人物心理，達到寓教於樂之目的。我們希望未來能持續優化畫面品質與遊戲節奏，讓整體體驗更加順暢，並探索更深層的故事內容與文化元素，拓展遊戲的延伸可能。

最終，這不僅是一款遊戲的完成，更是一段創作與成長的記錄。我們從一紙構想出發，歷經多次討論、試驗、失敗與修正，終於將心中的畫面與想法具現為一個可執行的互動作品。它承載著我們對歷史的敬意、對設計的熱情、對表達的渴望，也記錄了我們在實作路上一步步累積的經驗與信念。願這份成果，能在未來繼續發光，讓更多人透過遊戲，理解歷史、思考社會，並感受到創作所帶來的力量。

參考文獻

1. 維基百科，南北戰爭。擷取於：2024/05/22。
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%8D%97%E5%8C%97%E6%88%98%E4%BA%89>
2. 維基百科，地鐵跑酷。擷取於：2024/05/30。
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9C%B0%E9%93%81%E8%B7%91%E9%85%B7>
3. Unity 教程:背包系統02:GUI 圖形界面設置
<https://www.youtube.com/watch?v=h9Zz4BVz7v8>
4. Unity 教程:背包系統03:數據庫存儲方法 ScriptableObject
<https://www.youtube.com/watch?v=RagAaYn9Qks>
5. Unity 教程:背包系統:04:顯示在背包里(C# code) InventoryManager
<https://www.youtube.com/watch?v=zc1BC-u2QAQ>
6. 2D 角色移動，我終於要開始碰 2D 了嗎 | Unity 遊戲教學
<https://www.youtube.com/watch?v=6bBs5Y7FUWA>
7. 地鐵跑酷，關卡製作 | unity 新手教學
<https://www.youtube.com/watch?v=bbKk0MEMy6c>
8. 【阿空】傳送門 & 跨場景數值管理！ | Unity 快速入門！2D 平台動作遊戲 #06 (CC 字幕) (Cross-scene data management)
<https://www.youtube.com/watch?si=q8HzJ07mXl4a7ljJ&v=pefKtOWi6M4&feature=youtu.be>
9. 【Unity3D 精神時光屋】在隨機地點生成隨機物件
https://www.youtube.com/watch?v=jNSsT6xqn_M
10. bilibili 【FGO】明鏡肆水 鋼琴改編 制譜
https://www.bilibili.com/video/BV1zq4y1G7mZ/?spm_id_from=333.337.search-card.all.click
11. 星屑盤上迷路 アステロ・アキハバラ Fate Requiem コラボ MAP bgm
<https://www.youtube.com/watch?v=CmlePMA5W2g&list=WL&index=2>

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113 年 4 月 10 日

教師姓名		謝淑玲		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	呂冠輝	資管3A	113年4月10日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派： 訂定專題方向與主題		討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	蔣竣宇	資管3A	113年4月10日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派： 訂定專題方向與主題		討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	蘇弘軒	資管3A	113年4月10日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派： 訂定專題方向與主題		討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	陳桐輝	資管3A	113年4月10日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派： 訂定專題方向與主題		討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派：		討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計	1 時 分	教師簽名	謝淑玲

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年4月26日

教師姓名		謝淑玲		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(一)	張冠賢	資管 3A	113年4月26日	共 / 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 程式製作				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(一)	蔡安宇	資管 3A	113年4月26日	共 / 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 程式製作				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(一)	羅凱所	資管 3A	113年4月26日	共 / 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 程式製作				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(一)	陳明燦	資管 3A	113年4月26日	共 / 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 腳本制定				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題()			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計		/ 時 分	教師簽名 謝淑玲	

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後撥交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113 年 5 月 17 日

教師姓名		謝淑貞		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	邱麗雲	資管 3A	113 年 5 月 17 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 角色移動			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	羅弘明	資管 1A	113 年 5 月 17 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： NPC			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	蔣煥宇	資管 3A	113 年 5 月 17 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 掉落物拾取, 背包			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	陳桐峰	資管 3A	113 年 5 月 17 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 更完整背景劇本			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計		1 時 分	教師簽名 謝淑貞

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師姓名		謝淑玲		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程		學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)		吳冠霖	資管38	113年6月5日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派:			討論結果:	
			角色移動			☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____	
2	輔導課程		學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)		蘇俊宏	資管38	113年6月5日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派:			討論結果:	
			背包系統			☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____	
3	輔導課程		學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)		羅弘昕	資管38	113年6月5日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派:			討論結果:	
			NPC			☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____	
4	輔導課程		學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)		陳柏儒	資管38	113年6月5日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派:			討論結果:	
			脚本更新			☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____	
5	輔導課程		學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()				年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派:			討論結果:	
						☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____	
輔導學生人次合計		4 人		輔導時間合計		1 時 分	
				教師簽名		謝淑玲	

備註:

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整, 由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查, 並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本, 放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄, 由受輔導學生簽名。



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

月份

112 學年度第 2 學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113 年 7 月 31 日

教師姓名		謝淑玲		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	呂冠霖	資管318	113年7月31日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 地圖修正優化				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	莊淑安	資管318	113年7月31日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 背包系統優化，各個角色物品追加				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	羅弘昕	資管318	113年7月31日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： npc 對話				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	陳桐煒	資管318	113年7月31日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 劇本詳細、美術				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計		1 時 6 分	教師簽名 謝淑玲

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師姓名		謝淑玲		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	吳冠霖	資管 4/8	113年10月9日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 地圖佈置隨機生成道具			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	陳淑芬	資管 4/8	113年10月9日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 進避難所重回原點，我所有素材			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	羅弘軒	資管 4/8	113年10月9日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 整合系統(帶筆電)			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	陳相輝	資管 4/8	113年10月9日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 要有大部分美術圖，主角優先			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計		1 時 分	教師簽名 謝淑玲

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

113 學年度第 1 學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113 年 10 月 30 日

教師姓名		謝淑玲		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	呂冠霖	資管 418	113 年 10 月 30 日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 設計關於 debug debug			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	詹俊豪	資管 418	113 年 10 月 30 日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 主筆、結尾 debug			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	羅弘昕	資管 418	113 年 10 月 30 日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： Word 報告書			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	陳桐輝	資管 418	113 年 10 月 30 日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： ppt、美術			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計	1 時 分	教師簽名	謝淑玲

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY
月份

113 學年度第 1 學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113 年 11 月 20 日

教師姓名		謝淑玲		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	呂冠霖	資管 415	113 年 11 月 20 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 設計關卡-細節 debug			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	蔣政安	資管 415	113 年 11 月 20 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 音效、debug			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	羅弘昕	資管 415	113 年 11 月 20 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： Word			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	陳柏輝	資管 415	113 年 11 月 20 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： ppt 美術			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計		1 時 分	教師簽名
						謝淑玲

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113 年 11 月 27 日

教師姓名		謝淑玲		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	王冠霖	資管 4A	113 年 11 月 27 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整開支、debug			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	蔣瓊宇	資管 4A	113 年 11 月 27 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整細節 debug			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	羅弘明	資管 4A	113 年 11 月 27 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： Word			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	陳桐輝	資管 4A	113 年 11 月 27 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： ppt 美觀			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計		1 時 分	教師簽名 謝淑玲

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

113 學年度第 1 學期

教師綜合輔導紀錄表

月份

填表日期：114 年 1 月 6 日

教師姓名		謝淑玲		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	呂冠霖	資管 4A	114 年 1 月 6 日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 開關局小動畫，轉場			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	羅敏寧	資管 4B	114 年 1 月 6 日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 擬道具彩蛋之類的			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	羅弘昕	資管 4A	114 年 1 月 6 日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 收集素材 (音效, 梗圖)			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	陳相陽	資管 4A	114 年 1 月 6 日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 美術			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計	1 時 分	教師簽名 謝淑玲	

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

114 學年度第 2 學期

教師綜合輔導紀錄表

月份

填表日期：114年 2月 26日

教師姓名		謝淑霞		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	呂冠霖	資管 4A	114年 2月 26日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： bug 處理			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	蔣煥宇	資管 4A	114年 2月 26日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： bug 處理			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	羅政昕	資管 4A	114年 2月 26日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 又去處理			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	陳柏輝	資管 4A	114年 2月 26日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 美術更新			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計		1 時 分	教師簽名 陳淑霞

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師姓名		謝淑玲		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	呂冠霖	資管 4A	114年3月5日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： bug 處理			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	蔣竣宇	資管 4A	114年3月5日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： bug 處理			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	張弘昕	資管 4A	114年3月5日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 文章修正			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	陳翔騰	資管 4A	114年3月5日	共 1 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 美術更新			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計	1 時 分	教師簽名	謝淑玲

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

114 學年度第 2 學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：114 年 4 月 9 日

教師姓名		謝淑玲		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	呂冠霖	資管 4A	114 年 4 月 9 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： bug 處理			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	蔣竣宏	資管 4A	114 年 4 月 9 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： bug 處理			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	羅弘明	資管 4A	114 年 4 月 9 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 文字修正			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	陳相輝	資管 4A	114 年 4 月 9 日	共 / 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 美術更新			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計		1 時 分	教師簽名 謝淑玲

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

月份

114 學年度第 2 學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：114 年 5 月 7 日

教師姓名		謝淑玲		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	呂冠霖	資管 418	114 年 5 月 7 日	共 / 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： bug 處理				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	蔣海寧	資管 418	114 年 5 月 7 日	共 / 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： bug 處理				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	羅政昕	資管 418	114 年 5 月 7 日	共 / 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 文書				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	陳柏樞	資管 418	114 年 5 月 7 日	共 / 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 美術美化				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題()			年 月 日	共 / 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：				討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		4 人	輔導時間合計		/ 時 分	教師簽名 謝淑玲	

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。