光復新村林家進-莫仔桌遊

一、 課程名稱：

桌遊產業活動設計引導師師資培訓

二、 市場需求說明(如 104 人力勞動力職缺需求，政策需求、法令規範)

近幾年來，桌遊議題開始受到各個業界領域的關注，將桌遊概念，應用在師資培訓、教學設計、活動企劃、輔導療育、聯誼互動等，讓桌遊不只是桌遊本身的娛樂效果，還能發揮遊戲本身創造的人際互動溫度與遊戲價值，讓多元感官、人際互動、益智娛樂合而為一。

因此桌遊教學員、桌遊應用企劃師、桌遊開發設計師等人才，則為近年開始興起的行業與應用的職場技能之一，成為發展個人興趣與複業的有利媒介。

三、 課程介紹（含教學目標/課程特色）：

【近年不可不關注的主題-創造感動與人際溫度的桌上遊戲】

傳統紙上大富翁相信是很多人的桌遊回憶，一張地圖攤開，丟骰子，買地、建樓、機會與命運，讓人一瞬不注意，就感到刺激、緊張的趣味遊戲。

桌上遊戲在歐美地區相當風行，尤其在德國。而台灣早在十年前也開始醞釀桌遊風氣，並開始有桌遊開發人才，融入台灣當地特色，創造出多種類型、精緻又耐玩的遊戲。桌遊店、桌遊企劃、桌遊美術設計等相關行業也紛紛興起。不同於線上電玩、手遊，桌遊更能讓玩家動腦享受樂趣外，一群人面對面互動，更能發揮遊戲價值，創造遊戲的生命與感動。

【何謂活動引導師？桌遊金字塔底端至關重要的破冰角色】

如何讓一群人玩桌遊玩得意猶未盡？桌遊帶領者，又名「活動引導師」，就扮演著非常重要的角色。讓一群原本互不相識的人，透過引導師清楚簡潔的遊戲規則講解，搭配遊戲示範，進而暖化氛圍，以破冰化解陌生，讓接續的遊戲進行得更順暢。

但若是照本宣科唸讀說明書、死板板地講解遊戲規則、貧乏無味地與玩家互動，或是講解了一堆規則，但現場玩家仍是霧煞煞的狀況，你可以想像現場互動會有多冷清。

【為何說「引導師」在桌遊金字塔底端？桌遊金字塔成員結構大剖析！】

引導師除了知道怎麼玩，還要帶著玩，將複雜多變的遊戲規則，讓玩家執行起來簡單易懂，並依據玩家人數、需求、遊戲類型等因素，隨時考驗著活動引導師對每款遊戲的純熟度、遊戲規則的彈性調整及臨機應變等功力。因此紮實基本功力，磨好底子最重要，才能隨時依狀況調整遊戲內容，達到破冰、賓主盡歡的效果。

當你對桌遊遊戲規則、玩法達到一定的純熟度，接下來就可往金字塔中間層走，將桌遊應用在特定族群需求，舉凡銀髮、幼兒、師資培育等，為各族群需求量身訂做設計遊戲，發揮桌遊 1+1 大於 2 的加乘功效。而金字塔最上層則為桌遊開發師，有了前面兩個階段的磨練及發揮，進入遊戲開發師的領域才不易覺得挫敗或需要砍掉重練的情況發生。

「活動設計引導師」擔任著承先啟後的重要角色，當你第一步走對了、踏穩了，接下來就帶著挑戰自己、磨練自己功力的一顆熱忱，進入有趣的桌遊應用及開發領域吧~

【讓桌遊不只是桌遊！可應用於工作領域中，娛樂 X 技職一次擁有！】

桌遊除了具有本身的遊戲趣味性外，業界運用桌遊主題此一概念亦為當紅及未來趨勢。桌遊可發揮至各個工作領域中，應用在師資培訓、教學設計、活動企劃、輔導療育、聯誼互動等，讓桌遊不再只具有桌遊本身的娛樂效果，還能發揮遊戲本身創造的人際互動溫度與遊戲價值，讓多元感官、人際互動、益智娛樂等合而為一。相信具有桌遊專長並熟悉桌遊應用的工作者，娛樂 X 技職，將在職場上發揮得如魚得水。

【54 小時完整紮實學習地圖，重量級業界講師輪番上陣！】

了解現今桌遊市場概況是第一步，由業界講師深入剖析業界人才需求重點，告訴你現今將要培養的桌遊人才出路、條件能力需求，讓你對踏入桌遊應用的第一步就擁有清楚、完整結構的夢想藍圖，為後續求職做好準備。

當擁有清楚的脈絡，接下來，帶著一顆熱忱堅持不懈的心，熟悉遊戲規則運用及拆解，學會如何在短時內清楚說明完遊戲規則，課程中講師也會給予學員上台演練發表，累積實戰經驗。接著，再依不同的族群玩家需求、人數、主題的不同，如何進行各主題的遊戲說明及示範，將由講師帶著大家親身演練，當然，也不會忽視你每一次演練各式主題的寶貴機會！「遊戲理論+課程實務」，將一直會是此課程的核心重點，不以坊間速成方式，認為帶過所有遊戲，規則教給你們就都懂了、就會發揮應用了，我們相信，每一次實際的演練、講師指導，將會成為你往上再踏一步的經驗堆疊及心得回饋。

本課程規畫中，特別邀請多位現職業界具代表性講師，輪番上陣！以他們實際的工作經驗，提醒學員的每一個技巧、每一門環節的小眉角及隱含的重要意義。由這一群業界專業講師，一步一步地，親手帶著你，跨越每一步障礙。

【黃金成果考核週-你的未來工作機會！】

兩大考核重點！規則書拆解說明+臨場情境反應！
由業界講師聽你講，帶領你體驗情境，由你實際操作、臨場發揮！
嚴格紮實的考評並非為了考倒你，而是幫你提升經驗值，具有一定的實戰程度水準。讓你在實際工作中也能發揮出色、表現不俗！
在考核中表現良好的學員，恭喜你！你已經找到了你的黃金工作機會！

四、　課程賣點 (相較競爭者)：

該如何扮演一位出色的桌遊金字塔底端至為重要的「活動設計引導師」？！由桌遊業界重量級講師一一輪番上陣親身示範及指導。「遊戲理論+課程實務」，將是核心重點，不以坊間速成方式，帶領你一步步踏穩紮實每個桌遊重點環節，還可應用發揮至平日工作領域，達到 1+1 的加乘效果，並為後續求職做好準備。

五、　課程內容

週次	授課內容	備註
1	第一段，透析桌上遊戲目前與未來的展望模式，進行桌遊目前產業分析與說	**2 Hr**

	明基礎人力培養課程的要點；第二段，解說桌上遊戲的基本分類與類型差異在進行遊戲的受眾對象分類。	**4 Hr**
2	桌上遊戲基本構成認知 I─說明書解析與遊戲組成分析： 說明書基本組成認識與細部拆解。 ※遊戲選擇標的時間：(第二段)30 分鐘以內、(第三段)60 分鐘以內的遊戲	2 Hr 2 Hr 2 Hr
3	桌上遊戲基本構成認知 II─遊戲解構與遊戲準備關鍵結合 針對新型遊戲(中文或原文)進行基本理解與活動準備，在下一堂課進行帶領遊戲，在課程後需整理超做出個人易讀說明	2 Hr 2 Hr 2 Hr
4	體驗檢收─遊戲說明分析與解構重組發表 舉行半封閉型體驗會，由組員進行帶領活動，活動後進行檢討講評	1.5 Hr 3 Hr 1.5 Hr
5	桌上遊戲教學員輔助道具設計 I─體驗認知什麼樣的類型需要設計輔助 針對上周課程進行活動整備與內容完善作業，並教授不同遊戲類型的圖像化提醒卡設計方式	1 Hr 3 Hr 2 Hr
6	桌上遊戲教學說明步驟解析─常態性活動 I，建立基本遊戲清單並執行操作 (ex 一般散客、五人以內小團體…) 桌上遊戲教學說明步驟解析─常態性活動 II (有高程度年齡落差的遊戲推薦與帶領)，建立基本遊戲清單並執行操作 (ex 親子、親子團、師生團…)	2 Hr 1 Hr 2 Hr 1 Hr
7	桌上遊戲教學說明步驟解析─主題性活動 (有特殊性需求的消費者進行遊戲帶領解說) (ex 展場活動、聯誼活動、包場活動…) 桌上遊戲教學說明步驟解析─功能性活動 (針對單一目的性對象進行遊戲挑選與帶領演練) (ex 樂齡、親子活動…)	2 Hr 1 Hr 2 Hr 1 Hr
8	整合性活動驗收；配合公開性大型活動，提供學員有條件式的進行活動設計，在講師群與活動主辦單位的互助指揮下，提供學員設計活動發揮主題性的課程設計，在最後一周上場驗收。	2 Hr 4 Hr
9	活動檢驗周，課後授證！	1 Hr 4 Hr 1 Hr

六、 課程主要對象：

1.未來想擔任桌遊活動應用專員，即擔任「活動設計引導師」之興趣者。

2.想了解如何應用桌遊主題及概念應用至各個領域，如：活動企劃、教案設計、輔導聯誼等。

第六周：加強在適用族群，一般遊戲帶領(桌遊店員、學校社團)

第七周：加強在'適用族群，戶外活動課程帶領，輔導單位活動，團康活動帶領

3.想培養職場具有獨特的技職，發揮所學，想如魚得水者。

七、 學生報名資格及先備知識：

此課程為桌遊基礎班，凡對桌遊主題有興趣的入門新手者。

八、　　歷屆成果展示：

1. 結業後，即成為桌遊店家合作講師與營隊帶領講師
2. 結業後兩個月內，成立獨立個人工作室，並在幼兒園與幼教機構擔任幼兒桌遊主帶領師
3. 課程中，即成為專任中小學校園社團老師