

# 換科桌遊腦

主打「科學思維 X 桌遊設計」  
不只是將教育主題與遊戲本體做結合  
更要學會如何有效開發與妥善運用！

七位專家講師

V.S.

賽克松得獎團隊

13:30-16:30

國立臺灣科學教育館

B1地科實驗室



04/09

使用者經驗設計：桌遊篇

汪建均  
深擊設計 | 策略總監



04/12

桌遊測試，這件事

Smoox Chen  
台灣桌遊設計 | 團長



04/15

產品包裝之於桌遊產業

陳佑昇  
禮賀設計 | 桌遊設計師



04/16

談科學議題與企劃內容  
在遊戲中的呈現

高竹嵐  
國立交通大學統計學研究所 | 助理教授



04/19

從桌遊到教育推廣的執行

羅勝夫/黃怡華  
藝術工作室 | 創辦人



04/22

募資上架須知：從設計上談起

談迪笙  
Transit工作室 | 設計師

