Gomma Learning

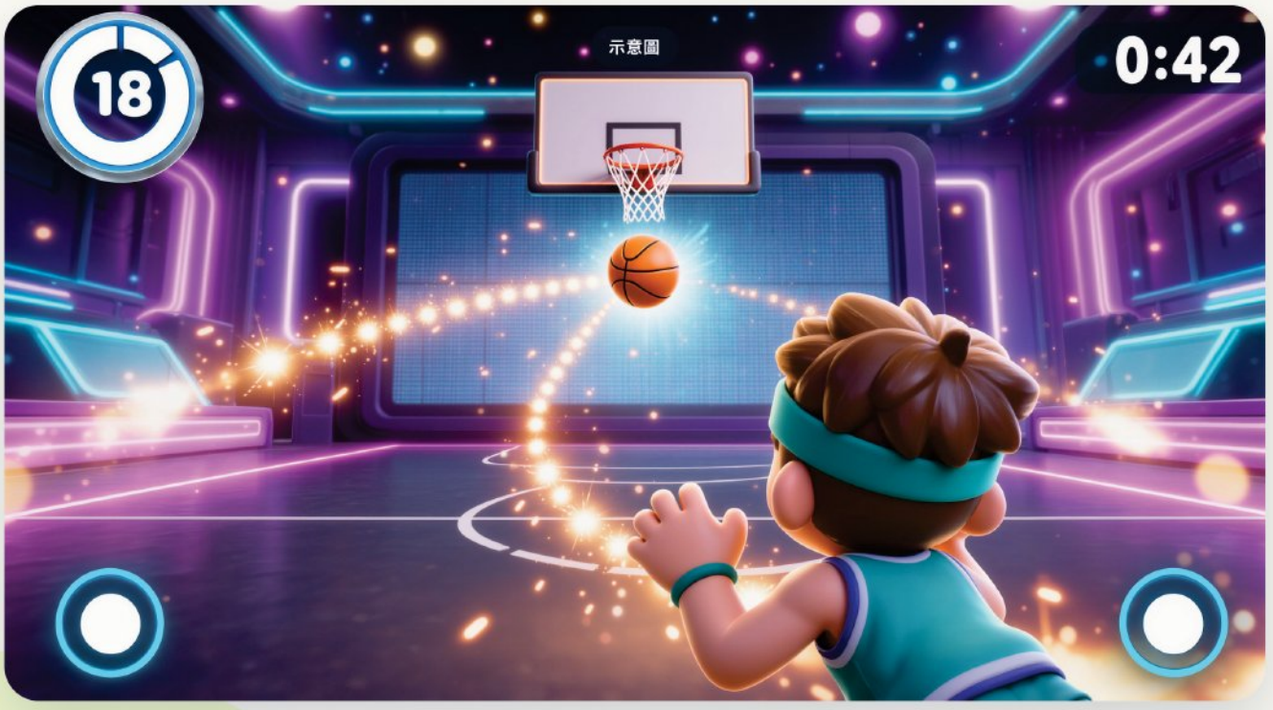
COURSE 04

AI 遊戲設計工作坊

籃球街機篇

孩子親自設計一個街機籃球遊戲——球場、籃框、增加入球難度的機關和勝負規則——再指示 AI 工具製作出一個可供一至兩人玩、真正可以玩的遊戲。

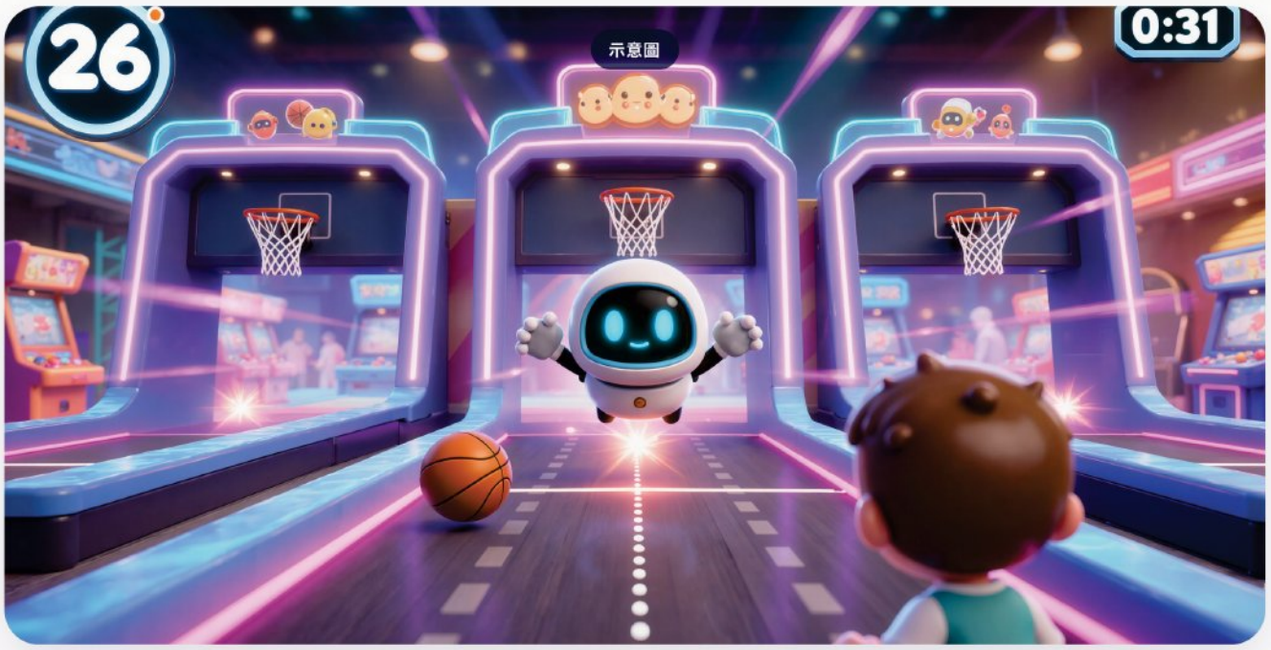
9 歲以上 | **8–10 節** | **每組約 10 人** | **無需編程經驗**



WHAT STUDENTS BUILD

學生親手設計的籃球街機遊戲

到最後一堂課，每位學生都會完成一個屬於自己的籃球遊戲——籃框、阻擋者、獎勵目標和遊戲模式，全部由他們親自設計。



移動籃框及機械人守門員： 籃框沿軌道左右移動，調皮的機械人守門員會滑過來阻擋，每一球都要看準時機。



黃金籃框： 每回合會出現兩次黃金籃框，射中即得 10 分！



雙人模式： 分畫面對戰：在練習模式中鬥快達到目標分數，或在挑戰模式中於限時內贏過對手。

2	3	90	1–2
種模式：練習及挑戰	個難度級別	秒挑戰回合	名玩家

以上圖片為示意圖，展示學生會設計的遊戲類型。每位學生的作品都獨一無二，風格和細節會各有不同。

WHAT WE TEACH

完整籃球遊戲的六大範疇

學生會學習設計並製作一個完整的籃球遊戲。課程參考專業遊戲公司撰寫規格的方法，帶領孩子由紙上構思走到可玩的遊戲原型——由孩子親自指示 AI 工具，導師全程監督。

1

主題及球場

設定街機世界、球場和角色，並清楚定出怎樣算入球、怎樣算被阻擋。

2

操作及瞄準

透過鏡頭以身體動作、或以滑鼠及觸控螢幕瞄準和射球，配合瞄準輔助線和爽快的入網效果。

3

籃球物理效果

球的拋物線、速度和反彈，撞框和撞板的效果，以及每一球應有多大的容錯空間。

4

籃框挑戰

單個及多個籃框、移動籃框、彈出式「捉迷藏」籃框、機械人守門員和黃金籃框。

5

模式、計分及雙人對戰

練習和挑戰模式、計時器、星級評分，以及分畫面雙人對戰，勝方可獲獎盃。

6

難度及試玩

簡單、中等和困難三個級別，以不同比例混合各種籃框挑戰，以及有系統的循環：測試、觀察、每次只改一項。

孩子培養的能力

邏輯思維　清晰的文字表達　項目規劃　遊戲手感及回饋　遊戲平衡設計　測試及解難　公開表達及展示

ROADMAP

由紙上構思到可玩的遊戲

課程共 8–10 節，每個階段都有具體成果，讓家長每星期都看得見孩子的進度。

節數 1–2

構思及紙上設計

主題、球場、籃框挑戰、計分規則和遊戲模式，先在紙上畫出來。

階段成果 · 紙本遊戲設計文件（GDD）初稿

節數 3–4

角色、球場及介面

學生撰寫提示，讓 AI 製作球場、籃框、機械人守門員和玩家角色，再設計分數、計時器和分畫面版面。

階段成果 · 素材包、介面版面設計圖

節數 5–6

射球及物理效果

加入瞄準、射球、籃球物理、計分和特效，反覆調整至每一球都手感十足。

階段成果 · 可玩的射球原型

節數 7–8

挑戰、模式及雙人對戰

加入移動及彈出式籃框、機械人守門員、黃金籃框、兩種模式、三個級別、雙人分畫面和音效。

階段成果 · 功能完整的籃球遊戲

節數 9–10

試玩、改進及成果展示

同學互相試玩，每次只改一項，逐步優化，最後舉行家長展示會。

階段成果 · 可分享的遊戲、印刷版 GDD 及成果發表

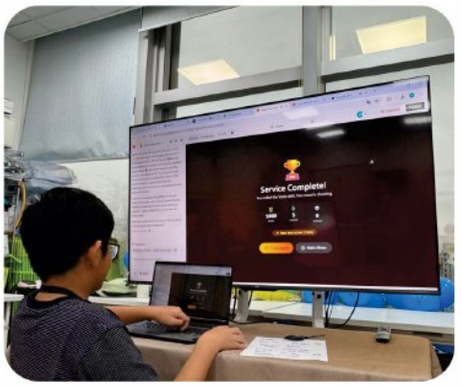
> 如課程為 8 節，各階段會相應濃縮。假期工作坊則以 5 天完成相同階段。

COURSE DETAILS

課程資料一覽

適合對象

- 9 歲以上、喜歡玩遊戲或愛說故事的孩子
- 無需編程、美術或設計經驗
- 已有編程基礎的孩子也歡迎參加



課堂資料

適合年齡	9 歲以上
節數	8–10 節
上課形式	學期班：每週一節，每節 60 分鐘 假期班：5 天，每天 3 小時
人數	每組約 10 人
語言	廣東話授課，輔以英語支援
地點	沙田、尖沙咀、荃灣、銅鑼灣、元朗、將軍澳、啟德，亦可到貴機構授課
AI 工具	按班別需要選用。所有 AI 帳戶由導師設定及管理，學生使用時有導師監督。
日期及收費	歡迎查詢

每位學生帶回家的成果

- 一個可分享連結、真正可以玩的籃球街機遊戲
- 一份專屬的印刷版遊戲設計文件
- 按自己的構思、以 AI 輔助製作的美術素材和角色
- 向觀眾介紹自己作品的經驗

FOR SCHOOLS & ORGANISATIONS

把課程帶到貴校

我們為學校、教會、非牟利機構及社區團體舉辦本課程，可安排為定期課程、假期工作坊或課外活動，並按貴機構的時間和學習目標調整。

我們提供

- ✓ 課程設計及教材
- ✓ 導師及助教
- ✓ AI 帳戶設定及管理
- ✓ 全程監督參加者使用 AI
- ✓ 為主辦機構提供學習紀錄

主辦機構需準備

- ✓ 設有投影機或大型顯示屏的活動室
- ✓ 穩定的 Wi-Fi
- ✓ 供參加者使用的電腦（亦可另行商議由我們提供）

合作流程

01
查詢
告訴我們參加者的年齡或年級、人數、活動時間及學習目標。

02
建議方案
我們會提供課程方案、設備安排及報價。

03
開課
導師及助教到貴機構授課，全程指導及監督。

04
成果展示
學生展示遊戲作品，主辦機構獲提供學習紀錄。

FAQ

AI 會不會替孩子完成作品？

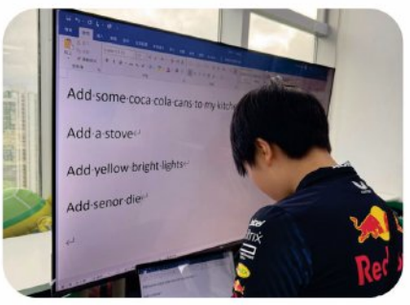
不會。AI 可以協助生成圖像和程式，但構思、設計和判斷由孩子負責。他們要說明想做甚麼、檢查結果是否符合目標，再測試和改進。

如何報名？

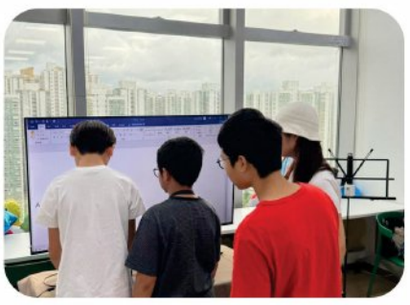
請 WhatsApp 我們，提供孩子年齡、感興趣的課程及方便的時間，我們會回覆開班日期、收費及報名方法。提交查詢並不代表已成功報名。



小班教學，導師引導每一步



學生清楚說明想 AI 製作甚麼



同學互相試玩彼此設計的遊戲

OUR STORY

一切由餐桌旁開始

這一切，始於孩子入睡後的深夜。我們幾位家長——同時也是遊戲設計師、程式開發員和美術設計師——常在香港各自家中的餐桌旁聚首傾談。

多年來，我們的專業是開發教育遊戲：設計各種互動場景，鼓勵孩子透過遊戲去探索、實驗和成長。

然而回到家中，我們卻看到自己的孩子放學回家時一臉疲倦。在這座單是跟上步伐已令人筋疲力竭的城市，我們目睹孩子內心的光芒如何輕易黯淡下來。圍繞著餐桌，我們不斷思考同樣的問題：對孩子來說，怎樣才算是真正的快樂？當周遭充滿沉重的期望，孩子又怎樣才能有意義地成長？

我們在多年設計的遊戲中找到了答案。在一個用心設計的遊戲裡，錯誤並非失敗，而是資訊——提示我們停一停、重新思考，再試另一個方法。成長，就在過程之中。

於是，我們創辦了 Comma Learning：讓孩子可以放心探索、跌倒、停頓，然後繼續前進，而不必背負「一定要完美」的壓力。這間公司建基於我們對專業的熱愛，以及一個共同的盼望：願孩子在成長中明白，意義在於旅程本身。

> **錯誤並非失敗，而是資訊。**
>
> — Comma Learning 創辦團隊

OUR BELIEF

一個逗號，
代表想法還可以繼續。

逗號讓一句話繼續，也代表想法仍有發展的空間。Comma Learning 透過 AI 創作項目，讓孩子練習提出想法、清楚表達、檢查結果，再把作品改得更好。

01 孩子思考，AI 協助實現

故事、規則、角色和判斷都屬於孩子。AI 是工具，不是代替孩子思考的魔法。

02 以作品說話

每個課程都以完成作品為目標，並記錄構思、測試和改進過程，讓家長看見孩子的學習。

03 重視進步，而不只是完成

犯錯是學習的一部分：理解原因，改變一項，再試一次。

犯錯是學習的一部分

籃框生成後與描述完全不同？守門員每一球都擋得到？每次出錯，都是改進的機會：先找出原因，再調整一項設定，重新測試。

試做 → 解讀結果 → 調整一項 → 再試一次

Comma Learning

CONTACT

準備好迎接下一個想法了嗎？

告訴我們孩子的年齡、興趣及方便的時間，我們會回覆最近的開班日期和收費。學校、教會及各類機構亦歡迎查詢團體課程。

WHATSAPP
+852 9550 4719

EMAIL
commalearninghk@gmail.com

INSTAGRAM
@commalearninghk

WEBSITE
www.commalearninghk.com

WhatsApp 查詢

課程網頁

課程內容或會按各組學生的年齡及進度調整。© Comma Learning，香港。