Gomma Learning

COURSE 01

AI 遊戲設計工作坊

賽車遊戲篇

孩子親自設計賽車遊戲的故事、角色、賽道、規則和計分方式，再指示 AI 工具製作出一個真正可以玩的遊戲，與家人朋友分享。

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



WHAT STUDENTS BUILD

學生親手設計的賽車遊戲

到最後一堂課，每位學生都會完成一個屬於自己、真正可以玩的賽車遊戲——賽道、賽車、規則和畫面，全部由他們親自設計。



加速及發射道具： 玩家在賽道上收集道具，向對手發射冰塊、泡泡和閃電，再駛過加速帶一舉超前。



雙人分畫面： 與朋友進行雙人對戰，各自有獨立畫面和遊戲介面。



選擇賽車： 六款賽車各有不同的重量與能量配搭，每個選擇都會改變比賽的感覺。

3	3	6	1–2
條主題賽道：沙灘、恐龍、太空	種遊戲模式	款賽車可供選擇	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

完整賽車遊戲的六大範疇

學生會學習設計並製作一個完整的賽車遊戲。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

遊戲故事及模式

自由賽、錦標賽及雙人對戰三種模式，配合故事背景，讓玩家有清晰目標。

2

賽道及場景設計

沙灘、恐龍和太空三條主題賽道，各有不同的圈數安排、場景、障礙和加速帶。

3

賽車及能力值

六款可選賽車，以重量和能量取得平衡，各具跳躍及衝刺技能，並以狀態條顯示。

4

遊戲介面（HUD）

速度及能量儀表、名次和圈數顯示，以及雙人分畫面的版面設計。

5

加速、道具及回饋

即時加速、六種發射道具、碰撞反應，以及清晰的畫面和聲音回饋。

6

試玩及改進

電腦對手的行為、難度調整，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　遊戲平衡設計　測試及解難　團隊合作與回饋　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

故事、標題畫面、三條賽道的概念、賽車構思和基本規則。

階段成果 · 紙本遊戲設計文件（GDD）初稿

節數 3–4

角色、素材及介面

學生撰寫提示，讓 AI 生成賽車、賽道和圖示，再設計狀態條、儀表和名次顯示。

階段成果 · 角色及素材包、介面版面設計圖

節數 5–6

核心玩法及技能

加入跳躍、衝刺、能量系統、加速和發射道具，並反覆調整，令比賽既公平又刺激。

階段成果 · 可玩的核心玩法原型

節數 7–8

遊戲模式、電腦對手及優化

自由賽、錦標賽及雙人對戰的規則、簡單的電腦對手、畫面回饋和音效。

階段成果 · 功能完整的賽車遊戲

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

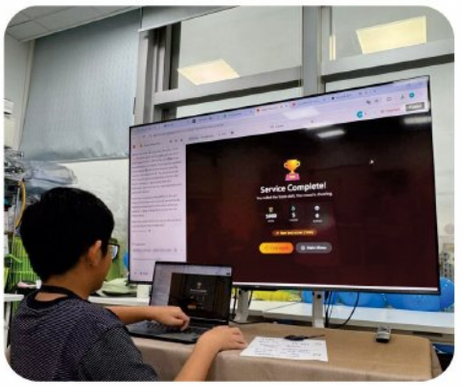
> 如課程為 8 節，各階段會相應濃縮。假期工作坊則以 5 天完成相同階段。

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、真正可以玩的賽車遊戲
- 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？

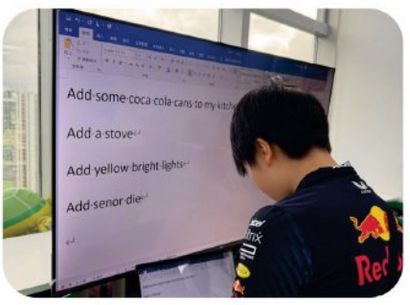
不會。AI 可以協助生成圖像和程式，但構思、設計和判斷由孩子負責。他們要說明想做甚麼、檢查結果是否符合目標，再測試和改進。

如何報名？

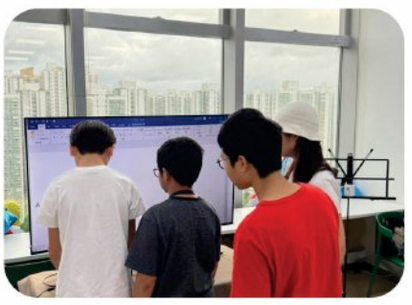
請 WhatsApp 我們，提供孩子年齡、感興趣的課程及方便的時間，我們會回覆開班日期、收費及報名方法。提交查詢並不代表已成功報名。



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

角色生成後與描述完全不同？計分規則令賽事永遠贏不到？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。