

科技時代中，傳統的教學方式已無法實現理想的教學成果。教育部於 103 年推動「數位學習」計畫，此計畫旨在透過數位媒介進行學習，來因應未來科技化、數位化等全球趨勢，用數位媒介來進行學習，以新型態的教學模式，培養學生立足科技時代所需的基本技能及自主學習能力。而「數位遊戲式學習」正是數位學習推行下逐漸盛行的新興教育模式。

本研究以「數位遊戲式學習」之教學模式，設計一款單機 RPG 遊戲，針對大專院校學生進行物聯網概念之教學，並以紙本與影音教學模式作為對照組進行比較，欲了解數位遊戲式學習之學習成效、自主學習意願及其他學習心得。

本研究透過使用者問卷調查 RPG 使用裝置之滿意度並進一步進行分析，進而得出使用者偏好裝置，再透過與 RPG 玩家進行訪談，了解其對 RPG 遊戲使用上的偏好，以及將教學融入 RPG 遊戲之看法及建議，而後開始進行遊戲開發，並以雲林科技大學管理學院學生作為研究對象進行實驗，以前、後測及學習心得問卷的方式進行分析，並提供學習結果，以作為日後教學之參考。