



Mahasiswa NTU reka 'escape room' sebagai tugas amali kursus

10/12/2018 22:12



SINGAPURA: Tugas kursus kini lebih seronok dan praktikal selepas para mahasiswa mereka sendiri permainan "escape room" untuk mengamalkan apa yang dipelajari mereka semasa di kelas serta melengkapkan diri dengan kemahiran praktikal.

Ini adalah kali pertama di rantau ini para mahasiswa mereka permainan sedemikian yang tahapnya sama seperti para pemain industri iaitu penuh dengan teka-teki yang menggunakan teknologi lanjutan.

Cara permainan "escape room" adalah dengan menghuraikan satu siri teka-teki untuk menyelamatkan diri dari sebuah bilik terkunci.

Namun, 20 teka-teki tersebut agak istimewa sedikit kerana melibatkan teknologi seperti laser, kamera inframerah, kecerdasan buatan dan pelbagai alat penderia (sensor).

Sebagai contoh terdapat rekorder yang boleh dimainkan dengan sebatang penunjuk laser.

Permainan itu dicadangkan dan direka oleh para mahasiswa tahun kedua dan ketiga Universiti Teknologi Nanyang (NTU) pada tahun lalu.

NTU berharap pengalaman ini akan membantu para mahasiswa untuk melihat jurusan kejuruteraan menjangkau formula yang dihafal daripada buku teks.

Program ini juga membolehkan para mahasiswa untuk meneruskan dan memikirkan minat mereka dalam persekitaran yang selamat.

Para mahasiswa masa depan juga akan membangunkan permainan sebegini sendiri dan permainan yang terbaik akan digunakan untuk membuat pengalaman permainan yang terbaik.

Sekitar 40 mahasiswa daripada fakulti lain juga sudah mendaftarkan diri untuk terlibat dalam proses rekaan.

- CNA/RU/tq
