

## 新加坡南洋理工大学与业者为特需学生 制作游戏应用 加强情商管理

2020-11-23 16:39 阅读量: 223

新加坡南洋理工大学、国际游戏开发公司“游族”和特别需求者协会，携手制作了三款针对特需学生的游戏应用，让他们在享受游戏乐趣的同时，也加强情商管理能力。

三方本月17日在线上媒体推介会上介绍游戏细节时说，这三款游戏分别是根据探测玩家情绪而展示不同颜色蝴蝶的“Betterfly”，以及要求玩家表达不同面部表情来得分的“Emojicapcha”和“Happy Bird”。

领导这个游戏项目的南大数据科学与人工智能研究中心(Data Science & Artificial Intelligence Research Centre, 简称DSAIR)主任王友顺博士受访时说：“既然学生们现在都喜欢玩手机游戏应用，此类具有教育意义的游戏想必可与学校里传统的教学方法相辅相成。”



特别需求者协会(APSN)发言人受询时透露，协会去年已进行了为期九周的试行，当时共有140名七岁至15岁学生参与，并获得不俗的反响。

特需者协会加东学校

将三款游戏融入课堂

目前，特别需求者协会加东学校(APSN Katong School)已将这三款游戏融入所有课堂中，协会也有意在新学期开始后把游戏带入位于宏茂桥的朝阳学校(APSN Chaoyang School)和坐落在亚历山大路的东陵学校(APSN Tanglin School)，让更多学生受益。

这些游戏是用南大自创、名为IntelliK的人工智能游戏开发软件制作。IntelliK可让用户简便地运用人工智能创造属于自己的游戏虚拟人物，为游戏开发者节省大量时间与精力。

因此，南大也希望在未来试行计划的第二阶段为APSN的教师们提供该软件，方便他们亲自改良或重新打造类似游戏，以更好地运用在课堂上。

既然学生们现在都喜欢玩手机游戏应用，此类具有教育意义的游戏想必可与学校里传统的教学方法相辅相成。

——南大数据科学与人工智能研究中心主任王友顺博士

若想了解新加坡留学费用是多少、[新加坡留学会计专业](#)以及新加坡留学哪个好等问题都可以在线咨询我们哦!