1. 嚴肅遊戲與遊戲化是否有衝突（在文獻回顧中為何需要同時提起，提起代表有關聯，但有人認為這是兩個不同的東西）：

ppt上可以不用寫，口頭提起即可

或是查看是否有同時提起的論文以證明其有關聯

1. 列舉Git相關遊戲（Oh My Git!及Learn Git Branching）並進行比較
2. 確保因為你的遊戲影響最終結果（需看paper來證明），測驗的Topic需要展示，可以用周御凱教授的八角框理論（社群影響、稀缺性）等等來證明
3. 準實驗與真實驗不同，要主動提出
4. 遊戲設計原則要整合在一起，將目標分類原則整合進教育設計原則步驟2當中
5. 可以進行遊戲Demo，遊戲畫面圖片要放大，順帶展示學生遊玩畫面
6. 提出設計遊戲來教學Git的必要性：

1. 電腦可以扮演member與學生互動，給予問題環境，模擬現實中無法短時間立刻重現的情境

2. 真實的工作環境會害怕犯錯，遊戲可以避免這種情況盡可能鼓勵學生嘗試

1. P.8 Serious Game多做描述

P.14 System -> Module