

# 107-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資料

課程名稱	遊戲設計導論	科目序號/代號	0752 /MDI1018
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(一)12 /H615
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳宥鄺 / 兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 / 1年1班		

## 課程簡介與目標

遊戲設計是數位學習一個重要未來趨勢，更是多媒體數位內容產業相當重要的一環。本課程主要在協助學生了解數位遊戲概念及設計理念，並引導學生設計簡易數位遊戲，以奠定其遊戲設計基礎。其具體課程目標如下：

- 1.讓學生了解遊戲產業及其對社會變遷及全球文化之影響
- 2.讓學生了解目前數位遊戲的特性、發展及種類
- 3.培養學生具備數位遊戲設計之素養
- 4.使學生具備設計基礎數位遊戲之實務能力

## 課程大綱

- 1.遊戲產業介紹
- 2.遊戲產業對社會及全球文化變遷之影響
- 3.數位遊戲介紹
- 4.遊戲式數位學習
- 5.遊戲開發軟體介紹
- 6.數位遊戲企劃製作
- 7.數位遊戲設計實作

## 基本能力或先修課程

無

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
  - 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備創意思維及創新設計的能力
  - 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響



能夠培養持續學習的習慣與能力

具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

---

## 教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
具備多媒體設計專業知識的能力	30	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等	講述法 個案討論 影片欣賞	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 小組合作狀況: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	30	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 小組合作狀況: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	10	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 小組合作狀況: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
具備創意思維及創新設計的能力	15	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 小組合作	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 小組合作狀況: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	15
認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響	10	培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際問題之能力	講述法 個案討論 影片欣賞	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 小組合作狀況: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	10

能夠培養持續學習的習慣與能力	5	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 個案討論	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 小組合作狀況: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	5
----------------	---	---------------------	-------------	---	---------	---

### 成績稽核

期末考: 40%  
 期中考: 30%  
 小組合作狀況: 10%  
 作業: 10%  
 實驗操作: 10%

### 書籍類別 (尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
參考教材及專業期刊導讀	遊戲設計概論 第四版	胡昭民;吳燦銘
參考教材及專業期刊導讀	Construct 2遊戲程式設計	傅子恆

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程規劃與教學說明 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書) & 交通安全宣導	講述法
2	遊戲設計概論	講述法、 影片欣賞
3	自我學習日	小組合作
4	遊戲平台介紹	講述法、 影片欣賞
5	遊戲類型介紹	講述法、 影片欣賞
6	遊戲設計流程	講述法、 個案討論
7	遊戲開發工具	講述法、 影片欣賞
8	遊戲人工智慧	講述法、 個案討論、 影片欣賞
9	遊戲引擎介紹(期中考週)	講述法、 小組合作、 影片欣賞
10	腳色與場景	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
11	地圖設計	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
12	敵人角色設計	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)

13	進階主角設計	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	計分系統	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	開頭與結尾	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	音樂與音效	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	自我學習日	小組合作
18	專案輸出(期末考週)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、 小組合作