

108-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

| | | | |
|-------------|------------------------------|----------|----------------|
| 課程名稱 | 基礎遊戲製作 | 科目序號/代號 | 0656 / MDI2026 |
| 必選修/學分數 | 必修 /3 | 上課時段/地點 | (一)234 /PX304 |
| 授課語言別 | 中文 | 成績型態 | 數字 |
| 任課教師 / 專兼任別 | 程仲勝 / 專任 | 畢業班/非畢業班 | 非畢業班 |
| 學制/系所/年班 | 大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 / 2年2班 | | |

課程簡介與目標

本課程主要在協助學生了解數位遊戲設計流程與技巧，並引導學生設計製作數位遊戲，以奠定其數位遊戲設計基礎。其具體課程目標是讓學生了解Unity 3D數位遊戲的製作流程及技巧，與培養實際撰寫遊戲程式設計的能力。另外，為提升學生了解遊戲設計實務對環境、社會經濟及全球的影響，課程中亦增加遊戲設計時事議題介紹。

課程大綱

- 1.遊戲設計時事議題介紹
- 2.Unity 3D遊戲引擎介紹
- 3.3D數位遊戲企劃製作
- 4.Unity 3D遊戲場景建置
- 5.Unity 3D遊戲程式設計
- 6.Unity 3D數位遊戲設計實作

基本能力或先修課程

基礎程式設計，遊戲設計導論

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 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 | 講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 | 課程參與度: 10% 成品製作: 40% 實驗紀錄: 30% 書面報告: 20% | 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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 | 課程參與度: 10% 成品製作: 40% 實驗紀錄: 30% 書面報告: 20% | 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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 | 課程參與度: 10% 成品製作: 40% 實驗紀錄: 30% 書面報告: 20% | 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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 | 課程參與度: 10% 成品製作: 40% 實驗紀錄: 30% 書面報告: 20% | 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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 | 課程參與度: 10% 成品製作: 40% 實驗紀錄: 30% 書面報告: 20% | 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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 | 課程參與度: 10% 成品製作: 40% 實驗紀錄: 30% 書面報告: 20% | 加總: 100 | 5 |
|----------------|---|---------------------|--|---|---------|---|

成績稽核

成品製作: 40%
實驗紀錄: 30%
書面報告: 20%
課程參與度: 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 |
|------|------|------|
| 自編教材 | none | none |

上課進度

| 週次 | 教學內容 | 教學策略 |
|----|---|------------------------|
| 1 | Unity 3D遊戲引擎介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 2 | 基礎數位遊戲企劃製作(一) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 3 | 基礎數位遊戲企劃製作(二) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 4 | 基礎數位遊戲企劃製作(三) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 5 | 基礎Unity 3D遊戲場景製作(一) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 6 | 基礎Unity 3D遊戲場景製作(二) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 7 | 基礎Unity 3D遊戲場景製作(三) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 8 | 基礎Unity 3D遊戲程式設計(一) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 9 | 期中考 | 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報告 |
| 10 | 基礎Unity 3D遊戲程式設計(二) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 11 | 基礎Unity 3D遊戲程式設計(三) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 12 | 基礎Unity 3D遊戲程式設計(四) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 13 | 簡易Unity 3D遊戲實作設計(一) | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |

| | | |
|----|---------------------|----------------------|
| 14 | 簡易Unity 3D遊戲實作設計(二) | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | 簡易Unity 3D遊戲實作設計(三) | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | 簡易Unity 3D遊戲實作設計(四) | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 簡易Unity 3D遊戲實作設計(五) | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 期末報告 | 實務操作(實驗、上機或實習等)、專題報告 |