

109-1 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 | 0646 / MDI1018 |
| 必選修/學分數 | 必修 /2 | 上課時段/地點 | (一)56 / 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 / 多媒體數位內容學士學位學程 / 1年2班 | | |
| Office Hour / 地點 | n.a. | | |

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
 - 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。

 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。

具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 | 期末考: 30% 期中考: 30% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 10% 口頭報告: 10% 書面報告: 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 | 40 | 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) 影片欣賞 | 期中考: 30% 期末考: 30% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 10% 口頭報告: 10% 書面報告: 10% | 加總: 100 | 40 |
| 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。 | 15 | 培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創新設計之能力。 培養學生具備創意思維之能力。 | 講述法 小組討論 影片欣賞 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 30% 期中考: 30% 成品製作: 10% 書面報告: 10% 口頭報告: 10% 小組合作狀況: 10% | 加總: 100 | 15 |
| 具備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。 | 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 | 期中考: 30% 期末考: 30% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 10% 口頭報告: 10% 書面報告: 10% | 加總: 100 | 5 |

| | | | | | | |
|------------------------------------|----|--|--|---|---------|----|
| 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。 | 10 | <p>培養學生具備認識全球多媒體產業時事議題之能力。</p> <p>培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。</p> <p>培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。</p> <p>培養學生具備前瞻性與國際觀。</p> <p>培養學生解決產業實際問題之能力。</p> | <p>小組討論</p> <p>小組合作</p> <p>實務操作(實驗、上機或實習等)</p> <p>專題報告</p> | <p>期中考: 30%</p> <p>期末考: 30%</p> <p>口頭報告: 10%</p> <p>小組合作狀況: 10%</p> <p>成品製作: 10%</p> <p>書面報告: 10%</p> | 加總: 100 | 10 |
|------------------------------------|----|--|--|---|---------|----|

成績稽核

期中考: 30%

期末考: 30%

書面報告: 10%

小組合作狀況: 10%

口頭報告: 10%

成品製作: 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、 專題演講 |
| 2 | 遊戲設計概論 | 講述法、 影片欣賞、 專題演講 |
| 3 | 遊戲平台介紹 | 講述法、 影片欣賞、 專題演講 |
| 4 | 遊戲類型介紹 | 講述法、 影片欣賞、 專題演講 |
| 5 | 遊戲設計流程 | 講述法、 小組合作、 專題演講 |
| 6 | 遊戲開發工具 | 講述法、 影片欣賞、 專題演講 |

| | | |
|----|--------|----------------------|
| 7 | 遊戲人工智慧 | 講述法、影片欣賞、專題演講 |
| 8 | 遊戲引擎介紹 | 講述法、影片欣賞、專題演講 |
| 9 | 期中報告分享 | 小組合作、學生上台報告 |
| 10 | 腳色與場景 | 實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 11 | 地圖設計 | 實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 12 | 敵人角色設計 | 實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 13 | 進階主角設計 | 實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 14 | 計分系統 | 實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 15 | 開頭與結尾 | 實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 16 | 音樂與音效 | 實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 17 | 專案輸出 | 實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 18 | 期末作品分享 | 小組合作、學生上台報告 |