

109-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	2D遊戲設計	科目序號/代號	1683 /MDI2031
必選修/學分數	選修 /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	陳宥鄴 / 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 /2年1班		
Office Hour / 地點	n.a.		

課程簡介與目標

遊戲市場日新月異，從像數、平面，到2D、3D，各種體感互動越來越普及，然而傳統的2D遊戲在市場上依然占有一席之地。本課程主要在協助學生了解2D數位遊戲概念及設計理念，並引導學生設計簡易2D數位遊戲，以奠定其2D遊戲設計基礎。其具體課程目標如下：1.讓學生了解2D遊戲市場發展與未來走向 2.讓學生了解目前2D數位遊戲的特性及種類 3.培養學生具備2D數位遊戲設計之素養 4.使學生具備設計基礎2D數位遊戲之實務能力。

課程大綱

1.遊戲產業介紹 2.2D遊戲市場與趨勢 3.2D數位遊戲介紹 4.遊戲式數位學習 5.2D遊戲開發軟體介紹 6.2D數位遊戲企劃製作 7.2D數位遊戲設計實作

基本能力或先修課程

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	10	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 專題演講	成品製作: 10% 課程參與度: 10% 作業: 10% 期中考: 30% 期末考: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
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	10	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) 小組合作	成品製作: 10% 課程參與度: 10% 作業: 10% 期末考: 30% 期中考: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
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 小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。	小組討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10

具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	10	培養學生專案規劃、執行及管理之能力。 培養學生尊重多元觀點之能力。 培養學生溝通協調與團隊合作之能力。	講述法 小組討論 小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 期中考: 30% 作業: 10% 小組合作狀況: 10% 成品製作: 10% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	10	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養。 培養學生具備專業領域社會責任之素養。	專題報告 講述法	成品製作: 10% 課程參與度: 10% 作業: 10% 期末考: 30% 期中考: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	10	培養學生具備人文藝術涵養。 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。	小組討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 10% 課程參與度: 10% 作業: 10% 期末考: 30% 期中考: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
具備持續學習的習慣與能力。	20	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力。	講述法 小組合作	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20
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	培養學生具備認識全球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。 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。 培養學生具備前瞻性與國際觀。 培養學生解決產業實際問題之能力。	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 專題報告	期中考: 30% 期末考: 30% 成品製作: 10% 課程參與度: 10% 作業: 10% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10

成績稽核

期末考: 30%

期中考: 30%

課程參與度: 10%

小組合作狀況: 10%

作業: 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	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、 影片欣賞
2	自我學習日	小組合作
3	角色設計	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
4	場景設計	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
5	地圖設計	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
6	敵人角色設計	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
7	自我學習日	小組合作
8	進階主角設計(1)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
9	計分系統	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
10	對話系統	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
11	事件系統	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
12	選單設計	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作

13	開頭動畫製作	講述法、個案討論、影片欣賞
14	音樂設計	講述法、個案討論、影片欣賞
15	音效設計	講述法、個案討論、影片欣賞
16	專案輸出	講述法、專題演講
17	自我學習日	小組合作
18	期末作品分享	小組合作、專題演講