

109-2 大葉大學 選課版課綱

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	n.a.	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	
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。

