

110-1 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	1056 / 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.		
協同授課教師	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	自我學習日	小組討論、 小組合作
5	遊戲類型介紹	講述法、 小組合作
6	遊戲設計流程	講述法、 影片欣賞

7	遊戲開發工具	講述法、影片欣賞
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