

110-1 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	1068 / MDI2026
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(一)234 / PX302
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		
Office Hour / 地點	(一) 10:10~11:00、(二) 11:10~12:00、(三) 13:20~14:10、(四) 14:20~15:10、(五) 15:20~16:10、(六) 16:20~17:10 / H318		
協同授課教師	n.a.		

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

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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 小組合作	實驗紀錄: 40% 成品製作: 30% 課程參與度: 20% 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	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 40% 書面報告: 10%	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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 小組合作	實驗紀錄: 40% 成品製作: 30% 課程參與度: 20% 書面報告: 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。	15	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。 培養學生具備人文藝術涵養。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 40% 書面報告: 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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	課程參與度: 20% 成品製作: 30% 書面報告: 10% 實驗紀錄: 40%	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>培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。</p> <p>培養學生解決產業實際問題之能力。</p> <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>講述法</p> <p>實務操作(實驗、上機或實習等)</p> <p>小組合作</p>	<p>課程參與度: 20%</p> <p>實驗紀錄: 40%</p> <p>成品製作: 30%</p> <p>書面報告: 10%</p>	加總: 100	10
------------------------------------	----	--	---	--	---------	----

成績稽核

實驗紀錄: 40%

成品製作: 30%

課程參與度: 20%

書面報告: 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