

110-1 大葉大學 選課版課綱

基本資料			
課程名稱	基礎遊戲製作	科目序號/代號	1062 / MDI2026
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(五)567 / PX304
授課語言別	n.a.	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	
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

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
-  具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

