

110-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	遊戲賞析	科目序號/代號	0554 / MDI1021
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(一)34 / PX304
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 / 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

本課程主要在協助學生藉由觀賞不同數位遊戲，以了解不同數位遊戲之設計風格，並引導學生未來該如何設計不同風格之數位遊戲，以奠定其遊戲設計基礎。另外，亦會介紹遊戲產業國內外發展，及遊戲產業對社會及全球文化變遷之影響。







課程大綱

1. 數位遊戲設計產業與社會變遷
2. 數位遊戲設計產業與全球文化變遷
3. 數位遊戲風格介紹
4. 數位遊戲觀賞
5. 數位遊戲評析

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	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。	專題報告 講述法	書面報告: 10% 小組合作狀況: 10% 課程參與度: 10% 期末考: 30% 期中考: 30% 實驗操作: 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	期中考: 30% 期末考: 30% 課程參與度: 10% 小組合作狀況: 10% 書面報告: 10% 實驗操作: 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。	個案討論 講述法 專題報告	書面報告: 10% 小組合作狀況: 10% 課程參與度: 10% 期末考: 30% 期中考: 30% 實驗操作: 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	期末考: 30% 期中考: 30% 課程參與度: 10% 小組合作狀況: 10% 書面報告: 10% 實驗操作: 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 小組合作	期末考: 30% 期中考: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 10% 書面報告: 10% 小組合作狀況: 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。	50	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。 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。 培養學生解決產業實際問題之能力。 培養學生具備認識全球多媒體產業時事議題之能力。	講述法 個案討論 專題報告	期中考: 30% 期末考: 30% 書面報告: 10% 小組合作狀況: 10% 課程參與度: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	50

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%

實驗操作: 10%

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
參考教材及專業期刊導讀	大師談遊戲設計	Andrew Rolli
參考教材及專業期刊導讀	遊戲設計的有趣理論	Raph Koster

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

2	自我學習日	小組合作
3	遊戲市場概述	講述法
4	數位遊戲設計產業	講述法
5	數位遊戲平台介紹	講述法
6	數位遊戲風格介紹	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	自我學習日	小組合作
8	數位遊戲觀賞	個案討論
9	期中作品分享	專題報告
10	數位遊戲評析(1)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	個案分析(1)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	數位遊戲評析(2)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	個案分析(2)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	數位遊戲評析(3)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	個案分析(3)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	數位遊戲分享(1)	個案討論、小組合作
17	數位遊戲分享(2)	個案討論、小組合作
18	期末作品分享	小組合作