

110-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	2D遊戲設計	科目序號/代號	0563 /MDI2031
必選修/學分數	選修 /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 /2年1班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	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。

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 影片欣賞	小組合作狀況: 10% 成品製作: 20% 課程參與度: 10% 期末考: 30% 期中考: 20% 口頭報告: 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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 影片欣賞	小組合作狀況: 10% 成品製作: 20% 課程參與度: 10% 期末考: 30% 期中考: 20% 口頭報告: 10%	加總: 100	30
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期中考: 20% 期末考: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 小組合作狀況: 10% 口頭報告: 10%	加總: 100	20
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	20	培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備創新設計之能力。	講述法 個案討論 影片欣賞	期中考: 20% 期末考: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 小組合作狀況: 10% 口頭報告: 10%	加總: 100	20

成績稽核

期末考: 30%

成品製作: 20%

期中考: 20%

口頭報告: 10%

課程參與度: 10%

小組合作狀況: 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	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、 影片欣賞
2	自我學習日	小組合作
3	角色設計	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
4	場景設計	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
5	地圖設計	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
6	敵人角色設計	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
7	自我學習日	小組合作
8	進階主角設計(1)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)、 小組合作
9	進階角色設計(2)	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
10	計分系統	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
11	對話系統	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
12	事件系統	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
13	選單設計	講述法、 個案討論、 影片欣賞
14	開頭動畫製作	講述法、 個案討論、 影片欣賞

15	音樂設計	講述法、個案討論、影片欣賞
16	音效設計	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	專案輸出	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末作品分享	講述法