

111-1 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	0581 /MDI2026
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(五)567 /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	楊政衛 / 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2班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	程仲勝		

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。	講述法	助教觀察紀錄: 100%	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 50% 作業: 50%	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。	講述法 個案討論	課程參與度: 50% 實驗操作: 50%	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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論	課程參與度: 50% 助教觀察紀錄: 50%	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 50% 助教觀察紀錄: 50%	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>個案討論</p>	<p>課程參與度: 50%</p> <p>助教觀察紀錄: 50%</p>	加總: 100	10
------------------------------------	----	--	------------------------	--------------------------------------	---------	----

成績稽核

助教觀察紀錄: 45%

課程參與度: 20%

作業: 15%

期末考: 15%

實驗操作: 5%

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	人氣遊戲這樣做！Unity3D 遊戲設計實例講堂 第二版	賴祐吉, 姚智原, 陳國璋

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	基礎遊戲開發概論 & 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、 個案討論
2	Unity3D基礎操作教學-介面與功能介紹	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
3	Unity3D基礎操作教學-場景與燈光	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
4	Unity3D基礎操作教學-元件與物件	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
5	Unity3D基礎操作教學-動畫	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
6	Unity3D基礎操作教學-匯入與匯出	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
7	Unity3D基礎操作教學-UGUI	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
8	實作教學-快樂的射擊互動(1)	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
9	實作教學-快樂的射擊互動(2)	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)

10	實作教學-快樂的射擊互動(3)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	實作教學-快樂的射擊互動(4)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	實作教學-快樂的射擊互動(5)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	實作教學-文字冒險小遊戲(1)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	實作教學-文字冒險小遊戲(2)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	實作教學-文字冒險小遊戲(3)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	實作教學-文字冒險小遊戲(4)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	實作教學-文字冒險小遊戲(5)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末作業	實務操作(實驗、上機或實習等)