

111-2 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 | 0507 / MDI1021 |
| 必選修/學分數 | 選修 / 2 | 上課時段/地點 | (五)34 / 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 / 1年2班 | | |
| Office Hour / 地點 | (一) 10:10~11:00、(二) 11:10~12:00、(二) 13:20~14:10、(二) 14:20~15:10、(二) 15:20~16:10、(二) 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。 | 小組討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) | 成品製作: 30% 課程參與度: 20% 作業: 20% 實驗操作: 30% | 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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) | 作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗操作: 30% | 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。 | 小組討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) | 成品製作: 30% 課程參與度: 20% 作業: 20% 實驗操作: 30% | 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) | 作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗操作: 30% | 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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) | 作業: 20% 課程參與度: 20% 實驗操作: 30% 成品製作: 30% | 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 | <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>小組討論</p> <p>實務操作(實驗、上機或實習等)</p> | <p>作業: 20%</p> <p>成品製作: 30%</p> <p>課程參與度: 20%</p> <p>實驗操作: 30%</p> | 加總: 100 | 50 |
|------------------------------------|----|--|---|--|---------|----|

成績稽核

實驗操作: 30%

成品製作: 30%

課程參與度: 20%

作業: 20%

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 | 略 | 略 |

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、 小組討論 |
| 2 | 遊戲市場概述 | 講述法、 小組討論 |
| 3 | 數位遊戲設計產業 | 講述法、 小組討論 |
| 4 | 數位遊戲平台介紹 | 講述法、 小組討論 |
| 5 | 數位遊戲風格介紹 | 講述法、 小組討論 |
| 6 | 數位遊戲企劃介紹 | 講述法、 小組討論 |
| 7 | 數位遊戲開發流程介紹 | 講述法、 小組討論 |
| 8 | 2D數位遊戲觀賞 | 講述法、 小組討論 |
| 9 | 3D數位遊戲觀賞 | 講述法、 小組討論 |
| 10 | 數位遊戲評析(1) | 講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等) |

| | | |
|----|-----------|--------------------------|
| 11 | 個案分析(1) | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 12 | 數位遊戲評析(2) | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 13 | 個案分析(2) | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 14 | 數位遊戲評析(3) | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | 個案分析(3) | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | 數位遊戲分享(1) | 講述法、小組討論 |
| 17 | 數位遊戲分享(2) | 講述法、小組討論 |
| 18 | 期末作品分享 | 講述法、小組討論 |