

111-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	遊戲程式設計	科目序號/代號	1467 / MDI2019
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(五)234 / H615
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1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了解數位遊戲程式設計流程與技巧，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數位遊戲程式設計技巧，與培養實際撰寫遊戲程式設計的能力。

課程大綱

- 1.Unity 3D遊戲程式語言介紹
- 2.Unity 3D遊戲程式設計流程介紹
- 3.Unity 3D遊戲程式設計實作

基本能力或先修課程

遊戲設計導論、基礎程式設計能力

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	<p>培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。</p> <p>培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 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	<p>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。</p> <p>培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。</p> <p>培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。</p>	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 100%	加總: 100	30
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	15	<p>培養學生整合理論知識與實務技術之能力。</p> <p>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。</p>	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 100%	加總: 100	15
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	<p>培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。</p> <p>培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。</p> <p>培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。</p>	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 100%	加總: 100	10

具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	10	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 100%	加總: 100	10
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 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 100%	加總: 100	5

成績稽核

作業: 30%

成品製作: 30%

期末考: 30%

課程參與度: 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 Unity 3D遊戲設計實戰 (第三版)

邱勇標

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	Unity基礎程式架構1 & 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、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	Unity基礎程式架構2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	Unity基礎程式架構3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	Unity基礎程式架構4	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	Unity基礎程式架構5	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	Unity基礎程式架構6	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	Unity基礎程式架構7	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	Unity基礎程式架構8	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Unity基礎程式架構9	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	Unity基礎程式架構10	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

12	Unity基礎程式架構11	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	Unity基礎程式架構12	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	Unity基礎程式架構13	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	Unity基礎程式架構14	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	Unity基礎程式架構15	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	Unity基礎程式架構16	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末考	實務操作(實驗、上機或實習等)