

111-2 大葉大學 選課版課綱

| 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 | |
| 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. | | |

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。

