

112-2 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	0450 / MDI1021
必選修/學分數	選修 / 2	上課時段/地點	(五)34 / PX304
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