

112-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	動畫遊戲企劃與提案	科目序號/代號	0488 / MD14094
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)34 / H718
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	蔡昆良 / 兼任	畢業班/非畢業班	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 / 4年1班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

本課程講授動畫遊戲專案設計如何企劃與提案，課程中將舉實際業界企劃提案範例供學生參考，並讓學生嘗試提出動畫遊戲之企劃案。

課程大綱

1. 動畫專案企劃與提案。
2. 遊戲專案企劃與提案。
3. 學生提案設計與說明。

基本能力或先修課程

基礎動畫及遊戲相關課程。

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	20	培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 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 小組合作 學生上台報告	分組報告: 15% 期中考: 30% 期末考: 30% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 15%	加總: 100	20
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	20	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。 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。	講述法 小組合作 學生上台報告	期中考: 30% 分組報告: 15% 期末考: 30% 小組合作狀況: 15% 成品製作: 10%	加總: 100	20
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	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 小組合作 學生上台報告	分組報告: 15% 期中考: 30% 成品製作: 10% 期末考: 30% 小組合作狀況: 15%	加總: 100	20
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	培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。	講述法 小組合作 學生上台報告	期中考: 30% 分組報告: 15% 期末考: 30% 小組合作狀況: 15% 成品製作: 10%	加總: 100	10

具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	10	培養學生溝通協調與團隊合作之能力。 培養學生專案規劃、執行及管理之能力。 培養學生尊重多元觀點之能力。	講述法 小組合作 學生上台報告	期中考: 30% 分組報告: 15% 期末考: 30% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 15%	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	培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創新設計之能力。	講述法 小組合作 學生上台報告	期中考: 30% 分組報告: 15% 期末考: 30% 小組合作狀況: 15% 成品製作: 10%	加總: 100	10
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	培養學生具備認識全球多媒體產業時事議題之能力。 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。 培養學生具備前瞻性與國際觀。 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。 培養學生解決產業實際問題之能力。	講述法 小組合作 學生上台報告	分組報告: 15% 期中考: 30% 期末考: 30% 成品製作: 10% 小組合作狀況: 15%	加總: 100	10

成績稽核

期末考: 30%

期中考: 30%

分組報告: 15%

小組合作狀況: 15%

成品製作: 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	「體驗設計」創意思考術	玉樹真一郎

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	遊戲市場與用戶分析(一) & 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
2	遊戲市場與用戶分析(二)	小組合作、學生上台報告
3	遊戲倫理與影響力(一)	小組合作、學生上台報告
4	遊戲倫理與影響力(二)	講述法、小組合作、學生上台報告
5	案例分析(一)	講述法
6	案例分析(二)	講述法
7	遊戲玩法機制與氪金系統(一)	講述法、小組合作、學生上台報告
8	遊戲玩法機制與氪金系統(二)	講述法、小組合作、學生上台報告
9	期中考	小組合作、學生上台報告
10	日本動畫導演案例與分析(一)	講述法、小組合作、學生上台報告
11	日本動畫導演案例與分析(二)	講述法、小組合作、學生上台報告
12	日本動畫導演案例與分析(三)	講述法、小組合作、學生上台報告
13	歐美動畫導演案例與分析(一)	講述法、小組合作、學生上台報告
14	歐美動畫導演案例與分析(二)	講述法、小組合作、學生上台報告
15	歐美動畫導演案例與分析(三)	講述法、小組合作、學生上台報告
16	台灣動畫發展與企劃(一)	講述法、小組合作、學生上台報告
17	台灣動畫發展與企劃(二)	講述法、小組合作、學生上台報告
18	期末考	小組合作、學生上台報告