

# 113-1 大葉大學 完整版課綱

| 基本資料             |  |          |                |
|------------------|--|----------|----------------|
| 課程名稱             | 遊戲設計導論   | 科目序號/代號  | 0248 / MDI1018 |
| 必選修/學分數          | 必修 /2  | 上課時段/地點  | (一)78 / PX304  |
| 授課語言別            | 中英文  | 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 | (三) 10:10~11:00、(三) 11:10~12:00、(三) 13:20~14:10、(三) 14:20~15:10、(三) 15:20~16:10、(三) 16:20~17:10 / H318 |          |                |
| 協同授課教師           | n.a.   |          |                |

## 課程簡介與目標

遊戲設計是數位學習一個重要未來趨勢，更是多媒體數位內容產業相當重要的一環。本課程主要在協助學生了解數位遊戲概念及設計理念，並引導學生設計簡易數位遊戲，以奠定其遊戲設計基礎。其具體課程目標如下：

- 1.讓學生了解遊戲產業及其對社會變遷及全球文化之影響
- 2.讓學生了解目前數位遊戲的特性、發展及種類
- 3.培養學生具備數位遊戲設計之素養
- 4.使學生具備設計基礎數位遊戲之實務能力



## 課程大綱

- 1.遊戲產業介紹
- 2.遊戲產業對社會及全球文化變遷之影響
- 3.數位遊戲介紹
- 4.遊戲式數位學習
- 5.遊戲開發軟體介紹
- 6.數位遊戲企劃製作
- 7.數位遊戲設計實作

## 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(%)<br>【A】 | 檢核能力指標(績效指<br>標)  | 教學策略                   | 評量方法及配分<br>權重                                    | 核心能力<br>學習成績<br>【B】 | 期末學習<br>成績<br>【C=B*A<br>】 |
|------------------------------------|--------------|---|------------------------|--|---------------------|---------------------------|
| 具備多媒體設計專業知識的能力                     | 30           | 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。<br>培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。<br>。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。<br>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<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 20%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>實驗操作: 30% | 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       | 40           | 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。<br>培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。<br>培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。  | 講述法<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 20%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>實驗操作: 30% | 加總: 100             | 40                        |
| 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。             | 15           | 培養學生具備人文藝術涵養。<br>培養學生具備創新設計之能力。<br>培養學生具備創意思維之能力。   | 講述法<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 20%<br>課程參與度: 20%<br>實驗操作: 30%<br>成品製作: 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<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 20%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>實驗操作: 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。 | 10           | 培養學生具備認識全球多媒體產業時事議題之能力。<br>培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。<br>培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。<br>培養學生具備前瞻性與國際觀。<br>培養學生解決產業實際問題之能力              | 講述法<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 20%<br>成品製作: 30%<br>課程參與度: 20%<br>實驗操作: 30% | 加總: 100             | 10                        |

## 成績稽核

實驗操作: 30%

成品製作: 30%

課程參與度: 20%

期中考: 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 | 自編教材 | 略  |

## 上課進度

| 週次 | 教學內容   | 教學策略                |
|----|--|---------------------|
| 1  | 數位遊戲介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導 & 性別平等教育宣導 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 2  | 遊戲開發流程及軟體介紹(一)   | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 3  | 遊戲開發流程及軟體介紹(二)   | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 4  | 數位遊戲企劃製作(一)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 5  | 數位遊戲企劃製作(二)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 6  | 數位遊戲企劃製作(三)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 7  | 數位遊戲企劃製作(四)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 8  | 數位遊戲設計實作(一)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 9  | 期中考週   | 實務操作(實驗、上機或實習等)     |
| 10 | 數位遊戲設計實作(二)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 11 | 數位遊戲設計實作(三)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 12 | 數位遊戲設計實作(四)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 13 | 數位遊戲設計實作(五)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 14 | 數位遊戲設計實作(六)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | 數位遊戲設計實作(七)  | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | 數位遊戲成品製作   | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 數位遊戲成品製作 & 彈性教學/學習   | 彈性教學-自主行動           |
| 18 | 數位遊戲成品製作 & 彈性教學/學習   | 彈性教學-自主行動           |