

# 113-1 大葉大學 選課版課綱

## 基本資料

課程名稱	遊戲設計導論	科目序號/代號	0242 / MDI1018
必選修/學分數	必修 / 2	上課時段/地點	(一)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	
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1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		

## 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。

---