

101-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	基礎遊戲製作	科目序號 / 代號	1825 / MDI2013
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部2年1班
任課教師	程仲勝	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(五)5678 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

本課程主要在協助學生了解數位遊戲設計流程與技巧，並引導學生設計製作數位遊戲，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數位遊戲的製作流程及技巧，與培養實際撰寫遊戲程式設計的能力。

課程大綱

- 1.Unity 3D遊戲引擎介紹
- 2.3D數位遊戲企劃製作
- 3.Unity 3D遊戲場景建置
- 4.Unity 3D遊戲程式設計
- 5.Unity 3D數位遊戲設計實作

基本能力或先修課程

基礎程式設計，遊戲設計概論

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 1.1具備多媒體數位內容基礎知能
- 1.2具備多媒體數位內容專業知能
- 1.3具備多媒體數位內容實作應用能力
- 2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力
- 2.2具備多媒體數位內容創新能力
- 3.1具備進入職場所需之實務工作能力
- 3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念

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 】
1.1具備多媒體數位內容基礎知能	10%	1.1.1培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 1.1.2培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	10
1.2具備多媒體數位內容專業知能	20%	1.2.1培養學生具備動畫遊戲設計專業知識之能力 1.2.2培養學生具備數位學習相關專業知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	20%	1.3.1培養學生運用多媒體數位內容相關知識之能力 1.3.2培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力	15%	2.1.1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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	15
2.2具備多媒體數位內容創新能力	20%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題演講	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
3.1具備進入職場所需之實務工作能力	10%	3.1.1培養學生解決產業實際問題之能力 3.1.2培養學生團隊合作與溝通協調之能力 3.1.3培養學生專案規劃、執行及管理之能力	校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題演講	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	10
3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念	5%	3.2.1培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 3.2.2培養學生具備專業領域社會責任之素養	校外參訪 專題演講	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	5

成績稽核

成品製作: 30%

實驗操作: 30%

期中考: 25%

課程參與度: 15%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
自編教材	略			0

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	Unity 3D遊戲引擎介紹	30	20	50		
2	數位遊戲企劃製作(一)	30	20	50		
3	數位遊戲企劃製作(二)	30	20	50		
4	數位遊戲企劃製作(三)	30	20	50		
5	Unity 3D遊戲場景製作(一)	30	20	50		
6	Unity 3D遊戲場景製作(二)	30	20	50		
7	Unity 3D遊戲場景製作(三)	30	20	50		
8	Unity 3D遊戲程式設計(一)	30	20	50		
9	期中考	0	0	0		100
10	Unity 3D遊戲程式設計(二)	30	20	50		
11	Unity 3D遊戲程式設計(三)	30	20	50		
12	Unity 3D遊戲程式設計(四)	30	20	50		
13	Unity 3D遊戲實作設計(一)	30	20	50		
14	Unity 3D遊戲實作設計(二)	30	20	50		
15	Unity 3D遊戲實作設計(三)	30	20	50		
16	Unity 3D遊戲實作設計(四)	30	20	50		
17	Unity 3D遊戲實作設計(五)	30	20	50		
18	期末報告	0	0	0		100