

101-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	遊戲設計	科目序號 / 代號	2847 / IMM3059
開課系所	資訊管理學系	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	吳聯鑫	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)456 / B002	授課語言別	中文

課程簡介

為培育出全方位的遊戲設計專業，本課程規畫了一系列方向明確，並且逐步實踐之教學，其遊戲領域分為企劃、美術、程式、音樂與行銷

本課程重點著重於數位遊戲相關設計人才之養成；其範疇包括

- 1.平面視覺、互動媒體及2D、3D動畫之設計與製作能力。
- 2遊戲的研發、企劃、專案管理以及市場行銷之完整能力。
- 3遊戲程式、互動多媒體特效之整合能力。

課程大綱

為培育出全方位的遊戲設計專業，本課程規畫了一系列方向明確，並且逐步實踐之教學，其遊戲領域分為企劃、美術、程式、音樂與行銷。

基本能力或先修課程

程式設計
資料結構
系統分析與設計
Web技術
數位內容導論
資訊社會與科技倫理

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 資訊技術開發能力
 - 企業 e 化應用能力
- 數位內容設計能力
- 技術與管理間的協調能力
- 應用資管技能解決問題能力
 - 語文表達能力
- 數理邏輯與理解能力

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】
資訊技術開發能力	30%	3.能執行資訊系統專案管理。 1.能利用熟悉的程式語言設計應用系統。 2.了解資訊系統的需求分析、設計、發展、測試與實施等步驟並能實作。	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	分組報告: 20% 課堂討論: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 口頭報告: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	30
數位內容設計能力	30%	1.能設計多媒體網頁及架設網站。 2.熟悉多媒體製作工具，實作數位內容。 3.能編輯系統文件及使用手冊。	實務操作(實驗、上機或實習等)	分組報告: 20% 成品製作: 30% 小組合作狀況: 30% 書面報告: 20%	加總: 100	30
技術與管理間的協調能力	20%	1.具備產業的運作方式及管理流程知識。 2.能與使用者溝通如何應用資訊技術滿足管理需求。	小組討論	分組報告: 50% 課堂討論: 10% 小組合作狀況: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	20
應用資管技能解決問題能力	10%	1.能整合資訊提供分析或決策。 2.能協助企業解決資訊系統管理的問題。	小組討論	分組報告: 50% 小組合作狀況: 10% 口頭報告: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	10
數理邏輯與理解能力	10%	1.能有效運用數字及思維法則進行推理。 2.能清楚意會抽象的概念。 3.能具體描述事物的特徵。	講述法	分組報告: 10% 課堂討論: 10% 課程參與度: 60% 口頭報告: 20%	加總: 100	10

成績稽核

分組報告: 28%

書面報告: 24%

成品製作: 15%

小組合作狀況: 12%

課程參與度: 9%

口頭報告: 6%

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
大師談遊戲架構與設計	Andrew Rollings, Dave Morris		上奇資訊	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	課程介紹					
1	課程介紹					
2	數位遊戲起源與歷史演變					
2	數位遊戲起源與歷史演變					
3	數位遊戲種類					
3	數位遊戲種類					
4	數位遊戲產業分析					
4	數位遊戲產業分析					
5	數位遊戲技術種類					
5	數位遊戲技術種類					
6	數位遊戲創意發想					
6	數位遊戲創意發想					
7	數位遊戲企劃提案					
7	數位遊戲企劃提案					
8	數位遊戲企劃撰寫					
8	數位遊戲企劃撰寫					
9	數位遊戲工具介紹					
9	數位遊戲工具介紹					
10	數位遊戲介面設計					
10	數位遊戲介面設計					
11	數位遊戲美術設計與特效					
11	數位遊戲美術設計與特效					
12	數位遊戲引擎					
12	數位遊戲引擎					
13	數位遊戲程式腳本與音樂					
13	數位遊戲程式腳本與音樂					
14	數位遊戲多人連線機制					
14	數位遊戲多人連線機制					

15	數位遊戲經濟
15	數位遊戲經濟
16	數位遊戲行銷與專案管理
16	數位遊戲行銷與專案管理
17	遊戲設計實作
17	遊戲設計實作
18	遊戲設計實作
18	遊戲設計實作
