

# 102-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資訊

課程名稱	遊戲設計導論	科目序號 / 代號	2093 / MDI1018
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部1年1班
任課教師	程仲勝	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)78 / PX302	授課語言別	中文

## 課程簡介

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.讓學生了解目前數位遊戲的特性、發展及種類
- 2.培養學生具備數位遊戲設計之素養
- 3.使學生具備設計基礎數位遊戲之實務能力

## 課程大綱

- 1.數位遊戲介紹
- 2.遊戲式數位學習
- 3.遊戲開發軟體介紹
- 4.數位遊戲企劃製作
- 5.數位遊戲設計實作

## 基本能力或先修課程

基礎程式設計

## 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	15%	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) 專題演講	課程參與度: 10% 成品製作: 50% 書面報告: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	15
1.2具備多媒體數位內容專業知能	25%	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) 專題演講	課程參與度: 10% 成品製作: 50% 書面報告: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	25
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	25%	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) 專題演講	課程參與度: 10% 成品製作: 50% 書面報告: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	25
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 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題演講	課程參與度: 10% 成品製作: 50% 書面報告: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	15
2.2具備多媒體數位內容創新能力	10%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題演講	課程參與度: 10% 成品製作: 50% 書面報告: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	10
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	課程參與度: 10% 成品製作: 50% 書面報告: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	10

## 成績稽核

成品製作: 50%  
書面報告: 20%  
實驗操作: 20%  
課程參與度: 10%

## 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
無參考教科書				

## 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	數位遊戲介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	70	30			
2	遊戲開發軟體介紹(一)	70	30			
3	遊戲開發軟體介紹(二)	50	50			
4	數位遊戲企劃製作(一)	70	30			
5	數位遊戲企劃製作(二)	50	0	50		
6	數位遊戲企劃製作(三)	30	0	70		
7	企業參訪	0	0			100
8	數位遊戲設計實作(一)	30	20	50		
9	期中考週	0	0			100
10	數位遊戲設計實作(二)	30	20	50		
11	數位遊戲設計實作(三)	30	20	50		
12	數位遊戲設計實作(四)	30	20	50		
13	數位遊戲設計實作(五)	30	20	50		
14	數位遊戲設計實作(六)	30	20	50		
15	數位遊戲設計實作(七)	30	20	50		
16	數位遊戲成品製作	0	20	80		
17	數位遊戲成品製作	0	20	80		
18	期末考週	0	0			100