

# 102-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資訊

課程名稱	遊戲企劃	科目序號 / 代號	2250 / IMM4072
開課系所	資訊管理學系	學制 / 班級	大學日間部4年1班
任課教師	吳佳鑫	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	畢業班
上課時段 / 地點	(二)567 / B202	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	10%	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 小組合作 學生上台報告 專題報告	分組報告: 20% 課堂討論: 20% 口頭報告: 30% 書面報告: 30%	加總: 100	10
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。	小組討論 個案討論 小組合作 學生上台報告	分組報告: 20% 課堂討論: 10% 口頭報告: 20% 書面報告: 50%	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 個案討論 小組合作 學生上台報告	分組報告: 40% 課堂討論: 20% 口頭報告: 20% 書面報告: 20%	加總: 100	20
應用資管技能解決問題能力	20%	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 個案討論 專題報告 專題演講	分組報告: 20% 作業: 10% 課堂討論: 20% 口頭報告: 20% 書面報告: 30%	加總: 100	20
語文表達能力	10%	1.能清楚說明問題。 2.能清楚說明立場。 3.能清楚解釋前因後果。 4.能執行商業簡報。	小組討論 個案討論 學生上台報告 專題報告	分組報告: 20% 課堂討論: 10% 小組合作狀況: 20% 口頭報告: 50%	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 個案討論 專題報告 專題演講	分組報告: 20% 課堂討論: 20% 課程參與度: 20% 口頭報告: 20% 書面報告: 20%	加總: 100	10

## 成績稽核

書面報告: 30%  
口頭報告: 24%  
分組報告: 24%  
課堂討論: 16%  
作業: 2%  
課程參與度: 2%  
小組合作狀況: 2%

## 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		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	創意開發技巧 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	100	0	0	0	0
2	行銷心理學	100	0	0	0	0
3	遊戲專案管理實務。遊戲企劃書	100	0	0	0	0
4	遊戲專案管理實務。遊戲管理	100	0	0	0	0
5	遊戲專案管理實務。遊戲專案實務	100	0	0	0	0
6	遊戲專案管理實務。Case Study	50	50	0	0	0
7	遊戲專案管理實務。製作流程實務	20	50	30	0	0
8	遊戲營運實務。產業市場資料蒐集與分析	100	0	0	0	0
9	遊戲營運實務。營運企劃書	100	0	0	0	0
10	遊戲營運實務。遊戲設計	50	0	50	0	0
11	執行計畫書與簡報技巧。執行計畫書	100	0	0	0	0
12	執行計畫書與簡報技巧。遊戲文件	50	30	20	0	0
13	執行計畫書與簡報技巧。遊戲維運計畫	100	0	0	0	0
14	遊戲儲/耗點活動設計。設計要素	100	0	0	0	0
15	遊戲儲/耗點活動設計。行為資料分析	100	0	0	0	0
16	商城活動設計實務	100	0	0	0	0
17	商城活動設計實務。CASE STUDY案例	50	0	0	0	50
18	數位出版與授權實務	100	0	0	0	0