

102-2 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	1894 / IMM4072
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	吳佳鑫	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	(一)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。	小組合作 影片欣賞	分組報告: 30% 小組合作狀況: 20% 口頭報告: 50%	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 影片欣賞	分組報告: 30% 課堂討論: 50% 小組合作狀況: 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。	影片欣賞 專題報告	課堂討論: 50% 書面報告: 50%	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。	個案討論 影片欣賞	分組報告: 20% 課堂討論: 30% 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。	影片欣賞 學生上台報告	課程參與度: 20% 口頭報告: 60% 書面報告: 20%	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。	影片欣賞 學生上台報告	課堂討論: 30% 課程參與度: 40% 口頭報告: 30%	加總: 100	10

成績稽核

課堂討論: 34%

口頭報告: 18%

書面報告: 18%

分組報告: 16%

小組合作狀況: 8%

課程參與度: 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
----	----	----	-----	-----

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	數位遊戲起源與歷史演變 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書)	100	0	0	0	0
2	數位遊戲種類	100	0	0	0	0
3	數位遊戲產業分析	100	0	0	0	0
4	數位遊戲技術種類	100	0	0	0	0
5	數位遊戲創意發想	100	0	0	0	0
6	數位遊戲企劃提案	100	0	0	0	0
7	數位遊戲企劃撰寫	100	0	0	0	0
8	數位遊戲工具介紹	100	0	0	0	0
9	期中	0	0	0	0	100
10	數位遊戲美學	50	0	0	0	50
11	數位遊戲介面設計	50	50	0	0	0
12	數位遊戲美術設計與特效	50	50	0	0	0
13	數位遊戲引擎	50	50	0	0	0
14	數位遊戲程式腳本與音樂	50	50	0	0	0
15	數位遊戲多人連線機制	50	50	0	0	0
16	數位遊戲經濟	100	0	0	0	0
17	數位遊戲行銷與專案管理	100	0	0	0	0
18	期末	0	0	0	0	100