

102-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	遊戲美術設計	科目序號 / 代號	2072 / MDI3010
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	陳志隆	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(一)34 / PX304	授課語言別	中文

課程簡介

將不同風格的遊戲企畫內容，完整設計出角色，場景與各式道具，進而具備產業市場所符合的2D美術人才。








課程大綱

美式與日式及韓式風格之掌握
遊戲計畫撰寫
男女主角設計
怪獸設計
各式兵器道具設計
鎧甲設計
場景設計

基本能力或先修課程

本課程需熟悉PHOTOSHOP。PAINTER等軟體學習
並已俱良好素描能力，與手繪人體動漫之概念

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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
1.2具備多媒體數位內容專業知能	10%	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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	15
2.2具備多媒體數位內容創新能力	15%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	15
3.1具備進入職場所需之實務工作能力	15%	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	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	15

3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念	15%	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	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	15
----------------------	-----	---	--	--	---------	----

成績稽核

期末考: 40%
作業: 30%
課堂討論: 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	遊戲探討的介紹與趨勢 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	15	15	45	20	5
2	男性主角人物設定1	15	15	45	20	5
3	男性主角人物設定2	15	15	45	20	5
4	女性主角人物設定1	15	15	45	20	5
5	女性主角人物設定2	15	15	45	20	5
6	鎧甲武士設計-1	15	15	45	20	5
7	鎧甲武士設計-2	15	15	45	20	5
8	怪獸設定-1	15	15	45	20	5
9	怪獸設定-2{期中作業繳交}	15	15	45	20	5
10	場景設定----室內場景-1	15	15	45	20	5
11	場景設定----室內場景-2	15	15	45	20	5
12	場景設定----室內場景-3	15	15	45	20	5
13	場景設定----室外場景-1	15	15	45	20	5
14	場景設定----室外場景-2	15	15	45	20	5
15	場景設定----室外場景-3	15	15	45	20	5
16	期末遊戲設定集製作-1	15	15	45	20	5

17	期末遊戲設定集製作-2	15	15	45	20	5
18	期末考報告繳交	15	15	45	20	5
