

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	基礎遊戲製作	科目序號/代號	0922 /MDI2013
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(四)5678 /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	程仲勝 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 /2年1班		

課程簡介與目標

本課程主要在協助學生了解數位遊戲設計流程與技巧，並引導學生設計製作數位遊戲，以奠定其數位遊戲設計基礎。其具體課程目標是讓學生了解Unity 3D數位遊戲的製作流程及技巧，與培養實際撰寫遊戲程式設計的能力。

課程大綱

- 1.Unity 3D遊戲引擎介紹
- 2.3D數位遊戲企劃製作
- 3.Unity 3D遊戲場景建置
- 4.Unity 3D遊戲程式設計
- 5.Unity 3D數位遊戲設計實作

基本能力或先修課程

基礎程式設計，遊戲設計概論

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
 - 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備創意思維及創新設計的能力
 - 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
- 能夠培養持續學習的習慣與能力
 - 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

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 】
具備多媒體設計專業知識的能力	30	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	30
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	30	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 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)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	30
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	10	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	10
具備創意思維及創新設計的能力	15	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題演講	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	15
認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響	10	培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際問題之能力	講述法 校外參訪 專題演講	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	10

能夠培養持續學習的習慣與能力	5	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	校外參訪 專題演講	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	5
----------------	---	---------------------	--------------	--	---------	---

成績稽核

實驗操作: 30%
成品製作: 30%
期中考: 25%
課程參與度: 15%

書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
自編教材	none	none

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	Unity 3D遊戲引擎介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	基礎數位遊戲企劃製作(一)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	基礎數位遊戲企劃製作(二)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	基礎數位遊戲企劃製作(三)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	基礎Unity 3D遊戲場景製作(一)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	基礎Unity 3D遊戲場景製作(二)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、 專題演講
7	基礎Unity 3D遊戲場景製作(三)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	基礎Unity 3D遊戲程式設計(一)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	基礎Unity 3D遊戲程式設計(二)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	基礎Unity 3D遊戲程式設計(三)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	基礎Unity 3D遊戲程式設計(四)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	簡易Unity 3D遊戲實作設計(一)	校外參訪
14	簡易Unity 3D遊戲實作設計(二)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	簡易Unity 3D遊戲實作設計(三)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、 專題演講

- | | | |
|----|---------------------|---------------------|
| 16 | 簡易Unity 3D遊戲實作設計(四) | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 簡易Unity 3D遊戲實作設計(五) | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 期末報告 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |