

# 南台科技大學 103 學年度第 1 學期課程資訊

課程名稱	多媒體概論
課程編碼	K0D33M02
系所代碼	0K
開課班級	四技多樂一乙
開課教師	徐芳真
學分	2.0
時數	2
上課節次地點	四 3 4 教室 I204
必選修	必修
課程概述	本課程的目標在於使學生對「多媒體遊戲」產生全面性、基礎性的初步認識，包含對多媒體遊戲產品、產業營運作生態、多媒體遊戲開發流程與所需技能的瞭解，以及體認多媒體遊戲產業中團隊合作精神的重要性，奠定學生日後成為多媒體遊戲設計專業人員的第一塊基石。
課程目標	本課程的目標在於使學生對「多媒體遊戲」產生全面性、基礎性的初步認識，包含對多媒體遊戲產品、產業營運作生態、多媒體遊戲開發流程與所需技能的瞭解，以及體認多媒體遊戲產業中團隊合作精神的重要性，奠定學生日後成為多媒體遊戲設計專業人員的第一塊基石。
課程大綱	<p>一、認識多媒體</p> <p>(1) 多媒體的定義與組成元素</p> <p>(2) 數位內容的範疇與發展現況</p> <p>二、數位遊戲的歷史</p> <p>(1) 遊戲的定義與起源</p> <p>(2) 遊戲的未來發展趨勢</p> <p>三、認識遊戲玩家</p> <p>(1) 遊戲玩家的類型與遊戲動機</p> <p>四、遊戲的類型</p> <p>(1) 以遊戲平台來分類</p> <p>(2) 以遊戲內容來分類</p> <p>(3) 以玩家模式來分類</p>

	<p>五、期中考 筆試</p> <p>六、遊戲心理學 (1) 遊戲樂趣的來源 (2) 遊戲挑戰與平衡</p> <p>七、遊戲相關技術 (1) 應用在遊戲開發的資工技術</p> <p>八、遊戲產品開發 (1) 國內外遊戲產業概況 (2) 開發遊戲產品的市場因素 (3) 開發團隊中的角色與任務 (4) 遊戲開發過程 (5) 遊戲產品的行銷與維護</p>
英文大綱	
教學方式	
評量方法	
指定用書	數位多媒體概論
參考書籍	
先修科目	
教學資源	
注意事項	<p>課堂上不得隨意上網或使用手機或玩遊戲，規勸不改者每次扣總分 1 分。</p> <p>作業遲交一周打 9 折。</p> <p>作業抄襲，該次作業為 0 分!</p> <p>考試作弊，該次考試為 0 分!</p> <p>請假須於課堂前請假，寫 mail 到老師學校信箱(每周課堂 ppt 第一頁有列示) 或 請 同學代為轉達.</p>
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	