

南台科技大學 103 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	遊戲設計學
課程編碼	K0D33W01
系所代碼	0K
開課班級	四技多樂一甲
開課教師	孫志誠
學分	2.0
時數	2
上課節次地點	一 5 6 教室 T0707
必選修	必修
課程概述	認識遊戲設計的真諦，成為成功的遊戲設計者!從更多的角度去審視遊戲，從不完美的想法中跳脫出來，從枯燥的遊戲設計理論中發現理論也可以好玩。包括：遊戲的體驗、構成遊戲的元素、元素支撐的主題、遊戲的改進、遊戲機制、遊戲中的角色、遊戲設計團隊、如何開發好的遊戲、如何推銷遊遊戲、設計者的責任等。
課程目標	
課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲設計師需要具備怎樣的技能呢 2. 我們自身感覺真實的東西在別人看來未必是真實的 3. 體驗來自於遊戲 4. 構成遊戲的元素 5. 元素支撐的主題 6. 遊戲始於一個創意 7. 遊戲為玩家而開發 8. 遊戲元素就是遊戲機制本身 9. 興趣曲線——遊戲體驗的判斷準則 10. 每個設計者都有動機
英文大綱	
教學方式	
評量方法	
指定用書	數位遊戲設計達人講座
參考書籍	
先修科目	
教學資源	
注意事項	
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	

