

南臺科技大學 106 學年度第 1 學期課程資訊

| | |
|----------------|---|
| 課程代碼 | K0D33W01 |
| 課程中文名稱 | 遊戲設計學 |
| 課程英文名稱 | Introduction to Game Design |
| 學分數 | 2.0 |
| 必選修 | 必修 |
| 開課班級 | 四技多樂二甲 |
| 任課教師 | 謝承勳 |
| 上課教室(時間) | 週二第 5 節(T0707) 週二第 6 節(T0707) |
| 課程時數 | 2 |
| 實習時數 | 0 |
| 授課語言 1 | 華語 |
| 授課語言 2 | |
| 輔導考照 1 | |
| 輔導考照 2 | |
| 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。 |
| 先修科目或預備能力 | |
| 課程學習目標與核心能力之對應 | ※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 ----- 1.能分析遊戲市場現況及需求，--，7 表達溝通 2.能瞭解遊戲設計方法，--，1 專業知識 |
| 中文課程大綱 | <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/日文課程大綱 | |

| | |
|-----------|--|
| 課程進度表 | |
| 教學方式與評量方法 | <p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</p> <p>能分析遊戲市場現況及需求，--，--</p> <p>能瞭解遊戲設計方法，--，--</p> |
| 指定用書 | |
| 參考書籍 | |
| 教學軟體 | |
| 課程規範 | |