

南臺科技大學 106 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	K0D34401
課程中文名稱	大二專題(一)
課程英文名稱	Practical Project(I)
學分數	2.0
必選修	必修
開課班級	四技多樂二甲
任課教師	陳光雄
上課教室(時間)	週二第 7 節(T0707) 週二第 8 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	本課程主要目的是讓學生學習 2D 休閒遊戲的專案開發能力。
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 -----</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.了解休閒遊戲的發展歷史與趨勢，建立賞析遊戲美學、機制與技術三個層面的能力。 ,-- ,1 專業知識 2.學習 2D 休閒遊戲使用的圖形、動畫、音樂與音效等素材的製作方式，並且了解這些素材在遊戲當中的應用限制。 ,-- ,2 實務技能 3.學習 2D 遊戲引擎的互動程式與法，並且藉由模仿現有休閒遊戲機制，培養對關卡設計之能力。 ,-- ,6 熱誠抗壓 4.能夠針對特定玩家族群擬訂遊戲企劃構想，並且綜合考量市場、美術風格、遊戲機制與行銷活動規劃企劃內容。 ,-- ,8 敬業合群 5.依照企劃規劃進度執行休閒遊戲設計，能夠針對專案執行進度修改並檢核遊戲內容。 ,-- ,10 服務關懷
中文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課程介紹 2. 選定休閒遊戲主題 3. 收集現有市場中相關遊戲 4. 2D 遊戲引擎 Construct 2 基本教學 5. 2D 休閒遊戲案例-橫向卷軸遊戲 6. 2D 休閒遊戲案例-射擊遊戲 7. 2D 休閒遊戲專案企劃提案

	8. 期中進度發表 9. 期末成果發表
英/日文課程大綱	
課程進度表	test
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>了解休閒遊戲的發展歷史與趨勢，建立賞析遊戲美學、機制與技術三個層面的能力。 ， 課堂講授，口頭報告口頭報告</p> <p>學習 2D 休閒遊戲使用的圖形、動畫、音樂與音效等素材的製作方式，並且了解這些素材在遊戲當中的應用限制。 ， 課堂講授分組討論，口頭報告口頭報告</p> <p>學習 2D 遊戲引擎的互動程式與法，並且藉由模仿現有休閒遊戲機制，培養對關卡設計之能力。 ， 分組討論課堂講授，口頭報告口頭報告設計製作</p> <p>能夠針對特定玩家族群擬訂遊戲企劃構想，並且綜合考量市場、美術風格、遊戲機制與行銷活動規劃企劃內容。 ， 課堂講授分組討論，口頭報告設計製作</p> <p>依照企劃規劃進度執行休閒遊戲設計，能夠針對專案執行進度修改並檢核遊戲內容。 ， 分組討論課堂講授，口頭報告同儕互評設計製作</p>
指定用書	書名： 作者： 書局： 年份： ISBN： 版本：
參考書籍	
教學軟體	powerpoint
課程規範	