

南臺科技大學 106 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	K0D36V02
課程中文名稱	大三專題(一)
課程英文名稱	Third Year Practical Game Project Part I
學分數	3.0
必選修	必修
開課班級	四技多樂三乙
任課教師	謝承勳
上課教室(時間)	週一第 4 節(T0708) 週一第 5 節(T0708) 週一第 6 節(T0708)
課程時數	3
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	本課程主要目的是結合企劃、美術、程式三方面專長的學生，讓學生透過組隊方式實際進行遊戲專案的製作。過程中學生必須透過資料收集與創意思考過程來進行遊戲提案，並運用敏捷開發方法執行遊戲專案，最後透過作品展示來驗收作品成果。
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> <p>-----</p> <p>1.概念企劃，--，4 整合創新</p> <p>2.互動腳本製作 ，--，2 實務技能</p> <p>3.專案時程管理 ，--，4 整合創新</p> <p>4.3D 遊戲原型製作 ，--，2 實務技能</p> <p>5.美術/音樂資材整合 ，--，2 實務技能</p> <p>6.遊戲測試 ，--，4 整合創新</p>
中文課程大綱	<p>1. 學習個人如何提出 3D 遊戲概念企劃,找出 3D 遊戲不同於 2D 遊戲的要素。</p> <p>2. 學習個人繪製、描述 3D 遊戲互動情節串連圖板(storyboard)</p>

	3. 學習敏捷開發方法，規劃個人遊戲開發時程 4. 學習利用軟體工具，個人開發 3D 遊戲原型(phototype) 5. 學習描述、管理 3D 美術/音樂資產表及找尋資源 6. 學習 3D 遊戲容易出現的錯誤，並撰寫個人測試報告
英/日文課程大綱	
課程進度表	
教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 概念企劃，--，-- 互動腳本製作 ，--，-- 專案時程管理 ，--，-- 3D 遊戲原型製作 ，--，-- 美術/音樂資材整合 ，--，-- 遊戲測試 ，--，--
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	