

南臺科技大學 106 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	K0N17S01
課程中文名稱	大四專題(一)
課程英文名稱	Graduation Project (I)
學分數	4.0
必選修	必修
開課班級	夜四技多樂四甲
任課教師	張明裕
上課教室(時間)	週四第 11 節(T0708) 週四第 12 節(T0708) 週四第 13 節(T0708) 週四第 14 節(T0708)
課程時數	4
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	英語
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	市場分析與策略擬定、專案企畫、團隊與專案管理、技術與美術原型、Alpha 版產品開發、Beta 版產品開發
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> <ol style="list-style-type: none"> 1.市場分析與策略擬定，--，4 整合創新 2.專案企畫，--，4 整合創新 3.團隊與專案管理，--，8 敬業合群 4.技術與美術原型，--，2 實務技能 5.Alpha 版產品開發，--，2 實務技能 6.Beta 版產品開發，--，2 實務技能
中文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1. 市場分析與策略擬定：探討、批判市面各類遊戲優點，找出專題獨賣特點 2. 專案企畫：提出畢業專題遊戲企劃書 3. 團隊與專案管理：提出團隊工作分配、工作時程及管理方法 4. 技術與美術原型：提出遊戲關鍵技術、2D 美術設定、3D 美術設定及製作 5. Alpha 版產品開發：各組逐一報告畢業專題，專案審查 6. Beta 版產品開發：各組展示畢業專題，專案審查
英/日文課程大綱	

課程進度表	Weeks 1~3: 企劃引導與分組 Weeks 4~6: 概念計劃書與報告 Weeks 7~8: 遊戲設計文件與報告 Week 9: 期中繳交遊戲概念文件 Weeks 10~12: 遊戲技術提報 Weeks 13~15: 遊戲關卡提報 Weeks 16~17: 遊戲(第一版)提報 Week 18: 期末繳交遊戲設計文件
教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 市場分析與策略擬定，課堂講授，口頭報告 專案企畫，分組討論，書面報告 團隊與專案管理，課堂講授分組討論，作業 技術與美術原型，分組討論，口頭報告 Alpha 版產品開發，分組討論實作演練，口頭報告 Beta 版產品開發，實作演練分組討論，書面報告
指定用書	書名：略 作者： 書局： 年份： ISBN： 版本：
參考書籍	略
教學軟體	2D 或 3D 遊戲引擎
課程規範	遵守教室使用規範