

## 南臺科技大學 106 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	K0D34501
課程中文名稱	大二專題(二)
課程英文名稱	Practical Project (II)
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)	週四第 5 節(T0707) 週四第 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	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"> <li>1.學習團隊利用各種共同討論活動，提出 2D 遊戲概念企劃。 ，--，4 整合創新</li> <li>2.團隊繪製、描述 2D 遊戲互動情節串連圖板(storyboard)，提出遊戲企劃書 ，--，8 敬業合群</li> <li>3.規劃團隊遊戲開發時程甘特圖，分配工作 ，--，8 敬業合群</li> <li>4.學習利用軟體工具，團隊開發 2D 遊戲原型(phototype) ，--，2 實務技能</li> <li>5.管理團隊 2D 美術/音樂資產表 ，--，4 整合創新</li> <li>6.規劃遊戲測試方法，並撰寫團隊測試報告 ，--，7 表達溝通</li> </ol>
中文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課程介紹</li> <li>2. 選定休閒遊戲主題</li> <li>3. 收集現有市場中相關遊戲</li> <li>4. 2D 遊戲引擎 Construct 2 基本教學</li> <li>5. 2D 休閒遊戲案例-橫向卷軸遊戲</li> </ol>

	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	<table border="0"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>教學進度</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>課程簡介 <b>【開學週】</b></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>遊戲企劃書範例探討</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>遊戲範例報告及探討 (個人)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>遊戲範例報告及探討 (個人)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>遊戲範例報告及探討 (個人)</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>清明放假</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>遊戲範例探索 (個人)</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>遊戲範例探索 (個人)</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td><b>【期中考週】</b></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>作品期中報告 (組別)</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>作品期中報告 (組別)</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>作品期中報告 (組別)</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>作品分工報告 (個人)</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>作品分工報告 (個人)</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>作品分工報告 (個人)</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>作品期末報告 (組別)</td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>作品期末報告 (組別)</td> </tr> <tr> <td>18</td> <td>作品期末報告 (組別) <b>【期末考週】</b></td> </tr> </tbody> </table>	週次	教學進度	1	課程簡介 <b>【開學週】</b>	2	遊戲企劃書範例探討	3	遊戲範例報告及探討 (個人)	4	遊戲範例報告及探討 (個人)	5	遊戲範例報告及探討 (個人)	6	清明放假	7	遊戲範例探索 (個人)	8	遊戲範例探索 (個人)	9	<b>【期中考週】</b>	10	作品期中報告 (組別)	11	作品期中報告 (組別)	12	作品期中報告 (組別)	13	作品分工報告 (個人)	14	作品分工報告 (個人)	15	作品分工報告 (個人)	16	作品期末報告 (組別)	17	作品期末報告 (組別)	18	作品期末報告 (組別) <b>【期末考週】</b>
週次	教學進度																																						
1	課程簡介 <b>【開學週】</b>																																						
2	遊戲企劃書範例探討																																						
3	遊戲範例報告及探討 (個人)																																						
4	遊戲範例報告及探討 (個人)																																						
5	遊戲範例報告及探討 (個人)																																						
6	清明放假																																						
7	遊戲範例探索 (個人)																																						
8	遊戲範例探索 (個人)																																						
9	<b>【期中考週】</b>																																						
10	作品期中報告 (組別)																																						
11	作品期中報告 (組別)																																						
12	作品期中報告 (組別)																																						
13	作品分工報告 (個人)																																						
14	作品分工報告 (個人)																																						
15	作品分工報告 (個人)																																						
16	作品期末報告 (組別)																																						
17	作品期末報告 (組別)																																						
18	作品期末報告 (組別) <b>【期末考週】</b>																																						
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>學習團隊利用各種共同討論活動，提出 2D 遊戲概念企劃。</p> <p>，分組討論，口頭報告口頭報告</p> <p>團隊繪製、描述 2D 遊戲互動情節串連圖板(storyboard)，提出遊戲企劃書</p> <p>，分組討論，口頭報告口頭報告</p> <p>規劃團隊遊戲開發時程甘特圖，分配工作</p> <p>，成果驗收，書面報告</p> <p>學習利用軟體工具，團隊開發 2D 遊戲原型(phototype)</p> <p>，實作演練，課堂展演課堂展演</p> <p>管理團隊 2D 美術/音樂資產表</p> <p>，成果驗收，書面報告書面報告</p> <p>規劃遊戲測試方法，並撰寫團隊測試報告</p> <p>，實作演練，課堂展演課堂展演</p>																																						

指定用書	書名： 作者： 書局： 年份： <b>ISBN：</b> 版本：
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	