

南臺科技大學 106 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	K0D34502
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	四技多樂二乙
任課教師	楊政達
上課教室(時間)	週四第 5 節(T0711) 週四第 6 節(T0711)
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.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 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 3.規劃團隊遊戲開發時程甘特圖，分配工作 ，--，8 敬業合群 4.學習利用軟體工具，團隊開發 2D 遊戲原型(phototype) ，--，2 實務技能 5.管理團隊 2D 美術/音樂資產表 ，--，4 整合創新 6.規劃遊戲測試方法，並撰寫團隊測試報告 ，--，7 表達溝通
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	
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>，--，--</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>，--，--</p> <p>規劃團隊遊戲開發時程甘特圖，分配工作</p> <p>，--，--</p> <p>學習利用軟體工具，團隊開發 2D 遊戲原型(phototype)</p> <p>，--，--</p> <p>管理團隊 2D 美術/音樂資產表</p> <p>，--，--</p> <p>規劃遊戲測試方法，並撰寫團隊測試報告</p> <p>，--，--</p>
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	