

南臺科技大學 107 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	K0D34702
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	2.0
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 5 節(T0708) 週一第 6 節(T0708)
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	學習 3D 遊戲製作概念，並訓練學生製作互動腳本與管理專案時程，將遊戲原型結合美術與音樂進行產出測試，並學習撰寫相關報告。
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.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。 ，--，1 專業知識 2.學習個人繪製、描述 3D 遊戲互動情節串連圖板(storyboard) ，--，2 實務技能 3.學習敏捷開發方法，規劃個人遊戲開發時程 ，--，4 整合創新 4.學習利用軟體工具，個人開發 3D 遊戲原型(phototype) ，--，3 資訊能力 5.學習描述、管理 3D 美術/音樂資產表及找尋資源 ，--，3 資訊能力 6.學習 3D 遊戲容易出現的錯誤，並撰寫個人測試報告 ，--，4 整合創新
中文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> 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。 2. 學習個人繪製、描述 3D 遊戲互動情節串連圖板(storyboard) 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)

	<p>5. 學習描述、管理 3D 美術/音樂資產表及找尋資源</p> <p>6. 學習 3D 遊戲容易出現的錯誤，並撰寫個人測試報告</p>
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>，--，--</p> <p>學習個人繪製、描述 3D 遊戲互動情節串連圖板(storyboard)</p> <p>，--，--</p> <p>學習敏捷開發方法，規劃個人遊戲開發時程</p> <p>，--，--</p> <p>學習利用軟體工具，個人開發 3D 遊戲原型(phototype)</p> <p>，--，--</p> <p>學習描述、管理 3D 美術/音樂資產表及找尋資源</p> <p>，--，--</p> <p>學習 3D 遊戲容易出現的錯誤，並撰寫個人測試報告</p> <p>，--，--</p>
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	