

南臺科技大學 107 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	K0D37V01
課程中文名稱	數位遊戲史
課程英文名稱	Digital Games History
學分數	2.0
必選修	必修
開課班級	四技多樂二甲
任課教師	吳思璿
上課教室(時間)	週一第 2 節(T0707) 週一第 3 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	初始電子遊戲簡介、街機與家用遊戲機台發展特性介紹、P C 遊戲的起源與發展歷程、網路時代的力量與遊戲機制的轉變、次世代遊戲特點與遊戲特色介紹說明、行動裝置與遊戲相互搭配特點
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.初始電子遊戲簡介</p> <p> , --, 1 專業知識</p> <p>2.街機與家用遊戲機台發展特性介紹</p> <p> , --, 1 專業知識</p> <p>3.PC 遊戲的起源與發展歷程</p> <p> , --, 1 專業知識</p> <p>4.網路時代的力量與遊戲機制的轉變</p> <p> , --, 3 資訊能力</p> <p>5.次世代遊戲特點與遊戲特色介紹說明</p> <p> , --, 3 資訊能力</p> <p>6.行動裝置與遊戲相互搭配特點</p>

	, --, 3 資訊能力
中文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1. 電子遊戲的誕生：初始電子遊戲簡介 2. 遊戲機普及與商業化：街機與家用遊戲機台發展特性介紹 3. 個人電腦時代的影響：P C 遊戲的起源與發展歷程 4. 網路遊戲興起：網路時代的力量與遊戲機制的轉變 5. 次世代遊戲主機：次世代遊戲特點與遊戲特色介紹說明 6. 行動遊戲的革命：行動裝置與遊戲相互搭配特點
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>初始電子遊戲簡介</p> <p>, --, --</p> <p>街機與家用遊戲機台發展特性介紹</p> <p>, --, --</p> <p>PC 遊戲的起源與發展歷程</p> <p>, --, --</p> <p>網路時代的力量與遊戲機制的轉變</p> <p>, --, --</p> <p>次世代遊戲特點與遊戲特色介紹說明</p> <p>, --, --</p> <p>行動裝置與遊戲相互搭配特點</p> <p>, --, --</p>
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	