

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 | |