

南臺科技大學 107 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	K0N18P01
課程中文名稱	2D 互動設計
課程英文名稱	2D Interactive Design
學分數	3.0
必選修	必修
開課班級	夜四技多樂二甲
任課教師	徐芳真
上課教室(時間)	週五第 12 節(T0709) 週五第 13 節(T0709) 週五第 14 節(T0709)
課程時數	3
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	利用 Flash 等相關工具進行 2D 互動遊戲設計
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 ----- 1.2D 互動整體概念設計分析與討論，--，2 實務技能 2.2D 互動風格設計與分析，--，2 實務技能 3.2D 互動設計優先順序與分析，--，2 實務技能 4.物件共用性規畫與討論，--，4 整合創新
中文課程大綱	1. 2D 遊戲互動情節串連初步企劃、要素介紹 2. 2D 遊戲概念企劃 3. 個人開發 2D 遊戲設計 4. 影像處理概論 5. 團隊繪製、描述 2D 遊戲互動情節
英/日文課程大綱	
課程進度表	1. 2D 遊戲互動情節串連初步企劃、要素介紹 2. 2D 遊戲概念企劃 3. 個人開發 2D 遊戲設計 4. 影像處理 5. 團隊繪製、描述 2D 遊戲互動情節

教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 2D 互動整體概念設計分析與討論，課堂講授，作業作業 2D 互動風格設計與分析，課堂講授，作業作業 2D 互動設計優先順序與分析，課堂講授，作業 物件共用性規畫與討論，課堂講授，作業
指定用書	書名： 作者： 書局： 年份： ISBN： 版本：
參考書籍	自編教材
教學軟體	unity
課程規範	<ol style="list-style-type: none"> 1.上課不得使用手機。 2.作業須準時繳交，遲交一周分數打九折，遲交越久分數扣越多。作業正確但遲交者，最低還是會給 60 分，所以一定要在規定時間內補繳。 3.沒交作業或未依作業要求，胡亂繳交不相關內容的作業，該次作業一率 0 分且不得重新繳交。 4.作業如果遭遇退回，請盡速重新繳交，否則以不及格分數給分。 5.除了口頭報告之外，作業一律上傳到學校的 Flip 系統，作業將一律留存系統中，為避免爭議，不收任何其他方式繳交(紙本作業、USB 電子檔或者 email 私下繳交都不行)。