

南臺科技大學 107 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	K0D33W01
課程中文名稱	遊戲設計學
課程英文名稱	Introduction to Game Design
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)	週四第 2 節(T0707) 週四第 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	網際網路同時也擴大並延伸到人們息息相關的娛樂。舉凡網路遊戲、手機、網路電視等，其中網路遊戲的興起成為一種趨勢。至今網路遊戲已經與人密不可分，因此，本課程將讓學生深入地熟悉與體驗目前熱門的網路遊戲，並將其內容進一步地探討與分析現今網路遊戲的發展性與設計。
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.介紹初始遊戲提案及簡易企劃，--，4 整合創新 2.遊戲機制說明及勝負條件判斷設計，--，1 專業知識 3.遊戲各次系統構成世界觀的層次介紹，--，1 專業知識 4.各次系統數值交互影響案例說明，--，3 資訊能力 5.關卡設計原則介紹，--，2 實務技能 6.瞭解獎勵方法與各種成就設計方式，--，2 實務技能
中文課程大綱	1. 玩家與動機：介紹初始遊戲提案及簡易企劃 2. 遊戲規則與挑戰：遊戲機制說明及勝負條件判斷設計 3. 遊戲世界的構成：遊戲各次系統構成世界觀的層次介紹 4. 遊戲平衡：各次系統數值交互影響案例說明 5. 進程與關卡設計：關卡設計原則介紹 6. 獎勵與成就機制：瞭解獎勵方法與各種成就設計方式
英/日文課程大綱	1. Players and Motivation: Introducing the initial game proposal and simple planning

	<p>2. Game rules and challenges: game mechanism description and winning condition judgment design</p> <p>3. The composition of the game world: the level of the world view of the game system</p> <p>4. Game balance: each system numerical interaction impact case description</p> <p>5. Process and Level Design: Introduction to Level Design Principles</p> <p>6. Reward and achievement mechanisms: understanding reward methods and various ways of designing achievements</p>
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>介紹初始遊戲提案及簡易企劃，--，--</p> <p>遊戲機制說明及勝負條件判斷設計，--，--</p> <p>遊戲各次系統構成世界觀的層次介紹，--，--</p> <p>各次系統數值交互影響案例說明，--，--</p> <p>關卡設計原則介紹，--，--</p> <p>瞭解獎勵方法與各種成就設計方式，--，--</p>
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	