

南臺科技大學 107 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	K0D34802
課程中文名稱	大三專題(二)
課程英文名稱	Third Year Practical Game Project Part II
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)	週二第 2 節(T0709) 週二第 3 節(T0709)
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	本課程主要目的是結合企劃、美術、程式三方面專長的學生，讓學生透過組隊方式實際進行遊戲專案的製作。過程中學生必須透過資料收集與創意思考過程來進行遊戲提案，並運用敏捷開發方法執行遊戲專案，最後透過作品展示來驗收作品成果。
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.學習團隊利用各種共同討論活動，提出行動遊戲概念企劃。 ，--，8 敬業合群 2.團隊繪製、描述行動遊戲互動情節串連圖板(storyboard)，提出行動遊戲企劃書 ，--，4 整合創新 3.利用敏捷開發規劃團隊行動遊戲開發時程，分配工作 ，--，8 敬業合群 4.學習利用軟體工具，團隊開發行動遊戲原型(phototype) ，--，2 實務技能 5.學習行動遊戲與第三方服務整合原則及方法 ，--，10 服務關懷 6.各類行動平台產品上架方法及注意事項 ，--，3 資訊能力
中文課程大綱	1. 概念企劃與營收規劃：學習團隊利用各種共同討論活動，提出行動遊戲概

	<p>念企劃。</p> <p>2. 互動腳本製作：團隊繪製、描述行動遊戲互動情節串連圖板(storyboard)，提出行動遊戲企劃書</p> <p>3. 敏捷開發專案管理：利用敏捷開發規劃團隊行動遊戲開發時程，分配工作</p> <p>4. 行動遊戲原型製作：學習利用軟體工具，團隊開發行動遊戲原型(phototype)</p> <p>5. 第三方服務整合：學習行動遊戲與第三方服務整合原則及方法</p> <p>6. 行動平台產品上架：各類行動平台產品上架方法及注意事項</p>
英/日文課程大綱	<p>1. Concept planning and revenue planning</p> <p>2. Interactive scripting development</p> <p>3. project management</p> <p>4. Game prototyping for mobile device</p> <p>5. Third-Party Services</p> <p>6. On-line Marketing Planning</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>學習團隊利用各種共同討論活動，提出行動遊戲概念企劃。</p> <p>，--，--</p> <p>團隊繪製、描述行動遊戲互動情節串連圖板(storyboard)，提出行動遊戲企劃書</p> <p>，--，--</p> <p>利用敏捷開發規劃團隊行動遊戲開發時程，分配工作</p> <p>，--，--</p> <p>學習利用軟體工具，團隊開發行動遊戲原型(phototype)</p> <p>，--，--</p> <p>學習行動遊戲與第三方服務整合原則及方法</p> <p>，--，--</p> <p>各類行動平台產品上架方法及注意事項</p> <p>，--，--</p>
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	