

南臺科技大學 107 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	K0D39501
課程中文名稱	大二專題
課程英文名稱	Practical Project
學分數	3.0
必選修	選修
開課班級	四技多樂二甲 四技多樂二乙
任課教師	陳光雄
上課教室(時間)	週五第 4 節(T0713) 週五第 5 節(T0713) 週五第 6 節(T0713)
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	本課程主要目的是讓學生學習 2D 休閒遊戲的專案開發能力。
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>1.學習團隊利用各種共同討論活動，提出 2D 遊戲概念企劃。 ,-- ,4 整合創新</p> <p>2.團隊繪製、描述 2D 遊戲互動情節串連圖板(storyboard)，提出遊戲企劃書 ,-- ,8 敬業合群</p> <p>3.規劃團隊遊戲開發時程甘特圖，分配工作 ,-- ,8 敬業合群</p> <p>4.學習利用軟體工具，團隊開發 2D 遊戲原型(phototype) ,-- ,2 實務技能</p> <p>5.管理團隊 2D 美術/音樂資產表 ,-- ,4 整合創新</p> <p>6.規劃遊戲測試方法，並撰寫團隊測試報告 ,-- ,7 表達溝通</p>
中文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1. 創意發想與概念企劃 2. 互動腳本製作 3. 團隊與專案管理 4. 2D 遊戲原型製作 5. 美術/音樂資材整合 6. 遊戲測試

英/日文課程大綱	1. Creative thinking and concept planning 2. Interactive scripting 3. Team and project management 4. 2D game prototyping 5. Art/music material integration 6. Game testing
課程進度表	週次 教學進度 1 課程簡介 <<開學週>> 2 ●收集現有市場中相關遊戲 3 ●遊戲主題討論 4 ●遊戲主題討論 5 ●遊戲主題討論 6 ●企劃 教學、討論 7 ●企劃 教學、討論 8 ●企劃 教學、討論 9 ●企劃 教學、討論 <<期中考週>> 10 期中企劃報告 11 ●Unity 教學、討論 (橫軸遊戲) 12 ●Unity 教學、討論 (橫軸遊戲) 13 ●Unity 教學、討論 (橫軸遊戲) 14 ●Unity 教學、討論 (射擊遊戲) 15 ●Unity 教學、討論 (射擊遊戲) 16 ●Unity 教學、討論 (射擊遊戲) 17 期末 Demo 18 期末 Demo <<期末考週>>
教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 學習團隊利用各種共同討論活動，提出 2D 遊戲概念企劃。 ，分組討論，口頭報告 團隊繪製、描述 2D 遊戲互動情節串連圖板(storyboard)，提出遊戲企劃書，分組討論，口頭報告作業 規劃團隊遊戲開發時程甘特圖，分配工作 ，分組討論，作業 學習利用軟體工具，團隊開發 2D 遊戲原型(phototype)，實作演練，作業實作實作 管理團隊 2D 美術/音樂資產表 ，分組討論，作業 規劃遊戲測試方法，並撰寫團隊測試報告 ，實作演練，作業課堂展演
指定用書	書名：自編教材 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	