|  |  |
| --- | --- |
| **台灣首府大學** |  |
|   | **課程大綱** |   |
|  |  |  |
| 部別 : 大學日間部 | **１０３學年度第二學期** | 列印日期 : 2015/02/25 |

**遵守智慧財產權，不得非法影印**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 科目名稱 : 行動裝置遊戲概論 | 開課班級 : 多媒體三B | 學　　分 : 3.0 | 授課時數 : 3.0 |
| 上課時間 : (三)2-4 | 上課教室 : B414 | 授課教師 : 謝慧民 |   |   |   |

 |
|

|  |
| --- |
| **1.課目概要** |
|

|  |
| --- |
| 本課程針對數位內容的行動裝置及數位遊戲進行介紹，包括萬人線上遊戲、App遊戲、社群網站遊戲及通訊軟體遊戲等，就現況各種熱門遊戲進行比較分析，並介紹基本的遊戲物理、數學等原理及撰寫程式的技巧，以及開發遊戲的流程、腳本、工具及管理等概念，是一門製作數位遊戲的入門課程。1.為什麼要學習這門課程？本課程有助於真正要從事行動裝置遊戲相關工作的同學，對市場走向及工具差異有清楚的了解，除了可以考取ITE數位內容遊戲企劃專業人員及美術專業人員證照，並可以自行製作一款2D遊戲。2.這門課程在學習什麼？本課程以Game Maker、GameSalad等兩個軟體，介紹2D遊戲製作過程來說明每個製作流程應該學到什麼知識，如何與設計的腳本結合。課程中還輔導相關證照考試，以觸類旁通所學的知識3.這門課程可以培養什麼能力？本課程主要培養設計專才與實作能力、資訊與多媒體專業知能，次要培養創意企劃與溝通合作能力、程式設計能力。4.學習這門課程的未來應用？未來的應用在手機App、電腦遊戲、虛擬實境、互動媒體、電子商務、廣告行銷等。 |

 |

 |
|

|  |
| --- |
| **2.教學目標** |
| (1)學習目標在完成本課程後，同學將可以獲得下列目標： |
| (1).本課程的目標在於使學生對「行動裝置遊戲」產生全面性、基礎性的初步認識，包含對遊戲產品營、產業運作生態、遊戲開發流程與所需技能的瞭解，以及體認遊戲產業中團隊合作精神的重要性，奠定學生日後成為行動裝置遊戲設計專業人員的第一塊基石。(2)學習成果完成本課程的同學將可以展現下列能力：本學期課程以Game Maker、GameSalad為開發工具，以2D的遊戲軟體教學為主，將理論與實務課程相結合。學生藉這個課程將可學習到遊戲製作的理論、實作與應用觀念等，使學生具有了解遊戲是如何開發與運作的能力。  |
| (2)學習成果完成本課程的同學將可以展現下列能力： |
| A.能夠說出遊戲製作的工具與市場特性。B.能夠具備製作流程認知的態度或解決事情的能力。C.能夠學會遊戲製作的分析方法或技術。D.能夠以自編的腳本做出一款自製的遊戲。  |

 |
|

|  |
| --- |
| **3.成績評定** |
| (1)教學型態 |
| 課程教學  |
| (2)評量方式 |
| 1.直接評量：平時點名20%，期中考40%，期末考40%，還有額外加分練習或問題。2.間接評量：(1)教學意見調查(2)學生輔導訪談等  |

 |
|

|  |
| --- |
| **4.課堂要求** |
| 確實遵守上課時間 禁勿使用手機 共同維護教室整潔與秩序 積極參與課程討論 按時完成課堂指派之練習作業 影印資料時請尊重智慧財產權 藉由實際之課程練習與訓練進以參加證照考試  |

 |
|

|  |
| --- |
| **5.教科書** |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 書名 : GameSalad遊戲APP開發實戰演練(MU31315)  |
| 作者 : 白乃遠、陳慶駿、黃文興、趙逸萍　出版社 : 博碩文化  |
| 2 | 書名 : 遊戲製作使用Game Maker(CH0111)  |
| 作者 : 林東河　出版社 : 碁峰 |

 |
|

|  |
| --- |
| **6.參考書** |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 書名 : 遊戲設計概論  |
| 作者 : 榮欽科技　出版社 : 諅峯資訊股份有限公司  |
| 2 | 書名 : Game Maker特效遊戲製作(CH0113)  |
| 作者 : 林東和　出版社 : 諅峯資訊股份有限公司  |
| 3 | 書名 : Game Maker遊戲製作密技(CH0114)  |
| 作者 : 林東和　出版社 : 諅峯資訊股份有限公司  |
| 4 | 書名 : 遊戲開發概論(M297)  |
| 作者 : 蔡永琪譯　出版社 : 學貫行銷股份有限公司  |
| 5 | 書名 : 遊戲開發概論：遊戲軟體專案管理(M299)  |
| 作者 : John Hight. Jeannie Novak　出版社 : 學貫行銷  |
| 6 | 書名 : ITE-數位內容類101年度應考指南  |
| 作者 : 財團法人中華民國電腦技能基金會　出版社 : 諅峯資訊股份有限公司  |

 |
|

|  |
| --- |
| 無office hour資料。 |

 |
|

|  |
| --- |
| **8.教學進度表** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 週次與日期 | 內容 | 備註 |
| 　　1　103/09/15～103/09/21 | 單元01：課程簡介與遊戲導論1.教師自我介紹及課程簡介 2.以蒐集資料介紹遊戲設計的概念 3.遊戲設計達人快易通、台灣遊戲產業介紹、遊戲製作流程、遊戲程式設計師職責與遊戲系統介紹  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).理解遊戲設計的重要綱要概念 (2).了解2D到3D軟體功能，提高學習動力。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　2　103/09/22～103/09/28 | 單元02：遊戲設計初體驗：1.Game Maker介紹及實作(坦克大作戰) 2.ITE數位內容遊戲企劃專業人員及美術專業人員證照介紹  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解Game Maker的應用範圍 (2).有效瞭解Game Maker開發流程及程式碼。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　3　103/09/29～103/10/05 | 單元03：遊戲關卡設計：1.遊戲類型簡介、2.Game Maker實作二(坦克大作戰) 3. ITE數位內容遊戲企劃專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解Game Maker的過關設定 (2).有效瞭解Game Maker遊戲腳本的開發流程及程式碼。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　4　103/10/06～103/10/12 | 單元04：遊戲測試與包裝發佈：1.遊戲開發工具、2.Game Maker實作三(坦克大作戰)3. ITE數位內容遊戲企劃專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解Game Maker的測試、除錯及包裝 (2).使用Game Maker 製做一個小遊戲。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　5　103/10/13～103/10/19 | 單元05：轉珠遊戲製作(1)：1.遊戲引擎導論、2. Game Maker實作四(candy crush saga) 3. ITE數位內容遊戲企劃專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解app互動遊戲的介面設定 (2).有效瞭解Game maker遊戲腳本的開發流程及程式碼。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　6　103/10/20～103/10/26 | 單元05：轉珠遊戲製作(2)：1.資料結構、2. Game Maker實作五(candy crush saga)、3. ITE數位內容遊戲企劃專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解RPG製作大師的互動程式 (2).有效瞭解Game maker遊戲測試及除錯。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　7　103/10/27～103/11/02 | 單元05：轉珠遊戲製作(3)：1.人工智慧、2. Game Maker實作六(candy crush saga) 3. ITE數位內容遊戲企劃專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解Game maker的AI功能 (2).有效瞭解Game maker遊戲包裝設計。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　8　103/11/03～103/11/09 | 單元05：轉珠遊戲製作(4)：1.2D遊戲演算法、2. Game Maker實作七(candy crush saga)3. ITE數位內容遊戲企劃專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解Game maker的應用面 (2). 使用Game maker製作一個app小遊戲。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　9　103/11/10～103/11/16 | 期中考  | 筆試及實作  |
| 　　10　103/11/17～103/11/23 | 單元06：遊戲物理基礎(1)：1.3D遊戲基本座標系統、2.GameSalad下載安裝及開啟小遊戲看專案架構 3.ITE數位內容遊戲美術專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解GameSalad的各項功能設定 (2).有效了解GameSalad遊戲腳本的開發流程及程式碼。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　11　103/11/24～103/11/30 | 單元06：遊戲物理基礎(2)：1.數學與物理演算法、2. GameSalad打磚塊遊戲(1) 3.ITE數位內容遊戲美術專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解GameSalad的物理設定機制 (2).有效瞭解GameSalad遊戲測試及除錯。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　12　103/12/01～103/12/07 | 單元06：遊戲物理基礎(3)：1.3D遊戲演算法、2. GameSalad打磚塊遊戲(2) 3. ITE數位內容遊戲美術專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解GameSalad的Behaviors功能 (2).有效瞭解GameSalad遊戲特效。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　13　103/12/08～103/12/14 | 單元07：遊戲物理進階(1)：1.編輯工具軟體實務、2. GameSalad打磚塊遊戲(3) 3. ITE數位內容遊戲美術專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解GameSalad的2D互動功能 (2).有效瞭解GameSalad遊戲介面設定。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　14　103/12/15～103/12/21 | 單元07：遊戲物理進階(2)：1.遊戲開發團隊任務與未來、2. GameSalad迷宮遊戲(1) 3. ITE數位內容遊戲美術專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解GameSalad的攝影機跟隨功能 (2).有效瞭解GameSalad遊戲擬真設定。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　15　103/12/22～103/12/28 | 單元07：遊戲物理進階(3)：1. GameSalad迷宮遊戲(2) 2. ITE數位內容遊戲美術專業人員證照題庫講解  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解GameSalad的Table功能 (2).有效瞭解GameSalad遊戲聲音設定。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　16　103/12/29～104/01/04 | 單元07：遊戲物理進階(4)：1. GameSalad特殊功能設定、2.GameSalad迷宮遊戲(3) 3.遊戲包裝  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解GameSalad的特殊功能及包裝 (2). 使用GameSalad完成一個簡單遊戲。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　17　104/01/05～104/01/11 | 單元08：遊戲物理應用：1. GameSalad發布遊戲的介紹、2. GameSalad的各款App遊戲介紹  | 1.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解GameSalad發布遊戲的流程 (2). 了解GameSalad的應用面。2.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。  |
| 　　18　104/01/12～104/01/18 | 期末考  | 驗收學習成果 (筆試與實機操作)  |

 |