

ewant 跨校通識數位課程資訊表

- 此表格由參與跨校通識數位課程計畫之授課團隊於正式開課前填寫，所填資料將做為課程審查及安排跨校通識數位課程之依據。
- 執行單位：國立陽明交通大學 高等教育開放資源研究中心
- ewant 育網開放教育平台保留修改、終止、變更內容細節之權利。

課程規劃	
開課學期	113 學年度第一學期
開課學校 ¹	國立中正大學
通識課程名稱	電腦遊戲設計導論
通識課程英文課名	Introduction to Computer Game Programming
平台上課程名稱 ²	電腦遊戲設計導論
課程開始-結束日期	預計開學後第二週-2024 年 12 月 31 日
課程摘要	本課程針對大學部同學授於遊戲開發基本知識，遊戲開發是結合美工、程式、企畫、行銷、音效等專業技能，才能完成。本課程透過遊戲概念企畫書親自參與製作的過程，加深同學對於遊戲構思、創意、設計、製作有一定的瞭解，學期後段並將透過 Corona 及 Lua 語法教導學生製作簡易專題，結合手機創造自己的第一個手機遊戲，不懂程式設計也能開發手機遊戲，讓學生了解遊戲設計的知識，進而探究遊戲設計之美!
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 獲取遊戲開發基本知識。 2. 遊戲概念企畫書親自參與製作。 3. 同學對於遊戲構思、創意、設計、製作能有一定的瞭解。 4. Corona SDK 製作簡易專題。 5. 手機創造自己的第一個手機遊戲，不懂程式設計也能開發手機遊戲。
通識理念	漢呈相當認同通識課程的理念，藉由增加對於其他學術領域的接觸，以拓展大學生知識的廣度，更藉由提供各種探索人、社會 與自然的

¹ 開課學校需與「國立陽明交通大學」簽訂學術會員合約。

² 「通識課程名稱」係建議選課學校送交校內課程審議委員會以及登錄於校內課程系統的正式課程名稱，若實際在 ewant 育網平台開課之課程名稱不同，請於「平台課程名稱」說明。

	<p>機會與途徑引領大學生認識當代世界文明形成的力量。在通識課程「電腦遊戲設計」的課程中，因是一門目前社會氛圍熱門的課程，教學課程中由舉例說明何謂遊戲企畫書，目前主要讓同學了解製作遊戲前的理論企劃與評估之外，除了理論的學習更重要的結合工具應用於實務開發上。漢呈在教學課程中亦採取了互動方式教學，試圖透過問答方式、小遊戲方式激起學生的學習互動，在同學分組中也試圖搭起與學生中的溝通橋樑，提早讓學生能有未來業界團隊開發的經驗，透過生活所接觸的實際經驗與學生的經驗融合，使得上課氣氛愉快，提供學生參與興致。於體驗到新的開發的概念不斷地推出，也在課程中邀請業界具豐富經驗的老師，分享經驗及實作教學，亦獲得學生普遍的好評。課程中透過翻轉教室學習方式，讓學生可以重複複習進而更熟習所學知識，而得到同學正向的回饋。因許多非資訊背景同學在初步接觸資訊概論課程，仍然有所擔心，為了消除同學害怕學不會的想法，課程中亦整合了社群文化，Message 線上回饋的機制，解決同學可隨時發問而不至於不了解而害怕學習。在學期結束的期末專題報告中，同學獲得了滿滿的成就感，也是我獲得最好的禮物。</p>
<p>近 3 年教學評鑑值 或 開課經歷</p>	<p>110(上)-電腦遊戲設計導論 110(下)- 電腦遊戲設計導論 109(上)-電腦遊戲設計導論 109(下)- 電腦遊戲設計導論- 108(上)-電腦遊戲設計導論 110(下)- 電腦遊戲設計導論-</p>
<p>授課教師</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 教師姓名：張漢呈 - 現職：國立中正大學兼任助理教授 - 最高學歷：國立中正大學資訊工程系博士 - 領域專長：程式開發、深度學習、大數據、翻轉教室
<p>使用語言</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>全中文授課（上課語言、教材皆無英文） <input type="checkbox"/>全英文授課 <input type="checkbox"/>中文、英文皆有（比例： 中文：_____ 英文：_____） <input checked="" type="checkbox"/>其他，說明：程式碼將使用到英文語法</p>
<p>建議學分</p>	<p><input type="checkbox"/>1 學分 <input checked="" type="checkbox"/>2 學分</p>
<p>課程領域</p>	<p>資訊向度</p>
<p>通識課程標籤 (SDGs 或 UCAN)</p>	<p>SDG9：產業創新與基礎建設 UCAN：資訊科技應用</p>

<p>教學方式/時數</p>	<p>總時數：36 小時。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>線上非同步教學影音總時數：15 小時。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>線上同步教學，次數：2 次，總時數：6 小時。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>線上評量：次數，1 次，總時數：3 小時。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>討論區互動：總時數：6 小時。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>其他，說明：課後遠端及 Message 回答問題 6 小時</p>
<p>作業設計</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 每位同學期中繳交期中報告 ● 期末分組製作專題分組報告
<p>評分標準</p>	<p>*詳細評分標準依授課教師規定為準，授課教師保有調整評量標準之權利。</p> <p>課程通過成績：60 分，滿分：100 分。</p> <p>【學分生評分標準】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 線上同步教學出席與學期參與紀錄：15%(參與討論及直播(2 次)) ● 期中報告：每位同學期中繳交期中報告，撰寫企業運用大數據案例，佔 35% ● 期末報告：期末可以自行一組或跟同學分組製作專題報告(但分組須註明分工情形)，佔 40% ● 其他：10%(Email 或 Message 問問題 5%、作業測驗 5%) <p>【一般民眾評分標準】專班則不需要填寫</p> <p><input type="checkbox"/>專班。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>與學分生相同。</p> <p><input type="checkbox"/>與學分生不同，請詳列一般民眾評分標準。</p>
<p>修課人數上限</p>	<p>限 110 人</p>
<p>修課其他限制</p>	<p>無</p>
<p>指定用書</p>	<p>無</p>
<p>參考書籍</p>	<p>自編課程教材</p> <p>葉思義:數位遊戲設計達人講座，碁峰</p> <p>請尊重智慧財產權，不得非法影印教師指定之教科書籍</p> <p>白乃遠,曾奕霖著 Corona SDK 跨平台 App 開發設計實戰，博碩</p>
<p>其他事項</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>開放課程試讀影片，影片網址：https://youtu.be/Qblu6KFUqYw</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>需自備軟、硬體：須具備電腦，筆電或桌上型電腦皆可以，建議</p>

	windows 作業系統。
詳細教學內容及進度	
週次/ 單元	課程內容
課程實施週數：16 週	
1	課程內容架構總說、課程安排、相關規定說明(包含上課內容、方式、評分方式、期中報告、期末專期報告內容)
2	單元一：課程內容介紹及遊戲分類介紹
3	單元二：對戰遊戲介紹，(對戰基本概念、設計必備元素)
4	單元三：遊戲開發團隊任務，介紹遊戲設計基本概念(遊戲主題的建立、遊戲系統設定、遊戲流程、電影技巧與遊戲結合、遊戲介面設計、遊戲不可測性及感覺營造)
5	單元四：介紹遊戲概念企畫書(企劃書目的、項目、內容、項目解說、重點)
6	遊戲企劃書範例說明
7	Corona 開發環境安裝(專題製作使用語言安裝介紹) Corona SDK 安裝環境、Koneki LDT、Gumbo 安裝
8	Corona 開發環境安裝(專題製作使用語言安裝介紹)實際協助同學操作、同學分組線上評量說明
9	開發環境教學、Gumbo 教學
10	Corona 教學、Lua 語法教學
11	Gumbo 教學、Corona 教學、Lua 語法教學、實際操作及執行
12	期中分組報告及繳交個人報告
13	Gumbo 教學、Corona 教學、Lua 語法教學、實際操作及執行
14	Corona 教學、Lua 語法教學
15	實際操作及執行 期末專題問題協助 期末報告說明 範例演練
16	Corona 教學、Lua 語法教學

註：依據「[專科以上學校遠距教學實施辦法](#)」，遠距教學課程授課時數，包括課程講授、師生互動討論、測驗及其他學習活動之時數。