

ewant 跨校通識數位課程資訊表 (2023.05 版)

- 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
- 共同審查：教育部提升大學通識教育中程計畫(online IGER)

課程規劃	
開課學期	112 學年度 第二學期
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
平台課程名稱 ²	電腦遊戲設計導論
課程開始-結束日期	2024 年 2 月 19 日-2024 年 6 月 7 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	獲取遊戲開發基本知識 遊戲概念企畫書親自參與製作 同學對於遊戲構思、創意、設計、製作能有一定的瞭解 Corona SDK 製作簡易專題 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	本通識課程的理念，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

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>計導論」的課程中，讓我深深感受到不同領域學科的同學，期待在課程中可以更了解不同領域的概念，藉由不同領域的專業而能學習應用在自己所讀的科系中，例如之前課程中就有同學，整合語言專業而設計音樂與語言融合的遊戲；有數學背景的同學設計遊戲與高階數學演算方式而設計出益智遊戲，這些同學透過其自己專業領域而結合程式設計，達到知識的廣度結合。</p>
<p>近 3 年教學評鑑值 或 開課經歷</p>	<p>任職學校：國立中正大學巨量資料分析與應用評鑑值</p> <p>110 年上學期：90 110 年下學期：92</p> <p>109 年上學期：88 109 年下學期：90</p> <p>108 年上學期：91 108 年下學期：89</p> <p>本課程已於 Ewant 平台開課 111-2，暑假，112-1</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 資訊工程學系 兼任助理教授 - 最高學歷：國立中正大學資訊工程博士 - 領域專長：程式開發、翻轉教室、巨量分析、深度學習
<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）</p> <p><input type="checkbox"/>全英文授課</p> <p><input type="checkbox"/>中文、英文皆有（比例：中文：_____ 英文：_____）</p> <p>講授語言：（例如中文 80%、英文 20%）</p> <p>教材語言：（例如中文 30%、英文 70%）</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>其他，說明：___部分程式碼英文語法___</p>
<p>建議學分³</p>	<p><input type="checkbox"/>1 學分 <input checked="" type="checkbox"/>2 學分</p>
<p>課程領域</p>	<p>*可依貴校通識課程領域分類方式填寫。</p> <p>資訊能力課程</p>
<p>通識課程標籤 (SDGs 或 UCAN)</p>	<p>*可參考《永續發展目標教育手冊》或 UCAN 網站填寫。</p> <p>SDGs 永續發展目標</p> <p>8 尊嚴就業與經濟發展 9 產業創新與基礎建設</p> <p>Ucan 職涯測評</p> <p>2 持續學習</p> <p>4 團隊合作</p>

³ 課程影音時數為 10 小時以下的磨課師課程建議為 1 學分，影音時數為 10 小時以上的課程建議為 2 學分，另須搭配師生互動討論、測驗及其他線上學習活動，以滿足每學分至少授課 15 小時之原則。

	8 資訊科技應用
教學方式/時數	<p>線上活動：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>線上非同步教學影音總時數：26 小時。 *已錄製且後製完成的課程影音。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>線上同步教學，次數：2 次，總時數： 4 小時。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>線上評量：次數， 1 次，總時數： 1 小時。</p> <p><input type="checkbox"/>線上作業：次數， ____ 次，總時數： ____ 小時。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>討論區互動：總時數：4 小時。</p> <p>實體活動：</p> <p><input type="checkbox"/>可配合實體面授課程 1 次（選課學校邀請授課教師前往） 預計__月__日舉行</p> <p><input type="checkbox"/>實體期末測驗，總時數 ____ 小時</p> <p><input type="checkbox"/>預計 5/20-5/24 舉行</p> <p><input type="checkbox"/>預計 5/27-5/31 舉行</p> <p><input type="checkbox"/>其他，說明：_____</p>
作業設計	<p>期中報告：繳交個人遊戲企畫書</p> <p>期末報告：透過實作分組或自行一組製作手機遊戲專題或桌遊</p>
評分標準	<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參與紀錄：佔總成績_15_% - 其他及評量測驗：佔總成績_10_%(Email 或 Message 問問題) - 期中報告：佔總成績 35% - 期末報告：佔總成績 40% <p>【一般民眾評分標準】專班則不需要填寫</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>
修課人數上限	<input checked="" type="checkbox"/> 不限 <input type="checkbox"/> 限____人 。
修課其他限制	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 限_____選修。
指定用書	含指定閱讀教材及建議延伸閱讀資料之說明，若有規定同學必須自費購買指定教材，請特別註記。

<p>參考書籍</p>	<p>葉思義:數位遊戲設計達人講座，基峰 請尊重智慧財產權，不得非法影印教師指定之教科書籍 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 type="checkbox"/>開放課程簡介影片。 <input checked="" type="checkbox"/>開放課程試讀影片。https://youtu.be/Qblu6KFUqYw <input checked="" type="checkbox"/>開放畢業生要求提前結算成績。 <input type="checkbox"/>先修科目或先備能力：_____。 <input checked="" type="checkbox"/>需自備軟、硬體：需有電腦。 <input checked="" type="checkbox"/>其他：需安裝軟體。</p>
<p>詳細教學內容及進度</p>	
<p>週次/ 單元</p>	<p>課程內容</p>
<p>課程實施週數：18 週</p>	
<p>1</p>	<p>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) 單元一：課程內容介紹及遊戲分類介紹</p>
<p>2</p>	<p>單元二：對戰遊戲介紹，(對戰基本概念、設計必備元素)</p>
<p>3</p>	<p>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)</p>
<p>4</p>	<p>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) 遊戲企劃書範例說明</p>
<p>5</p>	<p>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</p>
<p>6</p>	<p>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、同學可自行分組或自己一組</p>
<p>7</p>	<p>開發環境教學、Gumbo 教學 Corona 教學、Lua 語法教學</p>
<p>8</p>	<p>Gumbo 教學、Corona 教學、Lua 語法教學、實際操作及執行</p>
<p>9</p>	<p>期中繳交個人報告-討論區</p>
<p>10</p>	<p>Gumbo 教學、Corona 教學、Lua 語法教學、實際操作及執行</p>

11	Corona 教學、Lua 語法教學 實際操作及執行
12	Corona 教學、Lua 語法教學 實際操作及執行
13	Corona 教學、Lua 語法教學 實際操作及執行
14	Corona 教學、Lua 語法教學 實際操作及執行
15	範例實作與同學問題發問
16	Corona 教學、Lua 語法教學 實際操作及執行，同學實作範例說明
17	期末繳交個人或分組報告-討論區
18	期末繳交個人或分組報告-討論區

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。