朝陽科技大學 097學年度第2學期教學大綱
Game Design 遊戲設計

當期課號	2027	**Course Number**	2027
授課教師	鐘子智	**Instructor**	Chung,Tzu Chih
中文課名	遊戲設計	**Course Name**	Game Design
開課單位	視覺傳達設計系(四日)四A	**Department**	
修習別	選修	**Required/Elective**	Elective
學分數	2	**Credits**	2
課程目標	1.以淺顯易懂的方式教導物件導向遊戲設計概念，並且深入結合美術設計與互動設計。 2.透過遊戲企劃撰寫訓練學習者綜合思考美術、程式、與遊戲主題間之整合。 3.融入業界實際執行案例與開發經驗，建立學習者對於遊戲設計的正確認知，並透過專案製作讓 學習者實際經歷遊戲製作歷程。	**Objectives**	In this course we will guide students to learn the integration interaction design. Train them to learn the object-oriented game design technique through Adobe Flash Action Script. We will put great emphasis on the game proposal and the integration of vision design and interaction design. Finally, let students carry on the actual development of the projects.
教材	課堂講義、作品實作導向	**Teaching Materials**	Class PrintOut 、Practice as Real Works
成績評量方式	互動動畫製作 40% （設計、創意、完整度） 遊戲設計製作 40% （設計、豐富、整體、創意） 平常成績 20% （出席率與參于度）	**Grading**	Interactive Animation 40% Game Design 40% Class Paricipate(20%)
教師網頁			
教學內容	1、Introduce Class 2、Game thesis、Game Aesthetics、Game History、Storytelling 3、ActionScript程式(一) 4、ActionScript程式(二) 5、ActionScript程式(三) 6、Design Interactive Computer Events 7、互動程式設計(一) 8、互動程式設計(二) 9、遊戲市場、規劃與技術探討 10、遊戲程式的分析設計 11、遊戲專案研討(一)—對對看 大家來找碴 12、遊戲專案研討(二)—打地鼠 13、Storyboard Design ,Project Discuss 14、Final Presentation	**Syllabus**	1、Introduce Class 2、Game thesis、Game Aesthetics、Game History、Storytelling 3、Basic ActionScript(一) 4、Basic ActionScript(二) 5、Advance ActionScript(三) 6、Design Interactive Computer Events 7、Interactive Programming(一) 8、Interactive Programming(二) 9、Game Market、Plan & Technic 10、Analysis Game Program 11、Game Examples(一) 12、Game Examples(二) 13、Storyboard Design ,Project Discuss 14、Final Presentation

尊重智慧財產權，請勿非法影印。