

國立台灣科技大學新開課程計畫書

1.	開課所系 Department	資訊工程系			104學年度第一學期 104Year01Semester 其他： Other time:	
2.	課程代號 Course Code	CS3044	必修 / 選修 Required/ Elective	選修	開課年級 Grade	大三、大四
	課程名稱 Course Title	中文(Chinese) 遊戲企劃與設計原理 英文(English) Computer Game Design and Development				
3.	學分數 Credits	3	每週上課時數 Hours Per Week	3	每週實習時數 Intern Hours Per Week	0
4.	先修課程或 特殊規定 Pre-Requisite	無。				
5.	課程宗旨 Purpose of the Course	<p>*瞭解互動式電腦遊戲企劃的過程與程式設計的原理與方法。 *結合理論與實務的學習智能，紮實學習基礎並掌握開發遊戲的關鍵精要。 *具有企劃遊戲能力與使用工具發遊戲APP能力以培養專精的實作能力。 *了解遊戲產業與業界專案開發與管理模式以具備實務能力。</p>				
6.	課程中文大綱 Outline of the Course (In Chinese)	<p>*遊戲歷史簡介：經典老遊戲介紹，遊戲特色介紹，如何評估遊戲。 *遊戲產業簡介：遊戲產業結構介紹，遊戲開發人力角色、專長與結構介紹。 *遊戲企劃：各類型遊戲企劃的原則，企劃文件撰寫原則，企劃文件撰寫案例參考。 *遊戲企劃動手作：分組構思小遊戲，撰寫企劃文件，製作遊戲。 *遊戲發展程序簡介：遊戲發展的階段介紹，遊戲概念文件撰寫，遊戲企劃文件撰寫，遊戲技術文件撰寫，遊戲媒體文件撰寫。 *遊戲軟體工程：遊戲需求分析，遊戲系統設計，軟體工程模式與專案管理介紹，案例剖析。 *遊戲專案管理：管理項目介紹，管理模式介紹，管理工具介紹。 (本案經教務會議通過後，將轉錄此段課程概述於本校概況及各系課程內容簡介上，敬請詳實填列，限1500字元)</p>				
7.	課程英文大綱 Outline of the Course (In English)	<p>*Introduction to game history. *Introduction to game industry. *Game design: principles of game design, design document writing and game design hands-on. *Game development: phases of game development, concept/technical/art design document practice. *Game engineering: software engineering in game development. *Game project management and tool introduction. (本案經教務會議通過後，將轉錄此段課程概述於本校概況及各系課程英文大綱上，敬請詳實填列，限1500字元)</p>				
8.	核心專業能力 Core Professional Competencies (In Chinese)	<p>*具備數理與邏輯推演能力。 *具備分析與解讀實驗數據能力。 *具備發掘與解決問題能力。 *熟悉資訊專業基礎理論。 *具備產業實作應用與系統整合能力。 *增進溝通協調與團隊合作能力。 *具備自我充實與終身學習能力。 *具備專業倫理與人文素養。 (如非通識課程，請詳列本課程所欲培養之核心專業能力)</p>				

9.	校內有否開設類似課程 Similar Course In Campus	<input checked="" type="checkbox"/> 否 No <input type="checkbox"/> 有，其課程名稱為： Yes(Please specify course title):
10.	任課教師 Lecturer	戴文凱(Wen-Kai Tai)

本課程經下列相關會議通過：

單位主管：

系級課程委員會議：

資工系103學年度第10次課程暨招

生委員會議通過

院長：

院級課程委員會議：

教務處收件日期：

校級課程委員會議：

教務會議：
