

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	106學年度第一學期 106Year 01Semester 其他： Other time:			
2.	課程代號 Course Code	CS3902	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實習 (中文15個字以內) 英文(English) Lab for Computer Game Design and Development (英文75個字母以內)				
3.	學分數 Credits	1	每週上課時數 Hours Per Week	0	每週實習時數 Intern Hours Per Week	3
4.	先修課程或 特殊規定 Pre-Requisite	無				
5.	課程宗旨 Purpose of the Course	*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之實作。 *具有企劃遊戲能力與使用工具發展遊戲APP能力，以培養專精的實作能力。				
6.	課程中文大綱 Outline of the Course (In Chinese)	*遊戲企劃動手作：分組構思小遊戲，撰寫企劃文件，製作遊戲。 *遊戲發展程序實作。 *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，案例剖析等實作。 *遊戲專案管理實作。 (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)				
7.	課程英文大綱 Outline of the Course (In English)	*Lab of Game design: principles of game design, design document writing and game design hands-on. *Lab of Game development: phases of game development, concept/technical/art design document practice. *Lab of Game engineering: software engineering in game development. *Lab of Game project management. (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)				
8.	核心專業能力 Core Professional Competencies (In Chinese)	<ul style="list-style-type: none"> ● 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)				
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	賴祐吉、姚智原				

本課程經下列相關會議通過：

單位主管： _____

系級課程委員會議： _____

105學年度第8次課務暨招生委員
會通過

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： _____