

遊戲企劃

Game Design and Planning

開設年級：☐一上 ☐一下 ☐二上 ☐二下 ☐三上 ☐三下 ☒四上 ☐四下 學年課：☐是 ☒否

選課別：☐必修 ☒選修 ☐選備 (含承認為畢業應修專業選修學分)

學分數：3 學分 授課時數：3 小時 實習時數：0 小時

電腦教室：☒使用 ☐不使用 ☐偶爾使用 (約 週或每週 節) 遠距教學：☐建議 ☒可 ☐不宜

中文
大綱

遊戲製作可分為程式、美術、企劃三大部分，程式給予遊戲骨肉，美術給予遊戲外皮，企劃則給予遊戲靈魂，缺一不可。本課程將漫談遊戲企劃與市場分析、遊戲的世界架構、遊戲設定、介面設定與操作系統、遊戲機制、流程規劃、需求規劃與風險評估，以及專案時程規劃...等。讓學生掌握平衡遊戲機制，設計出更有趣、更好玩、更有意義的遊戲。

英文
大綱

This course will introduce the Art of Game Design. During design, a game concept is fleshed out. Mechanisms are specified in terms of components (boards, cards, on-screen entities, etc.) and rules. The play sequence and possible player actions are defined, as well as how the game starts, ends, and what is its winning condition. In video games, storyboards and screen mockups may be created.

教學
目標

- 「認知」領域：學生能理解遊戲企劃的原理和相關知識。
- 「技能」領域：
1. 學生能透過理論與實務演練來分析現有遊戲市場概況
 2. 學生能團隊合作完成數位遊戲企劃書的撰寫。
- 「情意」領域：透過實例分析，學會溝通、分享與團隊合作的態度。

對應
基本素養

☐ 團隊合作	N工作責任及紀律	M問題解決	M持續學習
M溝通表達	☐ 人際互動	☐ 創新	M資訊科技應用

對應
核心能力

M基礎資訊科技能力	M分析與應用管理能力	M多媒體設計與應用能力
M基礎資訊管理能力	M創意創作能力	

先修課程

遊戲產業個案探討

延伸課程

考試證照

備註