

開南大學 95 年度第二學期 資訊傳播 學系、所、中心科目教學計劃表

課程編號	2	0	3	0	2	0	8	1	0	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修	授課教師：張志堅 老師
班次	01										開課系所：資訊傳播 學系
年級班別：三年 A、B 班											
課程名稱(中文)										學分數	課程名稱(英文)
電腦遊戲概論										3	Introduction to Computer Gaming
教學目標 與內容	* 探討什麼是『電腦遊戲』以及其所應著重的重要觀念。 * 涵蓋所有電腦遊戲的重要觀念，包括相關的問題、遊戲類型以及設計考量等等。 * 了解電腦遊戲產業整體狀況，並考慮可能扮演角色。										
實施方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講解法 <input type="checkbox"/> 實作法 <input type="checkbox"/> 討論法 <input type="checkbox"/> 演習法 <input type="checkbox"/> 問答法 <input type="checkbox"/> 其他_____										
評量方式	期中測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 30% 期末測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 30% 平時成績 <input checked="" type="checkbox"/> 40% 其他_____ 成績 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> %										
授課使用及 參考書籍	(請按作者、書名、版別、出版商、發行地、出版年份、起訖頁數順序填寫)。 Tom Meigs, “大師談遊戲製作”, 上奇科技										
科目簡介(可含大綱及教學進度)：											
1. 電腦遊戲設計簡介 2. 電腦遊戲概念 3. 電腦遊戲背景與世界 4. 遊戲故事與敘述 5. 角色設計 6. 使用者介面 7. 遊戲類型 8. 遊戲產業 9. 遊戲產業生涯的選擇											
說明： 1. 授課教師於學期前填寫本表，經課程委員會審核後，影印分送給教師所屬課程委員會召集人，授課班級所屬系、所及教務處課務組；並於開始上課時，將本內容向學生說明。 2. 本表於 91.4.23 第四次校課程委員會討論通過。											

課程委員會召集人：

資傳系張志堅
主任張志堅

授課教師：

張志堅

課務組郭惠珊
辦事員郭惠珊

95.3.28
張文章