

4

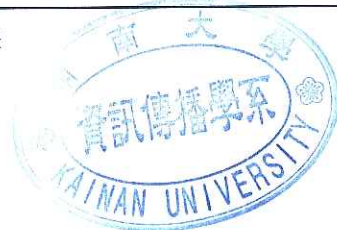
開南大學 95 年度第一學期 資訊傳播 學系科目教學計劃表

科目代碼	科目名稱	授課教師	修別	開課年級	學分數	每週時數
	中文：電腦遊戲設計	張志堅	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修	4 年 班	3	3
	英文：Computer Game Design	先修課程				
教學目標與內容	<p>* 電腦遊戲設計所應著重的重要觀念。</p> <p>* 利用物件導向程式的設計觀念，來進行互動式電腦遊戲的設計與研發。</p> <p>* 涵蓋所有遊戲開發的重要觀念，包括相關的數學、物理觀念、碰撞偵測與反應、人工智慧、圖像與音效等等。</p> <p>* 除了理論之外，還以數個完整的遊戲專案來作理論的實證，這些專案除了讓學生對於前面的理論有更加具體實際的體驗之外，還可以讓學生了解一個商業遊戲的成形過程，從中獲取寶貴的經驗。</p>					
實施方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講解法。 <input checked="" 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)。 1. Jobe Maker, Ben Winiarczyk; 大師談Flash遊戲設計與製作					
科目簡介(可含大綱及教學進度)：	1. 電腦遊戲設計導論 2. 電腦遊戲數學 3. 電腦遊戲物理學 4. 碰撞偵測與反應 5. 人工智慧 6. 圖像與音效 7. 遊戲專案					
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。 <small>Designer jimmy</small>					

課程委員會召集人：

資傳系張志堅
主任

授課教師：張志堅

課務組
95.11.15
收文章