

111-2 學年度遊戲組讀書會計劃

時間：每週四 1830 ~ 2030；地點：Q209

週次	日期	星期	課程內容	作業	備註
3	3/2	(四)	認識大家、作品分享、課程介紹、決定工作坊主題	想遊戲故事大綱、核心、玩法	
3	3/4	(六)	RPG MAKER 遊戲企劃實務(一)		14:00~16:00 @O308
4	3/9	(四)	遊戲資源網站介紹&數位工具的實用	心得分享	
5	3/18	(六)	RPG MAKER 遊戲企劃實務(二)		14:00~16:00 @O308
6	3/25	(六)	RPG MAKER 遊戲企劃實務(三)		14:00~16:00 @O308
7	3/30	(四)	專案管理工具:GITHUB		
8	4/3~4/9		教學行政觀摩周		
9	4/15	(六)	RPG MAKER 遊戲企劃實務(四)		14:00~16:00 @O308
10	4/17~4/23		期中考週		
11	4/27	(四)	作品集設計概念		
12	5/6	(六)	RPG MAKER 遊戲企劃實務(五)		14:00~16:00 @O308
13	5/11	(四)	遊戲企劃實務與心得分享		
14	5/18	(四)	Blender 應用教學	小作品練習	
15	5/25	(四)	Unity C#應用教學		
15	5/27	(六)	第二階段面試		
16	6/1	(四)	角色設計	設計一個人設	
17	6/8	(四)	組聚		
18	6/12~6/18		期末考週		

【重要資訊】

- 2023/5/27 (六) 二階面試
- 2023/6/3 (六) 授證典禮 (大二需幫忙)
- 以下為為業師課程時間，請將時間空出
 - 2023/3/04 (六) 14:00-16:00
 - 2023/3/18 (六) 14:00-16:00
 - 2023/3/25 (六) 14:00-16:00
 - 2023/4/15 (六) 14:00-16:00
 - 2023/5/06 (六) 14:00-16:00

【課程內容&目標】

1.提升遊戲企劃能力

- 掌握遊戲核心進行延伸發想，並進行實作
- 藉由業師課提升自我企劃發想的專業程度
- 了解 2D 美術、3D 建模以及程式語言的概念，以便日後團隊合作

2.累積實作經驗，豐富作品集

- 精進自己的專長，累積實作經驗，強化作品集的精度
- 除了自身的專精技術，延伸學習跨領域遊戲技巧，豐富作品的多元性
- 規劃作品集內容並實踐

3.規劃招生展內容

- 利用本學期課程內容以及自身所學，規劃招生展的展出內容
- 觀摩他人作品以及了解學長姐的經驗，增廣自我見聞以及激發靈感

【讀書會規章】

1. 請假請事先向組長報備並說明原因，且請假狀況會列入評分，需自行斟酌。
 - 未出息讀書會超過三次者，視同退媒體。
2. 學習態度、作業繳交狀況、出席狀況會列入評分。
3. 至少參與該組讀書會三分之二的時數。
 - 三分之一時數可選修它組讀書會，亦可選擇皆在原組修習。
4. 作業在讀書會前上傳到雲端。
5. 每堂課結束後記得填寫回饋表。