

112-2 學年度遊戲組讀書會計劃

時間：週三 19:00-21:00 地點：Q209

週次	日期	星期	課程內容	作業	教課者
3	3/6	(三)	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	李 寔
4	3/13	(三)	專案管理工具：GitHub		吳權篋
5	3/20	(三)	Unity 網頁遊戲輸出/Unityroom 平台		吳權篋
6	3/27	(三)	Blender 應用教學	小作品練習	李 寔
7	4/1-4/7		放假（教學觀摩週）		
8	4/10	(三)	bandlab 簡易製作音樂與音效		徐若祥
9	4/13, 4/14	(六、 日)	業師課 – 場景製作 15:00-17:00		業師課
10	4/28	(日)	業師課 – 遊戲優化 15:00-17:00		業師課
11	5/5	(日)	業師課 – 遊戲優化 15:00-17:00		業師課
12	5/8	(三)	遊戲設計靈感方法分享		吳權篋
13	5/15	(三)	MMD 入門及導入 unity		徐若祥
14	5/22	(三)	電玩遊戲腳本設計法書籍內容分享		徐若祥
15	6/1	(六)	二階面試		
16	6/5	(三)	組聚		
17	6/10-6/16		期末考週		
18	6/17-6/23		彈性教學週		

【重要資訊】

- 2024/6/1 (六) 二階面試
- 2024/6/8 (六) 授證典禮 (大二需幫忙)
- 以下為業師課程時間，請將時間空出
4/13, 4/14, 4/28, 5/5 15:00-17:00

【課程內容&目標】

1.提升遊戲的美感

- 了解遊戲的美學，並進行實作
- 將遊戲達到力與美的結合，達到沉浸式體驗

2.強化技術能力，銜接遊戲產業

- 激盪自我的設計能力，掌握遊戲核心，延伸出更有趣的可能
- 學習 3D 技術，銜接未來職場
- 教導各種增強遊戲製作的工具，專案管理、音樂製作、網頁遊戲輸出等等

3.規劃成果發表內容

- 利用本學期課程內容以及自身所學，規劃成果發表的展出內容
- 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。