113-2學年度遊戲組讀書會計劃

時間：週二18:00-20:00 地點：傳播館Q209

週次	星期	課程內容	作業、備註	教課者
4	二	勇者的起航之地 /認識與破冰	講解作品、課程介紹、遲到小懲罰討論、桌遊破冰	陳子騏
5	二	演算咒語與物件附魔學 /Unity複習與教學		黃世鈞
6	二	雕刻生命，創建奇幻夥伴 /Blender應用教學	小作品練習	李柏賢
	（六）	互動體驗案例分享與實作	3/29(六)13:00-17:00	黃新
7		放假（教學觀摩週）		
8	(六)	業師課AI 與程式的結合——自然語言編程與 AI 遊戲製作工具	4/12(六) 13:00-17:00	蘇弋麟
9		（期中考週）		
10	二	點亮你的虛擬世界/Unity場景渲染	成品截圖	李柏賢
11	二	驚くべき発見你蝶!!! /Blender AI蝴蝶動畫製作	作品截圖	沈大壯
12	二	智者的遊戲策略/遊戲企劃課		陳子騏
13	二	忍術-豪火球之術 /Blender 燃燒紙張特效	作品截圖	沈大壯
14		存檔點與成長回顧 /遊戲進度報告與輔導	期末成果進度報告	黃世鈞
15		同樂會		
16		期中考週補放假		
17		期末考週	(二階面試)	
18		彈性教學週		

【重要資訊】

· 6/14二階面試

· 授證典禮 (大二需幫忙)

· 以下為業師課程時間，請將時間空出：

3/29(六)13:00-17:00

4/12(六) 13:00-17:00

【課程內容&目標】

熟悉Unity與遊戲開發

· 透過學習Unity與遊戲開發，掌握遊戲美學與技術，提升創作能力。

· 結合物理與視覺藝術，使遊戲具有沉浸式體驗，創造具吸引力的遊戲內容。

增強遊戲製作技能，銜接業界與工作

· 培養設計與企劃思維，深入理解遊戲核心機制，發展創新與趣味兼具的遊戲設計。

· 學習3D建模與技術應用，提升專業能力，為未來職場做好準備。

· 探索各種輔助遊戲開發的工具，提高整體製作效率。

規劃成果發表內容

· 運用課堂所學與個人經驗，策劃成果發表內容，展示學習成果。

· 透過觀摩其他作品與學長姐的經驗分享，拓展視野並獲取靈感，提升自身創作能力。

【讀書會規章】

- 如果需要請假，請事先跟組長說一下並簡單說明原因。請假狀況會影響評分，所以請自行斟酌喔！
- 若累積三次未出席，將視為退出媒體組。請假的同學需要補看當週的讀書會影片，並在下次讀書會前寫 300 字心得給組長。
- 學習態度、作業繳交、出席狀況都會影響評分，請大家盡量保持良好紀律。
- 至少要參與自己組別三分之二的讀書會時數，剩下的三分之一可以選擇跨組參加，或是都在原組修習。
- 作業請在讀書會開始前上傳到雲端，方便大家參考與討論。
- 每堂課結束後，請記得填寫回饋表，讓我們一起優化學習體驗！
- 有問題歡迎詢問學長姐，請保持基本禮貌，大家互相幫助會更順利~
- 有問題隨時可以提出，希望大家都抱持著愉悅的心情~