

## 114-1學年度遊戲組讀書會計劃

時間：週四18:10-20:10 地點：傳播館Q209

週次	日期	星期	課程內容	作業/備註	教課者
3	10/2	(四)	課程介紹 暑期學習分享：學妹分享數假學習內容 遊戲、比賽討論，招生展遊戲形式發想		陳子騏
4	10/10	(五)	遊戲製作初探：了解遊戲企劃目的	10:00-15:00 (中間休息1小時)	許石儒(豆豆)
5	10/16	(四)	遊戲企劃實習分享 遊戲資訊消息分享(大三)		陳子騏 李柏賢
6	10/23	(四)	Vutber教學 遊戲資訊消息分享(大三)		黃世鈞、沈大壯、李柏賢
7	10/30	(四)	C#基礎語法 遊戲資訊消息分享(大三)		沈大壯
8	11/6	(四)	遊戲製作問題與分享 遊戲資訊消息分享(大三) 選新組長		黃世鈞
9	11/15	(六)	遊戲製作進階：企劃修訂遊戲測試	10:00-15:00 (中間休息1小時)	許石儒(豆豆)
10	11/20	(四)	3D列印教學 遊戲資訊消息分享(大三)		黃世鈞
11	11/27	(四)	遊戲製作問題討論 遊戲資訊消息分享(大三)		陳子騏
12	12/4		大三媒體活動不排課(暫定)		
13	12/11		大三媒體活動不排課(暫定)		
14	12/18		組聚		
15	12/25		行憲紀念日(放假一天)		

16	1/1		開國紀念日(放假一天)		
17	1/8		期末考週		
18	1/15		彈性教學週		

### 【重要資訊】

- 第 3 週第一堂讀書會討論大三參加比賽
- 第 12 週 12/04 大三執行媒體實體活動(暫定)
- 第 13 週 12/11 大三執行媒體實體活動(暫定)
- 以下為業師課程時間, 請將時間空出: 10/10(五)和11/15(六) 10:00-15:00(中間休息1小時)

### 【課程內容&目標】

#### 1.提升遊戲企劃能力

- 了解遊戲企劃, 並進行遊戲實作
- 將遊戲理念強化呈現方式, 增加帶入感

#### 2.強化程式技術能力, 銜接遊戲產業

- 激發AI程式能力, 掌握遊戲核心, 延伸出更有趣的程式實作可能。
- 學習程式技術, 銜接未來職場。

#### 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】

- 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～