

111-1遊戲組讀書會行事曆

時間：每周五 18:30~20:30；地點：Q209

周次	日期	讀書會內容	備註
1	9/5~9/11		
2	9/16	VR遊戲設計概覽	
3	9/23	VR遊戲案例分析	
4	10/2 (日)	14:00~16:00 VR應用業師課	
5	10/7	遊戲入門教科書-任天堂遊戲雜談	
6	10/15 (六)	14:00~16:00 互動遊戲與程式設計業師課	
7	10/21 @	遊戲劇情表現形式	
8	10/29 (六)	10:00~12:00 音樂與音效業師課	
9	11/4	遊戲Boss設計	
10	11/7~11/13	期中考周	
11	11/18	鏢鏑還是翅膀-開放世界遊戲設計	
12	11/25 @	現今遊戲製作團隊概覽	
13	12/2	招生展展出作品確認	準備試教內容
14	12/9	讀書會試教+招生展項目確認	試教3位
15	12/16	讀書會試教+招生展最後確認	試教3位
16	12/19~12/23	招生展	
17	12/30	期末組聚	

周次	日期	讀書會內容	備註
18	1/2~1/8	期末考周	

@ 賴老安排工作訪，可能需更換時間

【課程內容】

1.讀書會

- (1)VR遊戲相關：設計概念、硬體應用、案例分析
- (2)軟體應用：Unity(遊戲架構、程式應用)、Unreal(遊戲架構、程式應用)、Blender(3D模型、動畫)等
- (3)遊戲設計相關：經典遊戲案例分析、遊戲類型討論、現今遊戲市場趨勢
- (4)其他：音樂與音效應用、故事劇情撰寫等

2.業師課

- (1)音樂音效的製作與使用(音樂音效的製作流程解析、素材的應用與取得渠道分享等)
- (2)AR/VR互動類遊戲的設計應用(VR類遊戲的設計思路分享、案例解析等)
- (3)遊戲業界經驗分享(就業、學習歷程與相關知識分享)

3.遊戲企劃執行(~招生展12/23)

- (1)VR遊戲製作
- (2)其他類型遊戲製作

4.大三大四聯合製作(~寒假期間)

鼓勵參與獨立遊戲展覽與比賽 例:自製遊戲交流only、Indie Game Award、巴哈姆特ACG創作大賽等

【讀書會規章】

1. 請假請事先向組長報備，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. 作業請在讀書會前上傳到雲端。
5. 每堂課結束後記得填寫回饋表。