

113-1 學年度遊戲組讀書會計劃

時間：週五 18:00-20:00 地點：Q209

週次	日期	星期	課程內容	作業	教課者
3	9/27	(五)	Link Start ! : Unity VR 插件教學		吳權篋
4	10/4	(五)	Substance Painter 3D 寫實類材質製作	小作品練習	李寰
5	10/11	(五)	實習經驗分享：老徐談企劃		徐若祥
6	10/19	(六)	Unity 燈光業師課 13:00-17:00		徐梓郝
7	10/26	(六)	Spine 業師課 10:00-15:00		陳惠敏
8	11/1	(五)	遊戲組 3D 列印器材使用		李寰
9	11/4-11/10		期中考週		
10	11/15	(五)	Flower 對話框開源插件教學		吳權篋
11	11/22	(五)	3D 建模注意事項與建議		李寰
12	11/29	(五)	讓你的老婆動起來：Spine 基礎教學		徐若祥
13	12/2-12/8		大三媒體活動不排課		
14	12/9-12/15		大三媒體活動不排課		
15	12/20	(五)	大三學弟試教		大四 全體
16	12/27	(五)	組聚		
17	12/30-1/5		期末考週		
18	1/6-1/12		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 13 週 12/06 大三執行媒體實體活動
- 第 14 週 12/13 大三執行媒體實體活動
- 以下為業師課程時間，請將時間空出 10/19, 13:00-17:00 ; 10/26, 10:00-15:00

【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。