

科目名稱：遊戲程式設計 開課班級：資工三 學分：3.0 授課時數：3.0
授課教師：趙于翔

1. 教學目標

近年來隨著遊戲業的日益蓬勃發展，不論是大型遊戲公司或是獨立開發工作室，在人才需求上也與日俱增，本課程的目標在培育同學電腦動畫與數位遊戲設計方面之技術，藉以習得遊戲開發與設計的概念並獲得遊戲程式設計的經驗。

2. 教學綱要

本課程提供遊戲設計的程序與技術的概要，從最基本的遊戲設計基礎，到實際的程式範例撰寫。除了讓學生有清楚的基礎概念，更能實際的應用於遊戲設計，提供完整的遊戲寫作經驗。

3. 教科書

- 書名：UNITY程式設計教戰手冊
2 出版日期：年 月
作者：盛介中, 邱筱雅 出版社：五南 版本：

4. 參考書

- 1 書名：Unity實戰教學 出版日期：年 月
作者：張右緯 出版社：佳魁資訊 版本：
2 書名：Unity 5.x遊戲開發實戰：掌握第一線專業關鍵技術 出版日期：年 月
作者：羅盛譽 出版社：博碩 版本：
3 書名：Unity 3D遊戲設計實戰(第二版)(適用Unity 5.X) 出版日期：年 月
作者：邱勇標 出版社：基峰 版本：

※請遵守智慧財產權觀念，依著作權法規定，教科書及教材不得非法影印與使用盜版軟體。

5. 教學進度表

週次	日期	內容	備註
1	2020/09/13—2020/09/19	Unity 系統概觀與操作介面	
2	2020/09/20—2020/09/26	Unity 基本操作與元件(一)	
3	2020/09/27—2020/10/03	Unity 基本操作與元件(二)	
4	2020/10/04—2020/10/10	3D場景及環境設定篇(一)	
5	2020/10/11—2020/10/17	3D場景及環境設定篇(二)	
6	2020/10/18—2020/10/24	資源的匯出與匯入	
7	2020/10/25—2020/10/31	2D射擊遊戲設計(一)	
8	2020/11/01—2020/11/07	2D射擊遊戲設計(二)	
9	2020/11/08—2020/11/14	期中考	
10	2020/11/15—2020/11/21	3D遊戲程式腳本介紹及練習(一)	
11	2020/11/22—2020/11/28	3D遊戲程式腳本介紹及練習(二)	
12	2020/11/29—2020/12/05	3D遊戲行為(一)	
13	2020/12/06—2020/12/12	3D遊戲行為(二)	
14	2020/12/13—2020/12/19	使用者介面與關卡連接	
15	2020/12/20—2020/12/26	VR與AR遊戲設計	
16	2020/12/27—2021/01/02	Unity設計技巧介紹	
17	2021/01/03—2021/01/09	遊戲發佈與上架	
18	2021/01/10—2021/01/16	期末考	

6. 成績評定及課堂要求

期中30%、期末30%、平時40%