

科目名稱：遊戲程式設計 (Game Programming)	開課班級：資工三	學分：3.0	授課時數：3.0
授課教師：趙于翔	必選修：選修		

**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	2025/09/14—2025/09/20	Unity 系統概觀與操作介面	
2	2025/09/21—2025/09/27	Unity 基本操作與元件	
3	2025/09/28—2025/10/04	3D簡易小遊戲設計	
4	2025/10/05—2025/10/11	2D射擊遊戲設計(I)	
5	2025/10/12—2025/10/18	2D射擊遊戲設計(II)	
6	2025/10/19—2025/10/25	使用者介面與關卡連接	
7	2025/10/26—2025/11/01	3D場景及環境設定篇	
8	2025/11/02—2025/11/08	3D遊戲程式腳本介紹及練習	
9	2025/11/09—2025/11/15	期中考	
10	2025/11/16—2025/11/22	3D遊戲行為	
11	2025/11/23—2025/11/29	粒子系統	
12	2025/11/30—2025/12/06	資源的匯出與匯入	
13	2025/12/07—2025/12/13	遊戲動畫設計	
14	2025/12/14—2025/12/20	跨平台遊戲開發與發佈	
15	2025/12/21—2025/12/27	VR與AR遊戲設計	
16	2025/12/28—2026/01/03	期末考	
17	2026/01/04—2026/01/10	自主學習	
18	2026/01/11—2026/01/17	自主學習	

**6. 成績評定及課堂要求**

期中30%、期末30%、平時40%

**8. 永續發展目標(SDGs)：SDG4 優質教育、SDG8 合適的工作及經濟成長**

**9. 大學社會責任(USR)關聯性：低**