

重新查詢

友善列印

### 0991學期 課程基本資料

系所 / 年級	數媒系 4年級	課號 / 班別	00U00002 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	人工智慧	科目英文名稱	Artificial Intelligence
主要授課老師	未確認	開課期間	一學年之上學期
人數上限	60 人	已選人數	0人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

### 教學綱要

一、教學目標(Objective) 培養學生分析與設計互動遊戲之能力

二、先修科目(Pre Course) 無

三、教材內容(Outline) 介紹互動遊戲分析與設計

四、教學方式(Teaching Method) 講授、專題實作

五、參考書目(Reference) 大師談遊戲設計, 上奇

六、教學進度(Syllabi)	2010/9/20	互動遊戲簡介	蔡明欣
	2010/9/27	遊戲概念	蔡明欣
	2010/10/4	遊戲背景與世界	蔡明欣
	2010/10/11	故事編撰	蔡明欣
	2010/10/18	角色發展	蔡明欣
	2010/10/25	使用者經驗	蔡明欣
	2010/11/1	遊戲性	蔡明欣
	2010/11/8	遊戲內部結構	蔡明欣
	2010/11/15	遊戲平衡性	蔡明欣
	2010/11/22	動作遊戲	蔡明欣
2010/11/29	策略遊戲	蔡明欣	

2010/12/6	角色扮演遊戲	蔡明欣
2010/12/13	運動遊戲	蔡明欣
2010/12/20	載具模擬遊戲	蔡明欣
2010/12/27	建設與管理模擬遊戲	蔡明欣
2011/1/3	冒險遊戲	蔡明欣
2011/1/10	網路遊戲	蔡明欣
2011/1/17	遊戲的未來演進	蔡明欣

七、評量方式(Evaluation) 期中報告30%, 期末報告30%, 平時作業40%

八、講義位址(<http://>)

九、教育目標

重新查詢