



東南科技大學高教深耕計畫業師協同教學成果表

計畫 A：教學創新精進

A2.教與學全面提升

指標 1.學生專業實務技術能力推動成效 SDGs4

對應本校中程校務發展：學生第一、教學至上

課程名稱	遊戲企劃實務		
上課地點	四維 204 教室	班 級	遊戲三甲
原授課教師	謝瑞宏	業師姓名	徐熙灝

業師協同授課目的

由業師協同教學讓同學了解業界如何看待遊戲設計核心領域，並說明遊戲開發製程，最後解釋遊戲的數值設計。

課程紀錄

1.課程表

日期	時間	授課主題	授課教師
112.11.15	08:20~10:10	遊戲設計基礎概念	徐熙灝
112.11.22	08:20~10:10	遊戲開發製程	徐熙灝
112.11.29	08:20~10:10	遊戲數值概觀	徐熙灝

2.人數統計： 28 人

具體成效

1.本學期業師協同教學授課方式： 實務經驗分享 實務操作教學、實習課程
 輔導證照考試 (證照名稱：_____，通過人數：_____人或考試日期_____)
 校外參觀、體驗學習(地點：_____)
 指導專題製作、專題競賽(專題或競賽名稱：_____，獲獎人數：_____人)

2. 教學成效：

學生：讓學生藉由業師教學能夠知道如何撰寫遊戲企劃書，並且自己撰寫完遊戲企劃書上台報告並接受業師初審。

老師：讓老師藉由業師教學能夠了解業界如何審查學生所寫的遊戲企劃書。

問卷資料回饋(請同學上網填答 <https://forms.gle/DTMr7czZM8QECyqM8>)



上課照片(至少 8 張，請加簡要說明)

