

新北市立中和高中 108 學年度高一專題課程實施計畫

數位遊戲專題-【創遊微翻轉 ER-maker 遊戲編輯器】

壹、實施目的

- 一、培育具有程式設計、美術編輯及腳本撰寫潛能學生之學習能力，鼓勵學生適性發展。
- 二、透過專題課程之創新研發，提升教師專業能力，建立學生優質的學習模式。
- 三、積極參與校外競賽，培養學生實作與整理報告及溝通表達的能力。

貳、實施對象

自本校 108 學年度高一新生中甄選 1 個班，招收上限 16 人。

參、實施方式

- 一、開課時間：每週五上午兩節課（因與多元選修課程相同時段上課，故選讀「專題選修課程」之學生，無法同時選讀「多元選修課程」）。
- 二、甄選相關：
 - （一）本專題課程學生之遴選方式，每年由本校課程發展委員會下設置之「數位遊戲專題工作小組」討論通過後，敬呈校長核可後施行。
 - （二）108 學年度高一新生具備喜歡玩電腦遊戲、有意願往遊戲設計、有美術天份或資工系發展特質的學生，即可報名參加遴選。
 - （三）報名時間：108 年 7 月 12 日(週五)至 107 年 7 月 15 日(週一)15:00 止。
 - （四）報名方式：至本校校網／新生專區公告之連結填寫 Google 表單完成報名。
 - （五）甄選方式：面試(100%)。面試梯次及試場將於 107 年 7 月 16 (週二) 公告於本校網頁/新生專區。
 - （六）甄選日期：：108 年 7 月 17 日(週三)上午 9:30 預備，9:40 起分梯次 依序進行。【甄試當天請攜帶身分證或健保卡，以便核對身份】
 - （七）錄取名額：上限 16 人（可不足額錄取）。
- 三、錄取公告：108 年 7 月 19 日(週五)下午 17:00 前公告於本校校網／新生專區。
- 四、轉出及轉入：本專題課程為期一學期，故無轉出機制。108 學年度第 2 學期的專題課程甄選日期，由教務處另行公告之。

肆、教學大綱

學群	資訊、工程	
目標	1. 利用 XML 語法及 ER-maker 遊戲編輯器，讓學生自行設計教育遊戲。 2. 利用繪圖軟體進行美工編輯，讓學生能自行繪製或剪接遊戲中的圖片。 3. 教導學生撰寫劇本、場景規劃及腳本設計，讓學生能完整編寫完整劇情。	
周次	單元主題	內容綱要
1	遊戲介紹/體驗	
2	初階程式課 MISSION 1	初始環境設定、場景設定
3	初階程式課 MISSION 2	物件概念、點擊獲得(GETITEMID)
4	初階程式課 MISSION 3	點擊傳送(SCREENID)
5	初階程式課 MISSION 4	點擊換圖(ISCREENID)
6	初階程式課 MISSION 5	點擊解鎖(MSCREENID)
7	初階程式課 MISSION 6	點擊新增(OSCREENID)
8	進階程式課 MISSION 7	密碼鎖應用

9	進階程式課 MISSION 8	連續拖拉應用
10	說故事課 1	遊戲心理學架構
11	說故事課 2	如何設定遊戲腳本
12	說故事課 3	遊戲場景規畫
13	說故事課 4	完成劇本設定、遊戲主題選擇
14	專題實作 1	遊戲取景、製作美工圖片
15	專題實作 2	完成流程圖、程式碼製作
16	專題實作 3	遊戲一版
17	專題實作 4	遊戲二版
18	校內成果發表	小組間互評、回饋時間
19	校外成果發表	視情況辦理
評量	平常上課表現 10%、平時作業 40%、期末專題實作成績 50%	