



藝術及設計學院  
媒體藝術學士學位課程  
學科單元大綱

學年	2024 /2025	學期	1
學科單元編號	MAGA0102		
學科單元名稱	遊戲策劃與設計		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	李沛榮	電郵	t1631@mpu.edu.mo
辦公室	珍禧樓二樓 P226 室	辦公室電話	8893 6917

### 學科單元概述

本學科單元旨在學習遊戲設計的基礎理論，認識傳統棋盤類遊戲的設計元素，分析不同年代遊戲發展的文化與特色。學生能透過創作不同類型及玩法的遊戲，結合遊戲理論，對遊戲原型進行策劃、分析、測試與評估。

### 學科單元預期學習成效

完成本學科單元，學生將能達到以下預期學習成效：

M1.	認識棋盤類遊戲類別、設計元素，分析不同年代遊戲發展的文化與特色；
M2.	了解遊戲的機制、規則制訂，以及促進遊戲體驗的因素；
M3.	了解故事在遊戲中重要性，以及不同角色的關係；
M4.	掌握遊戲原型製作及設計文件編寫技巧，從遊戲玩法、規則設定、外觀、遊戲測試等項目製作獨特的棋盤類遊戲



有關預期學習成效促使學生取得以下課程預期學習成效：

課程預期學習成效	M1	M2	M3	M4
P1. 認識媒體藝術的歷史和理論，以及社會、文化、政治意涵	✓			
P2. 掌握媒體藝術的綜合製作能力		✓		✓
P3. 掌握媒體藝術的創作過程	✓	✓	✓	✓
P4. 瞭解不同媒體藝術類型和風格，相關慣例與期望	✓	✓	✓	✓
P5. 瞭解媒體藝術製作的道德倫理考量，版權法認識、隱私保護及社會責任的重要性				✓
P6. 認識媒體藝術項目中的技術、概念和美學方面的挑戰，培養解決問題的能力	✓	✓		✓
P7. 通過分析和批判性思考，開發原創、富想像力和創新性的作品		✓		✓
P8. 通過研究及匯報技巧，策劃、製作和展示媒體專案項目		✓		✓
P9. 通過計劃、預算和項目管理，為媒體藝術項目制定專業的工作流程				✓
P10. 展示團體協作能力，與不同的持分者溝通和合作，實現創作願景並促使項目成功				✓

### 教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>棋盤遊戲的歷史、不同年代遊戲發展的文化與特色</li> <li>遊戲的本質、類型與機制、玩家分類、體驗與期望</li> <li>遊戲設計與創造的過程、遊戲設計文件編寫</li> </ul>	7
3-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>遊戲平衡、策略、隨機性的影響及重要性</li> <li>遊戲原型製作，以及疊代過程在遊戲開發的重要性</li> </ul>	7
5-7	<ul style="list-style-type: none"> <li>認識遊戲設計，從主題、核心規則、玩家體驗進行設計</li> <li>遊戲設計 6 個基本要素 <ul style="list-style-type: none"> <li>行動</li> <li>規則製定與勝利條件</li> <li>遊戲目標</li> <li>遊戲對象</li> <li>遊戲空間</li> <li>玩家數目及年齡設定</li> </ul> </li> <li>棋盤類遊戲概念設計匯報</li> </ul>	10.5



週	涵蓋內容	面授學時
8-10	<ul style="list-style-type: none"><li>遊戲原型製作<ul style="list-style-type: none"><li>卡牌及棋盤設計</li><li>棋牌製作 (tokens and tiles)</li><li>骰子</li><li>圖像及美術</li></ul></li><li>遊戲測試</li></ul>	10.5
11-12	<ul style="list-style-type: none"><li>遊戲包裝設計<ul style="list-style-type: none"><li>包裝設計類別</li><li>包裝功能、結構設計與測試</li><li>材料種類與選擇</li><li>視覺設計</li></ul></li></ul>	7
13	<ul style="list-style-type: none"><li>棋盤類遊戲製作、匯報與分享</li></ul>	3

### 教與學活動

修讀本學科單元，學生將透過以下教與學活動取得預期學習成效：

教與學活動	M1	M2	M3	M4
T1. 課堂教學	✓	✓	✓	✓
T2. 短片播放	✓	✓	✓	
T3. 個案分析	✓	✓	✓	✓
T4. 分組討論		✓	✓	✓
T5. 作業匯報				✓

### 考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《學士學位課程教務規章》規定執行，未能達至要求者，本學科單元成績將被評為不合格（“F”）。

### 考評標準

修讀本學科單元，學生需完成以下考評活動：



考評活動	佔比 (%)	所評核之 預期學習成效
A1. 參與度 出席率、積極性、課堂討論、課堂練習 課堂中會引用不同年代的遊戲例子，就類別、設計元素、文化特色等方面進行討論與分析。	20	M1, M2, M3, M4
A2. 棋盤遊戲設計概念文件 撰寫不少於 1000 字的遊戲設計文件，就遊戲的主題、故事背景、人物關係、目標、玩法、規則、美術及設計特點等方面作說明。文件中需包含設計草稿，例如棋盤、骰子、卡牌、道具或角色繪製等。	30	M2, M3, M4
A3. 棋盤遊戲製作 綜合課堂學習的棋盤遊戲製作技巧，從遊戲玩法、原型製作以至包裝設計，製作一副棋盤遊戲。	50	M2, M3, M4

有關考評標準按大學的學生考評與評分準則指引進行 ( 詳見 [www.mpu.edu.mo/teaching\\_learning/zh/assessment\\_strategy.php](http://www.mpu.edu.mo/teaching_learning/zh/assessment_strategy.php))。學生成績合格表示其達到本學科單元的預期學習成效，因而取得相應學分。

### 評分準則

採用 100 分制評分：100 分為滿分、50 分為合格。本學科單元不設補考。

### 參考文獻/網站

1. 伍建平、譚寶業 (2021)。《遊戲架構設計與策劃基礎(第 2 版)》。清華大學出版社。
2. Johan Huizinga (2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Kindle Book.
3. Joe Slack (2017). *The Board Game Designer's Guide: The Easy 4 Step Process to Create Amazing Games That People Can't Stop Playing*. Kindle Book.
4. Gabe Barrett (2018). *Board Game Design Advice: From the Best in the World*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
5. Game Rules  
<https://gamerules.com/>
6. Board GAME Capital  
<https://www.boardgamecapital.com/>



7. Board Game Design Lab  
<https://boardgamedesignlab.com/>
8. Board Game Geek (Board gaming news, reviews and forum)  
<https://boardgamegeek.com/>
9. The Board Game Workshop – Board Game Design Contest  
<https://theboardgameworkshop.com/>
10. Unfiltered Gamer – Board Game Artists  
<https://unfilteredgamer.com/board-game-artists/>

### 學生反饋

學期結束時，學生將被邀請以問卷方式對學科單元及有關教學安排作出反饋。你的寶貴意見有助教師優化學科單元的內容及教授方式。教師及課程主任將對所有反饋予以考量，並在年度課程檢討時正式回應採取之行動方案。

### 學術誠信

澳門理工大學要求學生從事研究及學術活動時必須恪守學術誠信。違反學術誠信的形式包括但不限於抄襲、串通舞弊、捏造或篡改、作業重覆使用及考試作弊，均被視作嚴重的學術違規行為，或會引致紀律處分。學生應閱讀學生手冊所載之相關規章及指引，有關學生手冊已於入學時派發，電子檔載於 [www.mpu.edu.mo/student\\_handbook/](http://www.mpu.edu.mo/student_handbook/)。