

ideaNCU創意社群跨領域自主學習計劃書

(計劃書可圖文並茂，並可額外增列標題，惟總頁數不得超過10頁。)

社群名稱：中央創遊NCU Game Creator

本學期計劃主題：迎戰 Game Jam！開發實力大躍進

1、計劃動機與目標：

中央創遊的自主學習目標為提升做一款遊戲所囊括的能力，包括且不限於，程式的編程、影音美術的製作、團體的管理與合作以及中大型專案的完成能力。

而本學期的目標則是為相關Game Jam活動的準備，快速提升成員的開發能力，以及上學期遊戲專案的開發。

1-1計畫參與Game Jam (2025年)：

| Game Jam | 時程 | 詳情 |
|-------------------------------|---------------|--|
| Touhou Fan Game Jam 15 | 2/16~2/23 | 專為東方Project愛好者舉辦的遊戲開發活動，將於2025年2月16日至2月23日舉行。參與者需在一週內根據主題創作一款以東方世界為背景的遊戲。更多詳情請參閱官方頁面： https://itch.io/jam/touhou-jam-15 |
| Kuso Game Jam 2025 | 待定 (通常在4月) | 遊Kuso Game實驗室舉辦的遊戲快速開發大會，希望透過搞笑、詼諧的遊戲來娛樂大眾，同時不忘兼顧遊戲品質，參與者必須在48小時內根據大會公布開發一款小遊戲，詳情參閱官方臉書： https://www.facebook.com/TWKusoGameJam/?locale=zh_TW |
| GMTK Game Jam 2025 | 待定 (通常在9月) | GMTK Game Jam 是由英國遊戲記者 Mark Brown 創立的年度遊戲開發活動，旨在鼓勵開發者在限定時間內創作遊戲，提升設計能力。活動吸引全球開發者參與，2023年共有約23,000名開發者提交了超過6,800款遊戲，成為 itch.io 平台上規模最大的 Game Jam 之一。 官網： https://gamemakerstoolkit.com/jam/ |

2、特色定位：

像 Global Game Jam、Kuso Game Jam 這類活動，強調在極短時間內完成遊戲開發，讓參與者透過高強度的實戰經驗，快速累積遊戲設計、程式、美術等領域的實務技能。然而，這種模式對於新手來說存在一定的挑戰，甚至在時間壓力下無法有效貢獻。因此，中央創遊在此基礎上，提供了更加完善的學習與支援體系，確保不論是初學者還是有經驗的開發者，都能從中獲益。我們的社群不僅鼓勵參與 Game Jam 來積累開發經驗，還建立了一套完善的輔導與學習機制，包括：

1.校外講師專業課程：開設 遊戲設計、遊戲程式、美術、劇本課程，讓成員系統性地學習遊戲開發的基礎技能。

2.學長姐的專案輔導以及經驗分享：新人可以透過工作坊、內部Game Jam等機會，向學長姐們請教 如何使用 Unity 或 Godot、如何設計遊戲機制、如何製作遊戲美術資源等具體問題，增加學習效率。

3.以實作為導向的學習環境：讓成員透過坑團機制成立專案團隊，一同從開發中學習。

3、實踐方法：

2-1 自主學習增能：

為提升成員的自主學習能力，我們根據主題設置三項不同的學習活動：

1. 建立系統化學習資源：

- 蒐集並整理遊戲開發、美術、程式、企劃相關的學習資源(書籍的購買、HackMD學習筆記)
- 定期更新學習資源，確保主題符合最新趨勢
- 成效：讓團隊有統一的學習平台，減少學習時資訊分散的問題

2. 主題式學習分享制度：

- 每月邀請校外講師根據不同領域的需求教授專業課程，培養該領域專業能力
- 讓較資深的成員分享遊戲開發相關的主題(如物件導向的學習心得、像素繪圖的學習心得)
- 將「師徒制」引入內部遊戲開發大會，讓經驗豐富的成員帶領第一次參與的成員，提升效率
- 成效：透過教學相長強化自身知識，促進成員進一步探索與共享知識

3. 舉辦或參與Game Jam活動：

- 舉辦創遊小型快速開發大會，透過較沒有壓力的方式讓成員接觸Game Jam，累積經驗
- 鼓勵成員組隊報名 GMTK Game Jam、Kuso Game Jam、燈塔Game Jam或Global Game Jam
- 成效：提升實戰能力以及創新思維，透過實作經驗也能快速培養開發能力

4. 建立實作導向學習計畫：

- 每位成員設定自己的學習計畫，如遊戲坑團並招攬開發夥伴
- 定期舉辦遊戲開發工作坊，透過目標導向學習並提升技術
- 推動Demo Day以及互評機制，讓不同專業的成員給予回饋，提升學習效率
- 成效：

透過以上方式可以讓社員增加製作遊戲的完成度、趣味性跟開發速度。

2-2 跨域創新鏈結：

評估遊戲開發需要的技能，尋求校內教授的授課，或是與校內教授合作開發遊戲(如數學魔法師)，或將遊戲容入相關主題(跑跑地震人)，接觸校外其他學生遊戲開發團體，一同舉辦Game Jam活動，目前中央創遊會更專注於自我學習能力的增強。

2-3 計劃實踐期程：

2月：中央創遊自主學習計畫開始、TF Game Jam 15th開始

3月：實務學習課程(關卡與數值設計、基礎物件導向)、遊戲開發工作坊、Kuso Game Jam 2025成員招募

4月：期中開發成果發表(Demo Day)、學長姐開發經驗分享與指導、Kuso Game Jam 2025開始

5月：實務學習課程(程式動畫及使用者體驗設計、遊戲美術概念教學)、中央創遊10th-2遊戲快速開發大會、期末開發成果發表

4、 成果展現：

1. 每學期至少舉辦一次成果發表(Demo Day)以及一場內部Game Jam
2. 每年參與1~2場Game Jam活動
3. 讓至少3款遊戲上架itch.io網站
4. 定期更新社群網站，發布開發進度

5-1 預算規劃：(請依實際狀況規劃，不受限於本校核銷項目，惟核定補助仍須依照相關辦法。表格請自行增列刪減。)

| 經費來源 | 項目 | 品名 | 數量 | 單價 | 總價 | 總額 |
|------|-----|---------------|----|------|------|-------|
| 教發中心 | 講師費 | 邀請校外講師(企劃相關) | 4 | 2000 | 8000 | 20000 |
| | | 邀請校外講師(美術相關) | 3 | 2000 | 6000 | |
| | | 邀請校外講師(程式相關) | 3 | 2000 | 6000 | |
| | 材料費 | | | 0 | | |
| | 印刷費 | | | | 0 | |
| 自籌 | 印刷費 | 桌遊實體化所需印刷裝訂費用 | 1盒 | 600 | 600 | 4600 |

| | | | | |
|---------|-----------------------------|---------|-----|------|
| 午餐與晚餐費用 | 舉辦Game Jam活動的午餐費用以及晚餐費用(兩天) | 12人(暫定) | 200 | 2400 |
| 工具書 | 製作遊戲相關工具書 | 2 | 800 | 1600 |

5-2計畫邀請講師列表：

| 授課領域 | 講師 | 講師專業背景 |
|------------------------|-----------------|---|
| 企劃課程 (遊戲數值設計、心流設計) | 林士揚(水狼陽介) | 水之方舟工作室負責人，遊戲企劃師，擅長付費設計和玩家心態掌握，喜歡研究各種跟遊戲設計相關的主題或學問。在遊戲設計、美術、編程技術到行銷市場、研發製程等等有諸多研究。 |
| 企劃課程 (遊戲機製發想) | 王瀚宇 | 赤燭遊戲共同創辦人，參與製作《返校》、《還願》、《九日》等知名作品，現任 GameWorks Lab 導師召集人。 可從中學習遊戲企劃的發想以及邀請分享開發過程與心得。 |
| 程式課程 (程式動畫、使用者體驗設計) | 高瑞陽 | 大頑遊戲負責人，大頑遊戲以研發台灣原創電玩遊戲行銷全世界為宗旨，創造優質、獨特、好玩的娛樂產品，塑造本土遊戲的新生態，參與開發《遙遙星球》、《閃靈獵人》等知名遊戲作品。 |
| 美術課程 (美術風格設計) | 原始烏熊 Obb Studio | 台灣獨立遊戲開發工作室，在2024年發表遊戲《活俠傳》轟動全台，其中以武俠主題以及水墨畫風吸引玩家眼球，可從其中學習美術風格的設計 |

六、請透過SMARTER工具衡量此計劃的完整性

| | |
|--|--|
| <p>Specific -----明確性</p> | <p>短期目標(一年內)：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 參與全球或全國性的大型 Game Jam 活動，提升開發經驗與團隊合作能力，如Global Game Jam - 設定參與的Game Jam內部目標：如成功提交一款完整且可遊玩的遊戲 - 開發至少3款小以及輕量化的遊戲，快速累積經驗 - 建立系統化的學習資源，確保自主學習社群內部的資源循環 <p>中期目標(一至三年內)：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 開發出以宣傳為目的小型獨立遊戲 - 這些遊戲應主打創意與玩法實驗而非商業化 - 嘗試發佈在Steam、Google Play等平台 - 收取平台的玩家回饋 - 嘗試參與獨立遊戲展覽(如G-eight遊戲展) <p>長期目標(三至五年以上)：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 開發出能商業化模式經營的中大型獨立遊戲 - 專注於研究特定遊戲類型 - 專注於市場的趨勢研究 - 建立長期運營模式：如DLC等定期更新內容 - 以參與大型遊戲展覽為目標(如台北國際電玩展) |
| <p>Measurabl e -----衡量性</p> | <p>1.遊戲開發成果：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 本學期開發至少3款小型遊戲 - 遊戲皆達到(可遊玩、可Demo)標準 - 是否參與Game Jam並提交成品 <p>2.學習與培訓：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 舉辦3~5場專業學習講座 - 平均每場參與人數至少達15人 - 舉辦內部小型Game Jam並且參與人數至少達12人 |

3. 團隊協作與實踐：
 - 舉辦至少2場學長姐學習經驗分享會
 - 每月至少一次遊戲開發工作坊
 - 定期舉辦開發進度會議
 - 於期末舉辦成果發表會
 4. 參與外部活動：
 - 參與2025年二月份的Touhou Fan Game Jam 15th
 - 參與2025年四月份的Kuso Game Jam

Attainable
 -----可行性

透過企劃、美術、程式三項領域的專業課程，培養遊戲開發的專業能力，同時透過遊戲實作培養實際開發的經驗，本學期目前安排的課程有：
 - 企劃課程：心流的形成、機制的思考方式、遊戲的測試、數值的設計方式、劇本的撰寫
 - 美術課程：像素風格的美術繪圖、UIUX設計方式、美術素材導入方式
 - 程式課程：物件函式化、物件導向技巧、基礎軟體工程學及敏捷開發技巧

Relevant
 -----相關性

中央創遊的「相關性」確保團隊所籌辦的每一活動，都會直接推動「遊戲開發」這個核心目標

- 與團隊成員的需求對應：
 - 團隊成員來自程式、企劃、美術三個領域，任何學習活動都與這三個職能有直接的連結
 - 舉辦相關課程能讓成員在這三個領域提升整體開發水平
 - 讓業界的專業講師授課也能了解市場趨勢
- 符合核心價值：
 - 創遊的核心理念為「想做甚麼遊戲，就做甚麼遊戲」
 - 參與 **Game Jam**、開發獨立遊戲專案，這些活動都與核心價值高度相關

Time-keyed
 -----定時性

| 期程規劃 | 二月 | | 三月 | | | | | 四月 | | | | | 五月 | | | 六月 | | |
|----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | W1 | W2 | W3 | W4 | W5 | W6 | W7 | W8 | W9 | W10 | W11 | W12 | W13 | W14 | W15 | W16 | W17 | W18 |
| 計畫時間 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 專業講座 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Game Jam | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 遊戲工作坊 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 專案開發 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

期中週 (Weeks 8-12), 期末週 (Weeks 16-18)

Exciting
 -----激勵性

電子遊戲被稱為第九藝術，我們不只是工程師，更是一群藝術家，我們希望將腦中的創意或故事轉變為現實，透過遊戲表達個人風格或價值觀，中央創遊能提供成員以下激勵。

- 專案回顧與成長機會：學長姐與講師的反饋機制，讓成員能夠從經驗中學習，獲得成長的動力。
- 內部競賽或展示機會：透過內部成果發表及Game Jam，讓成員可以展現成果，獲得即時反饋，激發創造力。
- 階段性成就與獎勵機制：設定短期可達成的開發里程碑，如完成核心機制、遊戲 Demo 或美術資源整合，讓團隊感受到實際的進展。

| | | |
|--------------|----------|--|
| Risky | -----風險性 | <p>以下為中央創遊自主學習計畫可能遇到的風險，括號內為應對措施</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.技術風險:成員的技術能力不足,無法實現某些機制或優化效能。 (透過講師授課、學長姐經驗分享、工作坊實作,提升團隊的技術水準) 2.時間風險:開發時程規劃不當,導致專案無法如期完成 (教導「最小可行產品」概念,並採取敏捷開發模式) 3.資源與設備風險:軟硬體設備不足、資金短缺,影響開發流程。 (鼓勵使用免費或開源工具降低開發成本) 4.動力與持續性風險:成員可能因為學業等個人因素導致開發進度停滯。 (建立彈性分工制度,確保即使個別成員離開,專案仍能持續推進。並透過階段性成就感提升團隊士氣) |
|--------------|----------|--|