

# 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
<b>Touhou Fan Game Jam 15</b>	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： <a href="https://itch.io/jam/touhou-jam-15">https://itch.io/jam/touhou-jam-15</a>
<b>Kuso Game Jam 2025</b>	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： <a href="https://www.facebook.com/TWKusoGameJam/?locale=zh_TW">https://www.facebook.com/TWKusoGameJam/?locale=zh_TW</a>
<b>GMTK Game Jam 2025</b>	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： <a href="https://gamemakerstoolkit.com/jam/">https://gamemakerstoolkit.com/jam/</a>

## 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><b>S</b>pecific -----明確性</p>	<p>短期目標(一年內)：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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</li> <li>- 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</li> <li>- 開發至少3款小以及輕量化的遊戲，快速累積經驗</li> <li>- 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</li> </ul> <p>中期目標(一至三年內)：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 開發出以宣傳為目的小型獨立遊戲</li> <li>- 這些遊戲應主打創意與玩法實驗而非商業化</li> <li>- 嘗試發佈在Steam、Google Play等平台</li> <li>- 收取平台的玩家回饋</li> <li>- 嘗試參與獨立遊戲展覽(如G-eight遊戲展)</li> </ul> <p>長期目標(三至五年以上)：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 開發出能商業化模式經營的中大型獨立遊戲</li> <li>- 專注於研究特定遊戲類型</li> <li>- 專注於市場的趨勢研究</li> <li>- 建立長期運營模式：如DLC等定期更新內容</li> <li>- 以參與大型遊戲展覽為目標(如台北國際電玩展)</li> </ul>
<p><b>M</b>easurabl e -----衡量性</p>	<p>1.遊戲開發成果：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 本學期開發至少3款小型遊戲</li> <li>- 遊戲皆達到(可遊玩、可Demo)標準</li> <li>- 是否參與Game Jam並提交成品</li> </ul> <p>2.學習與培訓：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 舉辦3~5場專業學習講座</li> <li>- 平均每場參與人數至少達15人</li> <li>- 舉辦內部小型Game Jam並且參與人數至少達12人</li> </ul>

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

**A**ttainable  
 ----- 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

**R**elevant  
 ----- 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

1. 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
2. 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

**T**ime-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 8-10), 期末週 (Weeks 17-18)

**E**xciting  
 ----- 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。

1. 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。
2. 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。
3. 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。

<p><b>Risky</b> -----風險性</p>	<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"> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> <li>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)</li> </ol>
----------------------------------	--