



從想法到實現-認識遊戲企劃

時間：2025-10-10

地點：Q206

淡江資傳媒體遊戲組本次「遊戲企劃」專題講座，主要目的在於提升學生的專案實戰能力。課程的核心指導原則在於確保系統描述的清晰化與精準性，要求企劃文件必須「沒有遊玩過的人也看得懂」。

在流程規劃與執行細節上，老師強調流程圖與架構圖的應用，以表格方式呈現系統邏輯。針對遊戲數據，老師傳授了重要的資料整理策略：將異動性高的資訊透過資料表進行管理；而攻擊距離等異動性低的常數則應設定為變數，以利後續調整資料。在介面設計 (UI) 環節，提倡初期使用方塊排版快速設計。

最後，老師特別提醒學生，所有企劃設計都必須仔細思考回饋機制的有效性，若其他人的回饋與設計本意相違，則不納入修改內容。

本次課程成功引導學生掌握了將創意想法轉化為可執行專案藍圖的實務路徑，也為同學的遊戲企劃案打下基礎。

本次活動共 6 人參與。



業師指導同學企劃實務問題



業師分享自身企劃案例



業師帶領同學排設時程表



業師講解流程圖製作