

[重新查詢](#)[友善列印](#)**0982學期 課程基本資料**

系所 / 年級	資傳系碩士班 1年級	課號 / 班別	75M00025 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	數位娛樂研究	科目英文名稱	Digital Entertainment Research
主要授課老師	林寬裕	開課期間	一學年之下學期
人數上限	20 人	已選人數	7人

**起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間**

第1週 / 第18週 / I313 / 星期3第05節  
第1週 / 第18週 / I313 / 星期3第06節  
第1週 / 第18週 / I313 / 星期3第07節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

**教學綱要**

數位娛樂是數位產業中相當重要的一部分。單就內容而言，數位娛樂包含數位影音、電腦動畫、數位遊戲等。從網路到與行動裝置、數位娛樂的服務平台已經無所不在，也在現代人的生活中扮演越來越重要的角色。這是一門研究所的課程，名稱是數位娛樂「研究」。本課程非僅在於設計娛樂程式，而是從學術角度討論數位娛樂相關問題，包括數位文化創意、數位科技、心理學等，看看這些學術傳統是如何研究數位娛樂這個新興的領域。

**一、教學目標(Objective)**

二、先修科目(Pre Course) 無

三、教材內容(Outline) 課堂講義、學術期刊

四、教學方式(Teaching Method) 課堂講授、報告討論

**五、參考書目(Reference)**

2010/2/24	課程簡介	林寬裕
2010/3/3	知識經濟與文創產業	林寬裕
2010/3/10	各國數位內容政策	林寬裕
2010/3/17	數位娛樂範疇。何謂Playability?	林寬裕
2010/3/24	娛樂產品設計	林寬裕
2010/3/31	介面設計	林寬裕
2010/4/7	數位科技與數位娛樂	林寬裕

六、教學進度(Syllabi)

2010/4/14	影音數位娛樂平台	林寬裕
2010/4/21	期中考	林寬裕
2010/4/28	線上遊戲	林寬裕
2010/5/5	家庭娛樂	林寬裕
2010/5/12	行動娛樂	林寬裕
2010/5/19	遊戲動機：心理學的角度	林寬裕
2010/5/26	何謂好玩？ Supporting Pervasive Player Enjoyment	林寬裕
2010/6/2	DRM 與數位內容版權	林寬裕
2010/6/9	數位遊戲開發問題	林寬裕
2010/6/16	端午節放假一天	
2010/6/23	期末考	林寬裕

七、評量方式(Evaluation)

期中成績30%，期末成績40%，平時成績30%

八、講義位址(<http://>)

九、教育目標

重新查詢