

2025CCCE全國科藝電競大賽

臺北市遊戲設計工作坊實施計畫

一、緣起：為協助本市高中組學生參與全國科藝電競大賽，並增進遊戲設計賽項專業知能，辦理本市高中臺北市遊戲設計工作坊，引導學生建構遊戲原型、優化作品內容，增強學生團隊合作、設計思維與實務製作經驗，為後續決賽與未來職涯奠定基礎。

二、計畫目標

- (一) 透過實作導向課程，強化學生在遊戲設計、AI 工具應用及跨域整合等面向實務能力。
- (二) 提升學生對 Unity 操作技術與遊戲開發流程的理解與實際應用能力。
- (三) 培養學生團隊合作、溝通協作及自主學習等核心素養，厚植其職涯軟實力。

三、辦理單位：臺北市政府教育局

四、研習資訊：

- (一) 時間：114年8月14日（四）及114年8月15日（五）計1場次2天。
- (二) 對象：本市高中組14隊參賽隊伍62位學生及每隊至多1位指導老師。
- (三) 地點：致理科技大學專業電腦教室。
- (四) 講師：亞洲大學數位媒體設計學系兼任教師蘇弋麟。
- (五) 報名方式：填寫線上報名表單。
- (六) 報名時間：即日起至114年8月11日中午12時止。

五、研習流程

(一) 114年8月14日（星期四）

課程時間	課程主題	內容要點
09:00	Unity與Git Hub專案建立	Unity 軟體與版本挑選 Git Hub 註冊 Unity 2D 專案建立 Git Hub 專案上傳

課程時間	課程主題	內容要點
10:00	生成式 AI 遊戲背景生成與設定	生成式 AI 平台註冊與提示詞 生成遊戲背景下載與匯入設定
11:00	遊戲開始畫面介面與功能實作	遊戲開始畫面設計 Unity UI 介面建立與設定開始遊戲功能實作
13:00	2D遊戲場景設計	2D遊戲場景建立遊戲背景設定 拼接調色盤系統實作遊戲場景
14:00	2D角色素材AI生成	2D角色素材規格說明生成 2D 角色素材
15:00	2D角色動畫製作	2D角色素材匯入素材設定與動畫製作
16:00	動畫控制器與物理引擎	動畫控制器動畫參數與轉換設定物理元件套用
17:00	控制系統開發	編譯器 VS 2022設定 建立 C# 腳本 控制系統移動功能實作

(二) 114年8月15日（星期五）

課程時間	課程主題	內容要點
09:00	攝影機跟隨系統	運鏡系統安裝 建立跟隨虛擬攝影機 攝影機範圍設定

課程時間	課程主題	內容要點
10:00	URP 渲染管道升級	URP 安裝 建立全域空間 後期處理 PP 效果套用與設定
11:00	遊戲道具	建立遊戲道具碰撞事件應用 獲得道具與介面更新
13:00	遊戲流程管理	遊戲勝利與失敗處理 重新遊戲與回到遊戲開始畫面
14:00	音樂生成式 AI	音樂生成式AI平台註冊 提示詞應用生成遊戲背景音樂 匯入設定背景音樂
15:00	音效生成式 AI	音效生成式AI平台註冊 生成音效匯入音效撥放設定
16:00	遊戲發布	遊戲發佈電腦版Windows 遊戲發佈網頁版Web GL
17:00	遊戲上架	遊戲上架至 itch 平台

六、其他注意事項

(一) 線上報名：本活動採線上報名，

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfopIZZTTvDW4LuXN1_RTwwufbxrTBm5jrWwwf05GaUbSBwtQ/viewform?usp=dialog



(二) 資料完整性：請確保報名資料完整，資料填寫不完整者將視為報名無效。為確保您的保險權益，請於報名時提供完整且準確的個人資料，倘因資料不完整或錯誤而導致保險權益受損，將由報名者自行承擔責任。

(三) 當日活動參加者須全程出席。

(四) 活動費用：本活動免收費用。

七、聯絡窗口：臺北市教育局技職教育科承辦人：陳品聿科員，聯絡電話：02- 27208889轉6435

八、本計畫所需經費由本局相關預算支應。

九、本計畫經本局核可後實施，修正時亦同。