

淡江大學 100 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	網路互動程式設計	授課 教師	施建州 Shih, Chien-chou
	NETWORK INTERACTIVE PROGRAMMING DESIGN		
開課系級	資傳三A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB3A		
系所教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。</p> <p>四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。</p> <p>五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。</p> <p>六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。</p>			
系所核心能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理知識。</p> <p>B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。</p> <p>D. 能善用美學知識並激發自我創意。</p> <p>E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。</p>			
課程簡介	了解網路互動程式專題的流程,並透過實例演練, 讓學生學習網路互動行銷程式及互動娛樂程式之製作。		
	Understanding and practicing the skills such as interactive marketing program and interactive multimedia program project.		

本課程教學目標與目標層級、系所核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系所核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「系所核心能力」。單項教學目標若對應「系所核心能力」有多項時，則可填列多項「系所核心能力」(例如：「系所核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系所核心能力
1	了解如何以flash來開發網路行銷遊戲專題	Understanding and practicing Understanding how to design a Internet game for promotion project by using flash action script. interface design	P3	EF
2	3D網路互動遊戲開發實作專題	Practicing 3d web-based game design on the Unity 3D platform.	P6	EF

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	了解如何以flash來開發網路行銷遊戲專題	課堂講授、分組討論	出席率、報告、小考、期中考、期末考
2	3D網路互動遊戲開發實作專題	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論、小考、期末考

本課程之設計與教學已融入下列本校基本素養與核心能力

淡江大學基本素養與核心能力	內涵說明
◇ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◆ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◆ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◆ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◇ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◇ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/09/05~ 100/09/11	網路互動程式在行銷應用趨勢以及互動娛樂開發平台類型簡介	
2	100/09/12~ 100/09/18	以Flash 為平台的網路行銷推廣遊戲的設計流程	
3	100/09/19~ 100/09/25	Flash遊戲與資料庫的連結一(以積分排行榜的製作)	
4	100/09/26~ 100/10/02	Flash遊戲與資料庫的連結二(以積分排行榜的製作)	
5	100/10/03~ 100/10/09	Flash遊戲如何發佈至Android手機平台	
6	100/10/10~ 100/10/16	Flash多點觸控遊戲設計及發佈手機平台	
7	100/10/17~ 100/10/23	Flash遊戲如何發佈至FaceBook	
8	100/10/24~ 100/10/30	學生作品展示	
9	100/10/31~ 100/11/06	期中考試週	
10	100/11/07~ 100/11/13	Unity 3D 互動遊戲開發平台介紹	
11	100/11/14~ 100/11/20	3D 互動遊戲地形編輯、光源、天空及植被系統	
12	100/11/21~ 100/11/27	3D 模型的匯入、材質設定以及加入分子效果	

13	100/11/28~ 100/12/04	第一人稱角色控制及場景測試	
14	100/12/05~ 100/12/11	加入觸發腳本程式以及介面文字	
15	100/12/12~ 100/12/18	角色投彈腳本設計以及標靶撞擊效果	
16	100/12/19~ 100/12/25	學生作品展示	
17	100/12/26~ 101/01/01	遊戲的發	
18	101/01/02~ 101/01/08	期末考試週	
修課應 注意事項	需先修動態程式設計 前兩週缺課不可加選 三次缺課平時成績以零分計		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	跟Mr. PIG學ActionScript 3.0程式設計 上奇資訊 Flash ActionScript 3.0 平台遊戲開發 黃新峰等著 松崗資訊 Unity 3D遊戲開發設計學院 丁裕峰著 上奇資訊		
參考書籍			
批改作業 篇數	篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）		
學期成績 計算方式	◆平時考成績：10.0 % ◆期中考成績：30.0 % ◆期末考成績：30.0 % ◆作業成績： 30.0 % ◆其他〈 〉： %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。		