

淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	動態程式設計	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	COMPUTER PROGRAMMING: ACTIVE SERVER PAGES		
開課系級	資傳二A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB2A		
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	本課程授課對象為資傳系大二學生，希望能延續程式設計學習，並瞭解Flash動態腳本程式的設計基礎，進一步加強未來多媒體互動專題的程式設計能力。		
	Practicing the flash action script design and advancing the programming skills of multimedia interactive projects in the future.		

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其「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	並瞭解Flash動態腳本程式的設計	Understanding the flash action script design.	C2	E
2	加強多媒體互動程式設計能力	Advancing the programming skills in the multimedia interactive design.	C3	CE

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	並瞭解Flash動態腳本程式的設計	講述、賞析、實作、問題解決	實作、上課表現
2	加強多媒體互動程式設計能力	講述、實作、問題解決	實作、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級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	101/02/13~ 101/02/19	Action Script 設計基本概念及未來發展	
2	101/02/20~ 101/02/26	MovieClip 播放控制語法,MovieClip物件屬性設定:以script來設定物件的屬性,如 大小,位置及變形...	
3	101/02/27~ 101/03/04	事件偵聽器的加入與事件程序	
4	101/03/05~ 101/03/11	類別設定及舞台物件的動態加入及移除:addChild, addChildAt及removeChild, removeChildAt的使用	
5	101/03/12~ 101/03/18	整合練習作業(網站選單及動態物件的控制)	
6	101/03/19~ 101/03/25	圖片的載入及播放控制	
7	101/03/26~ 101/04/01	聲音的載入及播放控制	
8	101/04/02~ 101/04/08	視訊影片的載入及播放控制	
9	101/04/09~ 101/04/15	期中互動多媒體展示網站作業	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考試週	
11	101/04/23~ 101/04/29	互動設計的元素/MovieClip的拖曳/物件碰撞測試:hitTestPoint, hitTestObject	
12	101/04/30~ 101/05/06	鍵盤輸入來控制	

13	101/05/07~ 101/05/13	定時器控制/亂數產生	
14	101/05/14~ 101/05/20	整合練習作業(射擊遊戲)	
15	101/05/21~ 101/05/27	Flash遊戲與資料庫的連結(以積分排行榜的製作)	
16	101/05/28~ 101/06/03	期末遊戲作業	
17	101/06/04~ 101/06/10	期末遊戲作業	
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考試週	
修課應 注意事項	需先修程式設計 前兩週缺課不可加選 三次缺課成績以零分計		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	開學後公佈		
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	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆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。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。		