

淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	虛擬世界之地圖切割與連結	授課 教師	陳瑞發 CHEN JUI-FA
	THE SEGMENTATION AND CONNECTION OF THE MAP OF VIRTUAL WORLD		
開課系級	資工一碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TEIXM1A		

系（所）教育目標

- 一、培養克服困難及解決問題之能力-教育研究生面對困難接受挑戰及分析問題、評析各種解決問題的工具及方法，以啟發獨立研究及解決問題的能力。
- 二、啟發獨立思考及研發創新之潛能-透過論文的資料收集、研讀、理解、歸納、分析、表達以及研究議題的思考、創新、驗證、實作等過程，培養研究生獨立思考及研發創新之潛能。
- 三、建立資訊工程專業及科技實作之技能-經由資訊工程專業課程、論文研讀、書報討論、演講及研討會參與等多樣化管道，建立研究生資訊工程專業的背景，並透過計畫實作以及論文寫作，以培養科技實作的技能。
- 四、擴展國際趨勢及產業脈動之視野-營造國際化的學習與研發環境，積極參與國際研討會，以擴展研究生的國際視野。促進產學合作，並與校友互動，以洞悉產業的脈動及趨勢。
- 五、塑造樸實剛毅及德智兼修之人格-本著淡江大學的校訓與治校理念，塑造科技與人文兼具的求知環境，塑造樸實剛毅及德智兼修之人格特質與涵養。
- 六、養成積極進取及終身學習之態度-因應知識的快速成長，教育學生終身學習及不斷自我成長，以養成其追求真理、積極進取及終身學習的態度。

系（所）核心能力

- A. 具有獨立思考、判斷與分析問題的能力，並能啟發創新思維運用於研究議題。
- B. 具有面對困難接受挑戰之態度，及獨立探索、推導與設計解決問題的方法與工具之能力。
- C. 具有運用專業領域之資訊工程知識與技能，並用以規劃資訊系統的分析、設計、製作與整合的能力。
- D. 具有良好專業技術論文撰寫及口語表達之能力。
- E. 具有專案計畫之規劃、撰寫、領導及管理之能力。
- F. 具有運用外語能力於學習與交流的能力、認知全球議題，並藉以透析產業趨勢動向與全球化之變遷。
- G. 具有理解專業倫理及社會責任的能力，並以負責任的態度用於人際溝通、團隊合作及協調整合。
- H. 具有樸實剛毅、德智兼修之人格特質及服務人群之精神。
- I. 瞭解終身學習的重要，並持續培養自我學習的能力。

課程簡介	本課程涵蓋設計的MUD虛擬世界MMORPG遊戲，從基於文本的圖形的虛擬世界。本課程討論的例子從最早的MUD上述現今的MMORPG遊戲。它教導學生的實際基本設計原則來建立虛擬世界。
	This course covers designing virtual world from MUDs to MOOs to MMORPGs, from text-based to graphical VWs. It is grounded in the earliest approaches to such designs, the examples discussed run the gamut from the earliest MUDs to the present-day MMORPG games mentioned above. It teaches the students the actual, underlying design principles when they borrow or build from previous games.

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	探索和學習現實和虛擬世界	Exploring teaching and learning in real and virtual worlds.	C2	ACG
2	從MUD到MOO及MMORPG的觀念.	The concepts from MUDs to MOOs to MMORPGs.	C2	ACG
3	已發展成熟的技術應用於虛擬世界	Well-developed approach to the design concepts behind virtual worlds.	C3	ACFG

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	探索和學習現實和虛擬世界	講述、討論	報告、上課表現
2	從MUD到MOO及MMORPG的觀念.	講述、討論	報告
3	已發展成熟的技術應用於虛擬世界	講述、討論	報告

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	The Map of Virtual World	
2	101/02/20~ 101/02/26	Exploring teaching and learning in real and virtual worlds	
3	101/02/27~ 101/03/04	MUDs, MOOs and MMORPGs	
4	101/03/05~ 101/03/11	Knowledge Representation	
5	101/03/12~ 101/03/18	The Segmentation of the Map	
6	101/03/19~ 101/03/25	The Connection of the Map	
7	101/03/26~ 101/04/01	Agents and Multi-Agent Systems	
8	101/04/02~ 101/04/08	Intelligent Agent Framework	
9	101/04/09~ 101/04/15	Personal Agent Manager Application	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考	
11	101/04/23~ 101/04/29	Java-Based Environments	
12	101/04/30~ 101/05/06	Discussion	

13	101/05/07~ 101/05/13	Discussion	
14	101/05/14~ 101/05/20	Discussion	
15	101/05/21~ 101/05/27	Discussion	
16	101/05/28~ 101/06/03	Discussion	
17	101/06/04~ 101/06/10	Discussion	
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考	
修課應 注意事項			
教學設備		(無)	
教材課本			
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： 20.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量： % ◆其他〈報告〉：50.0 %	
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。	