

淡江大學 101 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	學習目前網路互動程式專題的趨勢及製作流程,並透過跨平台3D遊戲開發系統進行實例演練,讓學生可以完成跨平台3D互動專案製作.		
	Learning and practicing the workflow of Unity 3D interactive game 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	實作3D網路互動遊戲開發專題	Development of the interactive 3D game project.	P3	CDEF

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	實作3D網路互動遊戲開發專題	講述、賞析、實作、問題解決	實作、報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	
◇ 洞悉未來	
◆ 資訊運用	
◇ 品德倫理	
◆ 獨立思考	
◇ 樂活健康	
◇ 團隊合作	
◇ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/09/10~ 101/09/16	3D互動應用趨及學習路徑/Unity3D的實例分享	
2	101/09/17~ 101/09/23	Unity 3D操作環境介紹(基本物件、光源、攝影機、物理元件、分子運動及動畫編輯)	
3	101/09/24~ 101/09/30	Unity 3D場景設定(地形編輯器)	
4	101/10/01~ 101/10/07	Unity 3D場景設定(植被系統)	
5	101/10/08~ 101/10/14	Unity 3D場景設定(光源及天空、水及風力)	
6	101/10/15~ 101/10/21	Unity 3D場景設定(物理特性、互動布料特性及分子運動)	
7	101/10/22~ 101/10/28	個人場景設計作業一	
8	101/10/29~ 101/11/04	3D模型及動作的匯入及優化	
9	101/11/05~ 101/11/11	攝影機的運鏡及第一人稱角色的設定	
10	101/11/12~ 101/11/18	期中考試週	
11	101/11/19~ 101/11/25	個人場景導覽作品驗收	
12	101/11/26~ 101/12/02	3D物件的位移、旋轉及碰撞觸發Script撰寫	
13	101/12/03~ 101/12/09	角色投彈腳本設計以及標靶撞擊效果及寶物收集	
14	101/12/10~ 101/12/16	第三人稱角色控制 (繳交遊戲關卡設定)	
15	101/12/17~ 101/12/23	Autodesk MotionBuilder 3D角色動作	
16	101/12/24~ 101/12/30	期末作品初驗	
17	101/12/31~ 102/01/06	期末作品上線	
18	102/01/07~ 102/01/13	期末考試週	
修課應 注意事項	無故缺課達三次者，學期成績以零分計		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	全民做遊戲 Unity 3D跨平台遊戲開發寶典 謝忠和著 佳魁資訊		
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	◆出席率： 10.0 %    ◆平時評量：30.0 %    ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉：        %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a> 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 <b>※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。</b>