

淡江大學 101 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 | 瞭解Flash動態腳本程式的設計 | Understanding the flash action script design. | P3 | E |

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 | 瞭解Flash動態腳本程式的設計 | 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

| 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 | 102/02/18~ 102/02/24 | 時間軸導向之動態腳本的程式設計及應用簡介 | |
| 2 | 102/02/25~ 102/03/03 | 228紀念日 | |
| 3 | 102/03/04~ 102/03/10 | 為動畫加入互動功能的基本程序--事件偵聽器的加入與事件回應函數 | |
| 4 | 102/03/11~ 102/03/17 | 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... | |
| 5 | 102/03/18~ 102/03/24 | 互動設計的元素/MovieClip的拖曳/物件碰撞測試:hitTestPoint, hitTestObject | |
| 6 | 102/03/25~ 102/03/31 | 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 | |
| 7 | 102/04/01~ 102/04/07 | 春假 | |
| 8 | 102/04/08~ 102/04/14 | 整合動態腳本測驗 | |
| 9 | 102/04/15~ 102/04/21 | 期中上機測驗 | |
| 10 | 102/04/22~ 102/04/28 | 期中考試週 | |
| 11 | 102/04/29~ 102/05/05 | 圖片的動態載入及播放控制 | |
| 12 | 102/05/06~ 102/05/12 | 視訊影片的載入及播放控制以及Webcam的讀取與移動偵測 | |
| 13 | 102/05/13~ 102/05/19 | 聲音的載入及播放控制 | |
| 14 | 102/05/20~ 102/05/26 | 整合互動影音展示練習 | |
| 15 | 102/05/27~ 102/06/02 | Flash遊戲與資料庫的連結(以積分排行榜的製作) | |
| 16 | 102/06/03~ 102/06/09 | 期末作品驗收一 | |
| 17 | 102/06/10~ 102/06/16 | 期末作品驗收二 | |
| 18 | 102/06/17~ 102/06/23 | 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 無故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 | <p>◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 %</p> <p>◆期末評量：40.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p> |
| 備 考 | <p>「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。</p> <p>※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。</p> |