

淡江大學 102 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動程式設計	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	INTERACTIVE LEARNING MATERIALS DESIGN		
開課系級	教科三A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TDTXB3A		
系（所）教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
系（所）核心能力			
<p>A. 應用教學設計之能力。</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。</p>			
課程簡介	本課程授課對象為教科系大三學生，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教材的程式設計能力。		
	Practicing the flash action script design and advancing the programming skills of multimedia interactive learning materials 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	加強多媒體互動程式設計能力	Advancing the programming skills in the multimedia interactive design.	P3	CDF

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	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

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◆ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◇ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◇ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◇ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◇ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	103/02/17~ 103/02/23	Action Script 設計基本概念及未來發展	
2	103/02/24~ 103/03/02	Flash 互動教材案例解析	
3	103/03/03~ 103/03/09	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	
4	103/03/10~ 103/03/16	事件偵聽器的加入與事件程序	
5	103/03/17~ 103/03/23	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	
6	103/03/24~ 103/03/30	整合練習作業(幼教類教學物件的控制)	
7	103/03/31~ 103/04/06	圖片的載入及播放控制	
8	103/04/07~ 103/04/13	聲音的載入及播放控制及視訊影片的載入及播放控制	
9	103/04/14~ 103/04/20	期中互動多媒體教材作品驗收	
10	103/04/21~ 103/04/27	期中考試週	
11	103/04/28~ 103/05/04	互動設計的元素/MovieClip的拖曳/物件碰撞測試:hitTestPoint, hitTestObject	
12	103/05/05~ 103/05/11	定時器控制/亂數產器應用於遊戲類教材	

13	103/05/12~ 103/05/18	整合練習作業(打擊遊戲教材練習)	
14	103/05/19~ 103/05/25	Flash遊戲與資料庫的連結	
15	103/05/26~ 103/06/01	Flash遊戲型教材期末作品驗收一	
16	103/06/02~ 103/06/08	Flash遊戲型教材期末作品驗收二	
17	103/06/09~ 103/06/15	Flash遊戲型教材期末作品成果展示	
18	103/06/16~ 103/06/22	期末考試週	
修課應 注意事項	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	上課第一週公佈		
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/CS/main.php 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」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。		