

淡江大學 102 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	網路多媒體應用	授課 教師	夏光宣
	NETWORKED MULTIMEDIA APPLICATIONS		
開課系級	資管三 P	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TLMXB3P		
系 (所) 教育目標			
<p>一、精進資訊管理知能。</p> <p>二、提升資訊科技專業。</p> <p>三、獨立思考邏輯分析。</p> <p>四、強化團隊合作能力。</p> <p>五、重視企業資訊倫理。</p> <p>六、培育全球化世界觀。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 精進資訊管理知能。</p> <p>B. 企業基礎與實務知識。</p> <p>C. 獨立思考邏輯分析。</p> <p>D. 程式設計。</p> <p>E. 重視企業資訊倫理。</p> <p>F. 資料庫設計與管理。</p> <p>G. 資訊系統分析、設計與整合。</p> <p>H. 專案管理。</p>			
課程簡介	<p>網際網路是本世紀最重要的科技成就，多媒體經過幾十年的發展，軟硬體已日漸成熟，而行動裝置如平板電腦、智慧型手機等快速普及與雲端運算的蓬勃發展，更加速網路多媒體的發展；本課程從網路多媒體的基本知識著手，涵蓋多媒體數位內容、多媒體傳遞媒介、網路多媒體通訊、網路多媒體實作、虛擬實境、擴增實境、媒體整合應用、行動裝置多媒體網站設計、行動裝置多媒體APP設計等主題。</p>		
	<p>Internet is the most important achievement of this century. Digital multimedia has become more mature for the development of these years. This course will cover the topics of networked multimedia including basic knowledge and technologies of multimedia content, multimedia communication, design of multimedia content, virtual reality, augmented reality, multimedia integration application, multimedia mobile web page design, and multimedia mobile app design.</p>		

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	完成本課程後學員將習得多媒體數位內容內涵、網路多媒體通訊技術、網路多媒體實作技巧、虛擬實境、擴增實境技術、行動裝置多媒體網站設計、行動裝置多媒體APP設計等技能	After finishing this course, students will achieve the knowledge and skill of multimedia content, multimedia communication, design of multimedia content, virtual reality, augmented reality, multimedia integration application, multimedia mobile web page design, and multimedia mobile app design.	P6	CEG

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	完成本課程後學員將習得多媒體數位內容內涵、網路多媒體通訊技術、網路多媒體實作技巧、虛擬實境、擴增實境技術、行動裝置多媒體網站設計、行動裝置多媒體APP設計等技能	講述、討論、賞析、實作、問題解決	紙筆測驗、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	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	課程簡介與網路多媒體概論	
2	103/02/24~ 103/03/02	文字媒體概論與製作	
3	103/03/03~ 103/03/09	音訊媒體概論與製作	
4	103/03/10~ 103/03/16	影像媒體概論與製作	
5	103/03/17~ 103/03/23	視訊媒體概論與製作(一)	
6	103/03/24~ 103/03/30	視訊媒體概論與製作(二)	
7	103/03/31~ 103/04/06	網路多媒體與影音串流	
8	103/04/07~ 103/04/13	多媒體通訊	
9	103/04/14~ 103/04/20	多媒體安全	
10	103/04/21~ 103/04/27	期中考試週	
11	103/04/28~ 103/05/04	動畫媒體概論與製作(一)	
12	103/05/05~ 103/05/11	動畫媒體概論與製作(二)	

13	103/05/12~ 103/05/18	X3D虛擬實境	
14	103/05/19~ 103/05/25	行動裝置多媒體網站設計(一)	
15	103/05/26~ 103/06/01	行動裝置多媒體網站設計(二)	
16	103/06/02~ 103/06/08	行動裝置多媒體APP設計(一)	
17	103/06/09~ 103/06/15	行動裝置多媒體APP設計(二)	
18	103/06/16~ 103/06/22	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		1.多媒體導論與應用, 詹森仁等著, 旗標(書號:F7842B), 2013年7月出版	
參考書籍		1.多媒體通訊, 戴顯權 著, 滄海圖書(書號:CS0295), 2008年1月出版 2.Understanding Networked Multimedia, Application and Technology, Francois Fluckiger, Prentice Hall, 2005. 3. X3D虛擬實境設計, 張金釗等著, 電子工業出版社, 2007年7月出版	
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: 60.0 % ◆期中評量: 30.0 % ◆期末評量: % ◆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。	