

淡江大學 103 學年度第 2 學期課程教學計畫表

| | | | |
|--|---|----------|------------|
| 課程名稱 | 多媒體製作與商業應用 | 授課 教師 | 夏光宣 |
| | MULTIMEDIA DESIGN AND COMMERCIALIZATION | | |
| 開課系級 | 資管四 P | 開課 資料 | 選修 單學期 2學分 |
| | TLMXB4P | | |
| 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>我國多媒體數位內容產業涵蓋數位遊戲、電腦動畫、數位影音、數位出版與典藏、數位學習、行動應用服務、內容軟體、網路服務等八大次領域產業。其中數位遊戲為我國與全世界最為蓬勃發展的產業，本課程主要在培養學生具備數位內容實務能力，將以訓練學生數位遊戲多媒體製作與多媒體程式設計為主，輔以點陣圖編修、向量圖編修、數位影音編修等實務操作技能。</p> | | |
| | <p>This course is divided by ways of introduction for students to understand the status of development and future trends for Taiwan and worldwide in digital content for each industry. The course will mainly provide the students with digital content practical ability, including training students to make digital games, supplemented with bitmap editing, vector graphics editing, digital video editing and other skills in practice.</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 | 培養學生具備多媒體數位內容實務能力，訓練學生製作數位遊戲多媒體製作為主，輔以點陣圖編修、向量圖編修、數位影音編修等實務技能操作。 | The course will mainly provide the students with digital content practical ability, including training students to design digital games, supplemented with bitmap editing, vector graphics editing, digital video editing and other skills in practice. | P3 | BCG |

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 | 培養學生具備多媒體數位內容實務能力，訓練學生製作數位遊戲多媒體製作為主，輔以點陣圖編修、向量圖編修、數位影音編修等實務技能操作。 | 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 | 104/02/24~ 104/03/01 | 多媒體數位內容與產業發展簡介 | |
| 2 | 104/03/02~ 104/03/08 | 數位遊戲引擎概述與基本操作 | |
| 3 | 104/03/09~ 104/03/15 | Unity自然陽光設定 | |
| 4 | 104/03/16~ 104/03/22 | 2D遊戲設計 | |
| 5 | 104/03/23~ 104/03/29 | 數位材質、聲音光影特效(1) | |
| 6 | 104/03/30~ 104/04/05 | 數位材質、聲音光影特效(2) | |
| 7 | 104/04/06~ 104/04/12 | 數位遊戲程式設計(1) | |
| 8 | 104/04/13~ 104/04/19 | 數位遊戲程式設計(2) | |
| 9 | 104/04/20~ 104/04/26 | 數位遊戲程式設計(3) | |
| 10 | 104/04/27~ 104/05/03 | 期中考試週 | |
| 11 | 104/05/04~ 104/05/10 | 3D物件與角色控制(1) | |
| 12 | 104/05/11~ 104/05/17 | 3D物件與角色控制(2) | |

| | | | |
|--------------|---|-----------------------|--|
| 13 | 104/05/18~ 104/05/24 | 智慧行動裝置 | |
| 14 | 104/05/25~ 104/05/31 | 點陣圖與向量圖編修/數位影音/數位音訊編輯 | |
| 15 | 104/06/01~ 104/06/07 | 畢業考試週 | |
| 16 | 104/06/08~ 104/06/14 | --- | |
| 17 | 104/06/15~ 104/06/21 | --- | |
| 18 | 104/06/22~ 104/06/28 | --- | |
| 修課應 注意事項 | 實際進度將依課堂實作狀況而調整 | | |
| 教學設備 | 電腦、投影機、其它(Unity 4.5版) | | |
| 教材課本 | Unity 跨平台3D全方位遊戲設計, 楊東華 著, 碁峰資訊(書號:EG0010), 2014/04 出版. Unity 3D 4.X-全方位遊戲設計基礎, 楊東華 著, 全華圖書(書號:06219-007), 2014/01 出版 | | |
| 參考書籍 | 1.Photoshop/Illustrator/InDesign 就是i設計, 漂漂老師 蔡雅琦 著, 碁峰資訊(書號:EU0124), 2014/06初版四刷. 2.Illustrator設計先修好上手, 翁語婕/曾慶中 著, 碁峰資訊(書號:CU0663), 2014/11初版 3.威力導演13-數位影音導演超人氣, 李燕秋 著, 碁峰資訊(書號:CU0663), 2014/11初版. 4.2013 Taiwan 數位內容產業年鑑, 作者:經濟部工業局/財團法人資訊工業策進會, 2014/09/01出版. | | |
| 批改作業 篇數 | 2 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: 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。 | | |