

淡江大學 104 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	遊戲式教材設計	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	EDUCATIONAL GAME DESIGN		
開課系級	教科三 P	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TDTXB3P		
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			
A. 應用教學設計之能力。 B. 應用教育資料分析之能力。 C. 製作各類型媒體教材之能力。 D. 應用基礎程式設計之能力。 E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。 F. 評估各類型媒體教材之能力。			
課程簡介	本課程主要以Unity3D 互動遊戲開發平台來設計數位教材		
	Educational game design by Unity3D		

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	學習unity3d 製作遊戲式教材	Learning the educational game design using Unity3D.	C3	AC

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	學習unity3d 製作遊戲式教材	講述、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	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	105/02/15~ 105/02/21	遊戲融入教材案例分享及Unity 3D 跨平台遊戲製作流程	
2	105/02/22~ 105/02/28	Unity 3D操作環境介紹(基本物件、布料、光源、攝影機、物 理元件、分子運動及動畫編輯)	
3	105/02/29~ 105/03/06	Unity 3D場景進階設定(地形編輯器及植被系統)	
4	105/03/07~ 105/03/13	第一人稱及第三人稱角色及模型置換	
5	105/03/14~ 105/03/20	遊戲物件碰撞偵測一(角色碰撞)	
6	105/03/21~ 105/03/27	遊戲物件碰撞偵測二(障礙物碰撞)	
7	105/03/28~ 105/04/03	遊戲物件碰撞偵測三(觸發區碰撞)	
8	105/04/04~ 105/04/10	Unity 3D場景互動闖關遊戲教材規畫	
9	105/04/11~ 105/04/17	Unity 3D場景互動闖關遊戲驗收	
10	105/04/18~ 105/04/24	期中考試週	
11	105/04/25~ 105/05/01	GUI 介面設計及得分計算	
12	105/05/02~ 105/05/08	Mecanim動作設定角色動作流程及控制程式	
13	105/05/09~ 105/05/15	進階Mecanim動作控制Blending tree	
14	105/05/16~ 105/05/22	Navigation Mesh 導覽網格	
15	105/05/23~ 105/05/29	指定位移及跟隨腳本	
16	105/05/30~ 105/06/05	期末ARPG遊戲教材作品驗收一	
17	105/06/06~ 105/06/12	期末ARPG遊戲教材作品驗收二	
18	105/06/13~ 105/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項		需修過程式設計相關課程	
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		http://www.sitepoint.com/developing-3d-games-with-unity-5/ http://unity3d.com/cn/learn/tutorials/topics/2d-game-creation	
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。