

淡江大學 104 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	網路遊戲設計	授課 教師	林志豪 CHIH-HAO LIN
	NETWORKING GAME DESIGN		
開課系級	資工一碩專班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TEIXJ1A		
系 (所) 教育目標			
<p>一、培養獨立研究解決問題。</p> <p>二、提昇研發能量創意設計。</p> <p>三、厚植資訊工程專業知能。</p> <p>四、養成自發自主終生學習。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 獨立解決問題能力。</p> <p>B. 獨立研究創新能力。</p> <p>C. 論文撰寫發表能力。</p> <p>D. 資訊工程研發能力。</p> <p>E. 專案計畫管理能力。</p> <p>F. 自主終生學習能力。</p>			
課程簡介	<p>所謂的線上遊戲就是可以經過網路與其他使用者互動的遊戲，與設計單機遊戲最大的差別，首先是必須處理網路的通訊問題；也因為遊戲的玩家不僅是自己而已，還包括遠端的其他玩家，使得遊戲內容可以更為豐富多變，但是設計遊戲時的程式邏輯也跟著更為複雜。</p>		
	<p>The so-called online games is that you can interact with other users through the Internet game, and design stand-alone game the biggest difference, communication problems must be addressed first network; and also because the game only players not only their own, but also includes a distal end of other players, making the game content can be more rich and varied, but the design of programmable logic game also followed more complicated.</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	什麼是線上遊戲？	What is On-line Games?	C2	B
2	角色在線上遊戲在現代娛樂業發揮。	The role On-line Games play in modern entertainment industry.	C4	BE
3	個案研究	Case study	A6	AB

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	什麼是線上遊戲？	講述、討論	紙筆測驗、報告
2	角色在線上遊戲在現代娛樂業發揮。	講述、討論、賞析	報告
3	個案研究	討論、賞析、模擬、實作	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	課程簡介	
2	105/02/22~ 105/02/28	多媒體概論	
3	105/02/29~ 105/03/06	遊戲的發展沿革	
4	105/03/07~ 105/03/13	遊戲設計概論	
5	105/03/14~ 105/03/20	遊戲設計概論	
6	105/03/21~ 105/03/27	網路通訊協定	
7	105/03/28~ 105/04/03	網路通訊協定	
8	105/04/04~ 105/04/10	網路通訊協定	
9	105/04/11~ 105/04/17	期中考	
10	105/04/18~ 105/04/24	遊戲種類分析	
11	105/04/25~ 105/05/01	遊戲角色分析	
12	105/05/02~ 105/05/08	遊戲設計平台簡介	

13	105/05/09~ 105/05/15	遊戲設計平台簡介	
14	105/05/16~ 105/05/22	個案研究	
15	105/05/23~ 105/05/29	個案研究	
16	105/05/30~ 105/06/05	個案研究	
17	105/06/06~ 105/06/12	專題報告	
18	105/06/13~ 105/06/19	專題報告	
修課應 注意事項	無		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	Visual Basic 2008 網路遊戲程式設計, 江家頡 & 李長沛著, 博碩文化, ISBN 978-986-201-280-2		
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： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆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。		