

淡江大學 106 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	王怡萱 YIHUSAN WANG
	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	本課程將以專題導向方式，以課程講授、與上機實作方式將遊戲式學習之概念與數位教材製作進行整合，將針對不同類型之遊戲式數位教材之進行實作與案例探討。期能培養學生理論與實務兼具之數位遊戲式教材製作能力。		
	This course is designed to help students have the ability to develop game-based materials. The topics of the course will also cover the theoretical perspectives and empirical game-based learning design. It is expected that the students will be able to know how to implement game-based learning materials as well as have hands-on experiences of producing game-based learning materials after the course.		

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	1.學習者擁有數位遊戲教材設計之概念 2.學習者能擁有獨立製作數位遊戲教材之能力	1.The learners realize the theories related to game-based learning design and interaction. 2.The learners are able to develop game-based learning materials independently	P3	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	1.學習者擁有數位遊戲教材設計之概念 2.學習者能擁有獨立製作數位遊戲教材之能力	講述、實作	實作、報告

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	107/02/26~ 107/03/04	課程介紹、課程網站個人建檔、資源與工具介紹	
2	107/03/05~ 107/03/11	數位遊戲設計概論、基礎環境介紹	
3	107/03/12~ 107/03/18	2D遊戲式教材主題1：平台過關遊戲1	
4	107/03/19~ 107/03/25	2D遊戲式教材主題1：平台過關遊戲2	
5	107/03/26~ 107/04/01	2D遊戲式教材主題2：互動射擊遊戲1	
6	107/04/02~ 107/04/08	教學行政觀摩日	
7	107/04/09~ 107/04/15	2D遊戲變數概念、設定與程式設計應用	
8	107/04/16~ 107/04/22	期中報告1	
9	107/04/23~ 107/04/29	期中報告2	
10	107/04/30~ 107/05/06	期中考試週	
11	107/05/07~ 107/05/13	2D遊戲式教材主題3：綜合遊戲式教材	
12	107/05/14~ 107/05/20	3D遊戲式軟體環境介紹與基礎1	

13	107/05/21~ 107/05/27	3D遊戲式軟體環境介紹與基礎2	
14	107/05/28~ 107/06/03	3D遊戲式軟體基礎地形、物理特效	
15	107/06/04~ 107/06/10	3D遊戲式教材主題:滾球遊戲	
16	107/06/11~ 107/06/17	期末報告1	
17	107/06/18~ 107/06/24	期末報告2	
18	107/06/25~ 107/07/01	期末考試週	
修課應 注意事項	課應 注意事項 1. 每週按時完成作業，並上傳至課程網站 2. 每週按時上傳個人學習日誌，並上傳至課程網站 *上課鐘響15分鐘內未進教室者視為遲到，點名時尚未進教室視為曠課，不得補點名。 *學生請假須於上課前寄送請假通知，並依學生請假規則辦理，若未依規定辦理，視為曠課 *請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假 *曠課一次扣總分3分 *課程詳細規畫以第一周上課公告為主 *老師保留變更作業相目、作業內容及作業評分比例的權力		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	教師自編教材		
參考書籍			
批改作業 篇數	3 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： 5.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：35.0 % ◆其他〈學習日誌〉：15.0 %		
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。		