

淡江大學 107 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	網路互動程式設計	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	NETWORK INTERACTIVE PROGRAMMING DESIGN		
開課系級	資傳二 P	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TAIXB2P		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、強化專業知識與倫理。 二、訓練實務知能與技能。 三、開發創意思維與潛能。			
系（ 所 ） 核 心 能 力			
A. 能理解資訊傳播基本學理。 B. 能分析資訊與解讀資訊意義。 C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。 D. 能善用美學知識與創造力。 E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。 F. 能企劃與執行資訊傳播專案。			
課程簡介	實作2D或3D網路互動程式開發專題		
	Development of the Unity3D interactive program project.		

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	讓學生具備基礎Unity 3D在2D及3D網路互動程式開發實作能力	Training of Unity 3D interactive programming design.	P3	CF

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	讓學生具備基礎Unity 3D在2D及3D網路互動程式開發實作能力	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	107/09/10~107/09/16	Unity3D 互動應用趨勢及學習路徑與實例分享	
2	107/09/17~107/09/23	Unity 3D操作環境介紹(基本物件、光源、攝影機、物理元件、分子運動及動畫編輯)	
3	107/09/24~107/09/30	Unity 3D場景進階設定(地形編輯器及植被系統)	
4	107/10/01~107/10/07	角色投彈或射擊以及標靶撞擊效果及寶物收集腳本設計	
5	107/10/08~107/10/14	Mecanim動作設定	
6	107/10/15~107/10/21	Mecanim動作設定角色動作流程及控制程式	
7	107/10/22~107/10/28	Navigation Mesh 設定	
8	107/10/29~107/11/04	角色移動作路徑	
9	107/11/05~107/11/11	Unity 3D場景互動導覽期中作業	
10	107/11/12~107/11/18	期中考試週	
11	107/11/19~107/11/25	2018新功能Probuilder + timeline + cinemachine如何設計遊戲動畫	
12	107/11/26~107/12/02	Vuforia AR 開發流程	

13	107/12/03~ 107/12/09	Unity 3D AR擴增實境的應用(Vuforia SDK)	
14	107/12/10~ 107/12/16	Unity UI 介面設計	
15	107/12/17~ 107/12/23	展覽互動AR遊戲規劃	
16	107/12/24~ 107/12/30	恐龍展AR闖關遊戲實作	
17	107/12/31~ 108/01/06	期末AR作品驗收	
18	108/01/07~ 108/01/13	期末考試週	
修課應 注意事項	缺課三次成績以零分計		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
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。		