

淡江大學 107 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 3 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			
<p>A. 應用教學設計之能力。</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。</p>			
課程簡介	<p>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。</p>		
	<p>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.</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	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	108/02/18~ 108/02/24	課程介紹、課程網站個人建檔、資源與工具介紹	
2	108/02/25~ 108/03/03	數位遊戲設計概論、基礎環境介紹	
3	108/03/04~ 108/03/10	2D遊戲式教材主題1: 平台過關遊戲1	
4	108/03/11~ 108/03/17	2D遊戲式教材主題1: 平台過關遊戲2	
5	108/03/18~ 108/03/24	2D遊戲式教材主題2: 互動射擊遊戲1	
6	108/03/25~ 108/03/31	2D遊戲變數概念、設定與程式設計應用	
7	108/04/01~ 108/04/07	教學行政觀摩日	
8	108/04/08~ 108/04/14	期中報告1	
9	108/04/15~ 108/04/21	期中報告2	
10	108/04/22~ 108/04/28	期中考試週	
11	108/04/29~ 108/05/05	2D遊戲式教材主題3: 綜合遊戲式教材	
12	108/05/06~ 108/05/12	2D遊戲式教材主題4: 綜合遊戲式教材	

13	108/05/13~ 108/05/19	2D遊戲式教材主題5：綜合遊戲式教材	
14	108/05/20~ 108/05/26	上機考試	
15	108/05/27~ 108/06/02	線上非同步上課： 2D 遊戲式教材主題7：綜合遊戲式教材	線上非同步課程
16	108/06/03~ 108/06/09	期末報告1	
17	108/06/10~ 108/06/16	期末報告2	
18	108/06/17~ 108/06/23	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>課應 注意事項</p> <p>1. 每週按時完成作業，並上傳至課程網站</p> <p>2. 每週按時上傳個人學習日誌，並上傳至課程網站</p> <p>*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。</p> <p>*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</p> <p>*請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假</p> <p>*曠課一次扣總分3分</p> <p>*課程詳細規畫以第一周上課公告為主</p> <p>*老師保留變更作業相目、作業內容及作業評分比例的權力</p>		
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	<p>◆出席率： 5.0 %    ◆平時評量：20.0 %    ◆期中評量：25.0 %</p> <p>◆期末評量：35.0 %</p> <p>◆其他〈學習日誌〉：15.0 %</p>		
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁〈網址：<a href="http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a>〉業務連結「教師教學計畫表上傳下載」進入。</p> <p><b>※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。</b></p>		