

淡江大學 108 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	以實整虛課程 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。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 應用教學設計之能力。(比重：40.00) C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：60.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
2. 資訊運用。(比重：40.00) 5. 獨立思考。(比重：30.00) 7. 團隊合作。(比重：30.00)			
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.		
本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應			
將課程教學目標分別對應「認知(Cognitive)」、「情意(Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。			
一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。			
序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	

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			
教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式					
序號	目標類型	院、系(所) 核心能力	校級 基本素養	教學方法	評量方式
1	技能	AC	257	講述、討論、發表、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
授 課 進 度 表					
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)			備 註 (採數位教學之週次，請填「線上非同步教學」)
1	109/03/02~ 109/03/08	課程介紹、課程網站個人建檔、資源與工具介紹			
2	109/03/09~ 109/03/15	數位遊戲設計概論、基礎環境介紹			
3	109/03/16~ 109/03/22	2D遊戲式教材主題1：平台過關遊戲1			
4	109/03/23~ 109/03/29	2D遊戲式教材主題1：平台過關遊戲2			
5	109/03/30~ 109/04/05	2D遊戲式教材主題2：互動射擊遊戲1			
6	109/04/06~ 109/04/12	2D遊戲變數概念、設定與程式設計應用			
7	109/04/13~ 109/04/19	2D遊戲變數概念、設定與程式設計應用			
8	109/04/20~ 109/04/26	期中報告與呈現			線上非同步教學
9	109/04/27~ 109/05/03	期中考試週			
10	109/05/04~ 109/05/10	2D遊戲式教材主題3：綜合遊戲式教材			
11	109/05/11~ 109/05/17	2D遊戲式教材主題3：綜合遊戲式教材			
12	109/05/18~ 109/05/24	2D遊戲式教材主題4：綜合遊戲式教材			線上非同步教學
13	109/05/25~ 109/05/31	2D遊戲式教材主題5：綜合遊戲式教材			
14	109/06/01~ 109/06/07	2D 遊戲式教材主題6：綜合遊戲式教材			
15	109/06/08~ 109/06/14	上機考試			
16	109/06/15~ 109/06/21	期末報告			
17	109/06/22~ 109/06/28	期末考試週(本學期期末考試日期為:109/6/18-109/6/24)			

18	109/06/29~ 109/07/05	教師彈性補充教學	線上非同步教學
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		
教科書與 教材	教師自編教材		
參考文獻			
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	1. 「教學計畫表管理系統」網址：https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 2. 依「專科以上學校遠距教學實施辦法」第2條規定：「本辦法所稱遠距教學課程，指每一科目授課時數二分之一以上以遠距教學方式進行」。 3. 依「淡江大學數位教學施行規則」第3條第2項，本校遠距教學課程須為「於本校遠距教學平台或同步視訊系統進行數位教學之課程。授課時數包含課程講授、師生互動討論、測驗及其他學習活動之時數」。 4. 如有課程臨時異動(含遠距教學、以實整虛課程之上課時間及教室異動)，請依規定向教務處提出申請。 ※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。		