

淡江大學 109 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動程式設計	授課 教師	陳慶帆 CHING-FAN CHEN
	INTERACTIVE LEARNING MATERIALS DESIGN		
開課系級	教科二 P	開課 資料	以實整虛課程 選修 單學期 3 學分
	TDTXB2P		
課程與SDGs 關聯性	SDG8 尊嚴就業與經濟發展		
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			
<p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：20.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：70.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：90.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：5.00)</p>			
課程簡介	本課程將針對Google Web Designer 為學習工具，結合html基礎以及Action script進行系統開發之學習應用，將透過專題導向之方式，培養學生獨立完成程式設計之實務應用能力。		
	This course introduces Google Web Designer , html and action script. The learners are expected to have the ability to develop and design interactive e-learning program 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	本課程將以上機實作方式，針對製作互動式程式工具進行教學，期能培養學生應用數位學習理論於實務系統開發之能力。	The course aims to help students familiar with the interactive programming tools and have the ability to implement the interactive programming tools for developing learning system after the course.

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	CDF	125	講述、發表、實作	作業、實作

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	110/02/22~ 110/02/28	學期課程概要、學生個人資料與建檔與軟體簡介	
2	110/03/01~ 110/03/07	Google Web Designer 教學動畫網頁製作1	
3	110/03/08~ 110/03/14	Google Web Designer 教學動畫網頁製作2	
4	110/03/15~ 110/03/21	Google Web Designer 教學動畫網頁製作3	
5	110/03/22~ 110/03/28	Google Web Designer 教學動畫網頁製作4(3/16)	線上非同步教學
6	110/03/29~ 110/04/04	Google Web Designer 教學動畫網頁製作5	
7	110/04/05~ 110/04/11	Google Web Designer 教學動畫網頁製作6	
8	110/04/12~ 110/04/18	Google Web Designer 拖曳題撰寫	線上非同步教學
9	110/04/19~ 110/04/25	作品報告呈現	
10	110/04/26~ 110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~ 110/05/09	Google Web Designer拼圖遊戲	
12	110/05/10~ 110/05/16	Google Web Designer動態遊戲製作(1)	
13	110/05/17~ 110/05/23	Google Web Designer動態遊戲製作(2)	線上非同步教學

14	110/05/24~ 110/05/30	Google Web Designer動態遊戲製作(3)	
15	110/05/31~ 110/06/06	3D手機廣告製作(一)	
16	110/06/07~ 110/06/13	3D手機廣告製作(二)	線上非同步教學
17	110/06/14~ 110/06/20	作品期末呈現	
18	110/06/21~ 110/06/27	期末考試週	
修課應 注意事項	需要有程式設計基本概念		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	老師上課的投影片		
參考文獻			
批改作業 篇數	10 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：25.0 % ◆期末評量：25.0 % ◆其他〈作業報告〉：20.0 %		
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。		