

淡江大學 110 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動教材設計與實習	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	DESIGN AND PRACTICE OF INTERACTIVE COURSEWARE		
開課系級	教科三 B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3 學分
	TDTXB3B		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
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：100.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
2. 資訊運用。(比重：50.00)			
7. 團隊合作。(比重：50.00)			
課程簡介	以Unity 3D 實作遊戲式互動教材		
	Implementing game-based interactive teaching materials with Unity3D.		

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	讓學生具備基礎Unity3D在3D互動遊戲程式開發實作能力	Enable students to develop basic Unity3D implementation capabilities for 3D interactive game programs.

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	A	27	講述、實作	作業、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
1	110/09/22~110/09/28	Unity3D 互動應用趨勢及學習路徑與實例分享	
2	110/09/29~110/10/05	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	110/10/06~110/10/12	Unity 3D場景進階設定(地形編輯器及植被系統)	
4	110/10/13~110/10/19	任務一塔防遊戲製作	非同步教學
5	110/10/20~110/10/26	角色投彈或射擊以及標靶撞擊效果及寶物收集腳本設計	
6	110/10/27~110/11/02	Mecanim動作設定角色動作流程及控制程式	
7	110/11/03~110/11/09	Navigation Mesh 設定	
8	110/11/10~110/11/16	任務二牧羊人遊戲製作	非同步教學
9	110/11/17~110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~110/11/30	期中RPG闖關遊戲驗收	非同步教學
11	110/12/01~110/12/07	2020 cinemachine如何設計遊戲動畫	
12	110/12/08~110/12/14	Vuforia AR 開發流程	
13	110/12/15~110/12/21	Unity 3D AR擴增實境的應用(Vuforia SDK)	

14	110/12/22~ 110/12/28	Unity UI 介面設計	
15	110/12/29~ 111/01/04	展覽互動AR遊戲規劃	
16	111/01/05~ 111/01/11	恐龍來了AR遊戲教材實作	非同步教學
17	111/01/12~ 111/01/18	期末AR作品驗收	
18	111/01/19~ 111/01/25	期末作品修改及上傳	
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		
教科書與 教材	開學後公布		
參考文獻			
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： 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。 ※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。		