

淡江大學 110 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 YIHU SAN 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		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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	111/02/21~ 111/02/25	課程介紹、課程網站個人建檔、資源與工具介紹	
2	111/02/28~ 111/03/04	數位遊戲設計概論、基礎環境介紹	
3	111/03/07~ 111/03/11	2D遊戲式教材主題1：平台過關遊戲1	
4	111/03/14~ 111/03/18	2D遊戲式教材主題1：平台過關遊戲2	
5	111/03/21~ 111/03/25	2D遊戲式教材主題2：互動射擊遊戲1	
6	111/03/28~ 111/04/01	2D遊戲變數概念、設定與程式設計應用	
7	111/04/04~ 111/04/08	2D遊戲變數概念、設定與程式設計應用	
8	111/04/11~ 111/04/15	期中報告與呈現	線上非同步教學
9	111/04/18~ 111/04/22	期中報告與呈現	
10	111/04/25~ 111/04/29	期中考試週	
11	111/05/02~ 111/05/06	2D遊戲式教材主題3：綜合遊戲式教材	
12	111/05/09~ 111/05/13	2022學術研討會-疫情下的科技與學習 (演講分享)	

13	111/05/16~ 111/05/20	2D遊戲式教材主題5：綜合遊戲式教材	
14	111/05/23~ 111/05/27	2D 遊戲式教材主題6：綜合遊戲式教材	
15	111/05/30~ 111/06/03	上機考試	
16	111/06/06~ 111/06/10	期末報告	線上非同步教學
17	111/06/13~ 111/06/17	期末報告	
18	111/06/20~ 111/06/24	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	<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>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。</p> <p>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」。</p> <p>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」。</p> <p>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。</p> <p>※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。</p>		