

淡江大學 1 1 1 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	網路互動程式設計	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	NETWORK INTERACTIVE PROGRAMMING DESIGN		
開課系級	資傳二 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB2P		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施 SDG11 永續城市與社區		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、強化專業知識與倫理。 二、訓練實務知能與技能。 三、開發創意思維與潛能。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：5.00) B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00) C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：60.00) D. 能善用美學知識與創造力。(比重：5.00) E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00) F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：20.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：5.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：30.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介	實作2D或3D網路互動程式開發專題
	Development of the Unity3D interactive program project.

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Unity 3D在2D及3D網路互動程式開發實作能力	Training of Unity 3D interactive programming design.

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	ABCDEF	12345678	講述、實作、模擬	作業、實作

授 課 進 度 表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	111/09/05~ 111/09/11	Unity3D 互動應用趨勢及學習路徑與實例分享	
2	111/09/12~ 111/09/18	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	111/09/19~ 111/09/25	Unity 3D場景進階設定(地形編輯器及植被系統)	
4	111/09/26~ 111/10/02	角色投彈或射擊以及標靶撞擊效果及實物收集腳本設計	
5	111/10/03~ 111/10/09	Mecanim動作設定	
6	111/10/10~ 111/10/16	Mecanim動作設定角色動作流程及控制程式	
7	111/10/17~ 111/10/23	Navigation Mesh 設定	

8	111/10/24~ 111/10/30	角色移動作路徑	
9	111/10/31~ 111/11/06	期中遊戲驗收	
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	2020新功能Probuilder + timeline + cinemachine如何設計遊戲動畫	
12	111/11/21~ 111/11/27	Vuforia AR 開發流程	
13	111/11/28~ 111/12/04	Unity 3D AR擴增實境的應用(Vuforia SDK)	
14	111/12/05~ 111/12/11	Unity UI 介面設計	
15	111/12/12~ 111/12/18	展覽互動AR遊戲規劃	
16	111/12/19~ 111/12/25	恐龍展AR闖關遊戲實作	
17	111/12/26~ 112/01/01	期末AR作品發佈流程	
18	112/01/02~ 112/01/08	期末考試週(本學期期末考試日期為:112/1/3-112/1/9)	
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			
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。	