

淡江大學 112 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			
<p>一、強化專業知識與倫理。</p> <p>二、訓練實務知能與技能。</p> <p>三、開發創意思維與潛能。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：5.00)</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00)</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：60.00)</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。(比重：5.00)</p> <p>E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00)</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：20.00)</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：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：10.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：10.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：30.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			

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	112/09/11~112/09/17	Unity3D 互動應用趨勢及學習路徑與實例分享	
2	112/09/18~112/09/24	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	112/09/25~112/10/01	Unity 3D場景進階設定(地形編輯器及植被系統)	
4	112/10/02~112/10/08	角色投彈或射擊以及標靶撞擊效果及寶物收集腳本設計	
5	112/10/09~112/10/15	Mecanim動作設定	
6	112/10/16~112/10/22	Mecanim動作設定角色動作流程及控制程式	
7	112/10/23~112/10/29	Navigation Mesh 設定	

8	112/10/30~ 112/11/05	期中第一人稱RPG作業	
9	112/11/06~ 112/11/12	期中考試週	
10	112/11/13~ 112/11/19	角色移動作路徑	
11	112/11/20~ 112/11/26	Mecanim動作設定角色動作流程及控制程式	
12	112/11/27~ 112/12/03	Vuforia AR 開發流程	
13	112/12/04~ 112/12/10	Unity 3D AR擴增實境的應用(Vuforia SDK)	
14	112/12/11~ 112/12/17	Unity UI 介面設計	
15	112/12/18~ 112/12/24	展覽互動AR遊戲規劃	
16	112/12/25~ 112/12/31	恐龍展AR闖關遊戲實作	
17	113/01/01~ 113/01/07	期末考試週	
18	113/01/08~ 113/01/14	教師彈性教學週(應安排學習活動如補救教學、專題學習或者其他教學內容, 不得放假)	
課程培養 關鍵能力	資訊科技、問題解決		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學, 融入A人文藝術領域)		
特色教學 課程	遊戲式學習課程 專案實作課程		
課程 教授內容	程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動) 邏輯思考		
修課應 注意事項	缺課三次成績以零分計		
教科書與 教材	自編教材:講義 採用他人教材:影片		
參考文獻			
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。**