

淡江大學 112 學年度第 1 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	教科二 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDTXB2P		
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：35.00) B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00) C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：40.00) D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：10.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：5.00)			
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：5.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：25.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			
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	ABCDEF	12345678	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
1	112/09/11~ 112/09/17	課程介紹、課程網站個人建檔、資源與工具介紹	
2	112/09/18~ 112/09/24	數位遊戲設計概論、基礎環境介紹	
3	112/09/25~ 112/10/01	2D遊戲式教材主題1：平台過關遊戲1	
4	112/10/02~ 112/10/08	2D遊戲式教材主題1：平台過關遊戲2	
5	112/10/09~ 112/10/15	國慶日放假	
6	112/10/16~ 112/10/22	2D遊戲變數概念、設定與程式設計應用	
7	112/10/23~ 112/10/29	2D遊戲變數概念、設定與程式設計應用	
8	112/10/30~ 112/11/05	期中報告與呈現	
9	112/11/06~ 112/11/12	期中報告與呈現	

10	112/11/13~ 112/11/19	2D遊戲式教材主題3：綜合遊戲式教材	
11	112/11/20~ 112/11/26	2D遊戲式教材主題3：綜合遊戲式教材	
12	112/11/27~ 112/12/03	6 2D遊戲式教材主題4：綜合遊戲式教材	
13	112/12/04~ 112/12/10	2D遊戲式教材主題5：綜合遊戲式教材	
14	112/12/11~ 112/12/17	上機考試	
15	112/12/18~ 112/12/24	期末報告1	
16	112/12/25~ 112/12/31	期末報告2	
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、人文關懷	
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		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)	
修課應 注意事項		課應 注意事項 1. 每週按時完成作業，並上傳至課程網站 2. 每週按時上傳個人學習日誌，並上傳至課程網站 *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。 *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 *請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假 *曠課一次扣總分3分 *課程詳細規畫以第一周上課公告為主 *老師保留變更作業相目、作業內容及作業評分比例的權力	
教科書與 教材		自編教材：講義	
參考文獻			

學期成績 計算方式	◆出席率： 5.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：35.0 % ◆其他〈學習日誌〉：15.0 %
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。