

# 淡江大學114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	林逸農 YI-LUNG LIN		
	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					
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：35.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：40.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：10.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：5.00)</p>					
本課程對應校級基本素養之項目與比重					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全球視野。(比重：5.00)</li> <li>2. 資訊運用。(比重：30.00)</li> <li>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</li> <li>4. 品德倫理。(比重：5.00)</li> <li>5. 獨立思考。(比重：20.00)</li> <li>6. 樂活健康。(比重：5.00)</li> <li>7. 團隊合作。(比重：25.00)</li> <li>8. 美學涵養。(比重：5.00)</li> </ol>					
課程簡介	本課程以 Unity 技術為核心，結合理論講授與上機實作，導入遊戲式學習概念，進行數位教材設計與開發。課程內容涵蓋多種遊戲類型的數位教材案例探討與實作，旨在培養學生兼具理論基礎與實務應用能力，具備製作創新數位遊戲教材的技能。				

	<p>This course centers on Unity technology, combining lectures with hands-on practice to integrate game-based learning concepts into digital instructional material development. Students will explore and implement various types of game-based educational content through case studies and practical exercises. The goal is to equip students with both theoretical understanding and practical skills for creating innovative digital game-based learning materials.</p>
--	--

### 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	學習者能理解遊戲式學習的基本理論，並分析不同類型數位遊戲教材的設計原則與應用情境。	Learners will understand the fundamental theories of game-based learning and be able to analyze design principles and application scenarios of various types of digital game-based instructional materials.
2	學習者能展現對數位教材創作的興趣與主動性，並願意探索創新技術於教學設計中的應用。	Learners will demonstrate interest and initiative in creating digital educational content and show willingness to explore the application of innovative technologies in instructional design.
3	學習者能運用 Unity 技術獨立設計並開發具互動性與教育性的數位遊戲教材。	Learners will be able to independently design and develop interactive and educational digital game-based materials using Unity technology.

### 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
2	情意	ABCDEF	12345678	講述、討論、發表、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作
3	技能	ABCDF	12345678	講述、討論、實作、體驗	測驗、作業、討論(含課堂、線上)

### 授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	114/09/15~114/09/21	上課規定 / 課程大綱/資源與工具介紹	動態課程細項 <a href="https://shorturl.at/lyRyn">https://shorturl.at/lyRyn</a>
2	114/09/22~114/09/28	DGBL數位遊戲式教材的規劃設計自造評析	
3	114/09/29~114/10/05	遊戲式產業創新創業專題	演講
4	114/10/06~114/10/12	Unity基本介面與操作	

5	114/10/13~ 114/10/19	Unity C# 程式腳本	
6	114/10/20~ 114/10/26	Unity 遊戲物件的設置與動作	
7	114/10/27~ 114/11/02	Unity UI 與導演物件Director Object	
8	114/11/03~ 114/11/09	Unity 碰撞偵測和 Prefab	
9	114/11/10~ 114/11/16	Unity Physics 與動畫	
10	114/11/17~ 114/11/23	Unity 關卡設計	
11	114/11/24~ 114/11/30	期中考試/作品發表	
12	114/12/01~ 114/12/07	里山生態環境社造創生DGBL教材設計	USR校外教學
13	114/12/08~ 114/12/14	里海生態環境社造創生DGBL教材設計	USR校外教學
14	114/12/15~ 114/12/21	期末作品規劃設計	
15	114/12/22~ 114/12/28	期末作品製作發展	
16	114/12/29~ 115/01/04	期末作品發表	場域階段測試
17	115/01/05~ 115/01/11	智慧財產權(上)	
18	115/01/12~ 115/01/18	智慧財產權(下)	
課程培養 關鍵能力	資訊科技		
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	USR課程 遊戲式學習課程 專案實作課程 學習科技(如AR/VR等)融入實體課程		
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) A I 應用		

修課應 注意事項	<p>12/1期中成績上傳 12/5自主學習完成簽核處理</p> <p>1.必修、選修、加簽、退選，相關規定務必清楚！可參閱教務處網站。</p> <p>2.曠課與遲到以老師點名為準。全班點名後，唱名缺席者有出席時視為遲到。無故遲到2次視為曠課。唱名缺席者未出席時視為曠課。</p> <p>3.學生曠課請假須依學生請假規則辦理請假手續，於2天內需以學校正式假條任何方式知會。若未依規定辦理，視為曠課。細節說明：婚假、喪假、公假需有證明。生理假需有合理的請假次數，必要時需要提供證明或友人提證。病假原則上不超過四次(需提供醫療證明、藥單等等)，自行判斷病情無依據，原則上不准假。事假原則上不超過二次，特殊狀況可准假。因請假因素變動性高，請注意公告說明。</p> <p>4.曠課第一次扣總分10分，期中考前超過(含)2次為扣考，期末考前超過(含)3次為扣考。扣考該科目之學期成績以零分計算。</p> <p>5.期中考試/報告與期末考試/報告與所有考試應考相關規定請參照校方說明。</p> <p>6.老師基於學習情況保留變更作業項目與數量、作業內容及作業評分比例的權力。</p> <p>7.遵守學生基本禮儀，勿直呼教師姓名與注意穿著儀容等相關事項。</p> <p>8.平時作業請勿逾期繳交。</p> <p>9.作業內容勿抄襲，圖文請尊重智產權。</p> <p>10.課室與線上互動討論，注意用詞言語，勿謾罵與人身攻擊。</p>
教科書與 教材	自編教材：講義、學習單
參考文獻	<a href="https://docs.google.com/document/d/1ctOuQ9uuQwkhxZWYfL6dwoTIv6M52lkft1RIRGqJ_bM/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1ctOuQ9uuQwkhxZWYfL6dwoTIv6M52lkft1RIRGqJ_bM/edit?usp=sharing</a>
學期成績 計算方式	<p>◆出席率： 10.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量： 40.0 %</p> <p>◆期末評量： 50.0 %</p> <p>◆其他 &lt; &gt; : %</p>
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="https://web2.ais.tku.edu.tw/csp">https://web2.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p><b>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得不法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b></p>