

淡江大學 99 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	資傳三A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB3A		
學系(門)教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。</p> <p>四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。</p> <p>五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。</p> <p>六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理知識。</p> <p>B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。</p> <p>D. 能善用美學知識並激發自我創意。</p> <p>E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。</p> <p>G. 能協調溝通並團隊合作共同完成資訊傳播專案。</p> <p>H. 能知曉專業倫理與社會責任。</p>			
課程簡介	了解網路互動內容製作原理並透過上機實例演練，讓學生學習互動媒體如互動遊戲、互動藝術或互動教材之製作。		
	Understanding and practicing the skills such as interactive game design and interactive art design.		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「學生基本能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如：「學生基本能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	學生基本能力
1	了解互動設計概念	Understanding the concept of interactive design.	C2	CE
2	了解互動遊戲企畫及腳本設計流程	Understanding the procedures of the interactive game planning and the script design.	P3	EF
3	了解flash based行動互動介面設計應用	Understanding and practicing the flash-based mobile interface design.	P3	CE
4	了解3D互動遊戲開發實作	Practicing the 3-D interactive game development based on Unity 3D platform.	P3	DEG

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	了解互動設計概念	課堂講授、參觀實習、上機實作	出席率、報告、小考、期中考、期末考
2	了解互動遊戲企畫及腳本設計流程	課堂講授、參觀實習、上機實作	出席率、小考、期中考、期末考
3	了解flash based行動互動介面設計應用	課堂講授、參觀實習、上機實作	出席率、報告、小考、期中考、期末考
4	了解3D互動遊戲開發實作	課堂講授、分組討論、參觀實習、上機實作	出席率、討論、小考、期中考、期末考

授課進度表

週次	日期	內容 (Subject/Topics)	備註
1	09/13	網路互動應用趨勢以及互動娛樂開發平台類型簡介	

2	09/20	Flash 網路互動程式Action Script 3.0基本語法Flash 2D互動應用實例	
3	09/27	Flash 圖片播放器的製作一	
4	10/04	Flash 圖片播放器的製作二	
5	10/11	Adobe Indesign與Flash 互動電子書的製作一	
6	10/18	Adobe Indesign 與互動電子書的製作二	
7	10/25	Flash Webcam視訊互動製作一	
8	11/01	Flash 手機平台多點觸控互動製作	
9	11/08	Flash paperVision 3D 互動外掛開發	
10	11/15	期中考試週	
11	11/22	Unity 3D 互動遊戲開發平台介紹	
12	11/29	3D 互動遊戲地形編輯、光源、天空及植被系統	
13	12/06	3D 模型的匯入、材質設定以及加入分子效果	
14	12/13	第一人稱角色控制及場景測試	
15	12/20	加入觸發腳本程式以及介面文字	
16	12/27	角色投彈腳本設計以及標靶撞擊效果	
17	01/03	遊戲的發佈	作品驗收
18	01/10	期末考試週	
修課應 注意事項	需先修程式設計		
教學設備	電腦、投影機、其它(Adobe Indesign CS5及Flash CS5 以及Unity 3D)		
教材課本	遊戲設計概論 胡昭民,吳燦銘著,博碩文化		
參考書籍	Flash 3D特效宅急便 奶綠茶著 旗標出版 Unity 3D遊戲開發設計學院 丁裕峰編著 上奇出版		

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	◆平時考成績：10.0 % ◆期中考成績：30.0 % ◆期末考成績：30.0 % ◆作業成績： 30.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。