

1041學期 課程基本資料/Course Information																								
系所 / 年級	數媒系(遊戲組) 2年級	課號 / 班別	D2U00182 / A																					
學分數	3學分	選 / 必修	必修																					
科目中文名稱	互動程式設計	科目英文名稱	Interactive Programming																					
主要授課老師	謝兆輝	開課期間	一學年之上學期																					
人數上限	63 人	已選人數	62人																					
起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間																								
第1週 / 第18週 / A311 / 星期五第8節 第1週 / 第18週 / A311 / 星期五第9節 第1週 / 第18週 / A311 / 星期五第10節 第1週 / 第18週 / A311 / 星期五第E節 請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。 Please observe Intellectual Property Rights (IPR), not to make illegal copies.																								
教學綱要/syllabus																								
第一部分/Part I(※依課程委員會審議之內容決議填入)																								
一、教學目標所要達成之能力培養項目： 【依據課程委員會審議通過之課程與基本素養/核心能力關聯表填寫】	Item	基本素養/核心能力 Core Literacy/Core Competencies	相關性 Relevance																					
			高度相關 中度相關																					
	1	生涯規劃																						
	2	人文素養																						
	3	創意思考	✓																					
	4	團隊合作、企劃管理																						
	5	溝通文書																						
	6	外國語言																						
	7	資訊應用、媒體整合	✓																					
8	設計能力、美學涵養																							
二、教學目標 (Objective)	1. 認知面：[使學生理解、應用、分析、綜合、比較、推論、評估本課程之理論與概念]： 以遊戲製作為主要目標，了解互動程式的運作原理及理論概念 2. 技能面[使學生能獲得運用與實做本課程理論與概念之技巧]： 學習C/C++程式語言與JavaScript語法的知識，建立互動程式設計之基礎邏輯觀念 3. 情意面[能引發學生對本課程之興趣，激發學生學習動機，增加觸類旁通與自主學習]： 透過Visual Studio或Unity工具的輔助，讓抽象的邏輯視覺化，加以幫助理解，有助於提高學生對互動程式設計學習的成就感																							
三、符合教學目標之課程內容設計	1. 遊戲史介紹 2. 遊戲設計導論 3. 遊戲開發概論 4. 基礎C/C++語言(計算機概論) 5. JavaScript語言 6. Unity於遊戲開發的應用																							
四、先修科目 (Pre Course)	無																							
第二部分/Part II																								
一、多元教學方法 (Teaching Method)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td><input type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準</td> <td><input type="checkbox"/> 案例或故事討論</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 講述</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 學生課後書面報告</td> <td><input type="checkbox"/> 小組討論</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 腦力激盪</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> 學生實作</td> <td><input type="checkbox"/> 角色演練</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 習題練習</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 採訪</td> <td><input type="checkbox"/> e化教學</td> <td><input type="checkbox"/> 審議式民主</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 一分鐘回饋</td> <td><input type="checkbox"/> 磨課師課程</td> <td><input type="checkbox"/> 翻轉教學</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 企業參訪</td> <td><input type="checkbox"/> 與課程有關之實務學習</td> <td><input type="checkbox"/> 見習</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 協同教學</td> <td><input type="checkbox"/> 服務學習課程</td> <td><input type="checkbox"/> 其他系課程委員會核定之實務學習項目</td> </tr> </table>			<input type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準	<input type="checkbox"/> 案例或故事討論	<input checked="" type="checkbox"/> 講述	<input type="checkbox"/> 學生課後書面報告	<input type="checkbox"/> 小組討論	<input checked="" type="checkbox"/> 腦力激盪	<input checked="" type="checkbox"/> 學生實作	<input type="checkbox"/> 角色演練	<input checked="" type="checkbox"/> 習題練習	<input type="checkbox"/> 採訪	<input type="checkbox"/> e化教學	<input type="checkbox"/> 審議式民主	<input type="checkbox"/> 一分鐘回饋	<input type="checkbox"/> 磨課師課程	<input type="checkbox"/> 翻轉教學	<input type="checkbox"/> 企業參訪	<input type="checkbox"/> 與課程有關之實務學習	<input type="checkbox"/> 見習	<input type="checkbox"/> 協同教學	<input type="checkbox"/> 服務學習課程	<input type="checkbox"/> 其他系課程委員會核定之實務學習項目
<input type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準	<input type="checkbox"/> 案例或故事討論	<input checked="" type="checkbox"/> 講述																						
<input type="checkbox"/> 學生課後書面報告	<input type="checkbox"/> 小組討論	<input checked="" type="checkbox"/> 腦力激盪																						
<input checked="" type="checkbox"/> 學生實作	<input type="checkbox"/> 角色演練	<input checked="" type="checkbox"/> 習題練習																						
<input type="checkbox"/> 採訪	<input type="checkbox"/> e化教學	<input type="checkbox"/> 審議式民主																						
<input type="checkbox"/> 一分鐘回饋	<input type="checkbox"/> 磨課師課程	<input type="checkbox"/> 翻轉教學																						
<input type="checkbox"/> 企業參訪	<input type="checkbox"/> 與課程有關之實務學習	<input type="checkbox"/> 見習																						
<input type="checkbox"/> 協同教學	<input type="checkbox"/> 服務學習課程	<input type="checkbox"/> 其他系課程委員會核定之實務學習項目																						
二、多元教學方法與教育目標的連結	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">您所勾選之教學方法與何種基本素養/核心能力有關?</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">7</td> </tr> <tr> <td>1. 講述</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>2. 腦力激盪</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>			您所勾選之教學方法與何種基本素養/核心能力有關?	3	7	1. 講述	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2. 腦力激盪	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
您所勾選之教學方法與何種基本素養/核心能力有關?	3	7																						
1. 講述	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																						
2. 腦力激盪	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																						

	3.學生實作	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	4.習題練習	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
三、參考書目 (Reference) 【符合教學目標之參考書目】	Casey Reas, Ben Fry(蔣大偉 譯), Processing 入門—互動式圖形實作介紹, 歐萊禮 Processing 官網References http://www.processing.org/reference/ OpenProcessing http://www.openprocessing.org/			
四、教學進度 (Syllabi) 【符合教學目標之教學進度】	教學進度與何種基本素養/核心能力有關?	3	7	
	2015/9/18 遊戲史及遊戲設計導論 Introduction to history of the game and game design	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/9/25 遊戲開發概論 Introduction to Game Development	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/10/2 基礎C/C++語言-計算機概論(上) Foundation C/C++ language - Computer Introduction(Part 1)	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/10/9 基礎C/C++語言-計算機概論(下) Foundation C/C++ language - Computer Introduction(Part 2)	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/10/16 基礎C/C++語言-變數與常數的宣告、基本輸入的用法、以及運算式、運算子的觀念 Foundation C/C++ language - Declare variables and constants, basic input and output usage, and an arithmetic formula, the concept of operator	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/10/23 基礎C/C++語言- if、switch...等、條件判斷及流程控制的觀念與用法 Foundation C/C++ language - if, switch ... and so on, conditional and process control concepts and Usage	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/10/30 基礎C/C++語言- for、while及do-while迴圈的觀念及用法 Foundation C/C++ language - for, while and do-while loop concepts and Usage	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/11/6 綜合練習-條件判斷、流程控制及迴圈的練習 Exercises - conditional, flow control and loop exercises	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/11/13 期中考週 Midterm Week	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/11/20 基礎C/C++語言-副程式(函式)的觀念與用法 Foundation C/C++ language - Subroutine(function) concept and Usage	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/11/27 JavaScript-簡介及認識基本結構與語法 JavaScript- Introduction and understanding of the basic structure and syntax	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/12/4 JavaScript-物件(Object)、變數(Variable)及運算子(Operator)的認識 JavaScript- Learn objects, variables and operator	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/12/11 JavaScript-函數(Function)、事件(Event)及流程控制(Flow Control)的認識 JavaScript- Learn function, event and flow control	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/12/18 JavaScript-綜合練習 JavaScript- Exercises	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2015/12/25 JavaScript-視窗(Window)、窗框(Frame)、表單(Form)及文件(document)的認識 JavaScript- Learn window, frame, form and document	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2016/1/1 Unity於遊戲開發的應用(上) Unity Application in game development (Part 1)	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2016/1/8 Unity於遊戲開發的應用(下) Unity Application in game development (Part 2)	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	2016/1/15 期末考週 Finals week	謝兆輝	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
五、多元評量方法 (Evaluation) 【所勾選評量方法之評分加總為100分】	評量方式	分數	評量方式	分數
	<input type="checkbox"/> 實作測驗	0	<input type="checkbox"/> 期中筆試	0
	<input type="checkbox"/> 隨堂筆試測驗	0	<input type="checkbox"/> 期末筆試	0
	<input checked="" type="checkbox"/> 小組作業	10	<input checked="" type="checkbox"/> 期中報告	30
	<input type="checkbox"/> 服務日誌	0	<input checked="" type="checkbox"/> 期末報告	40
	<input type="checkbox"/> 口試	0	<input type="checkbox"/> 專題報告	0
	<input type="checkbox"/> 個人上台報告	0	<input type="checkbox"/> 實作作品與反思	0
	<input type="checkbox"/> 小組上台報告	0	<input type="checkbox"/> 前後測比較進步與成長	0
	<input checked="" type="checkbox"/> 出席狀況	20	<input type="checkbox"/> 課堂參與與表現	0
	<input type="checkbox"/> 心得與反思報告	0	<input type="checkbox"/> 其他	0
六、多元評量方				

八、多元評量方法與教育目標的連結	您所勾選之評量方法與何種基本素養/核心能力有關?	3	7
	1.小組作業	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2.期中報告	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3.期末報告	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4.出席狀況	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
七、講義位址(http://)			

[回上頁](#)

[重新查詢](#)