

1011學期 課程基本資料/Course Information																											
系所 / 年級	數媒系(動畫組) 2年級	課號 / 班別	D1U00182 / A																								
學分數	3學分	選 / 必修	選修																								
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	吳彥良	開課期間	一學年之上學期																								
人數上限	45 人	已選人數	29人																								
起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間																											
第1週 / 第18週 / A311 / 星期5第02節 第1週 / 第18週 / A311 / 星期5第03節 第1週 / 第18週 / A311 / 星期5第04節  <b>請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。</b> <b>Please observe Intellectual Property Rights (IPR), not to make illegal copies.</b>																											
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】	基本素養/核心能力 Core Literacy/Core Competencies	相關性 Relevance																									
		高度相關	中度相關																								
	生涯規劃																										
	人文素養																										
	創意思考																										
	團隊合作、企劃管理																										
	溝通文書																										
	外國語言																										
	資訊應用、媒體整合																										
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]： 了解當今互動多媒體的發展現況與背後的運作原理。 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]： 透過java-based的processing, 學習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2D程式繪圖, 讓抽象的邏輯演繹視覺化, 輔助理解, 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. 互動程式設計變數與條件邏輯 2. 互動式2D繪圖基礎 3. 互動程式之函式設計 4. 基礎物件導向之程式設計																										
四、先修科目 (Pre Course)	無																										
第二部分/Part II																											
一、多元教學方法 (Teaching Method)	<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"/> 服務學習	<input type="checkbox"/> 學生課後書面報告	<input type="checkbox"/> 小組討論																								
	<input type="checkbox"/> 學生上台報告	<input checked="" type="checkbox"/> 腦力激盪	<input checked="" type="checkbox"/> 學生實作																								
	<input checked="" type="checkbox"/> 習題練習	<input type="checkbox"/> 影片欣賞與討論	<input type="checkbox"/> 採訪																								
	<input type="checkbox"/> 審議式民主	<input type="checkbox"/> 觀察與資料收集	<input checked="" type="checkbox"/> 一分鐘回饋																								
二、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 <a href="http://www.processing.org/reference/">http://www.processing.org/reference/</a> OpenProcessing <a href="http://www.openprocessing.org/">http://www.openprocessing.org/</a>																										
三、教學進度 (Syllabi) [符合教學目標之教學進度]	<table border="1"> <tr> <td>2012/9/14</td> <td>課程介紹, Processing installation, Processing Reference, 座標系統</td> <td>吳彥良</td> </tr> <tr> <td>2012/9/21</td> <td>畫布line, rect, ellipse, stroke, fill</td> <td>吳彥良</td> </tr> <tr> <td>2012/9/28</td> <td>變數, 陣列, random</td> <td>吳彥良</td> </tr> <tr> <td>2012/10/5</td> <td>判斷if, switch</td> <td>吳彥良</td> </tr> <tr> <td>2012/10/12</td> <td>迴圈for</td> <td>吳彥良</td> </tr> <tr> <td>2012/10/19</td> <td>迴圈範例練習</td> <td>吳彥良</td> </tr> <tr> <td>2012/10/26</td> <td>函式function</td> <td>吳彥良</td> </tr> <tr> <td>2012/11/2</td> <td>函式範例練習</td> <td>吳彥良</td> </tr> </table>			2012/9/14	課程介紹, Processing installation, Processing Reference, 座標系統	吳彥良	2012/9/21	畫布line, rect, ellipse, stroke, fill	吳彥良	2012/9/28	變數, 陣列, random	吳彥良	2012/10/5	判斷if, switch	吳彥良	2012/10/12	迴圈for	吳彥良	2012/10/19	迴圈範例練習	吳彥良	2012/10/26	函式function	吳彥良	2012/11/2	函式範例練習	吳彥良
2012/9/14	課程介紹, Processing installation, Processing Reference, 座標系統	吳彥良																									
2012/9/21	畫布line, rect, ellipse, stroke, fill	吳彥良																									
2012/9/28	變數, 陣列, random	吳彥良																									
2012/10/5	判斷if, switch	吳彥良																									
2012/10/12	迴圈for	吳彥良																									
2012/10/19	迴圈範例練習	吳彥良																									
2012/10/26	函式function	吳彥良																									
2012/11/2	函式範例練習	吳彥良																									

	2012/11/9	期中考試	吳彥良	
	2012/11/16	物件程式設計OOP	吳彥良	
	2012/11/23	物件程式設計範例練	吳彥良	
	2012/11/30	滑鼠鍵盤互動事件	吳彥良	
	2012/12/7	圖片拖曳	吳彥良	
	2012/12/14	3D顯示, translate, pulsMatrix, popMatrix	吳彥良	
	2012/12/21	聲音互動Microphone, 影像互動Webcam, 實體互動Arduino 簡介	吳彥良	
	2012/12/28	案例研究I	吳彥良	
	2013/1/4	案例研究II & 問題討論	吳彥良	
	2013/1/11	期末展示	吳彥良	
<b>四、多元評量方法 (Evaluation)</b> <b>[所勾選評量方法之評分加總為100分]</b>	評量方式	分數	評量方式	分數
	<input type="checkbox"/> 實作測驗	0	<input checked="" type="checkbox"/> 期中筆試	30
	<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	20	<input type="checkbox"/> 期中報告	0
	<input type="checkbox"/> 服務日誌	0	<input checked="" type="checkbox"/> 期末報告	30
	<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
<b>五、講義位址 (http://)</b>	<a href="http://www.facebook.com/groups/440153276028489/">http://www.facebook.com/groups/440153276028489/</a>			