

1011學期 課程基本資料/Course Information			
系所 / 年級	資應系(多媒組) 3年級	課號 / 班別	52U00037 / 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 Computer Programming
主要授課老師	張春明	開課期間	一學年之上學期
人數上限	60人	已選人數	41人
起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間			
第1週 / 第18週 / I319 / 星期4第01節 第1週 / 第18週 / I319 / 星期4第02節 第1週 / 第18週 / I319 / 星期4第03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】	基本素養/核心能力 Core Literacy/Core Competencies	相關性 Relevance	
		高度相關	中度相關
	人文與藝術的修養		
	道德與倫理的堅持		
	職場與社會的調適		
	知識與生涯的拓展		✓
	運用媒體與口頭溝通的能力		
	學習與吸收新知的能力		✓
	資訊基礎知識的理解與應用能力	✓	
	媒體知識與系統的應用與操作能力	✓	
媒體內容與系統開發的分析與管理能力	✓		
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]： ActionScript 3.0的語法規定與使用方法 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]： 對於FLASH的專案，能夠增加物件相關功能 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]： 能夠製作互動式小遊戲		
三、符合教學目標之課程內容設計	簡單學會 Flash ActionScript 3.0		
四、先修科目 (Pre Course)	多媒體概論、程式設計		
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 checked="" type="checkbox"/> 小組討論
	<input checked="" type="checkbox"/> 學生上台報告	<input type="checkbox"/> 腦力激盪	<input checked="" type="checkbox"/> 學生實作
	<input 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
		<input type="checkbox"/> 參訪	<input type="checkbox"/> 角色演練
		<input checked="" type="checkbox"/> e化教學	<input type="checkbox"/> 其他
二、參考書目 (Reference) [符合教學目標之參考書目]	正確學會 Flash CS5 的 16 堂課, 施威銘研究室, 旗標		
三、教學進度 (Syllabi) [符合教學目標之教學進度]	2012/9/13	Flash 基礎入門操作	張春明
	2012/9/20	實作第一部 Flash	張春明
	2012/9/27	傳統補間與形狀漸變	張春明
	2012/10/4	導引線動畫與移動預設效果的應用	張春明
	2012/10/11	導引線動畫與移動預設效果的應用	張春明
	2012/10/18	遮色片應用	張春明
	2012/10/25	裝飾工具與骨塊工具的應用	張春明

	2012/11/1	實作練習		張春明
	2012/11/8	期中考		張春明
	2012/11/15	高質感網頁介面設計		張春明
	2012/11/22	網頁預載動畫設計		張春明
	2012/11/29	網頁導覽列選單設計		張春明
	2012/12/6	影音應用		張春明
	2012/12/13	影音應用		張春明
	2012/12/20	跑馬燈效果應用		張春明
	2012/12/27	趣味遊戲設計 1		張春明
	2013/1/3	趣味遊戲設計 2		張春明
	2013/1/10	期末考		張春明
四、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 checked="" type="checkbox"/> 實作測驗	20	<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	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 checked="" type="checkbox"/> 課堂參與與表現	10
	<input type="checkbox"/> 心得與反思報告	0	<input type="checkbox"/> 其他	0
五、講義位址 (http://)				

[回上頁](#) [重新查詢](#)