

1012學期 課程基本資料/Course Information			
系所 / 年級	資工系(數位組) 2年級	課號 / 班別	I3U00669 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	互動式多媒體設計	科目英文名稱	Interactive Multimedia Design
主要授課老師	陳兆南	開課期間	一學年之下學期
人數上限	44人	已選人數	42人
起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間			
第1週 / 第18週 / H103 / 星期五第02節 第1週 / 第18週 / H103 / 星期五第03節 第1週 / 第18週 / H103 / 星期五第04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
	具備電腦基礎理論與實作技能		✓
	具備邏輯分析與程式設計能力		
	擁有使用資訊技術來分析解決相關問題之能力		✓
	具備至少一項專業學程之知識及技術能力	✓	
	具備團隊協調合作之能力		
	具備人文通識與專業倫理認知之能力		
	具備學習資訊工程相關新知和因應領域發展趨勢之能力		
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]： 1. 說明 Lua 常用語法和互動設計流程 2. 物理引擎模擬碰撞，以及使用感測器進行觸碰偵測 3. 路徑搜尋 (Path finding) 功能定義 AI 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]： 1. 實作攝影機跟拍效果和切換視角，以及製作小地圖並進行座標轉換 2. 實作材質和貼圖重疊混合，並說明法線貼圖、光影貼圖和頂點色的使用方法 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]： 1. 示範播放視訊影片，以及為場景搭配背景音樂和3D立體音效 2. 將 PC 製作的遊戲匯出至手機或平板電腦，進行多平台3D遊戲開發		
三、符合教學目標之課程內容設計	1. 課程講授 2. 電腦上機實作 3. 小組討論 4. 期末互動式多媒體遊戲設計		
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 checked="" 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 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 type="checkbox"/> 採訪	<input checked="" type="checkbox"/> e化教學
		<input checked="" type="checkbox"/> 一分鐘回饋	<input type="checkbox"/> 其他
二、參考書目 (Reference) [符合教學目標之參考書目]	1. 作者：王啟榮, "ShiVa 3D遊戲互動設計", 上奇資訊股份有限公司 2. 作者：朱峰進、許衷源, "跨平台3D遊戲設計：ShiVa3D實戰養成術", 出版社：基峰		
三、教學進度 (Syllabi) [符合教學目標之教學進度]	2012/2/22 認識 Shiva 3D互動遊戲設計及基本操作說明 陳兆南 2012/2/29 基礎程式與 AI 模組及角色與動力學 陳兆南 2012/3/7 觸碰偵測與動態物件 陳兆南 2012/3/14 移動控制方法 陳兆南 2012/3/21 攝影機視角切換 陳兆南 2012/3/28 小地圖製作 陳兆南 2012/4/4 界面與文字 陳兆南 2012/4/11 2D 與 3D 座標轉換 陳兆南		

	2012/4/18	期中考	陳兆南	
	2012/4/25	光影與環境效果	陳兆南	
	2012/5/2	材質與貼圖	陳兆南	
	2012/5/9	頂點色與烘焙貼圖	陳兆南	
	2012/5/16	影音播放	陳兆南	
	2012/5/23	粒子系統與軌跡效果	陳兆南	
	2012/5/30	Android 跨平台匯出	陳兆南	
	2012/6/6	設計實作	陳兆南	
	2012/6/13	期末報告	陳兆南	
	2012/6/20	期末報告	陳兆南	
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	10	<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 type="checkbox"/> 小組作業	0	<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
五、講義位址 (http://)				