

1012學期 課程基本資料/Course Information																											
系所 / 年級	數媒系(遊戲組) 3年級	課號 / 班別	D2U00183 / A																								
學分數	3學分	選 / 必修	必修																								
科目中文名稱	互動裝置設計	科目英文名稱	Interactive Installation Design																								
主要授課老師	張榮吉	開課期間	一學年之下學期																								
人數上限	64 人	已選人數	61人																								
起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間 第1週 / 第18週 / A311 / 星期4第02節 第1週 / 第18週 / A311 / 星期4第03節 第1週 / 第18週 / A311 / 星期4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： <b>【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】</b>	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]： 教導學生能夠了解互動裝置等媒體元件之操作與運作原理。 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]： 學習者將獲得數位媒體整合、電子媒材應用等專業知識，並發展具創新互動之數位媒體作品。 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]： 透過介面設計、媒材運用、互動整合等方面，讓學生發揮創造力，探討互動媒體的應用。																										
三、符合教學目標之課程內容設計	本課程著重於理論與實務操作。課程內容安排分為教師授課、範例示範、作品解析、學生操作、作品分享與報告等。																										
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 checked="" type="checkbox"/> 案例或故事討論																								
	<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 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																								
		<input type="checkbox"/> 講述	<input type="checkbox"/> 參訪																								
		<input type="checkbox"/> 角色演練	<input type="checkbox"/> e化教學																								
		<input type="checkbox"/> 其他																									
二、參考書目 (Reference) <b>【符合教學目標之參考書目】</b>	(1) Massimo Banzi 著，林義翔譯，[踏進互動科技世界 - 使用 Arduino]，旗標出版 (2) 陳光雄著，體感創作DNA：『想』與『做』間的拔河及結合，藍海文化 (3) Schmidt, Maik 著，Arduino: A Quick-start Guide, O'Reilly & Associates Inc																										
三、教學進度 (Syllabi) <b>【符合教學目標之教學進度】</b>	<table border="0"> <tr> <td>2013/2/21</td> <td>課程簡介，實作案例分享</td> <td>張榮吉</td> </tr> <tr> <td>2013/2/28</td> <td>認識Arduino與相關電子元件</td> <td>張榮吉</td> </tr> <tr> <td>2013/3/7</td> <td>基本電學簡介</td> <td>張榮吉</td> </tr> <tr> <td>2013/3/14</td> <td>Arduino 與感應器實驗-可變電阻與LED燈</td> <td>張榮吉</td> </tr> <tr> <td>2013/3/21</td> <td>實作按鈕及 LED 燈之相關應用 (一)</td> <td>張榮吉</td> </tr> <tr> <td>2013/3/28</td> <td>實作按鈕及 LED 燈之相關應用 (二)</td> <td>張榮吉</td> </tr> <tr> <td>2013/4/4</td> <td>光敏電阻及蜂鳴器之應用</td> <td>張榮吉</td> </tr> <tr> <td>2013/4/11</td> <td>水銀開關之應用</td> <td>張榮吉</td> </tr> </table>			2013/2/21	課程簡介，實作案例分享	張榮吉	2013/2/28	認識Arduino與相關電子元件	張榮吉	2013/3/7	基本電學簡介	張榮吉	2013/3/14	Arduino 與感應器實驗-可變電阻與LED燈	張榮吉	2013/3/21	實作按鈕及 LED 燈之相關應用 (一)	張榮吉	2013/3/28	實作按鈕及 LED 燈之相關應用 (二)	張榮吉	2013/4/4	光敏電阻及蜂鳴器之應用	張榮吉	2013/4/11	水銀開關之應用	張榮吉
2013/2/21	課程簡介，實作案例分享	張榮吉																									
2013/2/28	認識Arduino與相關電子元件	張榮吉																									
2013/3/7	基本電學簡介	張榮吉																									
2013/3/14	Arduino 與感應器實驗-可變電阻與LED燈	張榮吉																									
2013/3/21	實作按鈕及 LED 燈之相關應用 (一)	張榮吉																									
2013/3/28	實作按鈕及 LED 燈之相關應用 (二)	張榮吉																									
2013/4/4	光敏電阻及蜂鳴器之應用	張榮吉																									
2013/4/11	水銀開關之應用	張榮吉																									

	2013/4/18	期中成果報告		張榮吉
	2013/4/25	設計有音階的簡易電子琴		張榮吉
	2013/5/2	溫度感測之應用		張榮吉
	2013/5/9	感應器控制馬達應用		張榮吉
	2013/5/16	專案實作討論		張榮吉
	2013/5/23	繼電器之應用		張榮吉
	2013/5/30	超音波之應用		張榮吉
	2013/6/6	Arduino設計互動Flash遊戲設計(I)		張榮吉
	2013/6/13	Arduino設計互動Flash遊戲設計(II)		張榮吉
	2013/6/20	期末專案展示		張榮吉
<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 checked="" type="checkbox"/> 實作測驗	20	<input checked="" type="checkbox"/> 期中筆試	20
	<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 type="checkbox"/> 期中報告	0
	<input type="checkbox"/> 服務日誌	0	<input type="checkbox"/> 期末報告	0
	<input type="checkbox"/> 口試	0	<input checked="" type="checkbox"/> 專題報告	20
	<input checked="" type="checkbox"/> 個人上台報告	10	<input checked="" type="checkbox"/> 實作作品與反思	10
	<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	10	<input type="checkbox"/> 課堂參與與表現	0
	<input checked="" type="checkbox"/> 心得與反思報告	10	<input type="checkbox"/> 其他	0
<b>五、講義位址 (http://)</b>	<a href="http://elearn.asia.edu.tw">http://elearn.asia.edu.tw</a>			

回上頁

重新查詢