

## 1002學期 課程基本資料/Course Information

系所 / 年級	數媒系 3年級	課號 / 班別	00U00230 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	人工智慧與設計應用	科目英文名稱	artificial intelligence and design application
主要授課老師	未確認	開課期間	一學年之下學期
人數上限	45 人	已選人數	0人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

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)

	基本素養/核心能力 Core Literacy/Core Competencies	相關性 Relevance	
		高度相關	中度相關
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】	健康 Health [具有促進身體、心理以及靈性健康的良好習慣]		
	關懷 Care [具有實踐關懷自己(尊重生命、感恩惜福)、關懷他人(孝親尊長、同理尊重、團隊合作)、關懷社會(扶助弱勢、服務社區)、以及關懷世界(愛護地球、多元文化)的行動力]		
	創新 Innovation [具有創造特色的原創力與求新、求變及應變的能力]		
	卓越 Excellence [具有追求自我突破，並能終身學習，以不斷因應社會與時代需求的企圖心]		
	中文能力 Chinese Competencies[具有中文閱讀賞析、文字運用表達及文書處理能力]		
	英文能力 English Competencies[具有英文閱讀、寫作及聽講之溝通能力]		
	資訊能力 Information Competencies[具有常用的電腦軟體操作及利用網際網路中豐富資源的能力]		
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]： 透過各種遊戲程式案例之介紹,理解遊戲執行時之程式邏輯概念與實作方法		
	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]： 學習當今熱門遊戲之3D遊戲引擎Unity製作手機遊戲App與Kinect體感遊戲之技術		
	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]： 透過時下熱門手機遊戲App與Kinect體感遊戲,引發學生了解製作這些遊戲之背後的知識與技術		
三、符合教學目標之課程內容設計	1.3D遊戲引擎Unity3D介紹與使用 2.遊戲程式設計基礎 3.2D介面設計與觸控介面之設計與使用 4.Kinect體感遊戲基礎設計		
四、先修科目 (Pre Course)	無		

## 第二部分/Part II

一、多元教學方法 (Teaching Method)	<input checked="" 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 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 checked="" type="checkbox"/> 學生上台報告	<input type="checkbox"/> 腦力激盪	<input 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"/> 參訪	<input type="checkbox"/> 角色演練
		<input checked="" type="checkbox"/> e化教學	<input type="checkbox"/> 其他

羅見順, 2012, Unity 3D 網路競速遊戲設計, 上奇資訊  
 丁裕峰、鍾傑創意科技, 2010, Unity 3D遊戲開發設計學院, 上奇資訊  
 二、參考書目  
**(Reference)**  
 Michelle Menard , 2012, Game Development with Unity, Course Technology PTR  
 Ryan Henson Creighton , 2010, Unity 3D Game Development by Example Beginner's Guide, Packt Publishing  
 Wes McDermott, 2010, Creating 3D Game Art for the iPhone with Unity: Featuring modo and Blender pipelines, Focal Press

	2012/2/23	課程說明(分組)	吳彥良
	2012/3/1	Unity3D基礎使用介紹(第一人稱與第三人稱設定) 攝影機/燈光/Tag	吳彥良
	2012/3/8	Script基礎使用1(GameObject, rigid body) (主題報告)	吳彥良
	2012/3/15	Script基礎使用2(邏輯if, else, and, or )	吳彥良
	2012/3/22	Script基礎使用3(碰撞偵測)	吳彥良
	2012/3/29	動畫設定 / 3DMax角色骨架綁定與Unity3D匯入	吳彥良
	2012/4/5	國定假日	吳彥良
三、教學進度 <b>(Syllabi)</b> [符合教學目標之教學進度]	2012/4/12	材質匯入與設定	吳彥良
	2012/4/19	作品中進度展示	吳彥良
	2012/4/26	基礎介面設計	吳彥良
	2012/5/3	2D地圖設計	吳彥良
	2012/5/10	手機觸控介面設計1	吳彥良
	2012/5/17	手機觸控介面設計2	吳彥良
	2012/5/24	專案輸出 (桌機stand alone, iOS, Android)	吳彥良
	2012/5/31	2D遊戲案例介紹	吳彥良
	2012/6/7	3D遊戲案例介紹	吳彥良
	2012/6/14	XBOX Kinect + Unity 使用介紹	吳彥良
	2012/6/21	期末展示	吳彥良

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	20	<input checked="" type="checkbox"/> 期中報告	20
<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	30	<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://>)

[回上頁](#) [重新查詢](#)