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 / B
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 inteligence and design application
主要授課老師	吳彥良	開課期間	一學年之下學期
人數上限	60 人	已選人數	48人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / H305 / 星期3第02節
第1週 / 第18週 / H305 / 星期3第03節
第1週 / 第18週 / H305 / 星期3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
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]：
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)**

☒由學生自訂學習目標與抱負水準		☒案例或故事討論	☒講述
☐服務學習	☐學生課後書面報告	☒小組討論	☐參訪
☒學生上台報告	☐腦力激盪	☐學生實作	☐角色演練
☒習題練習	☐影片欣賞與討論	☐採訪	☒e化教學
☐審議式民主	☐觀察與資料收集	☒一分鐘回饋	☐其他

二、參考書目 **(Reference)** **[符合教學目標之參考書目]**

羅見順, 2012, Unity 3D 網路競速遊戲設計, 上奇資訊
丁裕峰、鏵傑創意科技, 2010, Unity 3D遊戲開發設計學院, 上奇資訊
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

三、教學進度 **(Syllabi)** **[符合教學目標之教學進度]**

2012/2/22	課程說明(分組)	吳彥良
2012/2/29	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
2012/3/7	Script基礎使用1(GameObject, rigid body) (主題報告)	吳彥良
2012/3/14	Script基礎使用2(邏輯if, else, and, or)	吳彥良
2012/3/21	Script基礎使用3(碰撞偵測)	吳彥良
2012/3/28	動畫設定 / 3DMax角色骨架綁定與Unity3D匯入	吳彥良
2012/4/4	國定假日	吳彥良
2012/4/11	材質匯入與設定	吳彥良
2012/4/18	作品期中進度展示	吳彥良
2012/4/25	基礎介面設計	吳彥良
2012/5/2	2D地圖設計	吳彥良
2012/5/9	手機觸控介面設計1	吳彥良
2012/5/16	手機觸控介面設計2	吳彥良
2012/5/23	專案輸出 (桌機stand alone, iOs, Android)	吳彥良
2012/5/30	2D遊戲案例介紹	吳彥良
2012/6/6	3D遊戲案例介紹	吳彥良
2012/6/13	XBOX Kinect + Unity 使用介紹	吳彥良
2012/6/20	期末展示	吳彥良

四、多元評量方法 **(Evaluation)** **[所勾選評量方法之評分加總爲100分]**

評量方式	分數	評量方式	分數
☐實作測驗	0	☐期中筆試	0
☐隨堂筆試測驗	0	☐期末筆試	0
☒小組作業	20	☒期中報告	20
☐服務日誌	0	☒期末報告	30
☐口試	0	☐專題報告	0
☐個人上台報告	0	☐實作作品與反思	0
☐小組上台報告	0	☐前後測比較進步與成長	0
☒出席狀況	30	☐課堂參與與表現	0
☐心得與反思報告	0	☐其他	0

五、講義位址**(http://)**

http://www.facebook.com/groups/288107894588467/

回上頁 重新查詢

亞洲大學 41354 台中縣霧峰鄉柳豐路500號 TEL: 886 + (0)4 + 2332-3456 FAX: 886 + (0)4 + 2331-6699

© Asia University, Taiwan