

1002學期 課程基本資料/Course Information

系所 / 年級	數媒系 4年級	課號 / 班別	00U00233 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	遊戲產業概論	科目英文名稱	Introduction to Game Industry
主要授課老師	蘇英嘉	開課期間	一學年之下學期
人數上限	50 人	已選人數	30人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / A309 / 星期3第08節
 第1週 / 第18週 / A309 / 星期3第09節
 第1週 / 第18週 / A309 / 星期3第09節
 第1週 / 第18週 / A309 / 星期3第10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)

	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】	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		

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】：

二、教學目標 (Objective)
 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】：

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】：

三、符合教學目標之課程內容設計

四、先修科目 (Pre Course)

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 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 type="checkbox"/> 學生上台報告	<input type="checkbox"/> 腦力激盪	<input 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"/> 探訪
		<input type="checkbox"/> 參訪	<input type="checkbox"/> 角色演練
		<input type="checkbox"/> 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]

三、教學進度
(Syllabi)
[符合教學目標之教學進度]

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

五、講義位址(<http://>)

評量方式

- 實作測驗
- 隨堂筆試測驗
- 小組作業
- 服務日誌
- 口試
- 個人上台報告
- 小組上台報告
- 出席狀況
- 心得與反思報告

分數

評量方式

- 期中筆試
- 期末筆試
- 期中報告
- 期末報告
- 專題報告
- 實作作品與反思
- 前後測比較進步與成長
- 課堂參與與表現
- 其他

分數

[回上頁](#)

[重新查詢](#)

課程查系統 Viewable With Any Browser & 1024 x 768 Resolution

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