

1022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	40 人	已選人數	39人
起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間			
第1週 / 第18週 / A309 / 星期4第02節 第1週 / 第18週 / A309 / 星期4第03節 第1週 / 第18週 / A309 / 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： 【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]： 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"/> 講述
	<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
二、參考書目 (Reference) [符合教學目標之參考書目]	(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) [符合教學目標之教學進度]	2014/2/20	課程簡介，實作案例分享	張榮吉
	2014/2/27	認識Arduino與相關電子元件	張榮吉
	2014/3/6	基本電學簡介	張榮吉
	2014/3/13	Arduino 與感應器實驗-可變電阻與LED燈	張榮吉
	2014/3/20	實作按鈕及 LED 燈之相關應用 (一)	張榮吉
	2014/3/27	實作按鈕及 LED 燈之相關應用 (二)	張榮吉
	2014/4/3	光敏電阻及蜂鳴器之應用	張榮吉
	2014/4/10	水銀開關之應用	張榮吉

	2014/4/17	期中成果報告		張榮吉
	2014/4/24	設計有音階的簡易電子琴		張榮吉
	2014/5/1	溫度感測之應用		張榮吉
	2014/5/8	感應器控制馬達應用		張榮吉
	2014/5/15	專案實作討論		張榮吉
	2014/5/22	繼電器之應用		張榮吉
	2014/5/29	超音波之應用		張榮吉
	2014/6/5	Arduino設計互動Flash遊戲設計(I)		張榮吉
	2014/6/12	Arduino設計互動Flash遊戲設計(II)		張榮吉
	2014/6/19	期末專案展示		張榮吉
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	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
五、講義位址 (http://)	http://elearn.asia.edu.tw			

回上頁

重新查詢