

附表 2：大專校院遠距教學課程－教學計畫大綱

填表說明：

1. 依據大學遠距教學實施辦法第 6 條，各校開授遠距教學課程，應擬具教學計畫，送課程相關委員會研議，提經教務會議通過後實施，並報教育部備查，且應公告於網路上供查詢。
2. 教學計畫大綱如下，課程教學計畫連結網址，請填入教育部「大專校院課程網」或「技職校院課程網」之「課程大綱」欄位，且能有效連結閱覽，才予以備查。
3. 本件提報大綱為基本填寫項目，實際撰寫內容格式，學校可依需求進行調整設計。

學校名稱：弘光科技大學

開課期間：109 學年度 02 學期 (本學期是否為新開設課程：是 否)

壹、課程基本資料 (有包含者請於打)

1.	課程名稱	行動裝置遊戲概論
2.	課程英文名稱	Introduction to mobile games
3.	教學型態	<input checked="" type="checkbox"/> 非同步遠距教學 <input type="checkbox"/> 同步遠距教學 請填列本門課程之收播學校與系所： (1)學校：弘光科技大學 系所：資訊管理系
4.	授課教師姓名及職稱	黃建基/副教授
5.	師資來源	<input checked="" type="checkbox"/> 專業系所聘任 <input type="checkbox"/> 通識中心聘任 <input type="checkbox"/> 以上合聘 <input type="checkbox"/> 其他
6.	開課單位名稱 (或所屬學院及科系所名稱)	弘光科技大學/民生創新學院/資訊管理系
7.	課程學制	<input type="checkbox"/> 學士班 <input checked="" type="checkbox"/> 進修學士班 <input type="checkbox"/> 學士班在職專班 <input type="checkbox"/> 碩士班 <input type="checkbox"/> 碩士班在職專班 <input type="checkbox"/> 博士班 <input type="checkbox"/> 學院 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制) <input type="checkbox"/> 專科 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制) <input type="checkbox"/> 進修專科 <input type="checkbox"/> 進修學院 (<input type="checkbox"/> 二技 <input type="checkbox"/> 四技 <input type="checkbox"/> 碩士在職專班) <input type="checkbox"/> 學位學程 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制 <input type="checkbox"/> 碩士班) <input type="checkbox"/> 學分學程
8.	部別	<input type="checkbox"/> 日間部 <input checked="" type="checkbox"/> 進修部(夜間部) <input type="checkbox"/> 其他
9.	科目類別	<input type="checkbox"/> 共同科目 <input type="checkbox"/> 通識科目 <input type="checkbox"/> 校定科目 <input checked="" type="checkbox"/> 專業科目 <input type="checkbox"/> 教育科目 <input type="checkbox"/> 其他
10.	部校定 (本課程由那個單位所定)	<input type="checkbox"/> 教育部定 <input type="checkbox"/> 校定 <input type="checkbox"/> 院定 <input type="checkbox"/> 所定 <input checked="" type="checkbox"/> 系定 <input type="checkbox"/> 其他
11.	開課期限(授課學期數)	<input checked="" type="checkbox"/> 一學期(半年) <input type="checkbox"/> 二學期(全年) <input type="checkbox"/> 其他
12.	選課別	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修 <input type="checkbox"/> 其他
13.	學分數	2
14.	每週上課時數	2 節遠距教學(其中有共 8 節面授教學) (非同步遠距教學，請填平均每週面授時數)
15.	開課班級數	進修部資管一乙
16.	預計總修課人數	40
17.	全英語教學	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否
18.	國外學校合作遠距課程 (有合作學校請填寫)	國外合作學校與系所名稱：_____ <input type="checkbox"/> 國內主播 <input type="checkbox"/> 國內收播 <input type="checkbox"/> 境外專班 <input type="checkbox"/> 雙聯學制 <input type="checkbox"/> 其他
19.	課程平台網址 (非同步教學必填)	http://tronclass.hk.edu.tw/
20.	教學計畫大綱檔案連結網址	http://tronclass.hk.edu.tw/

FM-10490-B09

表單修訂日期：109.02.18

保存期限：5 年

貳、課程教學計畫

一	教學目標	1.培養學生整合相關行動裝置之能力。 2.增加學生對程式設計之興趣。 3.激發學生利用程式設計之能力輔助日後相關課程學習。 4.瞭解 APP 程式語言及相關開發工具。 5.學習 APP 程式設計技巧，並具備其能力。																																																											
二	適合修習對象	● 大專院校之學生																																																											
三	課程內容大綱	(請填寫每週次的授課內容及授課方式) <table border="1" data-bbox="531 465 1398 1951"> <thead> <tr> <th data-bbox="531 465 624 521">週次</th> <th data-bbox="624 465 1102 521">授課內容</th> <th data-bbox="1102 465 1398 521">授課方式</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="531 521 624 566">1</td> <td data-bbox="624 521 1102 566">01 遊戲設計的基本觀念</td> <td data-bbox="1102 521 1398 566">面授 2hr</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 566 624 611">2</td> <td data-bbox="624 566 1102 611">02 Construct 3 介紹</td> <td data-bbox="1102 566 1398 611">面授 2hr</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 611 624 656">3</td> <td data-bbox="624 611 1102 656">03 認識基本的介面元件</td> <td data-bbox="1102 611 1398 656">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 656 624 701">4</td> <td data-bbox="624 656 1102 701">04 佈局編輯區介紹-賽車範例</td> <td data-bbox="1102 656 1398 701">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 701 624 790">5</td> <td data-bbox="624 701 1102 790">05 影像編輯區介紹 1 -Mario 範例</td> <td data-bbox="1102 701 1398 790">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 790 624 880">6</td> <td data-bbox="624 790 1102 880">06 影像編輯區介紹 2 -Mario 範例</td> <td data-bbox="1102 790 1398 880">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 880 624 969">7</td> <td data-bbox="624 880 1102 969">07 邏輯與流程控制 1 打蟑螂專案</td> <td data-bbox="1102 880 1398 969">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 969 624 1059">8</td> <td data-bbox="624 969 1102 1059">08 邏輯與流程控制 2 打蟑螂專案</td> <td data-bbox="1102 969 1398 1059">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1059 624 1104">9</td> <td data-bbox="624 1059 1102 1104">期中實作及報告</td> <td data-bbox="1102 1059 1398 1104">面授 2hr</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1104 624 1149">10</td> <td data-bbox="624 1104 1102 1149">10 基礎應用練習</td> <td data-bbox="1102 1104 1398 1149">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1149 624 1238">11</td> <td data-bbox="624 1149 1102 1238">11 進階應用範例-1 Ghost Shooter</td> <td data-bbox="1102 1149 1398 1238">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1238 624 1328">12</td> <td data-bbox="624 1238 1102 1328">12 進階應用範例-2 Ghost Shooter</td> <td data-bbox="1102 1238 1398 1328">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1328 624 1417">13</td> <td data-bbox="624 1328 1102 1417">13 遊戲製作範例-1 Space Shooter</td> <td data-bbox="1102 1328 1398 1417">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1417 624 1507">14</td> <td data-bbox="624 1417 1102 1507">14 遊戲製作範例-2 Space Shooter</td> <td data-bbox="1102 1417 1398 1507">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1507 624 1597">15</td> <td data-bbox="624 1507 1102 1597">15 遊戲製作範例-3 Flappy Bird</td> <td data-bbox="1102 1507 1398 1597">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1597 624 1686">16</td> <td data-bbox="624 1597 1102 1686">16 遊戲製作範例-4 Flappy Bird</td> <td data-bbox="1102 1597 1398 1686">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1686 624 1776">17</td> <td data-bbox="624 1686 1102 1776">17 遊戲製作範例-5 Flappy Bird</td> <td data-bbox="1102 1686 1398 1776">遠距教學</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 1776 624 1951">18</td> <td data-bbox="624 1776 1102 1951">期末實作及報告</td> <td data-bbox="1102 1776 1398 1951">面授 2hr</td> </tr> </tbody> </table>			週次	授課內容	授課方式	1	01 遊戲設計的基本觀念	面授 2hr	2	02 Construct 3 介紹	面授 2hr	3	03 認識基本的介面元件	遠距教學	4	04 佈局編輯區介紹-賽車範例	遠距教學	5	05 影像編輯區介紹 1 -Mario 範例	遠距教學	6	06 影像編輯區介紹 2 -Mario 範例	遠距教學	7	07 邏輯與流程控制 1 打蟑螂專案	遠距教學	8	08 邏輯與流程控制 2 打蟑螂專案	遠距教學	9	期中實作及報告	面授 2hr	10	10 基礎應用練習	遠距教學	11	11 進階應用範例-1 Ghost Shooter	遠距教學	12	12 進階應用範例-2 Ghost Shooter	遠距教學	13	13 遊戲製作範例-1 Space Shooter	遠距教學	14	14 遊戲製作範例-2 Space Shooter	遠距教學	15	15 遊戲製作範例-3 Flappy Bird	遠距教學	16	16 遊戲製作範例-4 Flappy Bird	遠距教學	17	17 遊戲製作範例-5 Flappy Bird	遠距教學	18	期末實作及報告	面授 2hr
週次	授課內容	授課方式																																																											
1	01 遊戲設計的基本觀念	面授 2hr																																																											
2	02 Construct 3 介紹	面授 2hr																																																											
3	03 認識基本的介面元件	遠距教學																																																											
4	04 佈局編輯區介紹-賽車範例	遠距教學																																																											
5	05 影像編輯區介紹 1 -Mario 範例	遠距教學																																																											
6	06 影像編輯區介紹 2 -Mario 範例	遠距教學																																																											
7	07 邏輯與流程控制 1 打蟑螂專案	遠距教學																																																											
8	08 邏輯與流程控制 2 打蟑螂專案	遠距教學																																																											
9	期中實作及報告	面授 2hr																																																											
10	10 基礎應用練習	遠距教學																																																											
11	11 進階應用範例-1 Ghost Shooter	遠距教學																																																											
12	12 進階應用範例-2 Ghost Shooter	遠距教學																																																											
13	13 遊戲製作範例-1 Space Shooter	遠距教學																																																											
14	14 遊戲製作範例-2 Space Shooter	遠距教學																																																											
15	15 遊戲製作範例-3 Flappy Bird	遠距教學																																																											
16	16 遊戲製作範例-4 Flappy Bird	遠距教學																																																											
17	17 遊戲製作範例-5 Flappy Bird	遠距教學																																																											
18	期末實作及報告	面授 2hr																																																											
四	教學方式	(有包含者請打✓，可複選)																																																											

FM-10490-B09

表單修訂日期：109.02.18

保存期限：5 年

		<input checked="" type="checkbox"/> 1.提供線上課程主要及補充教材 <input checked="" type="checkbox"/> 2.提供線上非同步教學 <input checked="" type="checkbox"/> 3.有線上教師或線上助教 <input checked="" type="checkbox"/> 4.提供面授教學，次數：4次，總時數：8小時 <input checked="" type="checkbox"/> 5.提供線上非同步教學，次數：14次，總時數：28小時 <input type="checkbox"/> 6.其它：(請說明)
五	學習管理系統	<p>呈現內容是否包含以下角色及功能 (有包含者請打✓，可複選)</p> <p>1.提供給系統管理者進行學習管理系統資料庫管理</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 個人資料 <input checked="" type="checkbox"/> 課程資訊 <input checked="" type="checkbox"/> 其他相關資料管理功能 <p>2.提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 最新消息發佈、瀏覽 <input checked="" type="checkbox"/> 教材內容設計、觀看、下載 <input checked="" type="checkbox"/> 成績系統管理及查詢 <input checked="" type="checkbox"/> 進行線上測驗、發佈 <input checked="" type="checkbox"/> 學習資訊 <input checked="" type="checkbox"/> 互動式學習設計(聊天室或討論區) <input checked="" type="checkbox"/> 各種教學活動之功能呈現 <input type="checkbox"/> 其他相關功能(請說明)
六	師生互動討論方式	(包括教師時間、E-mail信箱、對應窗口等) 教師時間排課完畢後由教務處公告 Email: gigo@hk.edu.tw 討論窗口 http://tronclass.hk.edu.tw/
七	作業繳交方式	(有包含者請打✓，可複選) <input checked="" type="checkbox"/> 1.提供線上說明作業內容 <input checked="" type="checkbox"/> 2.線上即時作業填答 <input checked="" type="checkbox"/> 3.作業檔案上傳及下載 <input checked="" type="checkbox"/> 4.線上測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 5.成績查詢 <input type="checkbox"/> 6.其他做法(請說明)
八	成績評量方式	(包括考試方式、考評項目其所佔總分比率，合計100%) 成績納入學習者的線上學習歷程和參與度占總分數 30%、期中報告 30%、期末報告 30%，合計 100%。 1. 平時成績包含出席、測驗、發言次數、瀏覽影音時數 2. 期中考前每人至少分享網路新知 8 次、表達個人意見(互動過程)8 次 3. 期末考前每人至少累計分享網路新知 16 次、表達個人意見(互動過程)16 次
九	上課注意事項	1.課程進度將視學習狀況調整 2.平時成績內容將包括出席、測驗、作業 3.重補修同學注意，上課時間變更以及授課難度應以開課班級為考量 4.電腦教室請勿攜帶食物飲料入內