

附表：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「大學校院課程網」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：110 學年度 2 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	遊戲引擎進階實務(一)
2.	課程英文名稱	Advanced game engine practice (1)
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 主 播 學 校 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:多媒體遊戲發展與應用系
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/多媒體遊戲發展與應用系
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"/> 進修專校 <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 type="checkbox"/> 必修 <input checked="" 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	進修部多遊三乙
16.	預計總修課人數	35
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

FM-10490-B09

表單修訂日期：109.02.18

保存期限：5 年

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/

貳、課程教學計畫

一	教學目標	<ul style="list-style-type: none"> ● 激發學生利用程式設計之能力輔助日後相關課程學習。 <ul style="list-style-type: none"> ■ Enable students to stimulate learning to related courses. ● 瞭解 C# 程式語言及相關開發工具。 <ul style="list-style-type: none"> ■ Enable students to understand related programming language of C#. ● 學習 Unity 程式設計技巧，並具備其能力。 <ul style="list-style-type: none"> ■ Enable students to establish the programming skills of Unity engine. ● 培養學生整合相關遊戲引擎之能力。 <ul style="list-style-type: none"> ■ Enable students to cultivate the capability of game engine skills. ● 增加學生對遊戲設計之興趣。 <ul style="list-style-type: none"> ■ Enable students to increase the interesting to game design. 																																										
二	適合修習對象	● 大專院校之學生																																										
三	課程內容大綱	<p>(請填寫每週次的授課內容及授課方式)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>授課內容</th> <th>授課方式</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>01 遊戲引擎進階觀念</td> <td>面授 2hr</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>02 Unity 功能複習</td> <td>面授 2hr</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>03 2D 遊戲專案-1</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>04 2D 遊戲專案-2</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>05 2D 遊戲專案-3</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>06 3D 近戰遊戲 1. 動畫控制器基礎 2. 動畫控制器進階</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>07 3D 近戰遊戲 1. 特效處理 2. 碰撞偵測</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>08 3D 近戰遊戲 1. 導航與自動控制 2. 角色死亡處理與最後修飾</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>期中實作及報告</td> <td>面授 2hr</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>10 3D 射擊遊戲 1. 移動與旋轉 2. 第一與第三人稱控制</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>11 3D 射擊遊戲 1. 射擊效果</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>12 3D 射擊遊戲 1. 雜項修飾</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>13 3D 射擊遊戲 1. 小地圖與混音器</td> <td>遠距教學</td> </tr> </tbody> </table>	週次	授課內容	授課方式	1	01 遊戲引擎進階觀念	面授 2hr	2	02 Unity 功能複習	面授 2hr	3	03 2D 遊戲專案-1	遠距教學	4	04 2D 遊戲專案-2	遠距教學	5	05 2D 遊戲專案-3	遠距教學	6	06 3D 近戰遊戲 1. 動畫控制器基礎 2. 動畫控制器進階	遠距教學	7	07 3D 近戰遊戲 1. 特效處理 2. 碰撞偵測	遠距教學	8	08 3D 近戰遊戲 1. 導航與自動控制 2. 角色死亡處理與最後修飾	遠距教學	9	期中實作及報告	面授 2hr	10	10 3D 射擊遊戲 1. 移動與旋轉 2. 第一與第三人稱控制	遠距教學	11	11 3D 射擊遊戲 1. 射擊效果	遠距教學	12	12 3D 射擊遊戲 1. 雜項修飾	遠距教學	13	13 3D 射擊遊戲 1. 小地圖與混音器	遠距教學
週次	授課內容	授課方式																																										
1	01 遊戲引擎進階觀念	面授 2hr																																										
2	02 Unity 功能複習	面授 2hr																																										
3	03 2D 遊戲專案-1	遠距教學																																										
4	04 2D 遊戲專案-2	遠距教學																																										
5	05 2D 遊戲專案-3	遠距教學																																										
6	06 3D 近戰遊戲 1. 動畫控制器基礎 2. 動畫控制器進階	遠距教學																																										
7	07 3D 近戰遊戲 1. 特效處理 2. 碰撞偵測	遠距教學																																										
8	08 3D 近戰遊戲 1. 導航與自動控制 2. 角色死亡處理與最後修飾	遠距教學																																										
9	期中實作及報告	面授 2hr																																										
10	10 3D 射擊遊戲 1. 移動與旋轉 2. 第一與第三人稱控制	遠距教學																																										
11	11 3D 射擊遊戲 1. 射擊效果	遠距教學																																										
12	12 3D 射擊遊戲 1. 雜項修飾	遠距教學																																										
13	13 3D 射擊遊戲 1. 小地圖與混音器	遠距教學																																										

FM-10490-B09

表單修訂日期：109.02.18

保存期限：5 年

		<table border="1"> <tr> <td>14</td> <td>14 3D 射擊遊戲 1.機關製作</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>15 遊戲專案企劃</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>16 遊戲專案修改</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>17 遊戲發佈</td> <td>遠距教學</td> </tr> <tr> <td>18</td> <td>期末實作及報告</td> <td>面授 2hr</td> </tr> </table>	14	14 3D 射擊遊戲 1.機關製作	遠距教學	15	15 遊戲專案企劃	遠距教學	16	16 遊戲專案修改	遠距教學	17	17 遊戲發佈	遠距教學	18	期末實作及報告	面授 2hr
14	14 3D 射擊遊戲 1.機關製作	遠距教學															
15	15 遊戲專案企劃	遠距教學															
16	16 遊戲專案修改	遠距教學															
17	17 遊戲發佈	遠距教學															
18	期末實作及報告	面授 2hr															
四	教學方式	<p>(有包含者請打✓,可複選)</p> <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> <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> <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	<p>(包括教師時間、E-mail信箱、對應窗口等)</p> <p>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/</p>															
七	作業繳交方式	<p>(有包含者請打✓,可複選)</p> <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	<p>(包括考試方式、考評項目其所佔總分比率,合計100%)</p> <p>成績納入學習者的線上學習歷程、線上瀏覽教材和參與度占總分數 <u>30%</u>、平時報告 <u>35%</u>、期末報告 <u>35%</u>,合計 <u>100%</u>。</p>															

FM-10490-B09

表單修訂日期:109.02.18

保存期限:5年

		<ol style="list-style-type: none"> 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 8 次、表達個人意見(互動過程)8 次
九	上課注意事項	<ol style="list-style-type: none"> 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