

網路教學委員會： 會議時間：	審查結果： <input type="checkbox"/> 通過 獎勵金額新台幣 _____ 元整 加計鐘點： <input type="checkbox"/> 是_____小時， <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 不通過
教務會議： 會議時間：	審查結果： <input type="checkbox"/> 通過 <input type="checkbox"/> 不通過

### 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：111 學年度 1 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	遊戲程式設計(一)
2.	課程英文名稱	Game Programming (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

FM-10490-B09

表單修訂日期：109.02.18

保存期限：5年

12.	選課別	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修 <input type="checkbox"/> 其他
13.	學分數	3
14.	每週上課時數	2節/週遠距教學(其中有共1節/週面授教學) (非同步遠距教學,請填平均每週面授時數)
15.	開課班級數	進修部多遊二乙
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
19.	課程平台網址(非同步教學必填)	<a href="http://tronclass.hk.edu.tw/">http://tronclass.hk.edu.tw/</a>
20.	教學計畫大綱檔案連結網址	<a href="http://tronclass.hk.edu.tw/">http://tronclass.hk.edu.tw/</a>

## 貳、課程教學計畫

1.	教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 培養學生整合相關行動裝置之能力。</li> <li>2. 增加學生對程式設計之興趣。</li> <li>3. 激發學生利用程式設計之能力輔助日後相關課程學習。</li> <li>4. 瞭解 APP 程式語言及相關開發工具。</li> <li>5. 學習 APP 程式設計技巧,並具備其能力。</li> </ol>																																																									
2.	適合修習對象	● 大專院校之學生																																																									
3.	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>遊戲設計的基本觀念</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Construct 3 介紹</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>認識基本的介面元件</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>佈局編輯區介紹</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>影像編輯區介紹 1 -Mario 範例</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>影像編輯區介紹 2 -Mario 範例</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>邏輯與流程控制 1 打蟑螂專案</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>邏輯與流程控制 2 打蟑螂專案</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td style="text-align: center;"><b>期中實作及報告</b></td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>基礎應用練習</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>進階應用範例-1 Ghost Shooter</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>進階應用範例-2 Ghost Shooter</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>遊戲製作範例-1 Space Shooter</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>遊戲製作範例-2 Space Shooter</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>遊戲製作範例-3 Flappy Bird</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>遊戲製作範例-4 Flappy Bird</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>遊戲製作範例-5 Flappy Bird</td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> <tr> <td>18</td> <td style="text-align: center;"><b>期末實作及報告</b></td> <td>面授 1hr/遠距 2hr</td> </tr> </tbody> </table>	週次	授課內容	授課方式	1	遊戲設計的基本觀念	面授 1hr/遠距 2hr	2	Construct 3 介紹	面授 1hr/遠距 2hr	3	認識基本的介面元件	面授 1hr/遠距 2hr	4	佈局編輯區介紹	面授 1hr/遠距 2hr	5	影像編輯區介紹 1 -Mario 範例	面授 1hr/遠距 2hr	6	影像編輯區介紹 2 -Mario 範例	面授 1hr/遠距 2hr	7	邏輯與流程控制 1 打蟑螂專案	面授 1hr/遠距 2hr	8	邏輯與流程控制 2 打蟑螂專案	面授 1hr/遠距 2hr	9	<b>期中實作及報告</b>	面授 1hr/遠距 2hr	10	基礎應用練習	面授 1hr/遠距 2hr	11	進階應用範例-1 Ghost Shooter	面授 1hr/遠距 2hr	12	進階應用範例-2 Ghost Shooter	面授 1hr/遠距 2hr	13	遊戲製作範例-1 Space Shooter	面授 1hr/遠距 2hr	14	遊戲製作範例-2 Space Shooter	面授 1hr/遠距 2hr	15	遊戲製作範例-3 Flappy Bird	面授 1hr/遠距 2hr	16	遊戲製作範例-4 Flappy Bird	面授 1hr/遠距 2hr	17	遊戲製作範例-5 Flappy Bird	面授 1hr/遠距 2hr	18	<b>期末實作及報告</b>	面授 1hr/遠距 2hr
週次	授課內容	授課方式																																																									
1	遊戲設計的基本觀念	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
2	Construct 3 介紹	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
3	認識基本的介面元件	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
4	佈局編輯區介紹	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
5	影像編輯區介紹 1 -Mario 範例	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
6	影像編輯區介紹 2 -Mario 範例	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
7	邏輯與流程控制 1 打蟑螂專案	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
8	邏輯與流程控制 2 打蟑螂專案	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
9	<b>期中實作及報告</b>	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
10	基礎應用練習	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
11	進階應用範例-1 Ghost Shooter	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
12	進階應用範例-2 Ghost Shooter	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
13	遊戲製作範例-1 Space Shooter	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
14	遊戲製作範例-2 Space Shooter	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
15	遊戲製作範例-3 Flappy Bird	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
16	遊戲製作範例-4 Flappy Bird	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
17	遊戲製作範例-5 Flappy Bird	面授 1hr/遠距 2hr																																																									
18	<b>期末實作及報告</b>	面授 1hr/遠距 2hr																																																									

4.	教學方式	<p>(有包含者請打✓，可複選)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>1.提供線上課程主要及補充教材</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2.提供線上非同步教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3.有線上教師或線上助教</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4.提供面授教學，次數：4次，總時數：8小時</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>5.提供線上非同步教學，次數：14次，總時數：28小時</p> <p><input type="checkbox"/>6.其它：(請說明)</p>
5.	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> <p><input checked="" type="checkbox"/> 個人資料</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 課程資訊</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 其他相關資料管理功能</p> <p>2.提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 最新消息發佈、瀏覽</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 教材內容設計、觀看、下載</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 成績系統管理及查詢</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 進行線上測驗、發佈</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 學習資訊</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 互動式學習設計(聊天室或討論區)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 各種教學活動之功能呈現</p> <p><input type="checkbox"/> 其他相關功能(請說明)</p>
6.	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</p> <p>Email: gigo@hk.edu.tw</p> <p>討論窗口 <a href="http://tronclass.hk.edu.tw/">http://tronclass.hk.edu.tw/</a></p>
7.	作業繳交方式	<p>(有包含者請打✓，可複選)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>1.提供線上說明作業內容</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2.線上即時作業填答</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3.作業檔案上傳及下載</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4.線上測驗</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>5.成績查詢</p> <p><input type="checkbox"/>6.其他做法(請說明)</p>
8.	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 30%、平時報告 35%、期末報告 35%，合計 100%。</p> <p>1. 平時成績包含出席、測驗、發言次數、瀏覽影音時數</p> <p>2. 期中考前每人至少分享網路新知 2 次、表達個人意見(互動過程)2 次</p> <p>3. 期末考前每人至少累計分享網路新知 2 次、表達個人意見(互動過程)2 次</p>

9.	上課注意事項	<ol style="list-style-type: none"><li>1.課程進度將視學習狀況調整</li><li>2.平時成績內容將包括出席、測驗、作業</li><li>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</li><li>4.電腦教室請勿攜帶食物飲料入內</li></ol>
----	--------	---