

弘光科技大學網路教學計畫申請書

申請日期：112年10月04日

一、申請人基本資料

姓名：黃建基 職稱：副教授兼國際電競產業中心主任 系(科、所)名稱：多媒體遊戲發展與應用系

E-mail: gigo@hk.edu.tw 聯絡電話：04-26318652-5427

▶開課教師實施網路教學能力與經驗

- 是否熟悉本校圖書資訊處網路教學平台：是 否。
- 是否曾接受補助經費有無；加計鐘點有無。

若有，請填寫每次的補助情形：

序號	學年	學期	課程名稱 (學制別、系所班)	學分數	加計鐘點	本校經費補助說明(含金額)
1					<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	
2					<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	

- 是否曾參與相關研習有無 若有，請填寫參與情形：

序號	學年	學期	研習名稱	時數	辦理單位	備註
1						
2						

- 是否為單元教學 否 是，請填寫教師網路教學實施貢獻度比例(合計100%)：_____。
- 其他說明：

二、課程基本資料

1. 課程名稱：遊戲程式設計(一) 學分數：3 時數：3 選課號：

2. 課程適合網路教學程度說明：

- (1).本課程為遊戲程式設計基礎實務課程，包含美術、動畫流程規劃及程式設計，課程適合網路教學，可讓學生反覆觀看影片練習。
- (2).此班為進修部電競班，擁有電競校隊及後勤多人，除了網路教學之外，可利用其他社群平台或是其他時間加強輔導。

3. 課程為首次申請實施網路教學：

是

否 最近一次開設學年/學期：111學年2學期

請針對實施方式、內容、規劃等更新部分詳細說明：

4. 課程是否需申請科技助理：是 否

教學發展中心簽核：

擬：保留 112-2 學期數位學習教學助理名額。

FM-10490-B09

表單修訂日期：109.02.18

保存期限：5年

林佳佳
112.10.27

徐沛汶
112.10.27

熊德筠
112.10.27

(若需申請先會辦教學發展中心)

5. 面授教室需求說明：(如需普通教室、專業教室，電腦教室，視聽教室或實作教室)
實體教學需要安排電腦教室。

6. 課程所需軟硬體設備需求說明：(若有特殊軟體需先會辦圖書資訊處)
需要網路環境，並需使用電腦。

圖書資訊處回覆：

三、課程綱要

如附件(大專校院遠距教學課程—教學計畫大綱)

四、教師實施網路教學，不得違反智慧財產權，智慧財產宣導相關網頁 <http://ilc.hk.edu.tw/web/isms/>
保護智慧財產權案例分享

<http://www.tipo.gov.tw/lp.asp?ctNode=7683&CtUnit=3764&BaseDSD=7&mp=1>

已詳閱智慧財產宣導相關網頁及保護智慧財產權分享案例。

教師簽名：__黃建基__

五、審查歷程與結果

系(科、所)課程委員會： 會議時間：112.10.18 	教材內容與設計符合適切性： <input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 審查結果： <input checked="" type="checkbox"/> 通過 <input type="checkbox"/> 不通過
院課程委員會： 會議時間：112.10.24 	審查結果： <input checked="" type="checkbox"/> 通過 <input type="checkbox"/> 不通過
校課程委員會： 會議時間：	審查結果： <input type="checkbox"/> 通過 <input type="checkbox"/> 不通過

FM-10490-B09

表單修訂日期：109.02.18

保存期限：5年



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：112 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)	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

1.	教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 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。 																																																
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>期中實作及報告</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> </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	期中實作及報告	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
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	期中實作及報告	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																																																

FM-10490-B09

表單修訂日期: 109.02.18

保存期限: 5 年

		16	遊戲製作範例-4 Flappy Bird	面授 1hr/遠距 2hr	15
		17	遊戲製作範例-5 Flappy Bird	面授 1hr/遠距 2hr	14
		18	期末實作及報告	面授 1hr/遠距 2hr	
4.	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：16次，總時數：16小時 <input checked="" type="checkbox"/> 5.提供線上非同步教學，次數：16次，總時數：32小時 <input type="checkbox"/> 6.其它：(請說明)			
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> <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)			
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 Email: gigo@hk.edu.tw 討論窗口 http://tronclass.hk.edu.tw/</p>			
7.	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)			
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</p>			

		動過程)2 次
9.	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

教學進度表

課程名稱: 遊戲程式設計(一)

學分/小時數:3/3

授課教師: 黃建基

開課班級:進修部四技多遊二乙

週次	單元名稱	授課方式	單元教學目標	單元教材內容	單元教學活動	時數	備註
01	遊戲設計的基本觀念	教室課程+PPT 講解	<ul style="list-style-type: none"> 能了解行動裝置遊戲的基本觀念 	<ul style="list-style-type: none"> 課程介紹 評量及上課方式介紹 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1 小時 1 小時 1 小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input type="checkbox"/> 6.議題討論：
02	Construct 3 介紹	教室課程+PPT 講解	<ul style="list-style-type: none"> 了解 Construct 3 介面功能及使用 	<ul style="list-style-type: none"> 官方網站註冊 範例說明 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1 小時 1 小時 1 小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
03	認識基本的介面元件	線上課程+PPT 講解	<ul style="list-style-type: none"> 了解基本介面的使用 	<ul style="list-style-type: none"> 主功能區介紹 主編輯區與頁面指示區介紹 專案與圖層區介紹 參數設定區介紹 物件列表區介紹 狀態列區介紹 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1 小時 1 小時 1 小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
		線上評量練習					
04	佈局編輯區介紹-賽車範例	線上課程+PPT 講解	<ul style="list-style-type: none"> 了解佈局編輯區的功能 	<ul style="list-style-type: none"> 佈局編輯區介紹 賽車範例置換自己賽車 去背功能介紹 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1 小時 1 小時 1 小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
		非同步線上討論					
05	影像編輯區介紹 1 -Mario 範例	線上課程+PPT 講解	<ul style="list-style-type: none"> 了解影像編輯區的功能及使用 以一個簡單範例介紹 	<ul style="list-style-type: none"> 影像編輯區基本操作 動畫列表及參數設定 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1 小時 1 小時 1 小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
		非同步線上討論					
06	影像編輯區介紹 2 -Mario 範例	線上課程+PPT 講解	<ul style="list-style-type: none"> 了解影像編輯區的功能及使用 以一個簡單範 	<ul style="list-style-type: none"> 鍵盤元件操作 動畫動作的套用 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1 小時 1 小時 1 小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習
		線上評量練習					

週次	單元名稱	授課方式	單元教學目標	單元教材內容	單元教學活動	時數	備註
			例介紹				<input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
07	邏輯與流程控制 1 打蟑螂專案	線上課程+PPT講解 非同步線上討論	<ul style="list-style-type: none"> 了解邏輯與流程控制 	<ul style="list-style-type: none"> 新建專案操作 圖片匯入 得分機制 時間控制 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1小時 1小時 1小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
08	邏輯與流程控制 2 打蟑螂專案	線上課程+PPT講解 線上評量練習	<ul style="list-style-type: none"> 建立一個打蟑螂的遊戲專案介紹 	<ul style="list-style-type: none"> 全域變數使用 佈局轉換操作 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1小時 1小時 1小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
09	期中實作及報告	教室課程			繳交期中報告	3小時	
10	基礎應用練習	線上課程+PPT講解 非同步線上討論	<ul style="list-style-type: none"> 了解變數、邏輯判斷及流程判斷 	<ul style="list-style-type: none"> 變數種類使用 控制流程使用 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1小時 1小時 1小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
11	進階應用範例-1 Ghost Shooter	線上課程+PPT講解 實作練習	<ul style="list-style-type: none"> 了解 touch, mouse 物件的使用 	<ul style="list-style-type: none"> 觸控式物件使用 物件產生點設定 滑鼠物件使用 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1小時 1小時 1小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
12	進階應用範例-2 Ghost Shooter	線上課程+PPT講解 線上評量練習	<ul style="list-style-type: none"> 了解 random 變數的使用 	<ul style="list-style-type: none"> 亂數產生器使用 子彈行為使用 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1小時 1小時 1小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
13	遊戲製作範例-1 Space	線上課程+PPT講解 非同步線上討論	<ul style="list-style-type: none"> 了解 NPC 的使用 	<ul style="list-style-type: none"> 設計 NPC 的敵機、隕石物件 設定生命變數 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1小時 1小時 1小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例

週次	單元名稱	授課方式	單元教學目標	單元教材內容	單元教學活動	時數	備註
	Shooter	論					<input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
14	遊戲製作範例-2 Space Shooter	線上課程+PPT 講解 實作練習	<ul style="list-style-type: none"> 了解得分機制及場景轉換的使用 	<ul style="list-style-type: none"> 血量計算 計分與難度挑整 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1小時 1小時 1小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
15	遊戲製作範例-3 Flappy Bird	線上課程+PPT 講解 線上評量練習	<ul style="list-style-type: none"> 了解音效的使用 	<ul style="list-style-type: none"> 場景設計 布林變數使用 音效及音樂匯入 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1小時 1小時 1小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
16	16 遊戲製作範例-4 Flappy Bird	線上課程+PPT 講解 非同步線上討論	<ul style="list-style-type: none"> 了解捲軸式遊戲的設計方式 	<ul style="list-style-type: none"> 碰觸事件使用 鳥通過煙囪後的得分機制設計 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1小時 1小時 1小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
17	遊戲製作範例-5 Flappy Bird	線上課程+PPT 講解 線上評量練習	<ul style="list-style-type: none"> 了解遊戲匯出不同平台的方式 	<ul style="list-style-type: none"> HTML 5 專案輸出 其他不同平台輸出 	實體教學 線上觀摩 自行操作	1小時 1小時 1小時	教材提供： <input checked="" type="checkbox"/> 1.重點提示 <input type="checkbox"/> 2.事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.練習 <input checked="" type="checkbox"/> 4.反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 5.補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 6.議題討論：每周討論
18	期末實作及報告	教室課程			繳交期末報告	3小時	

*著色部分代表線上課程