

附表 2：大專校院遠距教學課程－教學計畫大綱(格式)

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：義守大學

開課期間：104 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	3D 遊戲製作導論
2.	課程英文名稱	Introduction of 3D game design
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：_____ 系所：_____
4.	授課教師姓名及職稱	孫志彬 助理教授
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)	數位多媒體設計學系
7.	課程學制	<input checked="" type="checkbox"/> 學士班 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input 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 學分
14.	每週上課時數	0.67 小時
15.	開課班級數	1 班
16.	預計總修課人數	60 人
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://moodle.isu.edu.tw/
20.	教學計畫大綱檔案連結網址	http://moodle.isu.edu.tw/

貳、課程教學計畫

一	教學目標	因應 3D 數位內容產業的需求，本課程提供 3D 遊戲開發製作過程的理論與實務知識，課程內容包含遊戲產業背景與現況、遊戲內容創作、遊戲策略等主題，培養學生對 3D 遊戲製作的相關知識與素養。																																						
二	適合修習對象	對於 3D 遊戲設計相關理論與實務有興趣的同學。																																						
三	課程內容大綱	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> <tr> <td>第一週：課程上課方式說明與課程大綱</td> <td>第一次面授教學</td> </tr> <tr> <td>第二週：第一單元 - 3D 遊戲產業簡介</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第三週：第二單元 - 3D 遊戲平台軟硬體架構</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第四週：第三單元 - 3D 遊戲設計流程簡介</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第五週：第四單元 - 3D 遊戲內容類型簡介</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第六週：第五單元 - 3D 遊戲內容元素與網路資源</td> <td>第二次面授教學</td> </tr> <tr> <td>第七週：第六單元 - 3D 遊戲個案展示與說明</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第八週：第七單元 - 3D 遊戲引擎 Unity 3D 使用</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第九週：期中報告繳交</td> <td>第三次面授教學</td> </tr> <tr> <td>第十週：第八單元 - 3D 遊戲專案建立與管理</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第十一週：第九單元 - 3D 遊戲地形設計</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第十二週：第十單元 - 3D 遊戲人物設計</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第十三週：第十一單元 - 3D 遊戲攝影機建立</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第十四週：第十二單元 - 3D 遊戲光線與環境模擬</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第十五週：第十三單元 - 3D 遊戲物理特性模擬</td> <td>線上非同步教學</td> </tr> <tr> <td>第十六週：第十四單元 - 3D 遊戲企畫書撰寫</td> <td>第四次面授教學</td> </tr> <tr> <td>第十七週：3D 遊戲企畫分組上台報告</td> <td>第五次面授教學</td> </tr> <tr> <td>第十八週：期末報告繳交</td> <td>第六次面授教學</td> </tr> </table>			第一週：課程上課方式說明與課程大綱	第一次面授教學	第二週：第一單元 - 3D 遊戲產業簡介	線上非同步教學	第三週：第二單元 - 3D 遊戲平台軟硬體架構	線上非同步教學	第四週：第三單元 - 3D 遊戲設計流程簡介	線上非同步教學	第五週：第四單元 - 3D 遊戲內容類型簡介	線上非同步教學	第六週：第五單元 - 3D 遊戲內容元素與網路資源	第二次面授教學	第七週：第六單元 - 3D 遊戲個案展示與說明	線上非同步教學	第八週：第七單元 - 3D 遊戲引擎 Unity 3D 使用	線上非同步教學	第九週：期中報告繳交	第三次面授教學	第十週：第八單元 - 3D 遊戲專案建立與管理	線上非同步教學	第十一週：第九單元 - 3D 遊戲地形設計	線上非同步教學	第十二週：第十單元 - 3D 遊戲人物設計	線上非同步教學	第十三週：第十一單元 - 3D 遊戲攝影機建立	線上非同步教學	第十四週：第十二單元 - 3D 遊戲光線與環境模擬	線上非同步教學	第十五週：第十三單元 - 3D 遊戲物理特性模擬	線上非同步教學	第十六週：第十四單元 - 3D 遊戲企畫書撰寫	第四次面授教學	第十七週：3D 遊戲企畫分組上台報告	第五次面授教學	第十八週：期末報告繳交	第六次面授教學
第一週：課程上課方式說明與課程大綱	第一次面授教學																																							
第二週：第一單元 - 3D 遊戲產業簡介	線上非同步教學																																							
第三週：第二單元 - 3D 遊戲平台軟硬體架構	線上非同步教學																																							
第四週：第三單元 - 3D 遊戲設計流程簡介	線上非同步教學																																							
第五週：第四單元 - 3D 遊戲內容類型簡介	線上非同步教學																																							
第六週：第五單元 - 3D 遊戲內容元素與網路資源	第二次面授教學																																							
第七週：第六單元 - 3D 遊戲個案展示與說明	線上非同步教學																																							
第八週：第七單元 - 3D 遊戲引擎 Unity 3D 使用	線上非同步教學																																							
第九週：期中報告繳交	第三次面授教學																																							
第十週：第八單元 - 3D 遊戲專案建立與管理	線上非同步教學																																							
第十一週：第九單元 - 3D 遊戲地形設計	線上非同步教學																																							
第十二週：第十單元 - 3D 遊戲人物設計	線上非同步教學																																							
第十三週：第十一單元 - 3D 遊戲攝影機建立	線上非同步教學																																							
第十四週：第十二單元 - 3D 遊戲光線與環境模擬	線上非同步教學																																							
第十五週：第十三單元 - 3D 遊戲物理特性模擬	線上非同步教學																																							
第十六週：第十四單元 - 3D 遊戲企畫書撰寫	第四次面授教學																																							
第十七週：3D 遊戲企畫分組上台報告	第五次面授教學																																							
第十八週：期末報告繳交	第六次面授教學																																							
四	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>																																						

		<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：6 次，總時數：12 小時 <input type="checkbox"/> 5. 提供線上同步教學，次數：__次，總時數：__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>email: jbsuen@isu.edu.tw</p> <p>時段 1:</p> <p>時間：星期一 15:30-17:00</p> <p>地點：數媒系教師辦公室</p> <p>時段 2:</p> <p>時間：星期四 13:30-15:00</p> <p>地點：數媒系教師辦公室</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>線上作業評量：20%</p> <p>期中報告與期末報告：50%</p> <p>作業：20%</p> <p>平時表現(出席、使用率)：10%</p>
九	上課注意事項	<p>(1)請同學隨時注意 Moodle 課程網站公佈欄及收 email，以了解課程進度及作業要求。</p> <p>(2)本課程所有課程資料請同學到本校教學資源平台 http://moodle.isu.edu.tw 登錄帳號後下載。</p> <p>(3)同學點名記錄為參與成績，如無法到課請按照學校規定請假。</p>