

國立臺北商業大學遠距教學課程－教學計畫大綱

填表說明：

1. 依據專科以上學校遠距教學實施辦法第6條，學校開授遠距教學課程，應依學校規定由開課單位擬具教學計畫，依大學法施行細則及專科學校法規定之課程規劃及研議程序辦理，經教務相關之校級會議通過後實施，並應公告於網路。前項教學計畫，應載明教學目標、修讀對象、課程大綱、上課方式、師生互動討論、成績評量方式及上課注意事項。
2. 依據本校遠距教學課程實施辦法第三條及第三條之一，依教育部「專科以上學校遠距教學實施辦法」規定，遠距教學係指師生透過通訊網路、電腦網路、視訊頻道等傳輸媒體，以互動方式進行之教學(課程設計須含議題討論、線上作業或測驗)；遠距教學課程係指單一科目授課時數二分之一以上以遠距教學方式進行之課程。前項遠距教學課程授課時數，包括課程講授、師生互動討論、測驗及其他學習活動之時數。
遠距教學型態包括：
(1) 同步視訊遠距教學：遠距教學方式主要(或多數)採網路視訊系統，以同步教學進行者。
(2) 非同步遠距教學：遠距教學方式主要(或多數)採數位教學平台，以非同步教學進行者。

開課期間：115 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	2D 遊戲程式設計
2.	課程英文名稱	2D GAME PROGRAMMING
3.	教學型態	☒ 非同步遠距教學 ☐ 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： 系所：
4.	授課教師姓名及職稱	胡秀玲副教授
5.	師資來源	☒ 專業系所聘任 ☐ 通識中心聘任 ☐ 以上合聘 ☐ 其他
6.	開課單位名稱 (或所屬學院及科系所名稱)	創新設計與經營學院 數位多媒體設計系
7.	課程學制	☐ 學士班 ☒ 進修學士班 ☐ 學士班在職專班 ☐ 碩士班 ☐ 碩士班在職專班 ☐ 博士班 ☐ 學院 (☐ 二年制 ☐ 四年制) ☐ 專科 (☐ 二年制 ☐ 五年制) ☐ 進修專校 ☐ 進修學院 (☐ 二技 ☐ 四技 ☐ 碩士在職專班) ☐ 學位學程 (☐ 二年制 ☐ 四年制 ☐ 碩士班) ☐ 學分學程
8.	部別	日間部 ☒ 進修部(夜間部) ☐ 其他
9.	科目類別	☐ 共同科目 ☐ 通識科目 ☐ 校定科目 ☒ 專業科目 ☐ 教育科目 ☐ 其他
10.	部校定 (本課程由那個單位所定)	☐ 教育部定 ☐ 校定 ☐ 院定 ☐ 所定 ☒ 系定 ☐ 其他

11.	開課期限(授課學期數)	V 一學期(半年) ☐ 二學期(全年) ☐ 其他
12.	選課別	V 必修 ☐ 選修 ☐ 其他
13.	學分數	3
14.	每週上課時數	3 小時/週 每週面授時數為(學期總面授時數+同步遠距教學時數)/總課程週數
15.	開課班級數	1(進修_部四技學制數位多媒體設計系二年甲班)
16.	預計總修課人數	50 人(男生 ____ 人, 女生 ____ 人)
17.	全英語教學	☐ 是 V 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: _____ ☐ 國內主播 ☐ 國內收播 ☐ 境外專班 ☐ 雙聯學制 ☐ 其他
19.	課程平台網址 (非同步教學必填)	https://tronclass.ntub.edu.tw/course/28129# /
20.	教學計畫大綱檔案連結網址	https://ntcbadm.ntub.edu.tw/pub/TchSchedule_Search.aspx

貳、課程教學計畫

一	教學目標	教學目標： 本課程教學時所使用的遊戲引擎為 UE5。 1. 介紹遊戲程式開發環境的安裝及設定、開發工具的使用，及遊戲程式的開發流程。 2. 介紹遊戲程式語言及程式設計的邏輯概念。 3. 應用遊戲引擎設計及製作射擊遊戲。 4. 提供學生遊戲開發所需的程式設計技能。 ● 對應之系核心能力指標： 賞析能力 10 %、企劃能力 30 %、設計能力 30 %、系統化執行能力 30% ● 對應之校核心能力指標： 實務技能 60 %、創意創新 30 %、自我管理 10 %																																																																																																											
二	適合修習對象	日間_部_四年學制_數位多媒體設計 系_二_年_甲_班																																																																																																											
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"> <thead> <tr> <th rowspan="3">週次</th><th rowspan="3">授課內容</th><th colspan="3">授課方式及時數 (請填時數，無則免填)</th></tr> <tr> <th rowspan="2">面授</th><th colspan="2">遠距教學</th></tr> <tr> <th>非同步</th><th>同步</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>課程介紹，遊戲程式開發環境介紹</td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>遊戲場景元件</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>玩家角色及遊戲物件</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>非玩家角色</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>2D paper</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>2D paper</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>2D paper</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>碰撞偵測與回饋</td><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>9</td><td>期中考試</td><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>10</td><td>射擊及碰撞偵測</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>敵人及敵人 AI 設定</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td>遊戲介面選單及音效</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>參數傳遞</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>對話系統</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td>場景物件的變化-跳台、動畫</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>移動軌跡</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>17</td><td>攝影機的移動</td><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>18</td><td>期末成果展演</td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="2">總計</td><td>6</td><td>39</td><td>9</td></tr> </tbody> </table> 備註：面授至少 2 週以上，遠距教學(非同步或同步)至少 9 週以上，其中同步至少 3 週以上。			週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)			面授	遠距教學		非同步	同步	1	課程介紹，遊戲程式開發環境介紹	3			2	遊戲場景元件		3		3	玩家角色及遊戲物件		3		4	非玩家角色		3		5	2D paper		3		6	2D paper		3		7	2D paper		3		8	碰撞偵測與回饋			3	9	期中考試			3	10	射擊及碰撞偵測		3		11	敵人及敵人 AI 設定		3		12	遊戲介面選單及音效		3		13	參數傳遞		3		14	對話系統		3		15	場景物件的變化-跳台、動畫		3		16	移動軌跡		3		17	攝影機的移動			3	18	期末成果展演	3			總計		6	39	9
週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)																																																																																																											
		面授	遠距教學																																																																																																										
			非同步	同步																																																																																																									
1	課程介紹，遊戲程式開發環境介紹	3																																																																																																											
2	遊戲場景元件		3																																																																																																										
3	玩家角色及遊戲物件		3																																																																																																										
4	非玩家角色		3																																																																																																										
5	2D paper		3																																																																																																										
6	2D paper		3																																																																																																										
7	2D paper		3																																																																																																										
8	碰撞偵測與回饋			3																																																																																																									
9	期中考試			3																																																																																																									
10	射擊及碰撞偵測		3																																																																																																										
11	敵人及敵人 AI 設定		3																																																																																																										
12	遊戲介面選單及音效		3																																																																																																										
13	參數傳遞		3																																																																																																										
14	對話系統		3																																																																																																										
15	場景物件的變化-跳台、動畫		3																																																																																																										
16	移動軌跡		3																																																																																																										
17	攝影機的移動			3																																																																																																									
18	期末成果展演	3																																																																																																											
總計		6	39	9																																																																																																									

四	教學方式	(有包含者請打✓，可複選) V 1. 提供線上課程主要及補充教材 V 2. 提供線上非同步教學，次數：_13_次，總時數：_26_小時 V 3. 提供線上同步教學，次數：_3_次，總時數：_9_小時 V 4. 有線上教師或線上助教 V 5. 提供面授教學，次數：_2_次，總時數：_6_小時 V 6. 提供線上作業，次數：_2_次 V 7. 提供線上測驗，次數：_22_次 V 8. 提供線上討論，次數：_4_次 ☐ 9. 其它：(請說明)
五	數位教學平台	呈現內容是否包含以下角色及功能 (有包含者請打✓，可複選) 1. 提供給系統管理者進行數位教學平台資料庫管理 ☐ 個人資料 V 課程資訊 ☐ 其他相關資料管理功能 2. 提供教師(助教)、學生必要之數位教學平台功能 V 最新消息發佈、瀏覽 V 教學大綱及進度 V 教材內容設計、觀看、下載 V 成績系統管理及查詢 V 進行線上測驗、作業發佈 V 線上點名 V 學習資訊 V 互動式學習設計(聊天室或討論區) V 各種教學活動之功能呈現 V 其他相關功能(請說明) 同儕互評
六	師生互動討論方式	於授課後教師/數位TA於24小時內上傳剪輯後之影音檔，供同學在家複習，尚安排以下討論方式： 1. 每週安排至少2小時固定諮商時間 office hour 2. 利用平台課程互動討論區進行主題討論。 3. 提供教師及TA EMAIL讓學生能適時尋求課程協助。
七	作業繳交方式	(有包含者請打✓，可複選) V 1. 提供線上說明作業內容 ☐ 2. 線上即時作業填答 V 3. 作業檔案上傳及下載 V 4. 線上測驗 V 5. 成績查詢 V 6. 其他做法(請說明) (學生作業另使用 GitHub 協助專案檔上傳)
八	成績評量方式	1. 作業、課堂表現、互動討論等:30% 2. 期中考試:30% 3. 期末成果及考試:40%
九	上課注意事項	**任何繳交之作品文件不具名、遲交、未符合格式或抄襲一律零分計算。