

東吳大學遠距教學課程教學計畫

壹、課程基本資料

(1) 課程名稱	中文	遊戲設計開發與 AI 工具實踐			
	英文	Game Design, Development and AI Tools Implementation			
(2) 開課系級	資管系三年級				
(3) 開課單位名稱	資訊管理學系				
(4) 授課教師姓名及職稱	朱蕙君、張韶宸、涂芸芳 (如為共同授課，授權書應由主持人確認後代為簽署)				
(5) 師資來源	☒ 專業系所聘任 ☐ 通識中心聘任 ☐ 以上合聘 ☐ 其他_____				
(6) 開課資料	☐ 必修 ☒ 選修	第一學期 ☒ 第二學期 ☐ 暑期重補修 ☐ 暑期提前開課 不同開課學期請分開填寫教學計畫表	<u>3</u> 學分		
(7) 教學型態	☐ 非同步遠距教學(請於下列三種教學方式中擇一勾選) ☐ 非同步+同步+面授 ☐ 非同步+同步 ☐ 非同步+面授 ☒ 同步遠距教學(主要教學方式以同步網路授課為主)				
(8) 課程學制	☒ 學士班 ☐ 進修學士班 ☐ 碩士班 ☐ 碩士在職專班 ☐ 博士班 ☐ 學位學程(☐ 碩士班(含碩士在職專班)) ☐ 學分學程(含教育學程)				
(9) 科目類別	☐ 共同科目 ☒ 專業科目 ☐ 教育科目 ☐ 通識科目 ☐ 其他(含全校性選修)				
(10) 預計總修課人數	60				
(11) 全英語教學	☐ 是 ☒ 否				
(12) 跨校/跨國遠距課程	☐ 是：合作學校與系所名稱_____ ☐ 主播 ☐ 收播 ☐ 境外專班 ☐ 雙聯學制 ☐ 其他 ☒ 否				

表九之一 112 學年度適用(111 年 12 月版)

貳、課程教學計畫

一、教學目標	中文	在這個課程中，同學們將學習如何利用不同的平台開發遊戲專案。課程中結合遊戲專業教師、VR 廠商與業師之業界經驗共同授課，達成讓學生能建置遊戲環境、物件、進程式控制專案等能力。課程將以實作專題導向學習方式進行，透過專題的開發讓同學更熟悉 AI 工具和遊戲開發工具的運用，以及開發遊戲與應用的技巧。			
	英文	In this course, students will learn how to develop game projects using different platforms. The course integrates the industry experience of game professionals, VR vendors, and professional instructors to teach students how to build game environments, objects, and control programming projects. The course will proceed through project-based learning, where students will become more familiar with the use of AI tools and game development tools, as well as techniques for developing games and applications through project development.			
二、修讀對象		本系大學部學生 (註:請詳述修讀對象之條件,如:建議先修科目、先備條件與能力等。)			
三、課程內容大綱 與教學進度	週	課程內容 1.應清楚明確,使學生能確實掌握各週學習目標 2.每週必填,共 18 週;畢業班為 14 週。 3.期末學期考試前,請安排同學至線上教學平台填寫課堂反應問卷。 4.遠距教學課程授課時數包含課程講授(影音教材)、師生互動討論、線上測驗、作業同儕互評等互動方式。	授課方式(請勾選✓) 1.網路遠距之時數應達總時數之 1/2 2.同步教學或教室面授至少 4 週以上		
			網路遠距		教室面授
			同步	非同步	
	1	課程大綱介紹與環境介紹	3		
	2	Unity 環境安裝與元宇宙基礎概論	3		
	3	Unity 介紹遊戲物件與組件	3		
	4	Unity 介紹遊戲物件與組件	3		
	5	設定元宇宙遊戲場景	3		
	6	Component, GameObject 概念解析	3		
	7	Unity C# 程式控制專案應用	3		
	8	物件與物理材質之設定技巧	3		
	9	期末專題提案	3		
	10	場景控制與基本操作	3		
	11	Terrain camera 場景鏡位移動及錄影設定	3		
	12	元宇宙物理效果調效與應用	3		
	13	生成式 AI 場景與繪圖工具	3		
	14	生成式 AI 場景與繪圖工具	3		
	15	生成式 AI 場景與繪圖工具	3		
	16	期末成果發表 線上期末課堂反應問卷施測			3
	17	期末成果發表			3
	18	此週雖為彈性補充教學,但總學期上課週數仍維持 18 週,教師應透過教學活動安排,提供學生多元學習或自主學習		3	

表九之一 112 學年度適用(111 年 12 月版)

四、教學方式 (可複選)	本欄填寫資料請務必與上表一致 ☒ 提供 同步教學，次數：<u>15</u> 次，總時數：<u>45</u> 小時 ☒ 提供 非同步教學，次數：<u>1</u> 次，總時數：<u>3</u> 小時 ☒ 提供 面授教學，次數：<u>2</u> 次，總時數：<u>6</u> 小時 ☐ 無須安排學校教室 (須全數為線上教學課程方可勾選) ☐ 其他，請說明：_____
五、課程進行時預計使用的學習管理系統功能	教學平台(教材放置、課堂反應問卷設定平台，請擇一使用) ☒ 本校 TronClass 行動化數位學習平台 ☐ 本校 Moodle 數位學習平台 同步視訊使用軟體(有線上同步教學之課程必填) ☐ Microsoft Teams ☒ Google Meet ☐ 其他：請填寫軟體名稱_____ 課程內容(可複選) ☒ 課程簡介 ☒ 課程安排 ☐ 教材目錄 ☒ 測驗/考試 ☒ 作業/報告 ☐ 其他，請說明：_____ 課程資訊(可複選) ☒ 最新消息 ☒ 課程公告 ☒ 評量方式 ☒ 教師、助理資訊 ☐ 常見問題 ☐ 成績資訊 ☒ 提供教材內容供學習者下載 ☒ 線上討論區 ☒ 線上作業繳交 ☐ 其他，請說明：_____ 教學活動(至少使用 5 種) ☒ 教師講述 ☒ 操作演示 ☒ 議題討論 ☒ 實作練習 ☐ 角色扮演 ☒ 分組報告 ☒ 同儕互評 ☒ 腦力激盪 ☒ 搶答 ☐ 辯論 ☐ 其他，請說明：_____
六、師生互動討論	教師線上固定討論時段(必備，每兩週 1 小時)：<u>週五 11:00-12:00</u> 教師實體空間課輔時間：<u>週五 14:00-15:00</u> 教師 E-mail 信箱及分機：<u>carolhcchu@gmail.com</u> 其他，請說明：_____ (註：相關互動資訊請務必留存備查)
七、評量方式 (可複選)	☒ 期中報告：<u>15</u> % ☒ 期末報告：<u>25</u> % ☒ 平時作業：<u>30</u> % ☐ 線上小考：<u> </u> % ☒ 出席出勤：<u>10</u> % ☒ 線上互動：<u>20</u> % (務必納入成績評量方式) ☐ 其他(請說明：_____): <u> </u> %
八、修課注意事項	
九、教材及參考資料 (如是自編教材亦請註明)	

附註：本遠距教學課程經教務會議核定通過後，校務行政系統中之授課計畫上傳作業，仍請教師自行處理。