

中臺科技大學課程介紹 (中英文)

附件 1

Course Syllabus

開課學期 Academic Year/Semester	112-1	部別 Day/Night School	<input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修部
系科 Department	通識教育中心	學制 Program	大學部
課程名稱 Course Title	中文：雲端手機遊戲程式設計(一) 英文：Cloud Mobile Games programming I	授課教師 Instructor	李桂春
課程類別 Course type	選修	開課班級 Class	博學涵養(博學)
學分數 Credit Hour	2	授課時間 Hour (s)	2
辦公地點	8610A	請益時間	W 五(三、四)
聯絡電話	0919-400304、分機 7714		
電子信箱	gcllee@ctust.edu.tw		
課程描述 Course Description	中文	英文	
	Uranus 是一款雲端跨平台行動開發工具，此工具可安裝於以下四大作業系統 Windows、MAC、Android 及 iOS，屬國人自行研發之中文化軟體，使用 Object Pascal 語言，簡單方便進入行動程式設計領域，非常適合本校學生學習。本研習之範例程式皆舉學生普遍熟悉之手機遊戲，主軸在於配合學生喜好及成就感之創新教學模式，能在教學上產生良好績效。首先以一系列精采範例引發興趣，再引導學生自訂題目、規劃腳本及尋找素材加工，接著完成手機遊戲之創作，最後將學生作品在期末時舉行成果展示。	Uranus is a cloud cross-platform mobile development tool. This tool can be installed on the following four operating systems: Windows, MAC, Android and iOS. It is a Chinese cultural software developed by the Taiwanese. It uses Object-Pascal language to easily and easily enter the field of mobile programming. Very suitable for our students to study. The example programs in this study are mobile games that are generally familiar to students. The main focus is on innovative teaching modes that match students' preferences and sense of achievement, which can produce good performance in teaching. First arouse interest with a series of splendid examples, then guide students to customize topics, plan scripts and search for material processing, then complete the creation of mobile games, and finally show the students' work at the end of the course.	
課程目標 Course Objectives	中文	英文	
	認知： 1.了解手機遊戲遊的素材與相關工具軟體操作 2.了解手機遊戲整合軟體之使用 3.了解手機遊戲電子書之製作流程 情意： 1.思索以手機遊戲電子書表達抽象之意念 技能： 1.軟體開發工具的使用	Cognition： 1.Understand the material of mobile game and operation of software. 2.Understand the operation method of the mobile game integrated software. 3.Understand the Manufacture flow of mobile game creation. affection： 1.Think who to express the abstract thought by the mobile game creation.	

	2.對軟體需求的確認與分析 3.能認識科學方法與科學精神的基本論述及主要內涵 4.能運用適當工具與方式表述資料，且表述的內容論述與結構皆完整 5.能有創意性的表述，並清楚傳達自己的想法	skill : 1.The use of software development tool. 2.Analyze and ascertain software requirements. 3.Can express oneself or others' opinions in a clear and effective manner, through oral or written presentation. 4.Can exercise multiple thinking methods to ponder on the cause and format of issues and explore their correlations. 5.Can make critical thinking based on logical principles.
--	---	---

評量標準
Assessment standards

<input type="checkbox"/> 期中考試 _____ %	<input checked="" type="checkbox"/> 期中報告 __25__ %	<input type="checkbox"/> 平時考 _____ %
<input type="checkbox"/> 期末未試 _____ %	<input checked="" type="checkbox"/> 期末報告 __25__ %	<input checked="" type="checkbox"/> 上課參與度 _30_ %
<input checked="" type="checkbox"/> 出席 __20__ %	<input type="checkbox"/> 口頭報告 _____ %	<input type="checkbox"/> 其它 _____ %

教科書 (書名、作者、出版社、備註)
Textbook (Title, Author, Publisher, Remarks)

書名 Title	作者 Author	出版社 Publisher	備註 Remarks
雲端行動程式設計	李桂春	智翔文化有限公司	ISBN : 978-986-9720-60-1

參考書目 (書名、作者、出版社、期刊、備註)
Reference Materials (Title, Author, Publisher/Journal, Remarks)

書名 Title	作者 Author	出版社/期刊 Publisher/Journal	備註 Remarks
扎根程式設計基礎範例	李桂春	智翔文化有限公司	ISBN : 978-986-9447-62-1

授課進度
Course Schedule

「科目主題」為整門課程之大單元名稱 (填寫約 4-6 項主題), 「授課進度」為每週上課之小單元名稱

週次 Week	科目主題 Course Subject (填寫 4-6 項主題)	教學方式 Teaching Method	授課進度 Course Schedule
1	專題討論	上課討論	課程簡介與手遊題目選定
2	專題討論	上課討論	手遊劇情腳本規劃與設計
3	Uranus 工具	上課、實機操作	圖片聲音素材下載與製作
4	Uranus 工具	上課、實機操作	Uranus 軟體安裝與組態檔
5	Uranus 工具	上課、實機操作	雲端上傳與下載
6	作品設計與應用	上課、實機操作	圖形處理
7	作品設計與應用	上課、實機操作	動畫製作
8	作品設計與應用	報告	作品檢視與修正
9	作品設計與應用	報告	期中作品評分
10	作品設計與應用	上課、實機操作	亂數與機率
11	作品設計與應用	上課、實機操作	碰撞情況

12	作品設計與應用	上課、實機操作	Timer 元件
13	作品設計與應用	上課、實機操作	沙盒檔案
14	作品設計與應用	上課、實機操作	頁面佈局與自動縮放
15	作品設計與應用	上課、實機操作	作品檢視與修正
16	作品設計與應用	上課、實機操作	作品檢視與修正
17	作品設計與應用	報告	期末作品評分
18	作品設計與應用	報告	期末成果發表

「科目主題」為整門課程之大單元名稱（填寫約 4-6 項主題），「授課進度」為每週上課之小單元名稱

一般能力指標
General Learning Outcomes

一般能力

一、人文與思維

認知：能建立人文、社會科學的基本概念與理論。

情意：能培養欣賞、體悟多元文化與人文內涵之美。

技能：能以人文社會學的知識，建構多元文化理念。

二、內省與關懷

認知：能建立具有創意性的思維與表現。

情意：能建構創意美感與溝通表達的思維。

技能：能開發富創意性的表現方式，運用於生活與工作之中。

三、創意與表達

認知：能檢視自己與群己、環境的關係，進行自我省思。

情意：能形成對群己、環境的關懷產生價值感，成為態度。

技能：能統合內觀反省，建立對群己、環境主動關懷的行為。

四、科學與邏輯

認知：能評析對事物的思維與表述內容結構是否完整。

情意：能養成具有科學邏輯思維的學習方法，進行有效的溝通與表達。

技能：能建立適當工具與方式表述，清楚表達自己的想法。

科目主題對應一般能力/專業能力之涵蓋率（填寫說明）

Coverage Rate of the Course Subject Correspond to the Ordinary Ability and Professional Ability

「科目主題/單元」之能力百分比計算方法依據上方一般能力指標說明，依符合項次累積總百分比，每一科目主題(列)能力上限為 100%。

科目主題 (Course Subject) (填寫 4-6 項主題)	一般能力% (每項合計 100%)				
	General				
	1 人文與思維	2 內省與關懷	3 創意與表達	4 科學與邏輯	合計
中文：專題討論 英文：Topic discussion			100%		100%
中文：Uranus 工具 英文：Uranus tools				100%	100%
中文：作品設計與應用 英文：Work design and application				100%	100%