

表 A10-1 一般及專業理論課程綱要表

系科名稱： <u>資訊管理系</u>			
科目名稱：多媒體製作			
英文科目名稱：Multimedia Manipulating			
學年、學期、學分數：		第一學年、第一學期、3 學分	
先修科目或先備能力：			
<b>教學目標：</b> 1. 培養良好多媒體製作的能力，並可達成獨立作品之創作。 2. 達成良好的合作學習風氣，以增進班上同儕互動之向心力。 3. 訓練資料搜集與理解，以克服隨時面對可能問題之解決。 4. 養成良好的學習態度，並引導多元整合思考問題的能力。			
<b>教材大綱：</b> (1) 多媒體的奧秘；(2) 多媒體的特性；(3) 多媒體製作的開發；(4) Internet 時代網路上的多媒體系統。			
單元主題	內容綱要	教學參考節數	備註
1. 動畫基礎		3	
2. 元件種類與製作		6	
3. 互動影片		9	
4. ActionScript 程式觀念的重要基礎		9	
5. 紙娃娃遊戲設計		9	
6. 偷看漫畫遊戲設計		6	
7. 渡河遊戲設計		4	
8. 打字遊戲設計		4	
9. 碰撞偵測		4	
合計		54	
※教學目標(歸納為四項)：分別為知識(Knowledge)、技能(Skills)、態度(Attitude)、其他各一項 ※單元主題：為各項知能之彙整 ※內容綱要：為各項知能即一般知識、職業知識、態度；專業技術安全知識；專業基礎知識，加上補充之知能(表 4-18 上未列，但為達知識或技能的完整性課程中需教授之能力)，撰寫方式係以不含動詞的知能內容方式呈現 ※三者之關係：教學目標 > 單元主題 > 內容綱要			
檢核項目			是否符合
1. 是否將科目名稱、上課時數及學分數填入本表			是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>
2. 是否將教學目標、綱要名稱或單元名稱填入本表			是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>
3. 所填入的行業知能是否有考慮學生學習的順序性、邏輯性、連貫性、完整性			是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>
4. 除了表 4-16 所敘述的行業知能，是否有考慮到其他的知能，以成為一門完整學科			是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>