

	HAAcABsAGkAYwBhAHQAaQBvAG4ALwBUAEsARQAvAFAAUgBHAC8AUABSAEcAMQAxADAAMABfADAAMQAUAGEAcwBwAHgAPwBhAHkAZQBhAHIAcwBtAHMAAQAxADEAMQAxAA==
--	---

貳、課程教學計畫

一	教學目標	本課程主要介紹電腦動畫的基本原理與基礎技術，學生將學習使用現有平台、軟體或是 Unity/C# 程式來製作動畫遊戲，使學生具備程式設計能力並開發互動媒體應用。																																																																																																				
二	適合修習對象	多媒體網路通訊數位學習碩士在職專班一、二年級																																																																																																				
三	課程內容大綱	<p>(請填寫每週次的授課內容及授課方式)</p> <table border="1" data-bbox="502 436 1428 1406"> <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>課程介紹與程式環境介紹</td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>積木程式設計實作動畫(一)</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>積木程式設計實作動畫(二)</td><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>AE 基本動畫</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>角色與場景</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>AE 動畫實作</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>Cartoon Animator 軟體介紹</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>期中分組報告</td><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>9</td><td>期中分組報告</td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>角色動畫(一)</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>角色動畫(二)</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td>特效與文字動畫</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>Unity 操作</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>UI 與物件配置</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td>Unity 2D 動畫實作(一)</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>Unity 2D 動畫實作(二)</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>17</td><td>期末分組報告</td><td></td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>18</td><td>期末分組報告</td><td>3</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	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	課程介紹與程式環境介紹	3			2	積木程式設計實作動畫(一)		3		3	積木程式設計實作動畫(二)			3	4	AE 基本動畫		3		5	角色與場景		3		6	AE 動畫實作		3		7	Cartoon Animator 軟體介紹		3		8	期中分組報告			3	9	期中分組報告	3			10	角色動畫(一)		3		11	角色動畫(二)		3		12	特效與文字動畫		3		13	Unity 操作		3		14	UI 與物件配置		3		15	Unity 2D 動畫實作(一)		3		16	Unity 2D 動畫實作(二)		3		17	期末分組報告			3	18	期末分組報告	3		
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	課程介紹與程式環境介紹	3																																																																																																				
2	積木程式設計實作動畫(一)		3																																																																																																			
3	積木程式設計實作動畫(二)			3																																																																																																		
4	AE 基本動畫		3																																																																																																			
5	角色與場景		3																																																																																																			
6	AE 動畫實作		3																																																																																																			
7	Cartoon Animator 軟體介紹		3																																																																																																			
8	期中分組報告			3																																																																																																		
9	期中分組報告	3																																																																																																				
10	角色動畫(一)		3																																																																																																			
11	角色動畫(二)		3																																																																																																			
12	特效與文字動畫		3																																																																																																			
13	Unity 操作		3																																																																																																			
14	UI 與物件配置		3																																																																																																			
15	Unity 2D 動畫實作(一)		3																																																																																																			
16	Unity 2D 動畫實作(二)		3																																																																																																			
17	期末分組報告			3																																																																																																		
18	期末分組報告	3																																																																																																				
四	教學方式	<p>有包含者請打✓，可複選)</p> <p>■1. 提供線上課程主要及補充教材</p> <p>■2. 提供線上非同步教學</p> <p>■3. 有線上教師或線上助教</p> <p>■4. 提供面授教學，次數：_3_次，總時數：_9_小時</p> <p>■5. 提供線上同步教學，次數：_3_次，總時數：_9_小時</p> <p><input type="checkbox"/>6. 其它：(請說明)</p>																																																																																																				
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> <ul style="list-style-type: none"> ■ 個人資料 ■ 課程資訊 ■ 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> <ul style="list-style-type: none"> ■ 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 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	線上討論時間: 每周五 20:00~21:00 Email: wenn@niu.edu.tw 互動討論方式: (1) 線上 teams 討論; (2) 學校的數位學習 M 園區平台的討論區; (3) line 課程群組討論
七	作業繳交方式	(有包含者請打✓, 可複選) <input checked="" type="checkbox"/> 1. 提供線上說明作業內容 <input 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	平時成績 16 %: 出缺席與學習情況(問題提問, 依比例計算) 議題討論 18 %: 九次(依比例計算) 線上評量 18 %: 九次(依比例計算) 實作作業 18 %: 九個(個人, 依比例計算) 期中分組 15 %: (線上同步教學+期中面授, 依比例計算) 期末分組 15 %: (線上同步教學+期末面授, 依比例計算)
九	上課注意事項	無