

# 課程名稱 | 海佃電腦應用班

課程屬性 | 台江分校

課程編號 | 1052-1052TI02

授課老師 | 陳俊翔

最高學歷/ 崑山科技大學 資訊傳播系

相關學經歷/ ◎丙級電腦硬體裝修技術士

◎TQC：word、excel、powerpoint、網際網路及行動通訊

◎MOS

2010：Word(專業級)、Excel(專業級)、PowerPoint、Access(大師級)認證

◎動畫設計：Adobe Flash cs5 認證

◎手工皂DIY製作與教學

◎100學年螢火蟲資訊社社長

98年第2學期

海佃國中電腦班助教(電腦初階B班)

延平國中電腦DIY助教(失業不怕!電腦工作室技能培力)

99年第1學期

延平國中電腦DIY助教(電腦DIY 電腦凸槌篇(保養維修重灌自己來))

海佃國中電腦班助教(電腦好好玩-部落格班-我是大文豪)

99年第2學期

延平國中電腦DIY助教(失業不怕!電腦組裝維修證照)

海佃國中電腦班助教(電腦美工設計好好玩 - 海報、DM、卡片、名片我都行)

100年第1學期

海佃國中電腦班助教(電腦好好玩初級)

海佃國中電腦班助教(多媒體好好玩(上))

安順國中電腦班助教(電腦組裝維修達人培訓(上))

◎螢火蟲資訊社 講師

現職/ 電腦DIY個人工作室、大愛皂坊手工皂DIY講師

上課時間 | 每週二晚上07:00-08:50 第一次上課日期 2016年09月06日(星期二)

課程理念



## 關於這一門課：

### 1. 為什麼想開這門課？希望帶領學員共同學習甚麼

隨著電腦的普及程式設計就會顯得無所不在，不管是生活、工作、學習等等都與程式設計有著相關聯，Scratch是一套淺顯易懂的程式語言軟體，所採用的方式是一種堆疊積木的概念來撰寫程式，這是一套簡單又好玩、可以動動腦的軟體，並可以設計出屬於自己的遊戲喔！

### 2. 修此門課需具備什麼條件？

1. 一定要會使用電腦、打字、上網、基本的運算。

### 3. 上課的方式是怎麼進行的？學生可以有什麼收穫？ □

1. 電腦廣播示範，實際上機操作。

※【課程中老師可視學員的需要與學習進度，保有調整課程的權力】

### 4. 如何取得學分？（評量方式）

- (1) 上課作品(40%)
- (2) 心得報告(30%)
- (3) 出席率(30%)

### 5. 備註&推薦書目

[www.myfav.es/mykevin](http://www.myfav.es/mykevin)

使用教材 | 講義

講義費 | 100 元（由各班自行收取）

招生人數 | 25 人（若非課程特殊需求，每班招收人數至少 35 人。）

學分收費 | 2 學分 2000 元（18 週課程/一次上課 2 小時）

週次	上課日期	課程主題	課程內容
1	2016-09-06 晚上07:00~08:50	相見歡	1. 教室環境介紹 2. 課程說明 3. 同學互相認識
2	2016-09-13 晚上07:00~08:50	動漫劇場- 自我介紹1	1. 用Scratch來做小動漫 2. 舞台與角色新增 3. 音效匯入
3	2016-09-20 晚上07:00~08:50	動漫劇場- 自我介紹2	1. 呼叫廣播設定 2. 新增群組角色
4	2016-09-27 晚上07:00~08:50	動漫劇場- 自我介紹3	1. 匯入外部角色 2. 角色廣播設定
5	2016-10-04 晚上07:00~08:50	動漫劇場- 自我介紹4	1. 新增像片集角色 2. 結束設定
6	2016-10-11 晚上07:00~08:50	猴子吃香蕉- 創建互動動畫1	1. 遊戲大綱介紹與素材角色 2. 布置背景與角色 3. 新增音效
7	2016-10-18 晚上07:00~08:50	猴子吃香蕉- 創建互動動畫2	1. 設計舞台程式組件 2. 設計角色程式組件
8	2016-10-25 晚上07:00~08:50	猴子吃香蕉- 創建互動動畫3	1. 設計(掉落物)程式組件1
9	2016-11-01 晚上07:00~08:50	猴子吃香蕉- 創建互動動畫4	1. 設計(掉落物)程式組件2 2. 新增角色(創意應用)
10	2016-11-08 晚上07:00~08:50	互動動牙齒菌作戰- 創建動畫1	1. 新增動物條件控制指令 2. 舞台背景布置

11	2016-11-15 晚上07:00~08:50	互動動牙菌作戰- 創建動畫2	1. 造型變換與程式組件修改
12	2016-11-22 晚上07:00~08:50	互動動牙菌作戰- 創建動畫3	1. 新增角色 2. 程式組件新增
13	2016-11-29 晚上07:00~08:50	走迷宮- 創建動畫1	1. 迷宮遊戲大綱介紹 2. 背景與音效設定
14	2016-12-06 晚上07:00~08:50	走迷宮- 創建動畫2	1. 角色與程式組件設定1
15	2016-12-13 晚上07:00~08:50	走迷宮- 創建動畫3	1. 生命值造型設定
16	2016-12-20 晚上07:00~08:50	分組討論1	1. 同學分組討論設計小遊戲
17	2016-12-27 晚上07:00~08:50	分組討論2	1. 小組開始設計小遊戲
18	2017-01-10 晚上07:00~08:50	分組討論3	1. 完成作品並與同學分享