

淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	手機應用程式開發設計	授課 教師	周建興 CHIEN-HSING CHOU
	THE DEVELOPMENT OF MOBILE-PHONE APPLICATIONS		
開課系級	電機一機器人A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TETEM1A		
系（所）教育目標			
<p>一、教育學生具備機器人工程專業知識以解決電機之相關問題。</p> <p>二、教育學生具備創新思考、能獨立完成所交付任務及具備團隊精神之電機高級工程師。</p> <p>三、教育學生具備前瞻的國際觀及全球化競爭技能以因應現今多元化職場生涯之挑戰。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 具有運用專業知識以解決電機工程問題之能力。</p> <p>B. 具有策劃及執行電機專題研究之能力。</p> <p>C. 具有撰寫電機專業論文之能力。</p> <p>D. 具有創新思考及獨立解決電機相關問題之能力。</p> <p>E. 具有與不同領域人員協調整合之能力。</p> <p>F. 具有前瞻的國際觀。</p> <p>G. 具有領導、管理及規劃之能力。</p> <p>H. 具有終身自我學習成長之能力。</p>			
課程簡介	本課程會簡介有關iPhone、Window Moble與Android等手機平台，相關的手機應用程式設計，以及相關的研究		
	In this course, we introduces the development platforms of Window Mobile, iPhone and Android. Besides, the mobile-phone programming and related researches are also studied in this course		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	手機平台概論	In this course, we introduces the development platforms of Window Introduction of mobile-phone platform	C2	ABEF
2	手機程式設計, 將簡介iPhone,Android,Window Phone等平台之程式開發	Mobile-phone Programming, including iPhone, Android, and window Phone etc.	C3	ABDE
3	手機應用與相關研究分析	The applications and related researches of mobile phone	C4	ABCDF

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	手機平台概論	講述、討論	報告
2	手機程式設計, 將簡介iPhone,Android,Window Phone等平台之程式開發	講述、討論	實作
3	手機應用與相關研究分析	講述、討論	實作、報告

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級基本素養與核心能力	內涵說明
◆ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◆ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◆ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◇ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◆ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◇ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◇ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/02/13~ 101/02/19	手機程式開發課程概論	
2	101/02/20~ 101/02/26	手機遊戲產業分析與遊戲創業分享	
3	101/02/27~ 101/03/04	Apple與手機軟體與周邊商品商機	
4	101/03/05~ 101/03/11	App Store的現況分析	
5	101/03/12~ 101/03/18	電子書與平版電腦之發展	
6	101/03/19~ 101/03/25	Scenario Design, UI Design and Prototyping	
7	101/03/26~ 101/04/01	傳統手機OS與現今主流OS的差異分析	
8	101/04/02~ 101/04/08	Android平台與Google	
9	101/04/09~ 101/04/15	Window Phone與Microsoft	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考試週	
11	101/04/23~ 101/04/29	Android手機程式設計實做演練	
12	101/04/30~ 101/05/06	Android手機程式設計實做演練	

13	101/05/07~ 101/05/13	iPhone手機程式設計實做演練	
14	101/05/14~ 101/05/20	iPhone手機程式設計實做演練	
15	101/05/21~ 101/05/27	Window Phone手機程式設計實做演練	
16	101/05/28~ 101/06/03	Window Phone手機程式設計實做演練	
17	101/06/04~ 101/06/10	手機與研究結合案例分享，期末手機程式成品展示	
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>成績評量方式： 每位修課同學都必須要開發設計一個的手機程式。 課程中會安排同學於上課期間進行實務練習，請準備筆記型電腦（也可兩人一組）。</p> <p>期中報告：報告要開發手機程式主題為何。並設計手機UI與Prototyping 期末評分：就是將該程式撰寫出來，並透過手機或模擬器呈現作為評分標準。</p>		
教學設備	電腦、投影機、其它(智慧型手機與筆記型電腦)		
教材課本	<p>手機程式設計入門與應用 Android、iPhone、Windows Mobile, 陳彥文, 彭亦暄, 旗標出版社</p> <p>iPhone SDK 3 Programming應用程式開發, Raffel & Kikulu, 博碩文化</p> <p>教育部資通課程教材-智慧型行動裝置軟體設計, 陳彥文, 中央大學</p> <p>IPhone創意程式設計家, 林伯全, 文魁出版社</p>		
參考書籍	Windows Mobile 7 Slivelight, XNA 旗標出版社		
批改作業 篇數	2 篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）		
學期成績 計算方式	<p>◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：40.0 %</p> <p>◆期末評量：40.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>		
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址：http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</p>		