

淡江大學 101 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	軟體工程	授課 教師	張峯誠 FENG-CHENG CHANG
	SOFTWARE ENGINEERING		
開課系級	資創系軟工四 A	開課 資料	必修 單學期 3學分
	TPIAB4A		
系 (所) 教育目標			
<p>一、提供學用並進的優質學習環境(Learning Environment)。</p> <p>二、培養具備人文精神與專業倫理之企業人才(Entrepreneurship)。</p> <p>三、發展學生國際經驗(Internationalization)。</p> <p>四、培育資訊軟體及資通訊專業人才(Professionalism)。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 具備程式撰寫、流程規劃及問題解決之能力。</p> <p>B. 具備基礎數學理論素養以及資訊專業數學訓練。</p> <p>C. 具備網路概念、結構、協定等知識及應用於軟體通訊系統之能力。</p> <p>D. 具備資料蒐集、分析及利用軟硬體處理的相關知識及能力。</p> <p>E. 學習並了解資訊系統架構，並具備組合系統以解決問題之能力。</p> <p>F. 具備系統分析、塑模、設計的相關知識及能力。</p> <p>G. 具備利用資訊系統進行管理的相關知識及能力。</p>			
課程簡介	結合基礎資訊系統知識與程式設計經驗，學習如何以工程方式開發高品質軟體。		
	Combining the fundamental knowledge of information systems and the experiences of programming, learn how to develop high quality software by engineering approaches.		

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	了解何謂軟體工程	Learn what is software engineering	C2	EF
2	了解軟體工程的方法與工具	Learn the related software engineering methodologies and tools	P4	EFG
3	結合分析與設計技巧，依照開發流程發展軟體	Develop software by a certain process, including the analysis/design techniques	P4	AEFG

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	了解何謂軟體工程	講述、討論	紙筆測驗、報告、上課表現
2	了解軟體工程的方法與工具	講述、討論、實作、問題解決	紙筆測驗、實作、報告、上課表現
3	結合分析與設計技巧，依照開發流程發展軟體	講述、討論、實作、問題解決	紙筆測驗、實作、報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	
◇ 洞悉未來	
◆ 資訊運用	
◇ 品德倫理	
◆ 獨立思考	
◇ 樂活健康	
◇ 團隊合作	
◇ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/09/10~ 101/09/16	Introduction	
2	101/09/17~ 101/09/23	Software Life Cycle	
3	101/09/24~ 101/09/30	Software Process	
4	101/10/01~ 101/10/07	Software Modeling	
5	101/10/08~ 101/10/14	Unified Modeling Language	
6	101/10/15~ 101/10/21	Identify Requirements	
7	101/10/22~ 101/10/28	Specify Requirements	
8	101/10/29~ 101/11/04	Analysis Phase	
9	101/11/05~ 101/11/11	Design Phase	
10	101/11/12~ 101/11/18	期中考試週	
11	101/11/19~ 101/11/25	Implementation Phase	
12	101/11/26~ 101/12/02	Software Testing	

13	101/12/03~ 101/12/09	Object-oriented Analysis	
14	101/12/10~ 101/12/16	Object-oriented Design	
15	101/12/17~ 101/12/23	Introduction to Design Patterns	
16	101/12/24~ 101/12/30	Case Study (1)	
17	101/12/31~ 102/01/06	Case Study (2)	
18	102/01/07~ 102/01/13	期末考試週	
修課應 注意事項	1. 期中考無故缺席者學期成績扣十分（期末考亦同）。 2. 無正當理由不得補考及補交作業。 3. 出席率不計入學科專業成績計算，但請注意未符合蘭陽校園規定之出席標準者，校園將逕行扣考，導致本科零分計算。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	R. S. Pressman, Software Engineering: A Practitioner's Approach, 7th Ed., International Edition 2010, McGraw-Hill.		
參考書籍	D. A. Gustafson, Schaum's Outline of Theory and Problems of Software Engineering, McGraw-Hill, 2002. E. Gamma et al., Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison Wesley Longman, Inc., 1994.		
批改作業 篇數	3 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	◆出席率： % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉： %		
備考	「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。 ※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。		