

淡江大學 101 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	計算機組織	授課教師	陳伯榮 CHEN PO-ZUNG
	COMPUTER ORGANIZATION		
開課系級	資工三 C	開課資料	必修 單學期 3學分
	TEIXB3C		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、傳授專業知識-教導學生資訊技術的基本原理與應用實務的專業知能。 二、訓練實用技能-教導學生如何執行與驗證各項實驗，其中包括問題之分析與解決方法、資料的蒐集、維護、管理，以及理論的測試。 三、啟發創新思維-教授學生分析、設計、實作與數學等方面的資訊基礎能力，和有解決科學、工程、企業等上各種問題所需要的獨立思考與創新能力。 四、表現人格特質-使學生能以他/她們的忠誠、剛毅、樸實、專注、厚道等個人特質與專業技能獲得主管與同儕認同。 五、培養團隊精神-訓練學生具有組織能力與溝通技術，讓他/她們能具有融入企業團隊的適應力，並具有發揮與指揮團隊力量來解決相關之專案問題。 六、營造國際視野-順應全球化的趨勢，營造國際化的學習環境與機會，教育學生不斷的自我成長，吸收國內外新的知識，在未來的領域中成為一位具有國際視野與領導能力的專業人才。			
系（ 所 ） 核 心 能 力			
A. 具有程式設計、系統軟體與軟體應用的知識，並應用於系統分析、設計與應用的能力。 B. 具有計算機硬體設計、資訊網路與通訊的專業知識，並能應用解決工程問題的能力。 C. 具有資訊工程所需的數學、科學與工程知識的能力。 D. 具有邏輯思考、問題分析、實驗執行、數據解釋與推導演繹的能力，並用於規劃與發展資訊系統。 E. 具備良好的口語與書面之溝通技巧，並具有計畫書撰寫、專案執行與時程管理的能力。 F. 培養團隊合作的精神與能力，並具有專業及倫理的責任。 G. 應用外語能力於學習與交流，並具有國際觀。 H. 具備人文素養，能夠瞭解社會生態及資訊產業發展的派動。 I. 瞭解終身學習的重要，並持續培養自我學習的能力。			
課程簡介	本課程目標如下：1.介紹電腦系統之效益評估方法，2.介紹算數/邏輯單元，定點與浮點數，高速加法器，3. 資料路徑，控制電路與管線，4. 記憶體，快取與虛擬記憶體，5.I/O系統，6.進階電腦架構。		

	The goals of this course 1. Provides a detail perspective on computer system performance, 2. Describes the structure of arithmetic/logic units, include fixed- and floating-point number representations, high speed adder, 3. Data path and control circuits, pipeline, 4. Memory system, cache and virtual memory, 5. I/O system, 6. Advanced architecture.
--	---

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	瞭解評估系統效能之方法，並應用於其他領域	Understanding system performance evaluation and its applications.	C2	ABCDE
2	熟知資料表示法(整數與浮點數)，並設計快速加法器。	Data representation(fixed- and floating-point), and design of fast adder.	C2	ABCDE
3	資料路徑與控制電路設計，管線原理。	Data path and control circuit design, pipe line	C2	ABCDE
4	瞭解電腦系統之記憶體架構，含快取與虛擬記憶體原理與設計方法。	Review of memory architecture, cache memory and virtual memory	C2	ABCDE
5	I/O與介面技巧	Input/Output and interfacing	C2	ABCDE
6	高速電腦之設計原理	Road to higher performance	C2	ABCDE

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	瞭解評估系統效能之方法，並應用於其他領域	講述、討論、問題解決	紙筆測驗
2	熟知資料表示法(整數與浮點數)，並設計快速加法器。	講述、討論、問題解決	紙筆測驗
3	資料路徑與控制電路設計，管線原理。	講述、討論、問題解決	紙筆測驗
4	瞭解電腦系統之記憶體架構，含快取與虛擬記憶體原理與設計方法。	講述、討論、問題解決	紙筆測驗

5	I/O與介面技巧	講述、討論、問題解決	紙筆測驗
6	高速電腦之設計原理	講述、討論、問題解決	紙筆測驗
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			
◆ 資訊應用			
◇ 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	102/02/18~ 102/02/24	Computer System Technology	
2	102/02/25~ 102/03/03	Computer Performance	
3	102/03/04~ 102/03/10	Computer Performance	
4	102/03/11~ 102/03/17	Number Representation	
5	102/03/18~ 102/03/24	Number Representation	
6	102/03/25~ 102/03/31	Adders and Simple ALUs	
7	102/04/01~ 102/04/07	Adders and Simple ALUs	
8	102/04/08~ 102/04/14	Floating-Point Arithmetic	
9	102/04/15~ 102/04/21	Floating-Point Arithmetic	
10	102/04/22~ 102/04/28	期中考試週	
11	102/04/29~ 102/05/05	Data Path and Control	

12	102/05/06~ 102/05/12	Data Path and Control	
13	102/05/13~ 102/05/19	Memory System Design	
14	102/05/20~ 102/05/26	Memory System Design	
15	102/05/27~ 102/06/02	Input/Output and Interfacing	
16	102/06/03~ 102/06/09	Input/Output and Interfacing	
17	102/06/10~ 102/06/16	Road to Higher Performance	
18	102/06/17~ 102/06/23	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦	
教材課本		Behrooz Parhami, Computer Architecture From Microprocessors to Supercomputer,	
參考書籍		David A. Patterson and John L. Hennessy, Computer Organization and Design 4th ed.,	
批改作業 篇數		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：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈test〉：20.0 %	
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。	