淡江大學 101 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	建築程式設計	授課 教師	陳珍誠 CHEN CHEN-CHENG
	COMPUTER PROGRAMMING IN ARCHITECTURAL		
開課系級	建築一碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 1 學分
	TEAXM1A		

系（所）教育目標

- 一、發展建築與都市相關設計、理論與技術研究。
- 二、發展在地、資訊、與永續的建築與都市理論與實務研究。
 1. 在地建築與文化地景。
 2. 資訊文化與數位建築。
 3. 永續環境與建築。
- 三、訓練學生整合學術研究與專業能力。
 1. 訓練學生的學術研究能力。
 2. 訓練學生以設計為專業論述的能力。
 3. 訓練學生整合設計與研究的能力。

系（所）核心能力

- A. 訓練建築與都市相關之設計與研究的專業能力。
- B. 強調設計、理論、與技術兼顧之教學方向與整合能力。
- C. 提昇歷史文化及人文社會之關懷與涵養。
- D. 開闊國際化之視野並與國際接軌。
- E. 探討台灣的建築與都市問題。
- F. 培養數位建築設計與資訊技術運用之能力。
- G. 關注永續環境之建築與都市議題。
- H. 以研究或設計論文反映學生學習的成果。

課程簡介

這是一門基礎的電腦程式介紹課程，旨在教導學生應用電腦程式技術於建築設計的過程中，課程內容涵蓋：關聯式模型、問題解決、電腦繪圖、電腦輔助設計、與設計運算。

	This is a fundamental computer programming course for the architectural students, the purpose of this course is applying programming techniques into architectural design process. Topics include: Associative Modeling, Problem Solving, Computer Graphics, Computer-Aided Design and Design Computation.
--	--

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	1 了解關聯式模型 2 了解程式設計原理 3 了解電腦圖學 4 了解電腦輔助設計 5 了解設計演算	1 Associative Modeling 2 Computer Programming 3 Computer Graphics 4 Computer-Aided Design 5 Design Computation	P6	ABDF

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	1 了解關聯式模型 2 了解程式設計原理 3 了解電腦圖學 4 了解電腦輔助設計 5 了解設計演算	講述、模擬、實作、問題解決	實作、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	102/02/18~ 102/02/24	課程介紹	
2	102/02/25~ 102/03/03	Grasshopper : Surface	
3	102/03/04~ 102/03/10	Grasshopper : Cluster and Fields	
4	102/03/11~ 102/03/17	Grasshopper : Tree and Data Structure	
5	102/03/18~ 102/03/24	Grasshopper : Miscellaneous	
6	102/03/25~ 102/03/31	Processing (Ch. 01-04) : 變數 (Environment)	
7	102/04/01~ 102/04/07	春假	
8	102/04/08~ 102/04/14	Processing (Ch. 05-06) : 疊代 (Iteration)	
9	102/04/15~ 102/04/21	Processing (Ch. 06-07) : 邏輯判斷 (Logic)	
10	102/04/22~ 102/04/28	Processing (Ch. 13-14) : 連續圖形 (Continuous)	
11	102/04/29~ 102/05/05	Processing (Ch. 20-22) : 變數 (Variables)	
12	102/05/06~ 102/05/12	Processing (Ch. 33-34) : 陣列 (Array)	

13	102/05/13~ 102/05/19	Grasshopper : HoopSnake	
14	102/05/20~ 102/05/26	Grasshopper : Kangaroo	
15	102/05/27~ 102/06/02	Processing (Ch. 35-40) : Miscellaneous	
16	102/06/03~ 102/06/09	Processing (Ch. 41-43) : Object (物件)	
17	102/06/10~ 102/06/16	Processing (P.525-545) : 3D	
18	102/06/17~ 102/06/23	VB Script、VB.Net	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦	
教材課本		Grasshopper、Processing手冊。	
參考書籍		Processing : A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, by Casey Reas and Ben Fry, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007。	
批改作業 篇數		4 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： 10.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量： % ◆其他〈作業〉：80.0 %	
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。	