

淡江大學 103 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	物件導向軟體工程	授課 教師	張榮貴
	OBJECT-ORIENTED SOFTWARE ENGINEERING		
開課系級	資工三 P	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TEIXB3P		
系 ( 所 ) 教育目標			
<p>一、通達專業知能。</p> <p>二、熟練實用技能。</p> <p>三、展現創意成果。</p>			
系 ( 所 ) 核心能力			
<p>A. 程式設計應用能力。</p> <p>B. 數學推理演繹能力。</p> <p>C. 資訊系統實作能力。</p> <p>D. 網路技術應用能力。</p> <p>E. 資訊技能就業能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程是在介紹軟體開發的新觀念與實務開發新方法,透過新設計方法實現應用軟體的多屏螢幕設計,如電腦、手機、平板系統。本課程將以學習一個業界新開發平台(Quick Sliver),實際建立一個系統來讓學生獲得實務開發能力,與產業需求技能銜接,讓學生具備就業實務能力。本課程亦會透過專題競賽與獎勵方法讓學習效果更佳。</p>		
	<p>The course is the introduction of new ideas and practice of software development.Using new methods to achieve application software development to support multi-screen design, such as computers, mobile phones and tablet systems. This course will be learning a new industry development platform (Quick Sliver), the actual establishment of a system to allow students to gain practical development capabilities, and industry needs the skills of convergence, so that students have the ability to employment practices.</p>		

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	應用軟體開發實務能力培養	Ability Training to develop application software	P4	E

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	應用軟體開發實務能力培養	講述、討論、實作、問題解決	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	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◆ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◇ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◆ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◆ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◇ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起迄	內容 (Subject/Topics)	備註
1	104/02/24~ 104/03/01	軟體工程與物件導向設計、Quick Sliver(簡稱QS) 介紹及系統安裝與設定、QS 介面介紹	上機展示
2	104/03/02~ 104/03/08	組織架構、部門/員工/角色觀念與實作、許可權概述及設置、說明QS編碼原則及開發編碼原則	學生分組、上機實作
3	104/03/09~ 104/03/15	單元定制-1：欄位命名,欄位類型,實體類型,表單類型,字典自訂,編號設置, 實作建立訂單, 訂單明細	上機實作
4	104/03/16~ 104/03/22	單元定制-2：聯動設置,主單元設置,從屬單元設置,頁面設置,閱讀設置、表單、頁面、按鈕的設置, 實作：建立訂單, 訂單明細	上機實作
5	104/03/23~ 104/03/29	單元定制-3：按鈕設置,事件設置,重複檢查,事件設置,顏色設置。實作：建立請假單	上機實作
6	104/03/30~ 104/04/05	工作流(Work flow)-1：工作流的定制、版本, 節點, 事件, 通知。實作：請假單審核	上機實作
7	104/04/06~ 104/04/12	工作流(Work flow)-2：工作流的制定、加簽, 轉辦, 跳審。實作：請假單審核	上機實作
8	104/04/13~ 104/04/19	QS程式開發-1：QS的前端頁面控制、Json介紹、JavaScript開發方法與控件	上機展示
9	104/04/20~ 104/04/26	QS程式開發-2：QS常用的功能(Javascript方法) 實作：修改請假起迄日時聯動修改請假時數,年度,請假單名稱	上機實作
10	104/04/27~ 104/05/03	期中考試週	
11	104/05/04~ 104/05/10	手機設置：設置手機表單, 列表, 實作手機表單及列表	上機實作
12	104/05/11~ 104/05/17	圖表設置：基礎圖表, 進階圖表。實作：請假單圖表	上機實作
13	104/05/18~ 104/05/24	報表設置：報表、單據的設置。實作：請假單單據、請假單彙整報表	上機實作
14	104/05/25~ 104/05/31	QS其他系統功能：首頁設置、參數管理、字典設置、通知管理、計時器、應用管理、系統監控	上機展示
15	104/06/01~ 104/06/07	QS的資料庫管理：QS資料庫翻譯引擎(JeedSQL)簡介、QS的資料源配置、連接外部資料源	上機展示
16	104/06/08~ 104/06/14	專題製作：各組專題製作與問題討論	專題問題討論與老師協助問題排除
17	104/06/15~ 104/06/21	期末報告：各組上台報告專題與實機展示	實機展示
18	104/06/22~ 104/06/28	期末考試週	
修課應 注意事項		具備基本程式開發能力.具備JavaScript開發能力佳,但非修課必要條件!	

教學設備	電腦
教材課本	教材以講義為主
參考書籍	
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	<p>◆出席率： 30.0 %   ◆平時評量：30.0 %   ◆期中評量：       %</p> <p>◆期末評量：       %</p> <p>◆其他〈專題實作及專題報告〉：40.0 %</p>
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處          首頁〈網址：<a href="http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a>〉業務連結「教師教學          計畫表上傳下載」進入。</p> <p><b>※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。</b></p>