

淡江大學 110 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	電子實驗	授課 教師	周建興 CHIEN-HSING CHOU
	ELECTRONIC EXPERIMENT		
開課系級	電機系電資四 C	開課 資料	實體課程 必修 單學期 1學分
	TETDB4C		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施		
系 (所) 教育目標			
<p>一、教育學生具備數學、科學及工程知識以解決電機之相關問題。</p> <p>二、教育學生能具備獨立完成所指定任務及團隊精神之電機工程師。</p> <p>三、教育學生具備洞悉電機產業趨勢變化，以因應現今多元化職場生涯之挑戰。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 具有運用數學工具配合科學方法以解決電機工程問題之能力。(比重：20.00)</p> <p>B. 具有設計與執行電機實驗及分析與解釋數據之能力。(比重：20.00)</p> <p>D. 具有設計電機工程系統、元件或製程之能力。(比重：25.00)</p> <p>E. 具有電機領域專案管理、溝通技巧、領域整合及團隊合作之能力。(比重：25.00)</p> <p>G. 具有認識時事議題，瞭解工程技術對環境、社會及全球的影響及持續學習之認知。(比重：5.00)</p> <p>H. 具有理解及應用專業倫理，以及對社會責任及智慧財產權之正確認知，並尊重多元觀點。(比重：5.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>2. 資訊運用。(比重：40.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：50.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			
課程簡介	電工實驗介紹有關3D設計, Jetson Nano, AI應用程式設計。		

	In this special topics lab, we introduces the development platforms of 3D design, Jetson Nano, AI applications.
--	---

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	介紹嵌入式系統相關工具	Introduction the tools of Embedded System
2	程式設計	Programing Design

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所) 核心能力	校級 基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	AGH	268	講述、實作	作業、實作
2	認知	ABDE	25	講述、實作	測驗、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/09/22~ 110/09/28	Unity 3D	
2	110/09/29~ 110/10/05	Unity 3D	
3	110/10/06~ 110/10/12	Unity 3D	
4	110/10/13~ 110/10/19	Unity 3D	
5	110/10/20~ 110/10/26	3D列印設計	
6	110/10/27~ 110/11/02	3D列印設計	
7	110/11/03~ 110/11/09	3D列印設計	
8	110/11/10~ 110/11/16	3D列印設計	
9	110/11/17~ 110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~ 110/11/30	Jetson Nano應用	

11	110/12/01~ 110/12/07	Jetson Nano應用	
12	110/12/08~ 110/12/14	Jetson Nano應用	
13	110/12/15~ 110/12/21	Jetson Nano應用	
14	110/12/22~ 110/12/28	Python程式設計	
15	110/12/29~ 111/01/04	Python程式設計	
16	111/01/05~ 111/01/11	Python程式設計程式設計	
17	111/01/12~ 111/01/18	期末專案程式撰寫	
18	111/01/19~ 111/01/25	觀看線上課程撰寫心得(彈性學習)	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦	
教科書與 教材		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 iPhone創意程式設計家, 林伯全, 文魁出版社	
參考文獻		Windows Mobile 6應用與程式開發, 江家頡, 文魁出版社 iPhone SDK 3 Programming應用程式開發, Raffel & Kikulu, 博碩文化	
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： 40.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：10.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %	
備考		「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→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。	