

淡江大學 110 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	行動應用程式開發	授課 教師	邱鈺鈞 YU-JYUN CIOU
	MOBILE APPLICATION PROGRAM DEVELOPMENT		
開課系級	資管三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TLMXB3P		
課程與SDGs 關聯性	SDG5 性別平等 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG17 夥伴關係		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、精進資訊管理知能。 二、提升資訊科技專業。 三、獨立思考邏輯分析。 四、強化團隊合作能力。 五、重視企業資訊倫理。 六、培育全球化世界觀。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 問題分析與關鍵思考。(比重：40.00) C. 資訊系統運用。(比重：20.00) F. 資料庫設計與管理。(比重：20.00) G. 資訊系統分析、設計與整合。(比重：20.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 7. 團隊合作。(比重：20.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			

課程簡介	App Inventor 2 推出圖形化 Android 手機程式開發套件，成為翻轉教學應用工具，包含iOS模擬器應用、AI人工智慧、物聯網、教學機器人以及更方便的地圖來使用。利用 App Inventor 2 做為運算思維學習之工具。
	App Inventor 2 has launched a graphical Android mobile phone program development kit, which has become a flipped teaching application tool, including iOS simulator applications, AI artificial intelligence, Internet of Things, teaching robots and more convenient maps to use. Use App Inventor 2 as a tool for computational thinking learning.

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	著重學生運算思維能力培養，透過電腦科學相關知能的學習，培養邏輯思考、系統化思考等運算思維，並藉由資訊科技之設計與實作，增進運算思維的應用能力、解決問題能力、團隊合作及創新思考能力。	Focus on the cultivation of students' computational thinking ability. Through the learning of computer science related knowledge, cultivate logical thinking, systematic thinking and other computational thinking, and through the design and implementation of information technology, improve the application ability of computational thinking, problem-solving ability, and teamwork And creative thinking ability.

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	技能	ACFG	123578	講述、實作、模擬	測驗、作業、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/09/22~ 110/09/28	課程說明、平台介紹、操作介紹	
2	110/09/29~ 110/10/05	基礎畫面元件(UI介面設計及應用)	
3	110/10/06~ 110/10/12	基礎畫面元件(UI介面設計及應用)	
4	110/10/13~ 110/10/19	基礎畫面元件(UI介面設計及應用)	
5	110/10/20~ 110/10/26	基礎畫面元件(UI介面設計及應用)	

6	110/10/27~ 110/11/02	觸控操作與多媒體互動App介紹	
7	110/11/03~ 110/11/09	觸控操作與多媒體互動App介紹	
8	110/11/10~ 110/11/16	觸控操作與多媒體互動App介紹	
9	110/11/17~ 110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~ 110/11/30	進階應用App(檔案存取、資料庫)	
11	110/12/01~ 110/12/07	進階應用App(檔案存取、資料庫)	
12	110/12/08~ 110/12/14	進階應用App(檔案存取、資料庫)	
13	110/12/15~ 110/12/21	進階應用App(網路資料擷取、OpenData服務應用)	
14	110/12/22~ 110/12/28	進階應用App(網路資料擷取、OpenData服務應用)	
15	110/12/29~ 111/01/04	進階應用App(AI 人工智慧應用)	
16	111/01/05~ 111/01/11	進階應用App(AI 人工智慧應用)	
17	111/01/12~ 111/01/18	期末考試週	
18	111/01/19~ 111/01/25		
修課應 注意事項			
教學設備		電腦	
教科書與 教材		創意App程式設計 App Inventor 2 第二版 / 碁鋒 App Inventor 2 零基礎創意程式設計(第二版)/全華 情境式雲端APP設計-商用雲端APP軟體設計師認證應考指南(使用App Inventor 2)/碁鋒	
參考文獻			
批改作業 篇數		10 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： 20.0 % ◆平時評量：15.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆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。	