

淡江大學 1 1 1 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計與實習 (二)	授課 教師	陳慶帆 CHING-FAN CHEN
	COMPUTER PROGRAMMING(II), RODUCTION AND APPLICATIONS		
開課系級	教科一 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG8 尊嚴就業與經濟發展		
系 ( 所 ) 教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：10.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：55.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：15.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：25.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：15.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：15.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：10.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：10.00)</p>			
課程簡介	這課程主要讓學生設計一些電腦遊戲相關程式，這學期教受app inventor課程，設計一些與教學設計相關的程式。		

	This course concerns with the writing applications of database and programs of computer games, such that students can write programs to implement instructional materials.
--	--

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	1讓學生瞭解基礎程式內容, 方便與程式人員溝通。	The basic program content of letting students understand, help communicate with programmer.
2	2學生可以利用工具, 設計撰寫簡單程式, 並運用到實際教學設計上。	Students can utilize tools, design and write the simple program, and apply to actual Instructional Design Model.
3	3學生應用教學設計方法, 設計一個簡單app應用程式或做簡單控制。	Students apply to the instructional design model, design a simple app application program or control.
4	4利用開放硬體撰寫互動式程式設計	Utilize the open hardware to be written interaction and designed programs

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	ABEF	47	講述、實作	測驗、討論(含課堂、線上)、實作
2	技能	ABCD	1257	講述、實作	測驗、實作
3	技能	ABCDEF	5678	講述、實作	測驗、作業、實作
4	技能	BDF	123	講述、實作	測驗、作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	112/02/13~112/02/19	p5.js操作說明--簡單動態網頁程式設計(1)	
2	112/02/20~112/02/26	p5.js操作說明--簡單動態網頁程式設計(2)	
3	112/02/27~112/03/05	p5.js操作說明--進階繪圖 - 畫布操作與編織複雜圖形(1)	
4	112/03/06~112/03/12	p5.js操作說明--進階繪圖 - 畫布操作與編織複雜圖形(2)	
5	112/03/13~112/03/19	p5.js課程--聲音、圖片與動態網頁互動(1)	

6	112/03/20~ 112/03/26	p5.js課程--聲音、圖片與動態網頁互動(2)	
7	112/03/27~ 112/04/02	教學觀摩週	
8	112/04/03~ 112/04/09	p5.js課程--函數與物件互動 - 建構無法預測的小世界(1)	
9	112/04/10~ 112/04/16	p5.js課程--函數與物件互動 - 建構無法預測的小世界(2)	
10	112/04/17~ 112/04/23	期中考試週	
11	112/04/24~ 112/04/30	p5.js課程--網頁元素(DOM) - 取得文字、數值和其他輸入(1)	
12	112/05/01~ 112/05/07	p5.js課程--網頁元素(DOM) - 取得文字、數值和其他輸入(2)	
13	112/05/08~ 112/05/14	p5.js課程--物件導向與向量 - Class 粒子系統(1)	
14	112/05/15~ 112/05/21	p5.js課程--物件導向與向量 - Class 粒子系統(2)	
15	112/05/22~ 112/05/28	Micro bit與p5.js(1)	
16	112/05/29~ 112/06/04	Micro bit與p5.js(2)	
17	112/06/05~ 112/06/11	上機考試與作品展示	
18	112/06/12~ 112/06/18	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	老師上課Markdown檔案與數位課程錄音教材檔案		
參考文獻			
批改作業 篇數	3 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：30.0 %    ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈作品呈現〉：20.0 %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <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>		