

淡江大學 112 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計與實習 (一)	授課 教師	石庭豪 SHIH, TING-HAO
	COMPUTER PROGRAMMING(I), PRODUCTION 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 SDG9 產業創新與基礎設施		
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			
A. 應用教學設計之能力。(比重：10.00) B. 應用教育資料分析之能力。(比重：10.00) C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：10.00) D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：55.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：15.00) 2. 資訊運用。(比重：25.00) 3. 洞悉未來。(比重：15.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：15.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			
課程簡介	本課程主要在於讓學生瞭解程式設計的基本概念與技能,培養學生如何利用編輯器,設計基礎的互動媒體與應用程式		

	This course is designed to provide students with an understanding of basic programming concepts and skills, and to train students to use editors to design basic interactive media and 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	學習程式設計基本概念	Understand the basics of programming
2	學習簡易程式設計	Learning Basic Program Design
3	學習基本程式設計技能	Understand the basic of programming skills
4	學習多媒體呈現與互動	Learning multimedia presentation and interaction

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	ABCDEF	12345678	講述、實作	測驗、作業、實作
2	認知	BCD	12345678	講述、討論、實作	測驗、作業、實作
3	認知	BD	247	講述、發表、實作	測驗、討論(含課堂、線上)、實作
4	認知	CDF	12345678	講述、發表、實作	測驗、討論(含課堂、線上)、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	112/09/11~ 112/09/17	認識Unity與C# (1)	
2	112/09/18~ 112/09/24	認識Unity與C# (2)	
3	112/09/25~ 112/10/01	變數應用 (1)	
4	112/10/02~ 112/10/08	變數應用 (2)	
5	112/10/09~ 112/10/15	變數應用 (3)	
6	112/10/16~ 112/10/22	if / for 應用 (1)	

7	112/10/23~ 112/10/29	if / for 應用 (2)	
8	112/10/30~ 112/11/05	if / for 應用 (3)	
9	112/11/06~ 112/11/12	期中考試週	
10	112/11/13~ 112/11/19	Unity工具應用 (1)	
11	112/11/20~ 112/11/26	Unity工具應用 (2)	
12	112/11/27~ 112/12/03	Unity工具應用 (3)	
13	112/12/04~ 112/12/10	Unity作品實作 (1)	
14	112/12/11~ 112/12/17	Unity作品實作 (2)	
15	112/12/18~ 112/12/24	Unity作品實作 (3)	
16	112/12/25~ 112/12/31	作品報告	
17	113/01/01~ 113/01/07	作品報告	
18	113/01/08~ 113/01/14	教師彈性教學週(應安排學習活動如補救教學、專題學習或者其他教學內容, 不得放假)	
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、社會參與、人文關懷、問題解決、跨領域		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學, 融入A人文藝術領域) 素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))		
特色教學 課程	遊戲式學習課程 專案實作課程 專題/問題導向(PBL)課程 學習科技(如AR/VR等)融入實體課程		
課程 教授內容	程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動) 邏輯思考 A I 應用		
修課應 注意事項	1.缺課 1/3 期末扣考。 2.老師保留變更課程進度、作業項目、作業內容及作業評分比例的權利。 3.作品請勿抄襲、剽竊		
教科書與 教材	自編教材:簡報、講義、學習單		
參考文獻			

學期成績 計算方式	◆出席率：            %   ◆平時評量：40.0 %   ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉：            %
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>