

淡江大學 112 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	AI與程式語言	授課 教師	石庭豪 SHIH, TING-HAO
	AI AND PROGRAMMING LANGUAGE		
開課系級	教科一 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 1學分
	TDTXB1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系 (所) 教育目標			
<p>一、培育學生具備資訊基本素養。</p> <p>二、鍛鍊學生資訊科技應用之能力。</p> <p>三、建立學生的資訊倫理。</p> <p>四、訓練學生對於資訊相關議題的思考。</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：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：20.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：10.00)</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：5.00)</p>			
課程簡介	介紹人工智慧之概念與應用，介紹Python程式語言以及透過遊戲化學習程式語言與人工智慧素養，本課程除介紹Python外，將以Roblox遊戲程式設計來實作人工智慧之基本應用。		
	This seminar will introduce the concepts and applications of artificial intelligence, as well as the Python programming language. Through gamified learning of programming languages and AI literacy, the course will not only introduce Python, but also use Roblox game programming to implement basic applications of artificial intelligence.		

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. 具備人工智慧相關知識。 2. 學習Python語法。 3. 培養學生具備除錯能力。	1. Artificial intelligence knowledge. 2. Learn Python syntax. 3. Cultivate students has debug 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	認知		12345678	講述、討論、實作、體驗	測驗、作業、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	AI的起源與應用	
2	112/09/18~ 112/09/24	淺談機器學習與深度學習	
3	112/09/25~ 112/10/01	Python 基本概念與程式思維	
4	112/10/02~ 112/10/08	Minecraft 遊戲程式設計	
5	112/10/09~ 112/10/15	製作第一款Minecraft問答遊戲	
6	112/10/16~ 112/10/22	製作Minecraft跑酷遊戲	
7	112/10/23~ 112/10/29	分組討論製作遊戲 (一)	
8	112/10/30~ 112/11/05	分組討論製作遊戲 (二)	
9	112/11/06~ 112/11/12	專題成果報告 (試玩大會)	
10	112/11/13~ 112/11/19		
11	112/11/20~ 112/11/26		
12	112/11/27~ 112/12/03		
13	112/12/04~ 112/12/10		

14	112/12/11~ 112/12/17		
15	112/12/18~ 112/12/24		
16	112/12/25~ 112/12/31		
17	113/01/01~ 113/01/07		
18	113/01/08~ 113/01/14		
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、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	專題/問題導向(PBL)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) A I 應用		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:簡報 採用他人教材:教科書 教材說明: 榮欽科技 (2023)。Python X ChatGPT雙效合一：快速學會最強AI，寫程式更有效率。博碩		
參考文獻	I. J. Goodfellow, Y. Bengio and A. Courville, Deep Learning , MIT Press, 2016.		
學期成績 計算方式	◆出席率： 20.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈作業與課堂互動〉：20.0 %		
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。		