

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	王世緯 WANG, SHIH-WEI
	AI AND PROGRAMMING LANGUAGE		
開課系級	航太一 C	開課 資料	實體課程 必修 單學期 1學分
	TENXB1C		
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、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	本課程主要了解Python 語言的結構語法, 程式設計與專案設計概念與方法, 並且學習程式設計的領域中所謂的解決方案的設計與技巧		
	This course primarily focuses on the structural syntax of the Python language, concepts, and methods of programming and project design, and learning the technique of solution in the field of programming		

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	目標,認識程式設計邏輯與架構設計, 學習 Python 學習框架與語法, AI 認識與應用	The course primarily aims to provide an understanding of the structure syntax of the Python language, concepts and methodologies, and project design. Additionally, it covers learning the design and techniques of solutions within the field of programming, and what is AI and application.
2	將在理論和實踐之間交替進行。	This course will alternate between theory and practice as appropriate.
3	成績將100% 來自定期家庭作業。	Grades will be derived 100% from periodic homework assignments.

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		12567	講述、討論、實作、體驗、模擬	作業、點名
2	技能		25678	講述、實作	作業、點名
3	技能		345678	講述、實作	作業、點名

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	112/09/11~ 112/09/17		
2	112/09/18~ 112/09/24		
3	112/09/25~ 112/10/01		
4	112/10/02~ 112/10/08		
5	112/10/09~ 112/10/15		
6	112/10/16~ 112/10/22		
7	112/10/23~ 112/10/29		
8	112/10/30~ 112/11/05		
9	112/11/06~ 112/11/12		

10	112/11/13~ 112/11/19	Delve in to the universe of programming design. What is the software design & How to do it?	
11	112/11/20~ 112/11/26	Introduction to Python/Pytorch and Project design & Installing and Using Python.	
12	112/11/27~ 112/12/03	Fundamentals of Programming, Flow Control, Functions and Standard Library. PART1	
13	112/12/04~ 112/12/10	Fundamentals of Programming, Flow Control, Functions and Standard Library. PART2	
14	112/12/11~ 112/12/17	Fundamentals of Programming, Flow Control, Functions and Standard Library. PART3	
15	112/12/18~ 112/12/24	The Power of Python: Third-party Packages Part 1	
16	112/12/25~ 112/12/31	The Power of Python: Third-party Packages Part 2	
17	113/01/01~ 113/01/07	Tkinter	
18	113/01/08~ 113/01/14	Learning Reflection and Assignment Discussion	
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、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) 授課教師專業領域教學內容以外，融入其他學科或邀請非此課程領域之專家學者 進行知識(教學)分享		
特色教學 課程	專案實作課程		
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			
教科書與 教材	自編教材:簡報 採用他人教材:簡報		
參考文獻			
學期成績 計算方式	◆出席率： 60.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量：10.0 % ◆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。