

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	蒲帥成 PU, SHUAI-CHENG
	AI AND PROGRAMMING LANGUAGE		
開課系級	日文-C	開課 資料	實體課程 必修 單學期 1學分
	TFJXB1C		
課程與SDGs 關聯性	SDG1 消除貧窮 SDG2 消除飢餓 SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育		
系（所）教育目標			
一、培育學生具備資訊基本素養。 二、鍛鍊學生資訊科技應用之能力。 三、建立學生的資訊倫理。 四、訓練學生對於資訊相關議題的思考。			
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) 4. 品德倫理。(比重：20.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 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：5.00)			
課程簡介	介紹人工智慧之概念與應用，並以Python程式語言來實作各項專題。		
	Introduce the concept and application of artificial intelligence, and use the Python programming language to implement various topics.		

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	一、培育學生具備資訊基本素養。 二、鍛鍊學生資訊科技應用之能力。 三、建立學生的資訊倫理。 四、訓練學生對於資訊相關議題的思考。	1. To cultivate students with basic information literacy. 2. Exercise students' ability to apply information technology.
2	三、建立學生的資訊倫理。 四、訓練學生對於資訊相關議題的思考。	3. Establish students' information ethics. 4. train students to think about information-related issues.

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		12345678	講述、討論、發表、實作	報告(含口頭、書面)、活動參與
2	認知		12345678	講述、討論、發表	實作、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	112/09/11~ 112/09/17	AI的起源與應用簡介、淺談機器學習與深度學習	
2	112/09/18~ 112/09/24	VScode環境介紹與實作	
3	112/09/25~ 112/10/01	VScode虛擬環境建置實作	
4	112/10/02~ 112/10/08	Python IDLE、基本資料型態與簡易輸入輸出	
5	112/10/09~ 112/10/15	遊戲設計介紹I	
6	112/10/16~ 112/10/22	遊戲設計介紹II	
7	112/10/23~ 112/10/29	遊戲設計介紹III	
8	112/10/30~ 112/11/05	網路爬蟲介紹與實作	
9	112/11/06~ 112/11/12	專題報告	
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		
跨領域課程			
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	希望學生能攜帶自身筆電, 可獲得更高的學習效率		
教科書與 教材	自編教材:使用notion自編雲端教材 採用他人教材:書籍		
參考文獻	希娜·瓦帝耶納坦, (2019)邊玩邊學程式設計: 30堂Python創意程式課, 輕鬆掌握 程式語言		
學期成績 計算方式	◆出席率: 50.0 %   ◆平時評量: 35.0 %   ◆期中評量:        % ◆期末評量: 15.0 % ◆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>		