

淡江大學 112 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	計算機概論	授課 教師	簡志宇 JIAN CHIH-YU
	INTRODUCTION TO COMPUTERS		
開課系級	資工進學班一 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TEIXE1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（所）教育目標			
<p>一、通達專業知能。</p> <p>二、熟練實用技能。</p> <p>三、展現創意成果。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 程式設計應用能力。(比重：10.00)</p> <p>B. 數學推理演繹能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 資訊系統實作能力。(比重：30.00)</p> <p>D. 網路技術應用能力。(比重：30.00)</p> <p>E. 資訊技能就業能力。(比重：20.00)</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：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：10.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：10.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：10.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：20.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：10.00)</p>			

課程簡介	本課程主要目標為教授電腦基礎概念，讓學生能瞭解電腦、網路、軟體、硬體等相關原理與電腦科技於各領域之應用，並導入最新科技如物聯網、元宇宙與NFT等概念。
	The main goal of this course is to introduce the basic concept of computer, hardware, software, network and etc. Additionally, some new concept like IOT, metaverse, NFT and etc. will be metioned.

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	介紹與電腦相關的基本知識與應用。	Introduce the basic concept of computer, hardware, software, network and etc.

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	ABCDE	12345678	講述、討論	測驗、作業、討論(含課堂、線上)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	112/09/11~ 112/09/17	簡介與數目系統	
2	112/09/18~ 112/09/24	資料儲存	
3	112/09/25~ 112/10/01	資料運算	
4	112/10/02~ 112/10/08	計算機組織	
5	112/10/09~ 112/10/15	電腦網路與網際網路	
6	112/10/16~ 112/10/22	作業系統	
7	112/10/23~ 112/10/29	演算法	
8	112/10/30~ 112/11/05	程式語言	

9	112/11/06~ 112/11/12	期中考試週	
10	112/11/13~ 112/11/19	軟體工程	
11	112/11/20~ 112/11/26	資料結構	
12	112/11/27~ 112/12/03	抽象資料型態	
13	112/12/04~ 112/12/10	檔案結構	
14	112/12/11~ 112/12/17	資料庫	
15	112/12/18~ 112/12/24	資料壓縮與資訊安全	
16	112/12/25~ 112/12/31	計算理論與人工智慧	
17	113/01/01~ 113/01/07	期末考試週	
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	資訊科技		
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)		
特色教學 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. 應準時到課。 2. 上課應專心聽講, 並積極參與討論。 3. 作業應按時繳交。		
教科書與 教材	採用他人教材:教科書 教材說明: 滄海圖書-計算機概論(第四版)(Forouzan 4/e), ISBN : 9789579282543		
參考文獻			
學期成績 計算方式	◆出席率: 15.0 %   ◆平時評量: 10.0 %   ◆期中評量: 30.0 % ◆期末評量: 30.0 % ◆其他〈助教成績〉: 15.0 %		

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。**