

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計與實習 (二)	授課 教師	陳慶帆 CHING-FAN CHEN
	COMPUTER PROGRAMMING(II), RODUCTION AND APPLICATIONS		
開課系級	教科一 B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB1B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG8 尊嚴就業與經濟發展		
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			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：10.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：55.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)</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：15.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：25.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：15.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：15.00)</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：10.00)</p>			
課程簡介	這課程主要讓學生設計一些電腦遊戲相關程式，這學期教受app inventor課程，設計一些與教學設計相關的程式。		

	This course concerns with the writing applications of database and programs of computer games, such that students can write programs to implement instructional materials.
--	--

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讓學生瞭解基礎程式內容, 方便與程式人員溝通。	The basic program content of letting students understand, help communicate with programmer.
2	2學生可以利用工具, 設計撰寫簡單程式, 並運用到實際教學設計上。	Students can utilize tools, design and write the simple program, and apply to actual Instructional Design Model.
3	3學生應用教學設計方法, 設計一個簡單app應用程式或做簡單控制。	Students apply to the instructional design model, design a simple app application program or control.
4	利用開放硬體撰寫互動式程式設計	Utilize the open hardware to be written interaction and designed programs

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	ABEF	78	講述、實作	測驗、討論(含課堂、線上)、實作
2	技能	ABCD	28	講述、實作	測驗、實作
3	技能	ABCDE	12345678	講述、實作	測驗、作業、實作
4	技能	ABCDEF	12345678	講述、實作	測驗、作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	113/02/19~ 113/02/25	p5.js操作說明--簡單動態網頁程式設計(1)	
2	113/02/26~ 113/03/03	p5.js操作說明--簡單動態網頁程式設計(2)	
3	113/03/04~ 113/03/10	p5.js操作說明--進階繪圖 - 畫布操作與編織複雜圖形(1)	
4	113/03/11~ 113/03/17	p5.js操作說明--進階繪圖 - 畫布操作與編織複雜圖形(2)	
5	113/03/18~ 113/03/24	p5.js課程--聲音、圖片與動態網頁互動(1)	

6	113/03/25~ 113/03/31	p5.js課程--聲音、圖片與動態網頁互動(2)	
7	113/04/01~ 113/04/07	教學觀摩週	
8	113/04/08~ 113/04/14	p5.js課程--函數與物件互動 - 建構無法預測的小世界(1)	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	線上考試與期中作品報告	
11	113/04/29~ 113/05/05	p5.js課程--函數與物件互動 - 建構無法預測的小世界(2)	
12	113/05/06~ 113/05/12	p5.js課程--網頁元素(DOM) - 取得文字、數值和其他輸入(1)	
13	113/05/13~ 113/05/19	p5.js課程--網頁元素(DOM) - 取得文字、數值和其他輸入(2)	
14	113/05/20~ 113/05/26	p5.js課程--物件導向與向量 - Class 粒子系統(1)	
15	113/05/27~ 113/06/02	p5.js課程--物件導向與向量 - Class 粒子系統(2)	
16	113/06/03~ 113/06/09	期末線上考試與期末作品報告	
17	113/06/10~ 113/06/16	期末考試週(本學期期末考試日期 為:113/6/11-113/6/17)	
18	113/06/17~ 113/06/23	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	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)		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:講義、影片		
參考文獻			

學期成績 計算方式	◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈作品呈現〉：30.0 %
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。