

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	資訊概論	授課 教師	劉明澤 LIU, MING-TSE
	INTRODUCTION TO COMPUTERS		
開課系級	會計一 P	開課 資料	實體課程 必修 下學期 2學分
	TLAXB1P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG8 尊嚴就業與經濟發展 SDG9 產業創新與基礎設施		
系（所）教育目標			
一、習得瞭解專業知識。 二、有效學習自我規劃。 三、植基理論契合實務。 四、人際溝通團隊合作。 五、分析問題提供建議。 六、道德知覺全球公民。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 熟悉商管專業的基本知識。(比重：10.00) B. 具備專業知識的表達能力。(比重：10.00) C. 具備資訊蒐集運用的能力。(比重：70.00) D. 具體審辨分析的思考能力。(比重：10.00)			
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：5.00) 4. 品德倫理。(比重：15.00) 5. 獨立思考。(比重：25.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：5.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介	本課程的目的是讓學生瞭解資訊科技的歷史進程、當前發展方向及未來可能產生之影響，同時學習資訊相關觀念用語和程式設計的基本素養，使同學在未來的工作與生活中能無礙的與各領域的人溝通。
	The purpose of this course is to enable students to understand the historical process, current development direction and future impact of information technology. In the mean time, to learn the basic literacy of information-related concepts and programming skill, so that students can communicate with people in various fields without hindrance in the future.

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	使同學能對資訊發展對未來工作與生活可能產生的衝擊能有初步的瞭解及適當的關注。	Enable students to have a preliminary understanding and appropriate attention to the possible impact of information development on future work and life.
2	建立同學物件導向程式設計及視窗型應用程式的基本概念，並通過實作讓同學能對程式設計有進一步的概念。	Establish the basic concepts of object-oriented programming and window-based applications for students, and students can have a further concept of programming through practice.

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	ABCD	12345678	講述、發表	測驗、報告(含口頭、書面)
2	技能	BCD	25678	講述、討論、發表、實作	測驗、討論(含課堂、線上)、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	113/02/19~ 113/02/25	認識物件導向程式設計/陣列	
2	113/02/26~ 113/03/03	類別與封裝	
3	113/03/04~ 113/03/10	繼承與多型	
4	113/03/11~ 113/03/17	函式與參數傳遞	

5	113/03/18~ 113/03/24	陣列的應用	
6	113/03/25~ 113/03/31	視窗程式綜合應用	
7	113/04/01~ 113/04/07	清明連假	
8	113/04/08~ 113/04/14	分組報告	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	通訊與網路	
11	113/04/29~ 113/05/05	網際網路與應用	
12	113/05/06~ 113/05/12	物聯網及智慧城市	
13	113/05/13~ 113/05/19	電子商務	
14	113/05/20~ 113/05/26	資訊安全與倫理	
15	113/05/27~ 113/06/02	資料庫與大數據	
16	113/06/03~ 113/06/09	A.I. 人工智慧	
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	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)		
特色教學 課程	專案實作課程 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) 智慧財產(課程內容教授智慧財產) 邏輯思考 A I 應用		
修課應 注意事項	上下課及繳交報告請準時		
教科書與 教材	採用他人教材:教科書 教材說明: 資訊概論 - 數位時代新趨勢(普林斯頓); 程式設計 - C# 基本功與實務範例 解析(全華)		

參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：25.0 % (含資訊能力測驗成績) ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈實習課〉：25.0 %
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。