

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	林永吉 LIN, YUNG-CHI
	INTRODUCTION TO COMPUTERS		
開課系級	企管一 C	開課 資料	實體課程 必修 下學期 2學分
	TLCXB1C		
課程與SDGs 關聯性	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育 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	(中) 本課程授課對象為大一學生，除強化學生對程式設計、網路管理、網路通訊、多媒體、影像繪圖等基本認識之外，更培養學生懂得善用網路資源，藉以獲得所需之資訊。同時也能對電子商務、電腦病毒與資訊安全等常識有所涉獵，並使學生有足夠的能力去進一步探討或學習更多進階的技巧或應用，最終學生可以將所學的一些軟體技能應用於日常生活中。
	(英) The course is designed for freshmen, not only to enhance their computer knowledge, including programming, network management, network communications, multimedia, video graphics and others, but also to improve their abilities for obtaining desired information from Internet. At the same time, related topics, like e-commerce, computer virus and information security, are introduced such that students can have enough skills for further investigating and learning more advanced techniques or applications. Finally, students can apply those abilities and skills to their daily life.

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培育學生具備資訊基本素養	1,Development of information literacy
2	2鍛鍊學生資訊科技應用之能力	2. Development of computer skills
3	3建立學生的資訊倫理	3. Building up information ethics
4	4訓練學生對於資訊相關議題的思考	4. Training of independent thinking
5	5培養學生團隊合作的能力	5.Development of teamwork and dedication

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、實作	測驗、作業
2	技能	C	2	講述、實作	作業
3	認知	C	2	講述	測驗
4	技能	C	2	講述、實作	測驗、作業
5	技能	C	2	講述、發表、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	課程簡介、App Inventor與Android基礎	第1,2章
2	113/02/26~ 113/03/03	228國定假日	
3	113/03/04~ 113/03/10	變數、運算子與運算式(公布正式選課名單)	第3,4章
4	113/03/11~ 113/03/17	使用介面設計—程序、條件判斷(交第1篇報告)	第5,6章
5	113/03/18~ 113/03/24	迴圈結構、陣列	第7,8章
6	113/03/25~ 113/03/31	多螢幕 App與日期/時間組件	第9章
7	113/04/01~ 113/04/07	教學行政觀摩日(放假一天)	
8	113/04/08~ 113/04/14	用手機瀏覽我的網站	
9	113/04/15~ 113/04/21	啟動內建App、網路與地圖組件(交第2篇報告)	第10章
10	113/04/22~ 113/04/28	期中考週	
11	113/04/29~ 113/05/05	繪圖、動畫與多媒體	第11章
12	113/05/06~ 113/05/12	遊戲程式設計	第12章
13	113/05/13~ 113/05/19	檔案、資料庫與語音	第13章
14	113/05/20~ 113/05/26	定位服務、相機與感測器(交第3篇報告)	第14章
15	113/05/27~ 113/06/02	統計圖表、旅遊景點導覽和旅遊資訊	第15章
16	113/06/03~ 113/06/09	AI人工智慧和藍牙(繳交網頁作業截止)	第16章
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) 邏輯思考
修課應 注意事項	1.準時出席，依課程進度上網填寫上傳每週作業。(本學期 共10次計分) 2.相關程式及資料置於教學網站，請自行下載。
教科書與 教材	自編教材:講義 採用他人教材:教科書 教材說明: 1.App Inventor 2程式設計與應用(第五版)，全華圖書股份有限公司，2022年5月出版。 2.計算機概論:一手掌握科技新知(第九版)，全華研究室等譯著，全華圖書股份有限公司，2023年4月出版。 3.參考資料(置於教學網站 https://pc.health999.net)
參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：40.0 % (含資訊能力測驗成績) ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：25.0 % ◆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。