

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	進階程式設計	授課 教師	梁恩輝 LIANG EN-HUI
	ADVANCED COMPUTER PROGRAMMING		
開課系級	資管三 C	開課 資料	實體課程 必修 下學期 2學分
	TLMXB3C		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施		
系 (所) 教育目標			
<p>一、精進資訊管理知能。</p> <p>二、提升資訊科技專業。</p> <p>三、獨立思考邏輯分析。</p> <p>四、強化團隊合作能力。</p> <p>五、重視企業資訊倫理。</p> <p>六、培育全球化世界觀。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 問題分析與關鍵思考。(比重：5.00)</p> <p>B. 企業基礎與實務知識。(比重：5.00)</p> <p>C. 資訊系統運用。(比重：5.00)</p> <p>D. 程式設計。(比重：65.00)</p> <p>E. 網路系統規劃。(比重：5.00)</p> <p>F. 資料庫設計與管理。(比重：5.00)</p> <p>G. 資訊系統分析、設計與整合。(比重：5.00)</p> <p>H. 專案管理。(比重：5.00)</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：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</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：30.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：5.00)</p>			

8. 美學涵養。(比重：5.00)

課程簡介	討論物件導向設計概念及物件導向程式語言Java
	Discussion about the concept of Object Oriented Design and Object Oriented Programming Language Java

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	學生學習物件導向設計概念及物件導向程式語言Java	Students learn the concept of Object Oriented Design and Object Oriented Programming language Java
2	討論物件導向設計概念及物件導向程式語言Java	Discussion about the concept of Object Oriented Design and Object Oriented Programming Language Java
3	討論物件導向設計概念及物件導向程式語言Java	Discussion about the concept of Object Oriented Design and Object Oriented Programming Language Java
4	討論物件導向設計概念及物件導向程式語言Java	Discussion about the concept of Object Oriented Design and Object Oriented Programming Language Java

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	ABCDEFGH	12345678	講述、討論	測驗、作業、實作
2	認知	ABCDEFGH	12345678	講述	測驗、作業、實作
3	認知	ABCDEFGH	12345678	講述	測驗、作業
4	認知	ABCDEFGH	12345678	講述	測驗、作業

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	113/02/19~ 113/02/25	Inheritance	

2	113/02/26~ 113/03/03	Polymorphism	
3	113/03/04~ 113/03/10	Polymorphism	
4	113/03/11~ 113/03/17	Polymorphism	
5	113/03/18~ 113/03/24	Interface	
6	113/03/25~ 113/03/31	Exception Handling	
7	113/04/01~ 113/04/07	Exception Handling	
8	113/04/08~ 113/04/14	GUI Components	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	String, Characters and Regular Expressions	
11	113/04/29~ 113/05/05	String, Characters and Regular Expressions	
12	113/05/06~ 113/05/12	Recursion	
13	113/05/13~ 113/05/19	Searching and Sorting	
14	113/05/20~ 113/05/26	Searching and Sorting	
15	113/05/27~ 113/06/02	Generic Collections	
16	113/06/03~ 113/06/09	Generic Classes and Methods	
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、問題解決		
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) 邏輯思考		

修課應注意事項	本課程為程式撰寫課程
教科書與教材	採用他人教材:教科書
參考文獻	
學期成績計算方式	<p>◆出席率： % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 %</p> <p>◆期末評量：40.0 %</p> <p>◆其他〈作業〉：10.0 %</p>
備考	<p>「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。</p> <p>※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。</p>