

淡江大學 113 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	基礎程式設計	授課 教師	鄭元成 CHENG, YUAN CHENG
	FUNDAMENTALS OF COMPUTER PROGRAMMING		
開課系級	資管一 B	開課 資料	實體課程 必修 上學期 2學分
	TLMXB1B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：10.00)</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：10.00)</p>			

8. 美學涵養。(比重：5.00)

課程簡介	本課程授課對象為大一學生，建立學生程式設計的邏輯方法與基本實作能力，並且透過課程的學習能將生活中的常見問題用資訊化的方式來解決。
	This course is aimed at first-year college students. It aims to build students' logical methods and basic implementation abilities in programming. Through course study, students can use information technology to solve common problems in 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	建立學生基本的程式設計能力	Build students' basic programming skills
2	訓練學生邏輯思考能力	Train students' logical thinking ability

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	CDH	2378	講述、實作	測驗、作業、實作
2	認知	ABEFG	12456	講述、討論、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	113/09/09~ 113/09/15	課程簡介	
2	113/09/16~ 113/09/22	認識JAVA	
3	113/09/23~ 113/09/29	變數	
4	113/09/30~ 113/10/06	輸入與輸出	
5	113/10/07~ 113/10/13	運算式	
6	113/10/14~ 113/10/20	邏輯設計	

7	113/10/21~ 113/10/27	分支指令I	
8	113/10/28~ 113/11/03	分支指令II	
9	113/11/04~ 113/11/10	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	113/11/11~ 113/11/17	迴圈I	
11	113/11/18~ 113/11/24	迴圈II	
12	113/11/25~ 113/12/01	迴圈III	
13	113/12/02~ 113/12/08	一維陣列	
14	113/12/09~ 113/12/15	二維陣列	
15	113/12/16~ 113/12/22	函數I	
16	113/12/23~ 113/12/29	函數II	
17	113/12/30~ 114/01/05	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/01/06~ 114/01/12	教師彈性教學週(原則上不上實體課程, 教師得安排教學活動或期末評量等)	
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	無		
教科書與 教材	自編教材:簡報、講義 採用他人教材:教科書、簡報 教材說明: 最新JAVA程式語言, 施威銘研究室, 旗標出版		
參考文獻	JAVA11程式語言學習手冊, 陳會安, 全華出版		

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