

淡江大學 113 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	進階程式設計	授課 教師	周清江 CHICHANG JOU
	ADVANCED COMPUTER PROGRAMMING		
開課系級	資管三 C	開課 資料	實體課程 必修 上學期 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

本課程教授以物件導向程式設計為基礎的圖形化使用者介面系統實作，課程中將採用 Java 語言。

This course provides basic Graphical User Interface programming concepts and practices, based on object-oriented programming. Java will be the programming language taught.

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	物件導向程式設計基本概念	basic programming concepts about object-oriented programming
2	圖形化使用者介面程式設計	practices about GUI programming

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、實作	測驗、實作
2	技能	ABCDEFGH	12345678	講述、實作	測驗、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	Review	
2	113/09/16~ 113/09/22	物件與類別	
3	113/09/23~ 113/09/29	繼承與多型	
4	113/09/30~ 113/10/06	抽象類別與介面	
5	113/10/07~ 113/10/13	JavaFX 基礎	

6	113/10/14~ 113/10/20	JavaFX 基礎	
7	113/10/21~ 113/10/27	事件驅動程式設計	
8	113/10/28~ 113/11/03	事件驅動程式設計	
9	113/11/04~ 113/11/10	期中考試週	
10	113/11/11~ 113/11/17	事件驅動程式設計	
11	113/11/18~ 113/11/24	UI 控制與多媒體	
12	113/11/25~ 113/12/01	UI 控制與多媒體	
13	113/12/02~ 113/12/08	UI 控制與多媒體	
14	113/12/09~ 113/12/15	二位元 I/O	
15	113/12/16~ 113/12/22	二位元 I/O	
16	113/12/23~ 113/12/29	遞迴(期末上機考)	
17	113/12/30~ 114/01/05	元旦(放假)	
18	114/01/06~ 114/01/12	彈性教學週(遠距)	
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			
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	上課 10 分鐘後未到視為缺課, 2 次病假、事假視為 1 次缺席		
教科書與 教材	採用他人教材:教科書、簡報 教材說明: Introduction to Java Programming and Data Structures, 12th Edition, Liang, Pearson		
參考文獻	Java Programming 相關書籍		

學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 %   ◆平時評量：25.0 %   ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：35.0 % ◆其他〈 〉：        %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※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。</b>