

淡江大學 113 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	科技進化	授課 教師	周厚文 JOU, HOWWEN
	EVOLUTION OF TECHNOLOGIES		
開課系級	全球科技進學 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TNUZE0A		
課程與SDGs 關聯性	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			
讓學生瞭解科技發展的概況以及其對人類社會、環境及全球各種可能造成的影響和衝擊，並希望能透過課程的設計，希望於本科系專業知識領域之外，亦能增加基礎科技知識，培養學生分析與解決問題的能力，與提高同學們主動學習的意願，建立審慎的學習態度，更有助於未來的學業及生涯規劃。			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：20.00) 2. 資訊運用。(比重：10.00) 3. 洞悉未來。(比重：20.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 6. 樂活健康。(比重：10.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			
課程簡介	本課程希望能讓學生瞭解顯示技術,虛擬/擴增/混合實境技術,AI人工智慧,區塊鏈,虛擬貨幣,以太坊,智能合約,奇亞幣Chia,NFTs加密藝術,自駕車技術,物聯網,"影像置換"技術,全像術等等之科技內容.並希望藉由本課程讓學生上台報告並告之注意事項.		
	The purpose(s) of this course is to let the students know about the display technology, the VR, AR, and MR technology, the AI, the blockchain, the crypto currency, the Ethernet, the smart contract, the Chia, the NFTs, the self-driving car technology, the IOT, the "FakeApp", the hologram technology and so on. And the students can learn the presentation skills.		

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	能讓學生瞭解顯示技術,虛擬/擴增/混合實境技術,AI人工智慧,區塊鏈,虛擬貨幣,以太坊,智能合約,NFTs加密藝術,自駕車技術,物聯網,"影像置換"技術,全像術等等之科技內容,並希望藉由本課程讓學生上台報告並告之注意事項	The purpose(s) of this course is to let the students know about the display technology, the VR, AR, and MR technology, the AI, the blockchain, the crypto currency, the Ethernet, the smart contract, the Chia, the NFTs, the self-driving car technology, the IOT, the "FakeApp", the hologram technology and so on. And the students can learn the presentation skills.

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		12345678	講述、討論、發表	作業、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	113/09/09~ 113/09/15	課程介紹及分組	
2	113/09/16~ 113/09/22	顯示技術	
3	113/09/23~ 113/09/29	區塊鏈/以太坊/smart contract	
4	113/09/30~ 113/10/06	虛擬貨幣/以太坊/Chia/NFTs	
5	113/10/07~ 113/10/13	VR/AR/MR	
6	113/10/14~ 113/10/20	Hololens 2.0	
7	113/10/21~ 113/10/27	人工智慧AI (1)	
8	113/10/28~ 113/11/03	人工智慧AI (2)	
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	分組報告	
11	113/11/18~ 113/11/24	自駕車技術/分組報告	

12	113/11/25~ 113/12/01	物聯網(1)/分組報告	
13	113/12/02~ 113/12/08	物聯網(2)/分組報告	
14	113/12/09~ 113/12/15	FakeApp(1)/分組報告	
15	113/12/16~ 113/12/22	FakeApp(2)/分組報告	
16	113/12/23~ 113/12/29	全像術(1)/分組報告	
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		自主學習、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		邏輯思考 A I 應用	
修課應 注意事項		平時評量成績包含隨堂作業,課堂討論及上台報告	
教科書與 教材		自編教材:簡報 採用他人教材:影片	
參考文獻		以教師自編教材為主,另,學生可自行參考"書籍 touch NEXT 20 years and after-財富、生命與智慧, 在未來20年及之後的面 貌VisionsVisions-How Sicence will Revolutionized the 21st Century, Michio Kaku	
學期成績 計算方式		◆出席率: 10.0 % ◆平時評量: 30.0 % ◆期中評量: 30.0 % ◆期末評量: 30.0 % ◆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。	