

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	PROGRAM DESIGN		
開課系級	資傳一 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（所）教育目標			
一、強化專業知識與倫理。 二、訓練實務知能與技能。 三、開發創意思維與潛能。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：5.00) B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00) C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：75.00) D. 能善用美學知識與創造力。(比重：5.00) E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00) F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：5.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：20.00) 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：5.00) 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	本課程旨在讓學生掌握 JavaScript 基礎程式設計概念與應用能力。課程內容涵蓋變數與資料型別、條件判斷、迴圈、函式、陣列及物件的基本操作，並介紹如何在瀏覽器中運行 JavaScript 程式。透過實作練習，學生將學會撰寫簡單的互動式網頁程式。課程目標是培養學生的程式設計邏輯與解決問題的能力，為進階的前端開發課程奠定基礎。				
	This course aims to help students master the basic concepts and applications of JavaScript programming. The curriculum covers variables and data types, conditional statements, loops, functions, arrays, and basic object operations, as well as running JavaScript programs in browsers. Through hands-on exercises, students will learn to write simple interactive web programs. The goal is to develop students' programming logic and problem-solving skills, laying a solid foundation for advanced front-end development courses.				
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	以減少認知負荷為基礎利用Scratch工具讓非理工學生瞭解程式語法			Using Scratch tool to understand the programming language base on Cognitive Loading Theory.	
2	學習Java script 基礎程式設計			To learn the Java script language.	
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	ABCDEF	12345678	講述、實作	測驗、作業、實作
2	技能	ABCDEF	12345678	講述、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	114/02/17~114/02/23	資傳系學生如何學習程式語言及未來的發展			
2	114/02/24~114/03/02	認識MIT Scratch程式學習工具			
3	114/03/03~114/03/09	變數及運算式及任務問題解決			
4	114/03/10~114/03/16	簡單判斷式語法			

5	114/03/17~ 114/03/23	判斷式語法任務問題解決	
6	114/03/24~ 114/03/30	進階巢狀判斷式語法	
7	114/03/31~ 114/04/06	進階判斷式語法任務問題解決	
8	114/04/07~ 114/04/13	簡單迴圈語法	
9	114/04/14~ 114/04/20	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	114/04/21~ 114/04/27	期中考題檢討	
11	114/04/28~ 114/05/04	簡單迴圈語法任務問題解決	
12	114/05/05~ 114/05/11	進階迴圈語法及條件式迴圈	
13	114/05/12~ 114/05/18	亂數的應用	
14	114/05/19~ 114/05/25	亂數產生遊戲練習	
15	114/05/26~ 114/06/01	計時器的應用	
16	114/06/02~ 114/06/08	綜合練習	
17	114/06/09~ 114/06/15	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/06/16~ 114/06/22	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		遊戲式學習課程 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)	
修課應 注意事項		缺課三次成績以零分計	
教科書與 教材		自編教材:簡報、講義	

參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆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。