

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計與實習 (二)	授課 教師	陳慶帆 CHING-FAN CHEN
	COMPUTER PROGRAMMING(II), RODUCTION AND APPLICATIONS		
開課系級	教科一 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG8 尊嚴就業與經濟發展		
系 (所) 教 育 目 標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 應用教學設計之能力。(比重：10.00) B. 應用教育資料分析之能力。(比重：10.00) C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：10.00) D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：55.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：15.00) 2. 資訊運用。(比重：25.00) 3. 洞悉未來。(比重：15.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：15.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			
課程簡介	這課程主要讓學生設計一些電腦遊戲相關程式，這學期教受app inventor課程，設計一些與教學設計相關的程式。		

	This course concerns with the writing applications of database and programs of computer games, such that students can write programs to implement instructional materials.
--	--

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	1讓學生瞭解基礎程式內容, 方便與程式人員溝通。	The basic program content of letting students understand, help communicate with programmer.
2	2學生可以利用工具, 設計撰寫簡單程式, 並運用到實際教學設計上。	Students can utilize tools, design and write the simple program, and apply to actual Instructional Design Model.
3	3學生應用教學設計方法, 設計一個簡單app應用程式或做簡單控制。	Students apply to the instructional design model, design a simple app application program or control.
4	利用開放硬體撰寫互動式程式設計	Utilize the open hardware to be written interaction and designed programs

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	ABEF	134567	講述、實作	測驗、討論(含課堂、線上)、實作
2	技能	ABCDEF	12345678	講述、實作	測驗、實作
3	技能	ABCDEF	12345678	講述、實作	測驗、作業、實作
4	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	p5.js操作說明--簡單動態網頁程式設計(1)	
2	114/02/24~ 114/03/02	p5.js操作說明--簡單動態網頁程式設計(2)	
3	114/03/03~ 114/03/09	p5.js操作說明--進階繪圖 - 畫布操作與編織複雜圖形(1)	
4	114/03/10~ 114/03/16	p5.js操作說明--進階繪圖 - 畫布操作與編織複雜圖形(2)	
5	114/03/17~ 114/03/23	p5.js課程--聲音、圖片與動態網頁互動(1)	

6	114/03/24~ 114/03/30	p5.js課程--聲音、圖片與動態網頁互動(2)	
7	114/03/31~ 114/04/06	教學行政觀摩日(放假)	
8	114/04/07~ 114/04/13	p5.js課程--函數與物件互動 - 建構無法預測的小世界(1)	
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	線上考試與期中作品報告	
11	114/04/28~ 114/05/04	p5.js課程--函數與物件互動 - 建構無法預測的小世界(2)	
12	114/05/05~ 114/05/11	p5.js課程--網頁元素(DOM) - 取得文字、數值和其他輸入(1)	
13	114/05/12~ 114/05/18	p5.js課程--網頁元素(DOM) - 取得文字、數值和其他輸入(2)	
14	114/05/19~ 114/05/25	p5.js課程--物件導向與向量 - Class 粒子系統(1)	
15	114/05/26~ 114/06/01	p5.js課程--物件導向與向量 - Class 粒子系統(2)	
16	114/06/02~ 114/06/08	p5.js課程--物件導向與向量 - Class 粒子系統(3)	
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		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			
教科書與 教材		自編教材:講義、影片	
參考文獻			

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