

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動程式設計	授課 教師	(多位教師合開) 陳慶帆 CHING-FAN CHEN
	INTERACTIVE LEARNING MATERIALS DESIGN		
開課系級	教科二P	開課 資料	以實整虛課程 選修 單學期 3學分
	TDTXB2P		
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			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：20.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：15.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：15.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：20.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：15.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：15.00)</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：15.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：25.00)</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：15.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：10.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：10.00)</p>			
課程簡介	<p>本課程將針對codepen 為學習工具，結合html基礎以及Action script進行系統開發之學習應用，將透過專題導向之方式，培養學生獨立完成程式設計之實務應用能力。</p>		

	This course introduces codepen , html and action script. The learners are expected to have the ability to develop and design interactive e-learning program after the course.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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	本課程將以上機實作方式，針對製作互動式程式工具進行教學，期能培養學生應用數位學習理論於實務系統開發之能力。	The course aims to help students familiar with the interactive programming tools and have the ability to implement the interactive programming tools for developing learning system after the course.

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、發表、實作	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	學期課程概要、學生個人資料與建檔與軟體簡介	
2	114/02/24~114/03/02	單元一 html中結構與元素	
3	114/03/03~114/03/09	單元二 CSS簡單設定(1)	
4	114/03/10~114/03/16	單元二 利用cursor AI導入設計/CSS簡單設定(2)	
5	114/03/17~114/03/23	單元三 css定位與排列實作(1)	
6	114/03/24~114/03/30	單元三 利用cursor AI導入設計/css定位與排列實作(2)	線上非同步教學
7	114/03/31~114/04/06	教學行政觀摩日(放假)	
8	114/04/07~114/04/13	單元四 履歷表實作(1)	
9	114/04/14~114/04/20	期中實作作業報告	
10	114/04/21~114/04/27	單元四 利用cursor AI導入設計/履歷表實作	
11	114/04/28~114/05/04	單元五使用sass迴圈與內容網頁	

12	114/05/05~ 114/05/11	單元五 利用cursor AI導入設計/使用sass迴圈與內容網頁	線上非同步教學
13	114/05/12~ 114/05/18	單元六 CSS動畫基礎與滑鼠互動	
14	114/05/19~ 114/05/25	單元六 利用cursor AI導入設計/CSS動畫基礎與滑鼠互動	
15	114/05/26~ 114/06/01	單元七寫一座美麗城市 (繪圖)	
16	114/06/02~ 114/06/08	單元七寫一座美麗城市 (繪圖)	
17	114/06/09~ 114/06/15	期末考/期末作業報告	
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) 邏輯思考		
修課應 注意事項	需要有程式設計基本概念		
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〈作業報告〉: 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。		