

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位科技與 A I 應用	授課 教師	張應華 YING-HUA CHANG
	DIGITAL TECHNOLOGY AND AI APPLICATION		
開課系級	財金一 A	開課 資料	遠距課程 必修 下學期 2學分
	TLBXB1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、習得瞭解專業知識。 二、有效學習自我規劃。 三、植基理論契合實務。 四、人際溝通團隊合作。 五、分析問題提供建議。 六、道德知覺全球公民。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 熟悉商管專業的基本知識。(比重：10.00) B. 具備專業知識的表達能力。(比重：10.00) C. 具備資訊蒐集運用的能力。(比重：70.00) D. 具體審辨分析的思考能力。(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：10.00) 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：15.00) 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	本課程除了培養學生對電腦硬體、電腦軟體和電腦網路等基本認識之外，更促使學生了解試算表、資料庫、多媒體應用、系統分析與設計和程式語言。同時也介紹電子商務、雲端服務、資訊安全和資訊倫理與法律等常識，並使學生有足夠的能力去進一步探討或學習更多進階的技巧或應用，以至於學生可以將所學的一些資訊技能應用於日常生活中。
	The course is not only training students computer knowledge, including computer hardware, software applications and computer network, but also to encourage students to understand spreadsheets, databases, multimedia applications, systems analysis and design and programming languages. Besides, like e-commerce, cloud services, information security and IT ethics and law, are introduced such that students can have enough skills for further investigating and learning more advanced techniques or applications. Students can apply information abilities and skills to their daily life.

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	培育學生具備資訊基本素養、鍛鍊學生資訊科技應用之能力、建立學生的資訊倫理	Development of information literacy, Development of computer skills, Building up information ethics

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	ABCD	12345678	講述、討論	測驗、作業

授課進度表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備 註 (請註明為同步、非同步課程)
1	114/02/17~ 114/02/23	課程簡介與期末學習成績評量方式說明	
2	114/02/24~ 114/03/02	程式基本概念與開發環境	
3	114/03/03~ 114/03/09	資料型別與變數	
4	114/03/10~ 114/03/16	程式基本結構	
5	114/03/17~ 114/03/23	程式實例探討與解析	
6	114/03/24~ 114/03/30	流程控制-選擇結構 if else	

7	114/03/31~ 114/04/06	程式實例探討與解析	
8	114/04/07~ 114/04/13	流程控制-重複結構 for迴圈	
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	流程控制-重複結構 while迴圈	
11	114/04/28~ 114/05/04	流程控制-重複結構 do while迴圈	
12	114/05/05~ 114/05/11	程式實例探討與解析	
13	114/05/12~ 114/05/18	陣列的運用(一)陣列的建立及存取	
14	114/05/19~ 114/05/25	程式實例探討與解析	
15	114/05/26~ 114/06/01	陣列的運用(二)多維陣列	
16	114/06/02~ 114/06/08	程式實例探討與解析	
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	C#程式設計線上總複習	
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) 邏輯思考	
修課應 注意事項			
教科書與 教材		採用他人教材:教科書 教材說明: Visual C# 2017 基礎必修課, 蔡文龍/歐志信/張傑瑞/何叡 著 吳明哲 策劃, 2017	
參考文獻		Visual C# 2017程式設計經典, 蔡文龍 著 吳明哲 策劃, 碁峰資訊, 2017	

學期成績 計算方式	◆出席率： % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈實習成績〉：20.0 %
備 考	1. 「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。 2. 依「專科以上學校遠距教學實施辦法」第2條規定：「本辦法所稱遠距教學課程，指每一科目授課時數二分之一以上以遠距教學方式進行」。 3. 依「淡江大學數位教學施行規則」第3條第2項，本校遠距教學課程須為「於本校遠距教學平台或同步視訊系統進行數位教學之課程。授課時數包含課程講授、師生互動討論、測驗及其他學習活動之時數」。 4. 如有課程臨時異動(含遠距教學、以實整虛課程之上課時間及教室異動)，請依規定向教務處提出申請。 ※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。