

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	行動APP敏捷開發管理實務	授課 教師	鄭元成 CHENG, YUAN CHENG
	AGILE METHODOLOGY FOR MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT		
開課系級	資管三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TLMXB3P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、精進資訊管理知能。 二、提升資訊科技專業。 三、獨立思考邏輯分析。 四、強化團隊合作能力。 五、重視企業資訊倫理。 六、培育全球化世界觀。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 問題分析與關鍵思考。(比重：5.00) B. 企業基礎與實務知識。(比重：5.00) C. 資訊系統運用。(比重：5.00) D. 程式設計。(比重：40.00) E. 網路系統規劃。(比重：5.00) F. 資料庫設計與管理。(比重：15.00) G. 資訊系統分析、設計與整合。(比重：5.00) H. 專案管理。(比重：20.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：5.00) 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：30.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：15.00)			

8. 美學涵養。(比重：5.00)					
課程簡介	本課程以Kotlin進行Android開發設計，以多種實務範例進行循序學習，課學生可以從零到有完成自己的APP。				
	This course focuses on Android development using Kotlin, featuring progressive learning through various practical examples. Students can build their own apps from scratch.				
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	學習GIT管理程式碼			Learn to use GIT to manage code.	
2	APP專案的設計規劃			Design planning of APP project	
3	Kotlin實作APP			Implement APP using Kotlin	
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	BDH	25	講述、實作	實作
2	情意	ABCEG	123468	講述、實作	作業、報告(含口頭、書面)
3	技能	CDEFG	247	講述、實作	實作、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	114/02/17~114/02/23	課程介紹、Android Studio安裝與Git			
2	114/02/24~114/03/02	二二八紀念日放假			
3	114/03/03~114/03/09	專案建立與介面設計			

4	114/03/10~ 114/03/16	Activity與元件生命週期	
5	114/03/17~ 114/03/23	訊息提示元件與清單應用	
6	114/03/24~ 114/03/30	View操作教學	
7	114/03/31~ 114/04/06	教學觀摩周	
8	114/04/07~ 114/04/13	同步與非同步執行	
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	動畫設計	
11	114/04/28~ 114/05/04	多媒體應用	
12	114/05/05~ 114/05/11	GoogleMap 整合應用	
13	114/05/12~ 114/05/18	資料庫建置與應用	
14	114/05/19~ 114/05/25	API串接	
15	114/05/26~ 114/06/01	端午節放假	
16	114/06/02~ 114/06/08	專題展示與報告I	
17	114/06/09~ 114/06/15	專題展示與報告II	
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		本門課程請完成大一基礎程式設計後再選修。 修習課程者最好有JAVA或Kotlin語言基礎	

教科書與教材	自編教材:簡報 採用他人教材:教科書、簡報
參考文獻	
學期成績計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：25.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：35.0 % ◆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。