

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	智慧型手機程式設計	授課 教師	張玄菩 HSUAN-PU CHANG
	SMART PHONE PROGRAMMING		
開課系級	資訊教育學門 A	開課 資料	以實整虛課程 必修 單學期 2學分
	TNUOB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施		
系 (所) 教育目標			
<p>一、培育學生具備資訊基本素養。</p> <p>二、鍛鍊學生資訊科技應用之能力。</p> <p>三、建立學生的資訊倫理。</p> <p>四、訓練學生對於資訊相關議題的思考。</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：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：15.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：10.00)</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	此課程特別為無程式背景的非理工科學生而設計，旨在介紹行動應用程式開發的基本原理與技術，使學生能理解行動應用的製作流程。課程將以實用且易於入門的方式呈現，並提供實作練習，協助學生培養開發技能，以利日後學習或專業領域的應用。		

	The course is designed specifically for NON-STEM students without prior programming background. It aims to introduce the basic principles and techniques of mobile development that enable students to understand the process of mobile applications. The course will be presented in a practical and accessible manner, providing hand-on exercises to empower students with development skills that can be applied in future study or professional endeavors.
--	---

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	了解行動裝置開發的基礎原理	Understand the Basics of Mobile Device Development
2	行動應用程式的使用者介面設計	User interface design for mobile APPs
3	行動應用程式開發工具與技術	Mobile App development tools and technologies

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		2	講述、討論	測驗、報告(含口頭、書面)
2	技能		125678	講述、討論、體驗、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、活動參與
3	技能		12345	實作、體驗	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註 (採數位教學之週次，請填「線上非同步教學」)
1	114/02/17~ 114/02/23	課程簡介	
2	114/02/24~ 114/03/02	彼此認識 & 分組	
3	114/03/03~ 114/03/09	APP設計的十步驟(1)	
4	114/03/10~ 114/03/16	APP設計的十步驟(2)	線上非同步教學
5	114/03/17~ 114/03/23	第一次測驗	
6	114/03/24~ 114/03/30	Android APP開發語言Kolin(1)	

7	114/03/31~ 114/04/06	Android APP開發語言Kolin(2)	線上非同步教學
8	114/04/07~ 114/04/13	Kolin的相關資源	
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	APP介面設計(1)	線上非同步教學
11	114/04/28~ 114/05/04	APP介面設計(2)	
12	114/05/05~ 114/05/11	APP介面實作(3)	
13	114/05/12~ 114/05/18	使用Android Studio(1)	線上非同步教學
14	114/05/19~ 114/05/25	使用Android Studio(2)	
15	114/05/26~ 114/06/01	APP企畫設計(1)	
16	114/06/02~ 114/06/08	APP企畫設計(2)	
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	自主學習、資訊科技、問題解決		
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) 素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))		
特色教學 課程	USR課程 專案實作課程 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	自編教材:簡報、影片 採用他人教材:簡報、影片		
參考文獻			

<p>學期成績 計算方式</p>	<p>◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他 <adjustable score>：20.0 %</p>
<p>備 考</p>	<p>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。</p> <p>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」。</p> <p>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」。</p> <p>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。</p> <p>※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。</p>