

淡江大學114學年度第1學期課程教學計畫表

課程名稱	計算機概論	授課教師	陳映濃 YING-NONG CHEN			
	INTRODUCTION TO COMPUTERS					
開課系級	資工一A	開課資料	實體課程 必修 單學期 3學分			
	TEIXB1A					
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、通達專業知能。</p> <p>二、熟練實用技能。</p> <p>三、展現創意成果。</p>						
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重						
<p>A. 程式設計應用能力。(比重：10.00)</p> <p>B. 數學推理演繹能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 資訊系統實作能力。(比重：30.00)</p> <p>D. 網路技術應用能力。(比重：30.00)</p> <p>E. 資訊技能就業能力。(比重：20.00)</p>						
本課程對應校級基本素養之項目與比重						
<ol style="list-style-type: none"> 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：10.00) 4. 品德倫理。(比重：20.00) 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：5.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00) 						

課程簡介	本門課程將著重在基本的程式設計技巧及資料結構等重要計算機概論的觀念與實作
	This course discusses basic programming skills and introduces fundamental data structure. C languages will be taught

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	本課程著重在如何撰寫程式與重要的程式設計與計概觀念	This course focuses on how to write programs and important programming and planning concepts.

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	ABCDE	12345678	講述、實作	作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	114/09/15~ 114/09/21	Introduction to C++ Programming (Programming)	
2	114/09/22~ 114/09/28	Control Statements (Programming)	
3	114/09/29~ 114/10/05	Control Statements (Programming)	
4	114/10/06~ 114/10/12	Control Statements (Programming)2	
5	114/10/13~ 114/10/19	Control Statements (Programming)2	
6	114/10/20~ 114/10/26	Function and Recursion (Programming)	
7	114/10/27~ 114/11/02	Function and Recursion (Programming)	
8	114/11/03~ 114/11/09	Hands on Practice	

9	114/11/10~ 114/11/16	Arrays and Vectors (Programming)	
10	114/11/17~ 114/11/23	Arrays and Vectors (Programming)	
11	114/11/24~ 114/11/30	Pointers(Programming)	
12	114/12/01~ 114/12/07	Pointers(Programming)	
13	114/12/08~ 114/12/14	Arrays and Vectors (Data Structure)	
14	114/12/15~ 114/12/21	Stack (Data Structure)	
15	114/12/22~ 114/12/28	Queue (Data Structure)	
16	114/12/29~ 115/01/04	Hands on Practice	
17	115/01/05~ 115/01/11	Hands on Practice	
18	115/01/12~ 115/01/18	Hands on Practice	
課程培養 關鍵能力	自主學習、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) A I 應用		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:簡報		
參考文獻			
學期成績 計算方式	◆出席率： % ◆平時評量：80.0 % ◆期中評量：10.0 % ◆期末評量：10.0 % ◆其他〈 〉： %		

備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://web2.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 style="color: red;">※「遵守智慧財產權觀念」及「不得不法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</p>
-----	---