

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計（一）	授課 教師	張志勇 CHIH-YUNG CHANG
	COMPUTER PROGRAMMING (I)		
開課系級	A I 一 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TKFXB1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施 SDG11 永續城市與社區		
系（所）教育目標			
一、教育學生運用程式、數學及人工智慧知識以分析科學與應用之相關問題。 二、訓練學生透過問題分析、實驗執行、數據解釋與推導演繹規劃與實作人工智慧系統，以解決科學與應用之相關問題。 三、教導學生能夠獨立完成任務及具備團隊合作精神之人工智慧工程師，使其專業素養與工作倫理能充分發揮於職場。 四、督促學生具備全球競爭的基本技能，以面對不同的生涯發展，並能持續終身學習。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 專業分析能力。(比重：30.00) B. 實務應用能力。(比重：50.00) C. 專業態度能力。(比重：10.00) D. 國際移動能力。(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：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：10.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介	這門課主要讓同學學會並熟悉 python 語言，python 是人工智慧領域的基礎課程。
	Students can learn the Python language in this course. This is the basic course of AI area.

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	瞭解 python 語言的常用指令，並運用 python 語言訓練邏輯思考能力。	Students can understand the instruction set of python language. It also enhances the students with logic thinking.

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、發表、實作、體驗	測驗、作業、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
1	114/09/15~ 114/09/21	修課需知及評分標準、Python 語言簡介	
2	114/09/22~ 114/09/28	Anaconda 程式環境說明與練習	
3	114/09/29~ 114/10/05	變數與運算式	
4	114/10/06~ 114/10/12	輸入與輸出	
5	114/10/13~ 114/10/19	for 迴圈與 range	
6	114/10/20~ 114/10/26	進階 for 迴圈的使用	
7	114/10/27~ 114/11/02	while 迴圈的使用	

8	114/11/03~ 114/11/09	重要函式	
9	114/11/10~ 114/11/16	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	114/11/17~ 114/11/23	List 資料結構的使用	
11	114/11/24~ 114/11/30	進階 List 的使用	
12	114/12/01~ 114/12/07	List 常見函數	
13	114/12/08~ 114/12/14	字典資料結構	
14	114/12/15~ 114/12/21	List 與字典的綜合運用	
15	114/12/22~ 114/12/28	副程式的設計	
16	114/12/29~ 115/01/04	期末多元評量週	
17	115/01/05~ 115/01/11	期末多元評量週/教師彈性教學週	
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力		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)	
特色教學 課程		產學合作課程 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 A I 應用	
修課應 注意事項			
教科書與 教材		自編教材:講義 採用他人教材:教科書	
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：25.0 % ◆期末評量：25.0 % ◆其他〈助教成績〉：15.0 %	

備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="https://web2.ais.tku.edu.tw/csp">https://web2.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>
-----	---