

淡江大學 114 學年度第 1 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	施盛寶 SHIH, SHENG-PAO
	DIGITAL TECHNOLOGY AND AI APPLICATION		
開課系級	會計一 D	開課 資料	遠距課程 必修 上學期 2學分
	TLAXB1D		
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	本課程授課對象為大一學生，除強化學生對程式設計、網路管理、網路通訊、多媒體、影像繪圖等基本認識之外，更培養學生懂得善用網路資源，藉以獲得所需之資訊。同時也能對電子商務、電腦病毒與資訊安全等常識有所涉獵，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，最終學生可以將所學的一些軟體技能應用於日常生活中。
	The course is designed for freshmen, not only to enhance their computer knowledge, including programming, network management, network communications, multimedia, video graphics and others, but also to improve their abilities for obtaining desired information from Internet. At the sametime, related topics, like e-commerce, computer virus and information security, are introduced such that students can have enough skills for further investigating and learning more advanced techniques or applications. Finally, students can apply those 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	建立學生資訊倫理	Establishing the moral of information and concepts
2	培育學生具備資訊素養	Development of information literacy
3	培育學生資訊科技應用之技能	Foster the application of information technology skills

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	AB	123	講述	測驗、作業
2	認知	C	4567	講述	測驗、作業
3	技能	D	8	講述、實作	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	114/09/15~ 114/09/21	課程簡介	
2	114/09/22~ 114/09/28	數位科技的深遠影響	
3	114/09/29~ 114/10/05	全球資訊網	

4	114/10/06~ 114/10/12	電腦硬體(1)	
5	114/10/13~ 114/10/19	電腦硬體(2)	
6	114/10/20~ 114/10/26	作業系統與檔案管理	
7	114/10/27~ 114/11/02	軟體與APP(1)	
8	114/11/03~ 114/11/09	軟體與APP(2)	
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	數位媒體(1)	
11	114/11/24~ 114/11/30	數位媒體(2)	
12	114/12/01~ 114/12/07	程式與APP的使用和開發	
13	114/12/08~ 114/12/14	網頁程式設計(1)	
14	114/12/15~ 114/12/21	網頁程式設計(2)	
15	114/12/22~ 114/12/28	網路功能	
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		自主學習、資訊科技、跨領域	
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		學習科技(如AR/VR等)融入實體課程	
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		出席率與平時評量(含作業)成績百分比得互相流用	

教科書與教材	採用他人教材:教科書、簡報、講義、影片
參考文獻	數位科技與A I 應用(淡江大學商管學院資訊概論教學研究小組出版 普林斯頓)
學期成績計算方式	<p>◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：35.0 %</p> <p>◆期末評量：35.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>
備考	<p>1. 「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>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>※「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>