

# 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	劉子齊 LIU, TZU-CHI			
	DIGITAL TECHNOLOGY AND AI APPLICATION					
開課系級	企管一C	開課資料	實體課程 必修 上學期 2學分			
	TLCXB1C					
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施 SDG17 夥伴關係					
系（所）教育目標						
<p>一、習得瞭解專業知識。</p> <p>二、有效學習自我規劃。</p> <p>三、植基理論契合實務。</p> <p>四、人際溝通團隊合作。</p> <p>五、分析問題提供建議。</p> <p>六、道德知覺全球公民。</p>						
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重						
<p>A. 熟悉商管專業的基本知識。(比重：10.00)</p> <p>B. 具備專業知識的表達能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 具備資訊蒐集運用的能力。(比重：70.00)</p> <p>D. 具體審辨分析的思考能力。(比重：10.00)</p>						
本課程對應校級基本素養之項目與比重						
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全球視野。(比重：10.00)</li> <li>2. 資訊運用。(比重：30.00)</li> <li>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</li> <li>4. 品德倫理。(比重：15.00)</li> <li>5. 獨立思考。(比重：25.00)</li> <li>6. 樂活健康。(比重：5.00)</li> <li>7. 團隊合作。(比重：5.00)</li> <li>8. 美學涵養。(比重：5.00)</li> </ol>						

課程簡介	本課程旨在讓學生對當前的數位科技、電腦系統、網路通訊、資訊軟體、程式應用、人工智慧等概念與知識有基本認識。前半段課程著重概念與當下時事的結合，將數位科技與AI的相關技術應用，讓學生理解他們在實務上與生活中所扮演角色，以及對應到產業與相關技能等。課程後半段則著重在實作，帶領同學認識各種AI工具軟體的應用與實例，並在課程中讓學生能透過實作，學習如何透過這些工具以解決遇到的課題。
	This course introduces students to fundamental concepts of digital technology, computer systems, network communications, information software, programming applications, and artificial intelligence. The first half emphasizes connecting concepts with current events, exploring how digital and AI technologies are applied in daily life, industry, and skill development. The second half focuses on practical applications, guiding students through the use of various AI tools to solve real-world problems.

### 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	1.了解電腦的型態、當前常用的數位工具、使用這些數位工具可能的利弊得失，以及使用電腦應具備的態度與觀念。 2.學習程式語言，培養運算與邏輯思維	1. To understand the types of computers, the digital tools currently commonly used, the possible pros and cons of using these tools, and the attitudes and concepts when using computers. 2. To learn a programming language and cultivate operational and logical 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	認知	ABCD	12345678	講述、討論、實作	測驗、作業、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

### 授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	114/09/15~ 114/09/21	課程簡介(Course introduction)	
2	114/09/22~ 114/09/28	科技發展與應用簡介(A brief introduction of technology developments and applications)	
3	114/09/29~ 114/10/05	生活中的電腦與資訊(Computer and information in life)	
4	114/10/06~ 114/10/12	生活中的電腦與資訊(Computer and information in life)	

5	114/10/13~114/10/19	數字系統與編碼系統 (Brief introduction of computer science–Numeral and coding system)	
6	114/10/20~114/10/26	數字系統與編碼系統 (Brief introduction of computer science–Numeral and coding system)	
7	114/10/27~114/11/02	電腦硬體簡介 (Brief introduction of computer hardware)	
8	114/11/03~114/11/09	電腦硬體簡介 (Brief introduction of computer hardware)	
9	114/11/10~114/11/16	期中考(Mid Term)	
10	114/11/17~114/11/23	人工智慧簡介(Introduction of artificial intelligence)	
11	114/11/24~114/11/30	人工智慧簡介(Introduction of artificial intelligence)	
12	114/12/01~114/12/07	AI軟體的應用與介紹(Brief introduction of AI software and application)	
13	114/12/08~114/12/14	AI軟體的應用與介紹(Brief introduction of AI software and application)	
14	114/12/15~114/12/21	期末報告(Final presentation)	
15	114/12/22~114/12/28	期末報告(Final presentation)	
16	114/12/29~115/01/04	期末多元評量週 元旦(New Year's day)	
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	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	1.請準時出席課堂，老師會點名。 2.手機、平板、電腦等3C產品原則上可在課堂上作為同學輔助學習使用，但使用時請不影響其他學生聽課或干擾老師講課。 3.課程會分組		
教科書與 教材	自編教材：簡報、講義 採用他人教材：教科書 教材說明： 數位科技與AI應用，淡江大學商管學院資訊概論教學研究小組編著(第五版)，普林斯頓		

參考文獻	
學期成績 計算方式	<p>◆出席率： 30.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：25.0 %</p> <p>◆期末評量：25.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>
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><b>※「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。</b></p>