

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	基礎程式設計	授課 教師	魏世杰 WEI SHIH-CHIEH
	FUNDAMENTALS OF COMPUTER PROGRAMMING		
開課系級	資管一 B	開課 資料	實體課程 必修 上學期 2學分
	TLMXB1B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、精進資訊管理知能。 二、提升資訊科技專業。 三、獨立思考邏輯分析。 四、強化團隊合作能力。 五、重視企業資訊倫理。 六、培育全球化世界觀。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 問題分析與關鍵思考。(比重：5.00) B. 企業基礎與實務知識。(比重：5.00) C. 資訊系統運用。(比重：5.00) D. 程式設計。(比重：65.00) E. 網路系統規劃。(比重：5.00) F. 資料庫設計與管理。(比重：5.00) G. 資訊系統分析、設計與整合。(比重：5.00) H. 專案管理。(比重：5.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：5.00) 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：10.00) 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	本課程先帶領同學認識基本電腦硬體及軟體架構,包含電腦常用2進位制轉換,接著,開始基本Java程式寫作訓練,包含編譯,執行,除錯過程,基本類別物件概念,及程式流程控制指令.				
	This course will first cover the basics about computer hardware and software, including the binary number systems. Then basic programming skills in Java will be introduced which include the debugging process, basic class/object concepts, and flow control statements.				
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.認識電腦基本硬體及軟體架構.		1.to have basic concepts about the computer hardware and software.		
2	2.具備基本程式寫作能力		2.to have learned the basic programming skill		
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	ABCDEFGH	12345678	講述	測驗
2	技能	ABCDEFGH	12345678	實作	作業、討論(含課堂、線上)、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	ch2. Introduction to Java Applications; Input/Output and Operators			
2	114/09/22~114/09/28	ch4. Control Statements: Part 1; Assignment, ++ and -- Operators			
3	114/09/29~114/10/05	教師節放假			
4	114/10/06~114/10/12	中秋節放假			
5	114/10/13~114/10/19	ch4. Control Statements: Part 1; Assignment, ++ and -- Operators			

6	114/10/20~ 114/10/26	ch5. Control Statements: Part 2; Logical Operators	
7	114/10/27~ 114/11/02	ch5. Control Statements: Part 2; Logical Operators	
8	114/11/03~ 114/11/09	ch5. Control Statements: Part 2; Logical Operators	
9	114/11/10~ 114/11/16	Review and Test	
10	114/11/17~ 114/11/23	ch6. Methods: A Deeper Look	
11	114/11/24~ 114/11/30	ch6. Methods: A Deeper Look	
12	114/12/01~ 114/12/07	ch7. Arrays and ArrayList	
13	114/12/08~ 114/12/14	ch7. Arrays and ArrayList	
14	114/12/15~ 114/12/21	ch7. Arrays and ArrayList	
15	114/12/22~ 114/12/28	ch18. Recursion	
16	114/12/29~ 115/01/04	ch18. Recursion	
17	115/01/05~ 115/01/11	Review and Test	
18	115/01/12~ 115/01/18	ch18. Recursion	遠距Teams/iClass平台
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)	
修課應 注意事項		提交之作業及練習不得抄襲，但若遇到思路，語法，除錯，或註解有困難時，得參考生成式AI之建議，適當引用。	
教科書與 教材		採用他人教材:教科書 教材說明: Java How to Program- Early Objects Version, 11th Ed, Deitel & Deitel, Pearson, 2018, 全華	
參考文獻		Java How to Program- Late Object Version, 10/e, Deitel & Deitel, Pearson Education, 2015	

學期成績 計算方式	◆出席率： % ◆平時評量： % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈實習〉：40.0 %
備 考	「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。 ※「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。