

# 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	鄭元成 CHENG, YUAN CHENG		
	FUNDAMENTALS OF COMPUTER PROGRAMMING				
開課系級	資管一C	開課資料	實體課程 必修 上學期 2學分		
	TLMXB1C				
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育				
系(所)教育目標					
<p>一、精進資訊管理知能。</p> <p>二、提升資訊科技專業。</p> <p>三、獨立思考邏輯分析。</p> <p>四、強化團隊合作能力。</p> <p>五、重視企業資訊倫理。</p> <p>六、培育全球化世界觀。</p>					
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重					
<p>A. 問題分析與關鍵思考。(比重：5.00)</p> <p>B. 企業基礎與實務知識。(比重：5.00)</p> <p>C. 資訊系統運用。(比重：5.00)</p> <p>D. 程式設計。(比重：65.00)</p> <p>E. 網路系統規劃。(比重：5.00)</p> <p>F. 資料庫設計與管理。(比重：5.00)</p> <p>G. 資訊系統分析、設計與整合。(比重：5.00)</p> <p>H. 專案管理。(比重：5.00)</p>					
本課程對應校級基本素養之項目與比重					
<p>1. 全球視野。(比重：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：10.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：30.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：10.00)</p>					

## 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，建立學生程式設計的邏輯方法與基本實作能力，並且透過課程的學習能將生活中的常見問題用資訊化的方式來解決。
	This course is aimed at first-year college students. It aims to build students' logical methods and basic implementation abilities in programming. Through course study, students can use information technology to solve common problems in 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	建立學生基本的程式設計能力	Build students' basic programming skills
2	訓練學生邏輯思考能力	Train students' logical thinking ability

### 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	BCD	1238	講述、實作	測驗、作業、實作
2	認知	AEFGH	1234567	講述、討論、實作	測驗、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	課程簡介	
2	114/09/22~ 114/09/28	認識JAVA	
3	114/09/29~ 114/10/05	變數	
4	114/10/06~ 114/10/12	輸入與輸出	
5	114/10/13~ 114/10/19	運算式	
6	114/10/20~ 114/10/26	邏輯設計	

7	114/10/27~ 114/11/02	分支指令I	
8	114/11/03~ 114/11/09	分支指令II	
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	迴圈I	
11	114/11/24~ 114/11/30	迴圈II	
12	114/12/01~ 114/12/07	迴圈III	
13	114/12/08~ 114/12/14	一維陣列	
14	114/12/15~ 114/12/21	二維陣列	
15	114/12/22~ 114/12/28	函數I	
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		
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	本門課程共3小時，教師授課2小時，1小時由助教協助進行實作輔導		
教科書與 教材	自編教材：簡報、講義 採用他人教材：教科書、簡報		
參考文獻			

學期成績 計算方式	<p>◆出席率： 10.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量： 30.0 %</p> <p>◆期末評量： 30.0 %</p> <p>◆其他〈助教實習課〉： 30.0 %</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>