

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	電算機程式	授課 教師	許超澤 CHAO-CHE HSU
	COMPUTER PROGRAMMING		
開課系級	運管二B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TLTXB2B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、通曉運輸專業知識。 二、熟悉運輸實務基本操作。 三、善於口語表達與分組合作。 四、掌握系統分析基本技能。 五、重視運輸專業倫理。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 具備運輸管理基礎知識。(比重：10.00) B. 熟悉實務導向之專業技能。(比重：35.00) C. 具備口語表達與分組合作能力。(比重：20.00) D. 具備系統分析基礎能力。(比重：25.00) E. 培養運輸倫理、人文關懷與國際視野。(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：5.00) 2. 資訊運用。(比重：25.00) 3. 洞悉未來。(比重：15.00) 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	本課程著眼於訓練大二同學瞭解程式語言之基本邏輯架構與撰寫程式技巧，並能獨立應用VB程式語言撰寫基本應用程式，並學習以杜拉克管理思維角度，面對當代科學技術發展，以團隊方式共同製作系統化程式，奠定未來進一步應用於運輸管理相關領域之基礎。
	This course focuses on training sophomore students to understand the basic logical structure of programming languages and programming skills, and to be able to independently use VB programming language to write basic applications, and to learn from the perspective of Drucker's management thinking to face the development of contemporary science and technology and work as a team to jointly create a systematic program to lay the foundation for further application in transportation management fields in the future.

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	瞭解問題解決、團隊合作及程式寫作基本觀念	Understanding the basic concepts of problem solving, teamwork and computer programming
2	瞭解如何使用物件導向程式語言	Understanding how to use Object-Oriented programming language
3	瞭解如何應用物件導向程式語言於交通運輸領域	Understanding how to apply Object-Oriented programming language in Transportation

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	BCDE	12345678	講述、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	技能	BD	235	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
3	認知	ABCD	2357	討論、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、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	認識Visual Basic、Scratch與杜拉克管理藝術	閱讀教材4. Ch1.
2	114/09/22~ 114/09/28	資訊、溝通和理解：程式設計、邏輯訓練與博雅技藝	閱讀教材5. Ch1.
3	114/09/29~ 114/10/05	群體程式設計與團隊合作導論：管理學新角色	閱讀教材5. Ch2.
4	114/10/06~ 114/10/12	20世紀的技術趨勢：AI與電算機發展	閱讀教材5. Ch4.
5	114/10/13~ 114/10/19	工作和工具：物件導向程式設計	閱讀教材5. Ch3.
6	114/10/20~ 114/10/26	工作和工具：程式基本輸入與輸出	閱讀教材5. Ch3.
7	114/10/27~ 114/11/02	工作和工具：變數常數與資料型態	閱讀教材5. Ch3.
8	114/11/03~ 114/11/09	工作和工具：條件判斷與迴圈控制	閱讀教材5. Ch3.
9	114/11/10~ 114/11/16	期中考試週	
10	114/11/17~ 114/11/23	工作和工具：重複結構	閱讀教材5. Ch3.
11	114/11/24~ 114/11/30	技術革命的省思	閱讀教材5. Ch7.
12	114/12/01~ 114/12/07	長期規劃與電算機程式應用	閱讀教材5. Ch8.
13	114/12/08~ 114/12/14	管理者與笨蛋	閱讀教材5. Ch10.
14	114/12/15~ 114/12/21	技術革命	閱讀教材5. Ch11.
15	114/12/22~ 114/12/28	期末報告與省思 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	閱讀教材5. Ch12.
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、問題解決、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		協同教學(校內多位老師、業師)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) A I 應用
修課應 注意事項	
教科書與 教材	<p>自編教材:簡報、講義 教材說明: 1.自編講義及補充資料 採用他人教材:教科書、講義 教材說明: 2.陳會安 (2014) , 用實例學Visual Basic 2013/2012程式設計, 碁峰出版 3.施威銘 (2017) , 新觀念Microsoft Visual Basic 2017程式設計, 旗標出版 4.齊若蘭 (譯) (2020) , 彼得杜拉克的管理聖經 (原作者: Peter F. Drucker) , 臺北市:遠流 5.白裕承 (譯) (2020) , 技術、管理與社會 (原作者: Peter F. Drucker) , 博雅出版社 6.Drucker, Peter F. (1993) , Management: Tasks, Responsibilities, Practices, Harper Business.</p>
參考文獻	
學期成績 計算方式	<p>◆出席率: 20.0 % ◆平時評量: 10.0 % ◆期中評量: 30.0 % ◆期末評量: 40.0 % ◆其他〈 〉: %</p>
備 考	<p>「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>※「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>