

淡江大學 114 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	資訊系統實驗(二)	授課 教師	廖子軒 LIAO, TZU-HSUAN
	INFORMATION SYSTEM LABORATORY II		
開課系級	資工二 E	開課 資料	實體課程 必修 單學期 1學分
	TEIXB2E		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
系（所）教育目標			
一、通達專業知能。 二、熟練實用技能。 三、展現創意成果。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 程式設計應用能力。(比重：20.00) B. 數學推理演繹能力。(比重：10.00) C. 資訊系統實作能力。(比重：20.00) D. 網路技術應用能力。(比重：20.00) E. 資訊技能就業能力。(比重：30.00)			
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：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：20.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介	這門課程主要是訓練學生將所學之理論與技術實際應用於專題製作與系統整合。學生們可選擇有興趣的專題題目,並透過各階段的實作設計將其所學之理論與技術整合於專題研發,並可訓練同學們發現問題、解決問題、團隊合作等能力。而透過口頭及作業報告的成果發表亦可訓練同學們的組織能力及表達能力。
	This course is designed for students to integrate theories and applications. Students choose topics they are interested in, and discuss and/or do presentations regularly with professors. From this training, they learn how to do research, solve problems, and realize theorems into reality.

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.使學生能將所學之理論應用於系統開發與實作。	Students will be able to apply the theoretical knowledge on the project development.
2	2. 使學生能將所學之技術應用於系統開發與實作。	Students will be able to apply the engineering technologies on project design and implementation.
3	3. 使學生具有發現問題、解決問題之能力。	Students will be able to discover and then solve problems.
4	4. 使學生具有團隊合作之能力。	Students will have team-work experiences.
5	5.使學生具有研發創新之能力。	Students will be creative and will be able to do research.

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	ABCDE	12345678	講述	測驗
2	認知	C	3	講述	測驗、作業
3	認知	C	4	講述	測驗、作業、討論(含課堂、線上)
4	認知	C	3	講述	測驗
5	認知	C	4	講述	實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容(Subject/Topics)	備註

1	115/02/23~ 115/03/01	課程介紹	
2	115/03/02~ 115/03/08	HTML5語法	
3	115/03/09~ 115/03/15	CSS語法	
4	115/03/16~ 115/03/22	CSS語法+Bootstrap	
5	115/03/23~ 115/03/29	Java Script語法	
6	115/03/30~ 115/04/05	教學觀摩週（停課一次）	
7	115/04/06~ 115/04/12	Java Script語法	
8	115/04/13~ 115/04/19	Java Script語法	
9	115/04/20~ 115/04/26	期中考試週	
10	115/04/27~ 115/05/03	Java Script語法	
11	115/05/04~ 115/05/10	Java Script語法	
12	115/05/11~ 115/05/17	Java Script語法	
13	115/05/18~ 115/05/24	期末專題製作	
14	115/05/25~ 115/05/31	期末專題製作	
15	115/06/01~ 115/06/07	期末專題製作	
16	115/06/08~ 115/06/14	期末專題驗收	
17	115/06/15~ 115/06/21	期末考試週	
18	115/06/22~ 115/06/28	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力		自主學習、國際移動、資訊科技、社會參與、人文關懷、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		產學合作課程 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) 邏輯思考	

修課應 注意事項	課前預習、課後複習、認真聽講
教科書與 教材	自編教材:教材置放於網站供同學下載
參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：50.0 % ◆其他〈 〉： %
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。