

淡江大學 114 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	物件導向軟體開發技術	授課 教師	陳有科 TRAN, HUU KHOA
	OBJECT-ORIENTED SOFTWARE DEVELOPING TECHNOLOGY		
開課系級	資管四 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TLMXB4P		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
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：35.00) 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：35.00) 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：10.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 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：5.00)			

8. 美學涵養。(比重：5.00)					
課程簡介	以物件導向設計為核心，透過團隊專案開發大型軟體系統的概念、原則、流程和方法。				
	Concepts, principles, processes and methods for developing large software systems featuring a team project using object-oriented design.				
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			Students are able to get familiar with programming languages and practice in classes		
2			Students are able to understand the software design process and practice.		
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、討論、實作	作業、報告(含口頭、書面)
2	認知	ABCDEFGH	12345678	講述、討論、實作	討論(含課堂、線上)、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	115/02/23~ 115/03/01	Introduction Software Design			
2	115/03/02~ 115/03/08	Modeling the process and life cycle			
3	115/03/09~ 115/03/15	Planning and managing the project			
4	115/03/16~ 115/03/22	Capturing the requiments			

5	115/03/23~ 115/03/29	Designing the architecture	
6	115/03/30~ 115/04/05	Designing the modules	
7	115/04/06~ 115/04/12	Writing the programs	
8	115/04/13~ 115/04/19	Testing the programs	
9	115/04/20~ 115/04/26	Midterm Exam Week	
10	115/04/27~ 115/05/03	Testing the system	
11	115/05/04~ 115/05/10	Delivering the system	
12	115/05/11~ 115/05/17	Software requirements	
13	115/05/18~ 115/05/24	Project presentation	
14	115/05/25~ 115/05/31	畢業班課程期末多元評量週	
15	115/06/01~ 115/06/07		
16	115/06/08~ 115/06/14		
17	115/06/15~ 115/06/21		
18	115/06/22~ 115/06/28		
課程培養 關鍵能力		自主學習、國際移動、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) 素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))	
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) 智慧財產(課程內容教授智慧財產) A I 應用	
修課應 注意事項			
教科書與 教材		自編教材:講義 採用他人教材:講義	

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：5.0 %</p> <p>◆期末評量：5.0 %</p> <p>◆其他〈Presentation〉：80.0 %</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>