

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								
<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：35.00)</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：35.00)</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：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</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：5.00)</p>								

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 requirements	

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。</p>