

淡江大學99學年度第2學期課程教學計畫表

課程名稱	資訊概論	授課 教師	駱又誠 Luoh, Yu-chen
	INTRODUCTION TO COMPUTERS		
開課系級	建築二B	開課 資料	必修 下學期 2學分
	TEAXB2B		
學系(門)教育目標			
<p>一、了解資訊科技在生活與學習上的應用、以及對人類社會生活的影響。</p> <p>二、培養電腦基本使用的技巧與軟體應用之能力。</p> <p>三、培養資訊溝通能力及資料搜尋能力，以擴展各學習領域之學習。</p> <p>四、強化學生軟體應用技能，藉以銜接後續於各院所開之資訊應用課程。</p> <p>五、透過軟體的使用，訓練電腦資料處理的能力，作為各領域研究之輔助工具。</p> <p>六、培養資訊溝通能力與資料搜尋能力，以擴展各應用軟體之溝通。</p> <p>七、培養獨立思考並自行解決問題的能力，並能維持良好人際互動、溝通與團隊合作的能力。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 全球化的意識。</p> <p>B. 社會與道德的反省。</p> <p>C. 溝通的能力。</p> <p>D. 邏輯與數理分析的能力。</p> <p>E. 終身學習與組織的能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程為一基礎電腦繪圖與電腦輔助設計相關之課程，本學期之教學內容分為兩大部分：一為基礎3D電腦繪圖：Google Sketch Up軟體之操作與相關應用，二為建築資訊模型軟體 (Building Information Modeling, BIM)：Auto desk Revit Architecture之操作與相關應用。</p>		
	<p>This is an fundamental course of Computer Graphics and Computer – Aided Design. Topics included: fundamental 3D Computer Modeling, BIM ,and extended drawings making.</p>		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「學生基本能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如：「學生基本能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	學生基本能力
1	3D數位模型之建立與編輯	3D Digital Modeling	P6	D
2	數位圖面渲染與動畫	Graphic Rendering & Animation	P6	D
3	建築資訊模型之建立與操作應用	Building Information Modeling & Applications	P5	D

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	3D數位模型之建立與編輯	課堂講授、課堂上機操作練習	報告、期中考、期末考
2	數位圖面渲染與動畫	課堂講授、課堂上機操作練習	報告、期中考、期末考
3	建築資訊模型之建立與操作應用	課堂講授、課堂上機操作練習	報告、期中考、期末考

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~ 100/02/20	本學期課程介紹與相關案例 / Goggle Sketch Up軟體操作介面與環境介紹	
2	100/02/21~ 100/02/27	Goggle Sketch Up：基本繪圖指令操作 (一)	
3	100/02/28~ 100/03/06	Goggle Sketch Up：基本繪圖指令操作 (二)	
4	100/03/07~ 100/03/13	Goggle Sketch Up：建築繪圖操作 (一)	
5	100/03/14~ 100/03/20	Goggle Sketch Up：建築繪圖操作 (二)	
6	100/03/21~ 100/03/27	Goggle Sketch Up：建築繪圖操作 (三)	

7	100/03/28~ 100/04/03	V-Ray for Sketch Up：建築圖面渲染	
8	100/04/04~ 100/04/10	春假	
9	100/04/11~ 100/04/17	Goggle Sketch Up：操作應用與複習	
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	Autodesk Revit Architecture：專案管理與設計流程簡介	
12	100/05/02~ 100/05/08	Autodesk Revit Architecture：建物模型基本操作	
13	100/05/09~ 100/05/15	Autodesk Revit Architecture：構件	
14	100/05/16~ 100/05/22	Autodesk Revit Architecture：視圖處理	
15	100/05/23~ 100/05/29	Autodesk Revit Architecture：族群製作	
16	100/05/30~ 100/06/05	Autodesk Revit Architecture：量體	
17	100/06/06~ 100/06/12	Autodesk Revit Architecture：彩現與輸出	
18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項	1.課堂出席率 2.練習操作確實程度		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍			
批改作業 篇數	篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）		
學期成績 計算方式	◆平時考成績： %（含資訊能力測驗成績）◆期中考成績：25.0 % ◆期末考成績：25.0 % ◆作業成績： 25.0 % ◆其他〈課堂出席〉：25.0 %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。		