

程式設計課程 授課教師／系(學程)主管 討論紀錄表

日期：107年4月25日

授課教師：	陳世暉
系(學程)主管：	林昶戎 主任
系所期待的目標： (例：希望使用的語言、學習的範疇、上課範例 or 作業的出題方向等)	
<p>本系旨在培養藝術創作與數位設計專業的人才，讓學生能夠具備良好的創新創意、美感品味、專業技術與多元跨界知識外，更具備正確的職場倫理。但隨著數位浪潮的來襲，若是只有初始化的「美」力是不夠的，希望能夠透過程式設計課程的相關訓練，幫助同學能夠數位化的跨領域升級，讓作品不再局限於單純的平面設計，而是能夠跳脫框架原則，變得更加生動有趣。例如：行動裝置的解析度尺寸繁多，希望課程能夠加強使用者介面/經驗設計、CSS 網頁排版及 Photoshop 網頁切圖...等，應用於 App 及視覺化作品上的開發，幫助本系同學對於未來就業能跨域整合。</p>	
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">資訊工程學系 陳世暉 助理教授</div>	
授課教師的規劃： (例：使用教材、學期課程涵蓋、需要提供的協助(系層面、校層面)等)	
<p>使用教材： Scratch 是一套圖像化程式設計語言，可以把抽象的程式語法和邏輯用圖形化界面簡單地呈現出來。麻省理工 Scratch 團隊提出了三項在這資訊大爆炸時代必備的學習能力，1. 資料處理和交流能力 (Information & Communication Skills) 2. 思考和問題解決能力 (Thinking & Problem-solving Skills) 3. 合作和自我定位能力 (Interpersonal & Self-directional Skills)，希望可以透過此課程訓練學生具備上述能力。</p> <p>學期課程涵蓋： 在學生學習程式設計的過程中，可區分為七個非常基本的大概念： Sequence (序列)、Loops (迴圈)、Parallelism (平行)、Events (事件)、Conditionals (條件)、Operators (運算子)、Data (資料處理)。 之後導入 PBL(Problem-Based Learning)問題導向學習法，透過問題或情境誘發學生思考，並建立學習目標，學生進行自我導向式研讀，增進新知或修正舊有的知識內容。PBL 不只能夠解決問題，在處理問題的同時，也是我們精進知識的最佳時機。</p> <p>PBL 課程中學生應具備的技巧與態度</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 團隊合作 2. 文獻選讀 3. 主持團隊學習活動 	

4. 自我導向學習與教學資源利用

5. 傾聽

6. 課堂報告

7. 記錄

8. 合作

9. 尊重成員意見

10. 呈現學習成果

需要提供的協助：

課後輔導助教費用

其他備註事項

系(學程)主管簽名：

林和戎 4/25

授課教師簽名：

陳世瑋