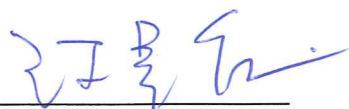


程式設計課程 授課教師／系(學程)主管 討論紀錄表

日期：107年4月28日

授課教師：	辛信興
系(學程)主管：	江昱仁 (文化資源與休閒產業學系)
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)	
<ul style="list-style-type: none"> ● 目標：透過簡單易學的程式語言針對綠色休閒與多元文化資源為核心，強調創新、資源運用及行銷服務等相關知識學習的程式語言應用，使學生具備利用程式語言進行創新啟發、經營規劃及行銷服務等相關知識的研發創新基礎程式設計能力。 ● 方法：學生必須藉由文化與休閒產業相關領域資訊，對於觀光旅行業、樂活產業經營者或專業管理，或關於社區發展服務工作(含社區文化、文化資產解說、社區營造規劃、社區發展活動設計規劃)，以及文化與休閒產業相關行政業務，藉由簡單易學的程式語言，找出結構，以歸納公式，再將可用材料輸入，建立資料庫，並建立模板，以供使用者使用。 ● 訓練：綠色休閒與多元文化資源資料閱讀與分析能力、邏輯思考能力、資料庫建立能力、團隊合作能力。 	
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>因應全球資訊人員需求與程式基礎教育趨勢，培育程式邏輯思維，以促進數位經濟發展，是目前世界各國的重要發展方向。本課程以 MIT APP Inventor 2 為主要的視覺化程式設計語言，透過圖像式的隱喻，提供一個結構化且循序漸進的課程設計，旨在培養學生使用及運用程式語言之能力，教學目標如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 APP Inventor 視覺化程式設計語言，並學會安裝和操作 APP Inventor 開發環境。 2. 建立圖形化使用者介面設計基礎能力：能使用各種常見的視窗對話元件（包括標籤、輸入方塊、密碼文字方塊、命令按鈕、顯示圖片、複選鈕、對話訊息方塊、下拉式選單、滑桿、清單選取、日期選項、及時間選項等）設計使用者介面，並能善用多重頁面視覺設計，提供流暢的使用者互動體驗。 3. 建立結構化程式設計基礎能力：能使用 APP Inventor 語法宣告變數及輸入資料；能在螢幕上輸出使用者需要的運算結果；能靈活運用算術運算式解決計算問題；能使用條件分支敘述處理決策問題；能使用迴圈處理重複性工作。 4. 培養陣列及字串處理能力：能使用陣列處理清單資料；能進行基本字串處理。 5. 培養模組化設計與解題能力：能自行定義函數將問題模組化，並善用既有函數處理計算問題。 <p>藉由程式設計小專題，結合校園導覽資料庫應用程式介面，培養 資訊服務 專長在資訊應用服務創新之 APP 開發、團隊合作、以及解決問題的能力。</p>	
其他備註事項	

系(學程)主管簽名：



授課教師簽名：

