



實踐大學一一三學年度第二學期 教學計畫表

Course Syllabus, Academic Year 2024-2025(2nd Semester)

(實際授課內容及成績評定，以教師上課時規定為準。)

製表日期：114/4/18 頁次：1 / 2

科目名稱 Course Title	程式設計應用 Programming for Applications			課程代號 Course No.	GENS-036-51-A1
開課系級 Department	通識中心一年級 A-GENS-1	學分數 Credit(s)	2	時數 Hour(s)	2
選別 Required or Elective	9-通識	開課別 Duration	半年 第一學期 Required,1st Semester		
授課教師 Instructor	許翊銘				
缺曠課規定 Attendance Policy	缺曠課時數 (含事 / 病假) 達授課總時數三分之一 (12 小時) 以上者，學期成績以零分計。 Student will receive a semester grade of zero for a course if absences from class exceed one third (12 hrs) of total class hours.				
課程概要 Course Description	使學生熟悉程式設計語言並培養邏輯規劃及設計觀念，課程中將使用程式語言教授如何撰寫程式，課程內涵包含程式基本組成介紹及撰寫簡單的程式，學習電腦科學背後思考方式和邏輯，培養運算思維的邏輯思考能力，透過科技解決生活上的問題，提升學生問題解決與處理複雜資料的能力。 Teach students the skills in programming languages, developing their logical thinking and design ability. In this course we will cover the basic building blocks of programming and write a few simple programs. Designed for students to know the basic concept of programming. Also, introduction of Developing Tools and Practice, and methodological development.				
基本核心能力/系核心能力 Core Competency					
教學目標 Course Objectives	近來隨著科技發展日新月異，AI人工智慧威力，從會做家事或業務助手的機器人，到具備複雜演算力、展現高智能地棋藝或藝術創作等都已具有長足發展。因此，當Google圍棋程式AlphaGo對弈韓國棋王展現威力時，臺灣如同世界許多國家關心「程式設計」如何豐富增益新世代的讀寫素養與溝通能力。				
授課方式 Approach to Instruction	講授CDIO、討論、上機實作、合作學習、同儕互評				
課程授課語言 Course language	本國語				
是否自編教材 Whether self-edited textbooks	否				
成績評定 Grading	◎平時評量 40%：課堂測驗 ◎期中評量 20%：筆試 ◎期末評量 40%：報告繳交				
教科書與參考書目 Textbooks and References	程式設計邏輯訓練				
聯絡方式 Contact Info	j1249513460@gmail.com				
備註 Remark	本課程實施CDIO之CD及I的前置階段				
週次 Weeks	進度內容 Syllabus				

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。
Please respect intellectual property rights when making handouts for students.



實踐大學一一三學年度第二學期 教學計畫表
Course Syllabus, Academic Year 2024-2025(2nd Semester)

(實際授課內容及成績評定，以教師上課時規定為準。)

製表日期：114/4/18 頁次：2 / 2

1	(02/16~02/22)	課程與APP Inventer
2	(02/23~03/01)	228紀念日放假一天
3	(03/02~03/08)	如何理解AI APP Inventer程式介面介紹與實作(Conceive)
4	(03/09~03/15)	程式設計:App Inventor的開發環境(帳號申請/下載安裝 /系統架構)
5	(03/16~03/22)	程式設計:App Inventor的程式執行模式撰寫
6	(03/23~03/29)	程式設計:App Inventor的程式執行模式撰寫
7	(03/30~04/05)	放假
8	(04/06~04/12)	程式設計:App Inventor的使用者設計界面設計工具
9	(04/13~04/19)	善用科技知能以進行運算思考、邏輯思考
10	(04/20~04/26)	期中測驗
11	(04/27~05/03)	消費者行為的基礎理解 傳統行銷環境中的消費者行為 AI與數位行銷環境中的消費者行為
12	(05/04~05/10)	繪圖、動畫與多媒體(一)(Design)
13	(05/11~05/17)	推薦學習的程式語言與應用 (Python、JavaScript、Java.....)
14	(05/18~05/24)	繪圖、動畫與多媒體(二)(Design)
15	(05/25~05/31)	跨文化與跨世代的理解 AI的演變
16	(06/01~06/07)	程式設計:App Inventor的使用者設計界面設計工具
17	(06/08~06/14)	AI時代的客群經營指標 何為顧客終身價值(情緒價值)
18	(06/15~06/21)	期末報告(Implement)
19	(06/22~06/30)	

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。
Please respect intellectual property rights when making handouts for students.