

# 國立暨南國際大學 110 學年度第 1 學期

## 0 Plus 先修線上課程綱要

### 【第一部份】

- 一、學年學期 Academic Year/Semester: 110 學年度第 1 學期
- 二、課程代號 Course Number:
- 三、授課教師 Instructor: 資管系戴榮賦、教育部科技領域中央輔導團輔導員  
楊心淵老師
- 四、課程中文名稱 Course Title(Chinese): 資料分析銜接課程
- 五、課程英文名稱 Course Title(English):
- 六、開課年級 Grade:
- 七、學分數 Credits: 0.5
- 八、上課地點 Class location: Moodle
- 九、上課時間 Class hours: 每週三 21:00-22:00(為期 6 週)
- 十、先修課程 Prerequisites:
- 十一、本課程可培養學生之核心能力(Core competency)如下列:
  1. 運算思維
  2. 程式基本概念
  3. AI 基本概念

### 【第二部份】

- 一、課程目標 Course objectives: 從生活中的運算介紹起，以淺顯易懂的方式認識運算思維，並從 Scratch 遊戲設計歷程中，認識了解基本演算法及程式設計概念，最後帶大家體驗當紅的 AI 影像識別及機器學習，並應用來設計簡易專題。
- 二、師生晤談時間及地點 Instructor office hours: 無
- 三、授課方式 Teaching approach: 線上講授
- 四、評量方式 Grading criteria: 出席次數
- 五、參考書目 Textbook & references:
  - <https://storage.googleapis.com/tfjs-models/demos/posenet/camera.html>
  - <https://teachablemachine.withgoogle.com>
  - <https://bdesigner1.webnode.tw/>
  - <https://scratch.mit.edu/>
- 六、教學進度 (週次、授課主題、教學活動、評量方式/作業、章節)
  - 第 1 週: 運算思維速覽與 code.org
  - 第 2 週: Scratch 遊戲設計-打彈珠
  - 第 3 週: Scratch 遊戲設計-打磚塊

第 4 週:Scratch 遊戲設計-射擊遊戲

第 5 週:Scratch AI 影像識別應用

第 6 週:Scratch 機器學習初探

(請自行增列)

七、TA 協助事項 Teaching Assistant tasks:協助點名、線上平台操作、課程錄影、與上傳教材

八、備註 Remarks:

九、各任課教師於完成課程綱要後，建議填寫本課程可培養學生之核心能力與教學活動及評量方法對應表。本課程可培養學生之核心能力與教學活動及評量方法對應表：

(一)線上教學活動：

1. 講述
2. 實作示範
3. 線上平台

(二)評量方法：

1. 線上平台作業(code.org)
2. 實作評量(程式設計小專題)

(請從上列選擇適當的教學活動與評量方法填入本課程可培養學生之核心能力對應之教學活動及評量方法。)

培養學生 A 核心能力之教學活動：(範例)書面報告、作業

培養學生 A 核心能力之評量方法：(範例)線上測驗