

東吳大學遠距教學課程教學計畫

壹、課程基本資料

(1) 課程名稱	中文：行動內容創作 英文：DIGITAL CONTENT CREATION		
(2) 開課系級	全校		
(3) 開課單位名稱	通識（巨量資料管理學院）		
(4) 授課教師姓名及職稱	顧承憲（兼任教師） （如為共同授課，授權書應由主持人確認後代為簽署）		
(5) 師資來源	☒ 專業系所聘任 ☐ 通識中心聘任 ☐ 以上合聘 ☐ 其他_____		
(6) 開課資料	☐ 必修 ☒ 選修	☐ 第一學期 ☒ 第二學期 ☐ 全學年	_____ 2 _____ 學分
(7) 教學型態	☐ 非同步遠距教學（教學方式可包含教室面授、非同步網路授課及同步網路授課等混成式方式）非同步+同步+面授 ☒ 同步遠距教學主播學校（主要教學方式以同步網路授課為主） 指國際或國內同步視訊主播課程。 收播學校：_____大學_____系所		
(8) 課程學制	☒ 學士班 ☐ 進修學士班 ☐ 碩士班 ☐ 碩士班在職專班 ☐ 博士班 ☐ 學位學程（ ☐ 碩士班（含碩士在職專班）） ☐ 學分學程（含教育學程）		
(9) 科目類別	☐ 共同科目 ☐ 專業科目 ☐ 教育科目 ☒ 通識科目 ☐ 其他（含全校性選修）		
(10) 預計總修課人數	100		
(11) 全英語教學	☐ 是 ☒ 否		
(12) 跨國遠距課程	☐ 是：國外合作學校與系所名稱_____ ☐ 國內主播 ☐ 國內收播 ☐ 境外專班 ☐ 雙聯學制 ☐ 其他 ☒ 否		

表九之一 110 學年度適用

貳、課程教學計畫

一、教學目標	中文：從使用者經驗入門，探討行動情境下的內容和 APP 應用與製作。介紹 no code APP 開發工具，讓學生在無程式基礎下可建立自己的行動 APP。 英文：Starting from user experience, discuss content and APP application and production in mobile situations. Introduce no code APP development tools, so that students can build their own mobile APPs on a non-programmed basis.																																																																																																				
二、修讀對象	無 (註:請詳述修讀對象之條件,如:建議先修科目、先備條件與能力等。)																																																																																																				
三、課程內容大綱與教學進度	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="411 551 491 786" rowspan="3">週</th><th data-bbox="491 551 1123 786" rowspan="3">課程內容</th><th colspan="3" data-bbox="1123 551 1428 786">授課方式(請勾選✓)</th></tr> <tr> <th colspan="2" data-bbox="1123 551 1428 674">網路遠距</th><th data-bbox="1123 674 1428 786" rowspan="2">教室面授</th></tr> <tr> <th data-bbox="1123 674 1203 786">同步</th><th data-bbox="1203 674 1307 786">非同步</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>課程內容 App Inventor 介紹(程式概念)、修課方式、成績計算、作業規範等相關資訊說明，並確認初選同學人數</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>2</td><td>行動程式簡介與軟體介面、UX 使用者經驗設計方法</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>3</td><td>認識常用元件與運算原則、UX 使用者經驗設計方法</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td>行動情境內容製作方法: 邏輯判斷與流程控制</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>5</td><td>行動情境內容製作方法: 自訂程序</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>6</td><td>行動情境內容製作方法: 多重頁面</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>7</td><td>APP 架構與生態: 內建函示應用</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>8</td><td>APP 架構與生態: 繪圖與動畫</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>9</td><td>期中考周</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>10</td><td>APP 架構與生態: App 動畫製作</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>11</td><td>APP 架構與生態: App 動態專案</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>12</td><td>APP 架構與生態: 整合網路資源</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>13</td><td>APP 架構與生態: 資料庫與網路資料庫</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>14</td><td>APP 架構與生態: App 專案-網路佈告欄</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>15</td><td>APP 架構與生態: 手機感測器</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>16</td><td>APP 架構與生態: 統計圖表和 OpenData 資訊</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>17</td><td>專題製作</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>18</td><td>專題展覽(期末考)(安排課堂反映問卷時間)</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	週	課程內容	授課方式(請勾選✓)			網路遠距		教室面授	同步	非同步	1	課程內容 App Inventor 介紹(程式概念)、修課方式、成績計算、作業規範等相關資訊說明，並確認初選同學人數	✓			2	行動程式簡介與軟體介面、UX 使用者經驗設計方法	✓			3	認識常用元件與運算原則、UX 使用者經驗設計方法	✓			4	行動情境內容製作方法: 邏輯判斷與流程控制	✓			5	行動情境內容製作方法: 自訂程序	✓			6	行動情境內容製作方法: 多重頁面	✓			7	APP 架構與生態: 內建函示應用	✓			8	APP 架構與生態: 繪圖與動畫	✓			9	期中考周	✓			10	APP 架構與生態: App 動畫製作	✓			11	APP 架構與生態: App 動態專案	✓			12	APP 架構與生態: 整合網路資源	✓			13	APP 架構與生態: 資料庫與網路資料庫	✓			14	APP 架構與生態: App 專案-網路佈告欄	✓			15	APP 架構與生態: 手機感測器	✓			16	APP 架構與生態: 統計圖表和 OpenData 資訊	✓			17	專題製作	✓			18	專題展覽(期末考)(安排課堂反映問卷時間)	✓		
週	課程內容			授課方式(請勾選✓)																																																																																																	
				網路遠距		教室面授																																																																																															
		同步	非同步																																																																																																		
1	課程內容 App Inventor 介紹(程式概念)、修課方式、成績計算、作業規範等相關資訊說明，並確認初選同學人數	✓																																																																																																			
2	行動程式簡介與軟體介面、UX 使用者經驗設計方法	✓																																																																																																			
3	認識常用元件與運算原則、UX 使用者經驗設計方法	✓																																																																																																			
4	行動情境內容製作方法: 邏輯判斷與流程控制	✓																																																																																																			
5	行動情境內容製作方法: 自訂程序	✓																																																																																																			
6	行動情境內容製作方法: 多重頁面	✓																																																																																																			
7	APP 架構與生態: 內建函示應用	✓																																																																																																			
8	APP 架構與生態: 繪圖與動畫	✓																																																																																																			
9	期中考周	✓																																																																																																			
10	APP 架構與生態: App 動畫製作	✓																																																																																																			
11	APP 架構與生態: App 動態專案	✓																																																																																																			
12	APP 架構與生態: 整合網路資源	✓																																																																																																			
13	APP 架構與生態: 資料庫與網路資料庫	✓																																																																																																			
14	APP 架構與生態: App 專案-網路佈告欄	✓																																																																																																			
15	APP 架構與生態: 手機感測器	✓																																																																																																			
16	APP 架構與生態: 統計圖表和 OpenData 資訊	✓																																																																																																			
17	專題製作	✓																																																																																																			
18	專題展覽(期末考)(安排課堂反映問卷時間)	✓																																																																																																			
四、教學方式 (可複選)	本欄填寫資料請務必與上表一致 ☒提供 同步教學，次數： 18 次，總時數： 36 小時 ☐提供 非同步教學，次數： _____ 次，總時數： _____ 小時 ☐提供 面授教學，次數： _____ 次，總時數： _____ 小時 ☒無須安排學校教室 (須全數為線上教學課程方可勾選) ☐其他，請說明： _____																																																																																																				
五、課程進行時預計使用的學習管理系統功能(可複選)	使用系統 ☒本校 TronClass 行動化數位學習平台、teams ☐本校 Moodle 數位學習平台 ☒其他系統 <u>App Inventor 2</u> (1.採同步視訊教學方式請提供使用軟體名稱 2.須提供審查單位登入帳號密碼及權限 3.學生名單及授課大綱須自行處理)																																																																																																				

表九之一 110 學年度適用

	課程內容 ☒課程簡介 ☒課程安排 ☒教材目錄 ☒測驗/考試 ☒作業/報告 ☐其他，請說明：_____ 課程資訊 ☒最新消息 ☒課程公告 ☒評量方式 ☒教師、助理資訊 ☐常見問題 ☐成績資訊 ☒提供教材內容供學習者下載 ☐線上討論區 ☒線上作業繳交 ☐其他，請說明：_____ 教學活動(至少使用 5 種) ☒教師講述 ☒操作演示 ☒議題討論 ☒實作練習 ☒分組報告 ☐同儕互評 ☐其他，請說明：_____
六、師生互動討論	教師線上固定互動時段(必備)：教師第二學期排課時間尚未確定，因此僅能先註明課輔時間「每週一次，每次 1 小時」，待排課時間確定後，即公告在授課計畫表及課程公告區等。 教師實體空間課輔時間：教師第二學期排課時間尚未確定，因此僅能先註明課輔時間「每週一次，每次 1 小時」，待排課時間確定後，即公告在授課計畫表及課程公告區等。 教師 E-mail 信箱及分機： chenghsienku@gmail.com，手機：0919-240224 其他，請說明：_____ (註：相關互動資訊請務必留存備查)
七、評量方式 (可複選)	期中考試： <u>30</u> % 期末考試： <u>30</u> % 平時作業： <u>20</u> % ☐線上小考： _____ % 出席出勤： <u>10</u> % ☒線上互動： <u>10</u> % (務必納入成績評量方式) ☐其他(請說明： _____)： _____ %
八、修課注意事項	
九、教材及參考資料	自製教材並每周會放置於 tronclass 上供學生參閱。

附註：本遠距教學課程經教務會議核定通過後，校務行政系統中之授課計畫上傳作業，仍請教師自行處理。