

輔仁大學 109 年高教深耕計畫
【 程式設計融入課程補助計畫 】授課成效報告

基本資料

開課學院	民生學院	開課系/組	餐旅管理學系
學年度/學期	109 學年度 / 第 1 學期	學制別	大學 <input type="checkbox"/> 日間部 <input checked="" type="checkbox"/> 進修部
課程名稱	餐旅資訊管理	上課時間	星期 <u>三</u> , 18:40~20:20
開課代碼	C5703-14864	修課人數	64
授課教師	賴宏昇	聯絡電話	(研究室分機) 3309
電郵信箱	083878@gapp.fju.edu.tw		

整體教學設計

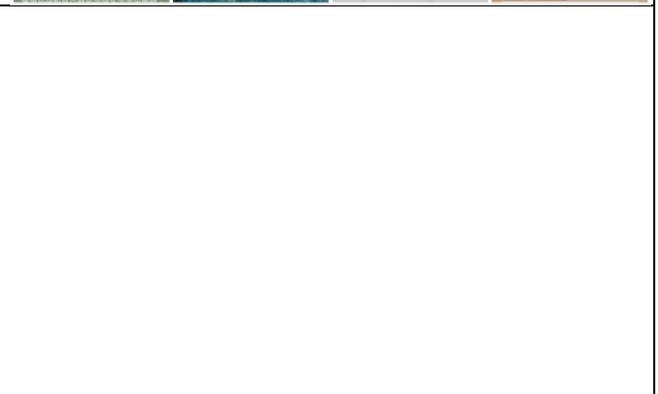
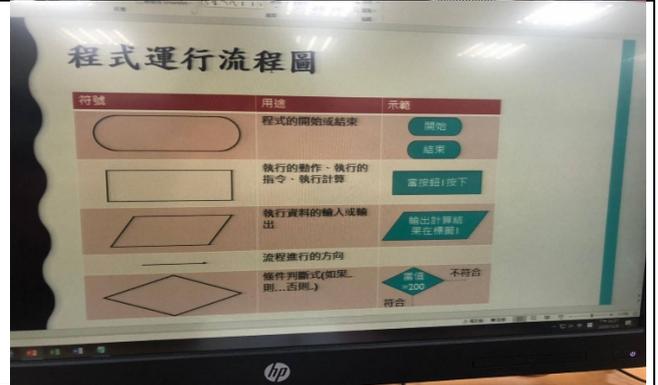
跨域特色	<p>跨領域合作與溝通，一直是產業蓬勃發展的趨勢與能量，目的在於讓不同領域的專業作結合，激發出更多元並符合用戶體驗的產品。本餐旅資訊管理程式設計融入課程鼓勵餐旅管理學系同學透過撰寫 APP 程式設計，來了解程式開發人員在實務上面臨的問題，並在課程設計下，親身體驗資訊系統運行的流程與發展概念。利用有效的方式建立不同領域溝通的橋樑，降低不對等的知識背景下所造成的衝突，亦可減少在跨領域合作過程中，各方間發生認知落差所造成的開發時程上的耗費。</p>
程式語言	<input type="checkbox"/> Python <input checked="" type="checkbox"/> APP Inventor 2 <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> Javascript <input type="checkbox"/> 其他 _____
教學目標	<ul style="list-style-type: none"> ● 知識面目標 (期望學習者透過課程能習得哪些知識)： 希望學生能夠學會如何操作 APP Inventor 2 的基本操作與功能，具備手機程式設計基礎概念，期望能更有助於未來就職。 ● 學科專業技能目標 (期望學習者透過課程能展現哪些學科專業技能)： 對於資訊系統有更進一步的認識，並且能夠以餐旅相關產業管理的角度去設計一個適合前端或是後端的系統，透過該系統有效蒐集具有分析價值的數據。 ● 程式設計技能目標 (期望學習者透過課程能展現那些程式設計技能)： 實踐 APP Inventor2 的基本操作，完成使用者介面設計與資料傳遞至資料庫，透過蒐集其數據，並加以分析。 ● 態度面目標 (期望學習者修習完課程後能有哪些態度轉變)： 期望學生能夠更為了解程式的開發流程以及程式設計師的語言，在未來參與資訊管理系統的開發時，能有更完備的思維來檢視系統。
作業設計	<p>個人報告：<input type="checkbox"/> 書面 <u>0</u> 次 <input type="checkbox"/> 簡報</p> <p>小組報告：<input type="checkbox"/> 書面 <input checked="" type="checkbox"/> 簡報 <u>1</u> 次</p>

	程式設計(個人)： <u>6</u> 次 程式設計(小組)： <u>0</u> 次 ■其他 <u>小組展示作品</u> <u>1</u> 次
評量設計	<ul style="list-style-type: none"> ● 形成性評量之規劃 (隨堂練習或小考等)： 每堂課程設計不同的課程主題，在進行解說之後，便會讓同學自行操作，完成當次的規劃，作為是作業成績。 ● 總結性評量之規劃 (期中考、期末考或專題成果等)： 期末的最後兩周上課時讓同學們說明自己設計該餐旅系統的特色與預期效果，並上台展示自己設計的手機程式。評量項目除了使用者操作介面是否能流暢的運作外，也包括介面設計、APP 特色以及後端資料接收是否正常。
學習輔助資源	線上資源： <input type="checkbox"/> Codecademy <input type="checkbox"/> Coursera <input type="checkbox"/> Code school ■ 其他 <u>tronclass</u> 實體資源： <input type="checkbox"/> 專題演講 <input type="checkbox"/> 其他 _____
參考與延伸學習資料	

教學設計

	日期	課程單元名稱	學習目標	教學設計重點
1	11/25	APP Inventor 2_實作篇 1	程式開發與系統設計	開發軟體介紹與帳號註冊。 視窗介紹與 APP 介面配置
2	12/2	APP Inventor2_實作篇 2	程式開發與系統設計	雲端資料庫的認識。 傳遞資料到後端資料庫。 字串的處理與組合。
3	12/9	APP Inventor2_實作篇 3	程式開發與系統設計	條件判斷式。 繪製流程圖呈現執行程序。
4	12/16	APP Inventor2_實作篇 4	程式開發與系統設計	APP 多重畫面的切換與傳遞。 訊息對話框元件的應用。 選單功能的編寫。
5	12/23	APP Inventor2_實作篇 5	程式開發與系統設計	亂數與變數的學習。 數學運算子與邏輯運算子。
6	12/30	APP Inventor2_實作篇 6	程式開發與系統設計	利用手機內建微型資料庫實作資料儲存。 副程式。
7	01/06	期末成果-小組報告	程式與系統設計報告	簡報介紹 APP 主題與設計邏輯
8	01/13	期末成果-小組展示作品	APP 系統設計展示	展示 APP 程式與 APP 介面

課堂活動剪影 (至少 2 張)



授課心得感想

參考了上一次成效總結，在這次執行計畫的過程，將課程內容作了調整，為讓同學能在學期的第 17 周與第 18 周完整落實程式設計的目標，執行的開始三周，以設計 APP 操作介面和撰寫程式完成傳遞資料到後端資料庫為主，此次並未提供任何樣版供同學參考，僅提供餐旅產業相關的圖片素材讓同學自由發揮介面設計，以自身設計的 APP 操作介面來決定傳遞哪些資料到後端資料庫。如此方式進行，提高了同學在撰寫後端資料庫接收數據的成功率提高至將近 90%。

後三周課程主軸放在程式的編寫上，期望同學能享受程式編寫的過程，因此篩選了幾個趣味小遊戲的範例，作為程式編寫的解說，學生對於寫出來的手機程式能夠兼具娛樂效果，有了明確的動機去實踐自己能完成的小遊戲，並在小遊戲中加入自己的創意或想法，從中獲得了小確幸，甚至主動提出對應的疑問，期望能升級小遊戲的功能。在期末成果報告時，亦有學生運用大量的程式編寫來實現更完備的手機 APP，且同學都很有想法的設計了可用的餐旅管理相關的 APP。

此次期末成果分兩個階段，為加強同學的簡報力，學期第 17 周先安排同學進行 3 分鐘內的簡報介紹 APP 主題，同學在簡報上應注意的服儀、報告態度、時間掌控上都有很需要再作檢討的地方，或許能作為下次執行的進步空間之一。第 18 周則安排同學展示手機 APP 的介面操作，多數學生的 APP 介面都不會相似度太高，但在送出資料的欄位揀選上，看的出沒有付出相對的時間來做規劃，即便程式撰寫讓資料成功傳送至後端，但用作分析的成效便很有限，是這次執行上的遺珠，期望下次執行能想到更好的方法或有更多的授課時間來改善這部分。