

**輔仁大學 110 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**

開課學系	民生學院	學制別	大學 <input type="checkbox"/> 日間部 <input checked="" type="checkbox"/> 進修部
學年度/學期	<u>110</u> 學年度 / 第 <u>1</u> 學期	選別	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修 <input type="checkbox"/> 通識
課程名稱	餐旅資訊管理	上課時間	星期三，18：40~20：20
開課代碼	C570314864	修課人數	50
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。餐旅資訊管理程式設計融入課程，是鼓勵餐旅管理學系同學透過開發 APP 程式設計的過程，如何發現問題與解決問題；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。透過具體的工具作為領域溝通的橋樑，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，各方之間因溝通認知上的落差，而造成時程上的延滯。</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"/> Scratch <input type="checkbox"/> VBA <input type="checkbox"/> Processing <input type="checkbox"/> 其他 _____
教學目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>知識面目標</b> (期望學習者透過課程能習得哪些知識)： 透過操作 MIT APP Inventor 開發平台的課程學習，對於手機程式設計具備基礎的概念，期望能助於未來工作上的跨領域合作。</li> <li>• <b>學科專業技能目標</b> (期望學習者透過課程能展現哪些學科專業技能)： 對管理資訊系統有更進一步的認識，期許同學能展擴視野，並將己身比擬為餐旅產業的管理者，進行規劃與設計一個適合前端或是後端的系統，透過該系統蒐集數據並有效利用。</li> <li>• <b>程式設計技能目標</b> (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，藉由 APP 可帶來的效益分析，來規劃內容與介面。</li> <li>• <b>態度面目標</b> (期望學習者修習完課程後能有哪些態度轉變)： 期望學生在未來參與管理資訊系統的專案開發時，能有更完備的思維來參與規劃，以及檢閱系統的完善。</li> </ul>
作業設計	個人報告： <input type="checkbox"/> 書面 <input type="checkbox"/> 簡報 <u>0</u> 次 小組報告： <input type="checkbox"/> 書面 <input checked="" type="checkbox"/> 簡報 <u>1</u> 次 程式設計(個人)： <u>5</u> 次

	程式設計(小組)： <u>1</u> 次 ■其他 <u>隨堂測驗</u> <u>4</u> 次
評量設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>形成性評量之規劃</b> (隨堂練習或小考等)： 每堂課程設計不同的主題，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。 每周在下課前，亦有安排隨堂小測驗，檢視學生的學習狀況。</li> <li>• <b>總結性評量之規劃</b> (期中考、期末考或專題成果等)： 期末的最後兩次課程，讓小組先簡報說明自行設計的餐旅相關 APP，內容包含介面特色與預期效益，並在最後展示與運作該手機程式。評量項目除了使用者是否能流暢的操作外，也包括介面設計、APP 特色以及資料傳遞後端資料庫是否正常。</li> </ul>
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	12/01	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 介面配置設計
2	12/08	APP Inventor2_實作篇 2	程式開發與系統設計	雲端資料庫的認識。 字串的處理與組合。 實踐資料傳送。
3	12/15	APP Inventor2_實作篇 3	程式開發與系統設計	繪製流程圖呈現執行程序。 實踐條件判斷。
4	12/22	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。 數學運算子與邏輯運算子。
5	12/29	APP Inventor2_實作篇 5	程式開發與系統設計	選單功能的編寫。
6	01/05	期末成果-小組簡報	程式開發與系統設計 簡報	簡報介紹 APP 主題與效益分析。
7	01/12	期末成果-APP 展示	APP 系統設計展示	展示 APP 介面與執行操作。

## 課堂活動剪影 (至少 2 張)



## 授課心得感想

該學期程式設計融入課程的內容，執行的前三周，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，介面設計的學習上，課程中提供餐旅產業相關的圖片素材，並展示幾種初階的介面排版方式，讓同學有方向依循與編排出操作介面。

第四與第五次課程主軸放在程式的條件判斷與異常修正，為協助同學順利撰寫條件判斷程式，過程中利用流程圖的說明，來讓同學更加能掌握程式方塊上的操作，透過多個條件判斷程式的撰寫，來達成使用者在異常操作下的問題修正。

此次期末成果分兩個階段，為落實小組期末報告皆能完成一個功能正常運行的 APP，學期第 16 周先安排同學進行 3 分鐘內的簡報介紹 APP 主題、工作時程分配的甘特圖、APP 運行流程圖、初步介面展示以及一份 APP 元件清單的附件。第 17 周則安排同學展示手機 APP 的介面操作，多數學生的 APP 主題受到疫情氛圍的影響，大多圍繞在餐飲外送與外帶。

此次小組期末成果，在介面運行與遞送資料至後端資料庫上的執行上，皆是表現的很平穩，較無產生異常而中斷操作，唯獨在規劃效益方面，僅有少數組別能突顯後續的成效分析，預計將在未來的課程規劃上，將數據蒐集與效益分析作為程式設計課程融入的主軸。