

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	織品服裝學系	學制別	大學 <input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修部
學年度/學期	110 學年度 / 第 1 學期	選別	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修 <input type="checkbox"/> 通識
課程名稱	服飾網路行銷	上課時間	星期四，15：40～17：30
開課代碼	D480317033	修課人數	50
授課教師	古德興	聯絡電話	(研究室分機) 3773
電郵信箱	077637@mail.fju.edu.tw		

整體教學設計

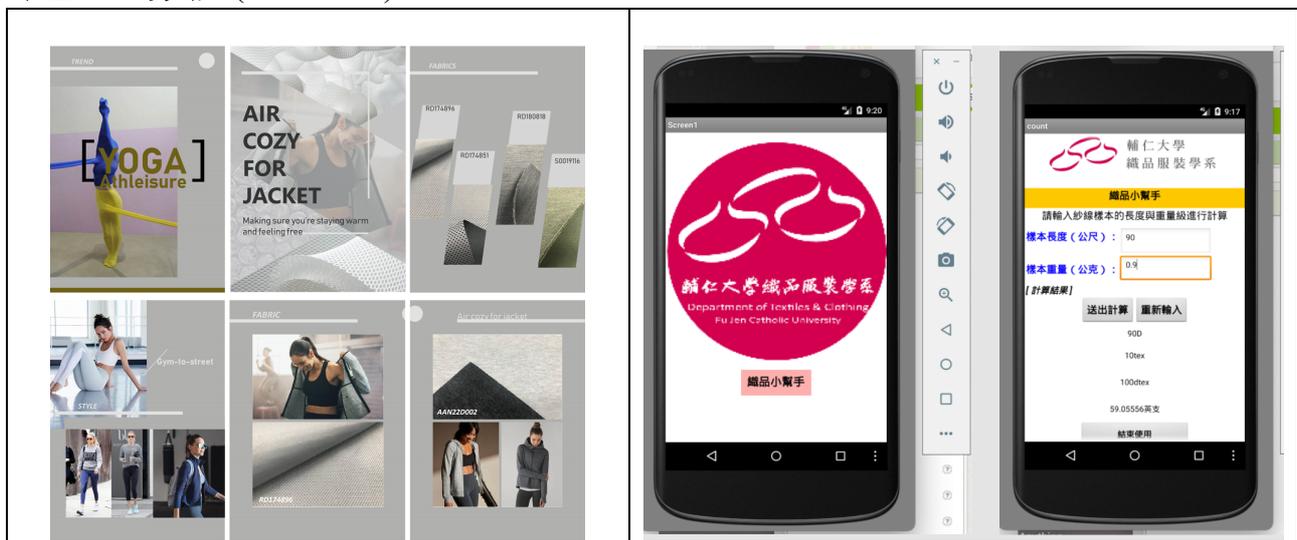
跨域特色	本課程設計為加強學生對於資訊網路技術之了解，以及透過實作學習相關技能，以期於課程後可加以運用於服裝時尚與產業之創新與應用，以提升品牌行銷與經營之成效。本課程理念與特色即為跨領域學習為主，內容包括網站製作、網頁分析平台工具實作應用等實務技能為主，同時融入 APP 製作技能，以符合本系組教學培育重點之提升學生資訊實務應用能力。本課程選用 APP INVENTOR 2 做為跨領域教學之工具，除使得同學認識與學習新的資訊應用工具，並藉此提升學生邏輯思考訓練，進而能將創意發想透過程式設計工具加以實踐與應用，以更加精進學員於網路行銷課程之學習效益。
程式語言	<input type="checkbox"/> 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"> • 知識面目標 (期望學習者透過課程能習得哪些知識)： APP 程式設計的概念與專業知識。 • 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)： APP 程式設計實務操作技能。 • 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)： 學習製作 APP 與實際上機操作。 • 態度面目標 (期望學習者修習完課程後能有哪些態度轉變)： 結合主修專業於 APP 設計，並體會跨域學習重要性，與培養課外學習能力。
作業設計	個人報告： <input type="checkbox"/> 書面 <input type="checkbox"/> 簡報 ____ 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>1</u> 次 程式設計(小組)：____ 次 <input type="checkbox"/> 其他 ____ 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)： 隨堂練習與上機實作 • 總結性評量之規劃 (期中考、期末考或專題成果等)： 結合專業之程式設計專案作品

學習輔助資源	線上資源： <input type="checkbox"/> Codecademy <input type="checkbox"/> Coursera <input type="checkbox"/> Code school <input checked="" type="checkbox"/> 其他 _____
參考與延伸閱讀學習資料	實體資源： <input type="checkbox"/> 專題演講 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 課程網站 APP 2 界面設計與程式設計範例 鄧文淵(2018)。手機應用程式設計超簡單--App Inventor 2 初學特訓班(中文介面第三版)。碁峰資訊。

教學設計

	日期	課程單元名稱	學習目標	教學設計重點
1	10/22	APP Inventor 簡介	認識 APP Inventor	上機實作
2	10/29	基礎元件介紹	了解元件配置與基本操作	上機實作與演練
3	11/19	入門 APP 實作	程式設計邏輯思考與實作	上機實作與演練
4	11/26	APP 單元實作 1	實作案例與創意發想	上機實作與演練
5	12/03	APP 單元實作 2	專業融入程式設計專案	討論與上機實作
6	1/13	學習成果展示	學習成果展示與回饋	成果討論與互動回饋

課堂活動剪影 (至少 2 張)



授課心得感想

本課程以數位行銷之專業知識以及應用平台設置與應用等實務教學為主體，期使選修本課程同學，可以在本科主修專業知識達一定程度時，可以透過本課程獲得最新數位行銷主要工具，以整合專業知識與實務技能，並透過跨域學習與實作，以提升未來職場就業競爭力。本課程選修同學本身並不具有程式設計專業背景與訓練，首先經由選用適當的軟體工具，讓學生了解資訊科技學習與應用的可行性，並結合生活化的專案教學，提升了同學學習意願與興趣，如預期有較佳的學習回饋。在教學進度方面，同學多數可如期與教學進度銜接。本課程之程式設計融入，設計與提供之內容為入門程度，並以提升同學探索與促進創意思考，以整合專業為核心理念。在程式專案設計方面，加入了織品服裝情境的紗線細度計算之程式設計內容作為程式設計作業，並進一步結合網頁設計內容，提升 APP 豐富性。於本課程教學現場，可見同學對於跨域技能的獲取具備相當高的興趣與意願，對於問題解決也有相當積極性。APP INVENTOR 2 程式設計課程，具易上手、趣味性與成就感獲取等特性，期望可持續融入程式設計於專業課程之中，以提升同學跨域學習成效。