

輔仁大學 111 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 ☒ 日間部 ☐ 進修部
執行學年度	111 學年度	執行學期	第 <u>一</u> 學期
課程名稱	餐旅資訊管理		
開課代碼	D572414864	修課人數	56
授課教師	江莞兒/邱方怡	聯絡電話	(研究室分機)2496
e-mail	016737@mail.fju.edu.tw		

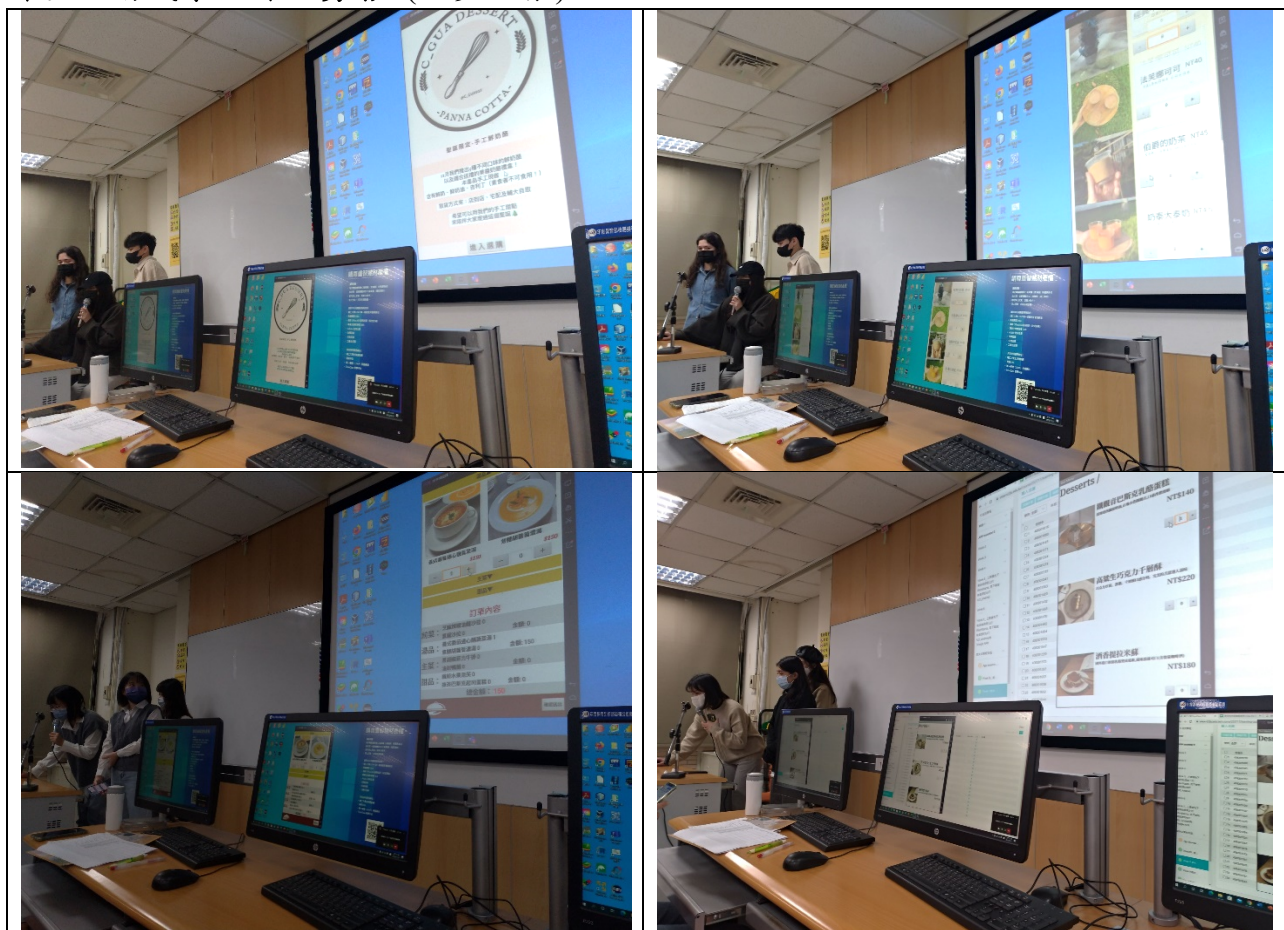
整體教學設計

跨域特色	配合教育部理念，嘗試將 APP Inventor2 納入課程，培養學生創新創造、解決問題、勇於嘗試錯誤等能力，以及做好掌握數位生活，運用 AI、物聯網的準備。 於在學期間帶同學接觸程式設計領域的思維，引導學生善加發揮自身專業，以應用在發展該領域的管理系統，進而參與規劃。 學生在修課完畢後能具備基礎運用 APP inventor 2 的能力，促進學生了解運用 APP 思維及內容設計，繼而運用於實務。亦期深化本科系學生資訊素養，提升數位化競爭力。
程式語言	☐ Python ☒ APP Inventor 2 ☐ R ☐ JavaScript ☐ Scratch ☐ excel VBA ☐ Processing ☐ 其他_____
教學目標	本課程規劃使用 APP Inventor2 為工具，設計內容將以餐飲業、旅館業、旅遊業的資訊運用，製作 APP 與餐旅資訊課程核心知識相關聯，有效促進核心知識資訊化發展應用。 1. 更進一步的認識管理資訊系統，不再僅限在使用者的角度，藉由互換為開發者的角度，進行規劃與設計一個適合前端或是後端的簡易系統。 2. 透過操作 MIT APP Inventor 開發平台的課程學習，通過手機程式設計的過程，來具備基礎的設計概念與獲悉運行流程，有助於自身領域的應用規劃。 3. 落實 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，設計出一個簡易系統來蒐集數據。 4. 引導學生利用後台數據，分析 APP 可帶來的效益，期望學生未來在參與管理資訊系統的專案開發時，能有更完備的思維與前瞻性，並同時檢閱系統的完善。
學習輔助資源	線上資源：Tron Class 實體資源：

程式設計相關教學活動設計

	日期	課程單元名稱	學習目標
1	10/04	APP Inventor 2_實作篇 1	程式開發與系統設計—工具的認識
2	10/11	APP Inventor2_實作篇 2	程式開發與系統設計—介面設計與排版
3	10/18	APP Inventor2_實作篇 3	程式開發與系統設計—流程拆解與運作
4	10/25	APP Inventor2_實作篇 4	程式開發與系統設計—數學運算與條件判斷
5	11/01	APP Inventor2_實作篇 5	程式開發與系統設計—資料傳遞至 Google Sheet
6	11/08	APP Inventor2_實作篇 6	程式開發與系統設計—轉送畫面與功能整合
7	12/27	期末成果—APP 展示	APP 系統設計展示

課堂活動或學生作品剪影 (至少 4 張)





授課心得感想

這學期程式設計執行的前三周，以設計 APP 操作介面和簡易的 APP 畫面運作執行，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。

第四周課程主要在執行在數學運算、邏輯判斷與條件式的撰寫，透過多個條件判斷程式的撰寫，來達成在不同情況下應有的對應運算結果。

第五與第六周課程，則是考慮整體 APP 的運作與效益，進行功能整合與數據蒐集，在課堂上教授學生該如何利用 APP Inventor2 的元件，來傳遞資料至 Google Sheet,以及後端成功接收資料後，APP 畫面上的設計建議。

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 周請同學錄製一份 7 分鐘內的簡報並將影音上傳至 Teams 課程中，內容涵括介紹 APP 主題、工作分配與時程的甘特圖、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 周則安排同學課堂上實際展示手機 APP 的介面操作。

學期成果大多為餐飲訂購，訂房與訂位的 APP 極為少數，且餐飲訂購的設計品項大多也很精簡，但在色系的選用上，充分表達了同學在這方面的用心。

授課問題與反思回饋

這學期 APP 成果展示安排在第 17 周，距離上一次程式課程有一個月以上時間可以利用，另外也設立了 Teams 的群組會談，來回覆各組學生的提問，但多數學生的 APP 介面大多使用課程上的排版範例，少數組別是自行發揮，且在送出資料的欄位填寫上，幾乎直接使用課程上的教學範例改寫。

將考慮在下次執行程式融入課程中，針對期末成果的說明，做更明確規範，期望可以避免每組版面上相似度太高的情形。