

**輔仁大學 113 年高教深耕計畫**  
**【程式設計融入必修課程補助計畫】授課成效報告**

**基本資料**

開課學系	民生學院	學制別	大學 <input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修部
執行學年度	112 學年度	執行學期	第 <u>二</u> 學期
課程名稱	餐旅資訊管理		
開課代碼	D572414864	修課人數	51
授課教師	江莞兒/邱方怡	聯絡電話	(手機) (研究室分機)2496
e-mail	016737@mail.fju.edu.tw		

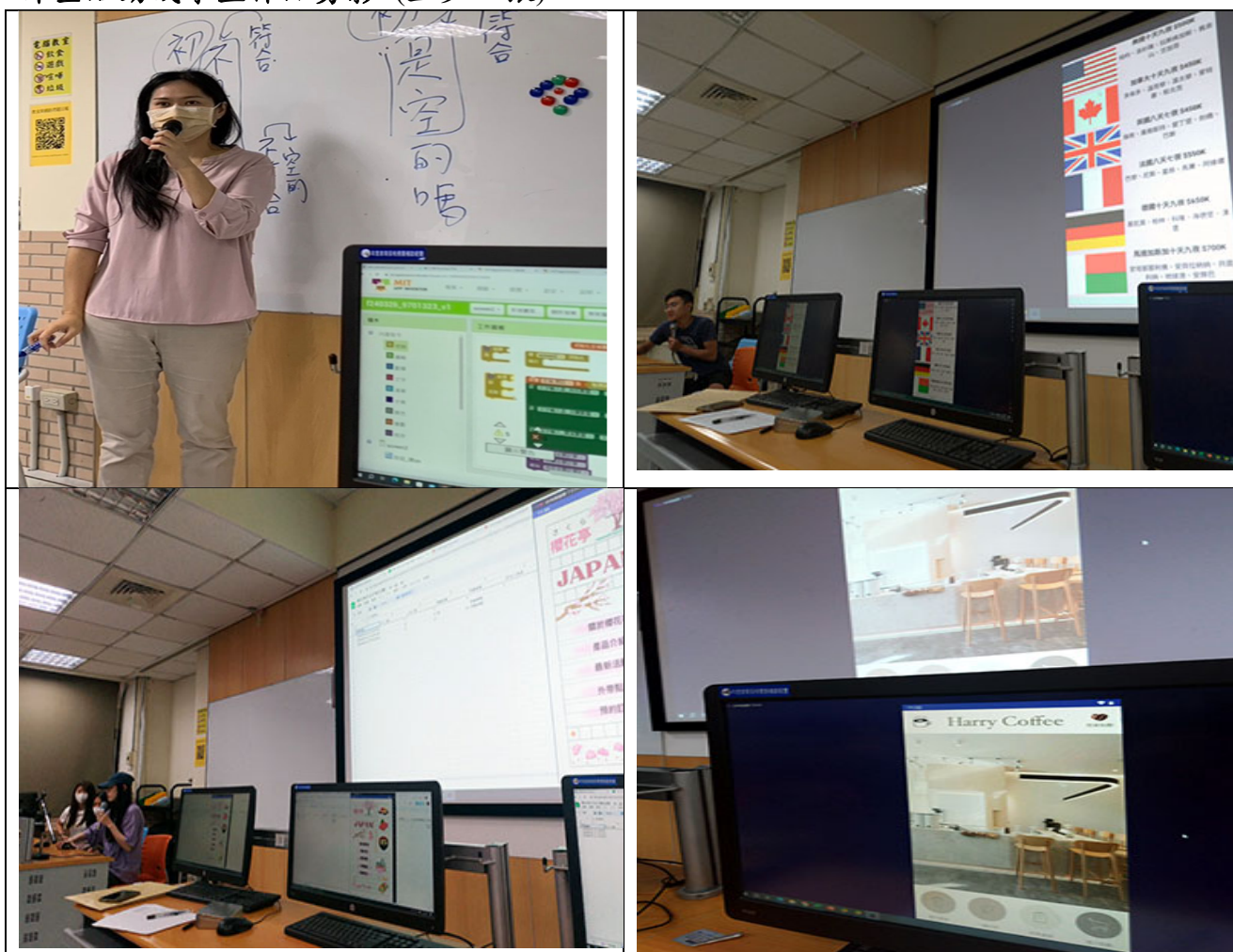
**整體教學設計**

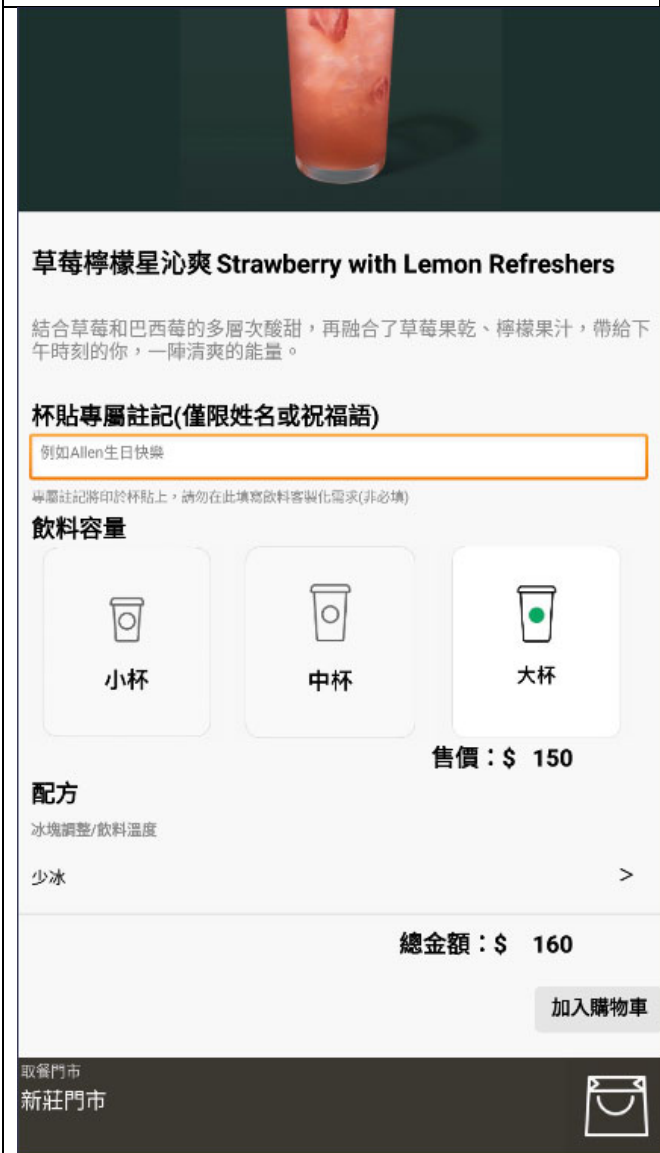
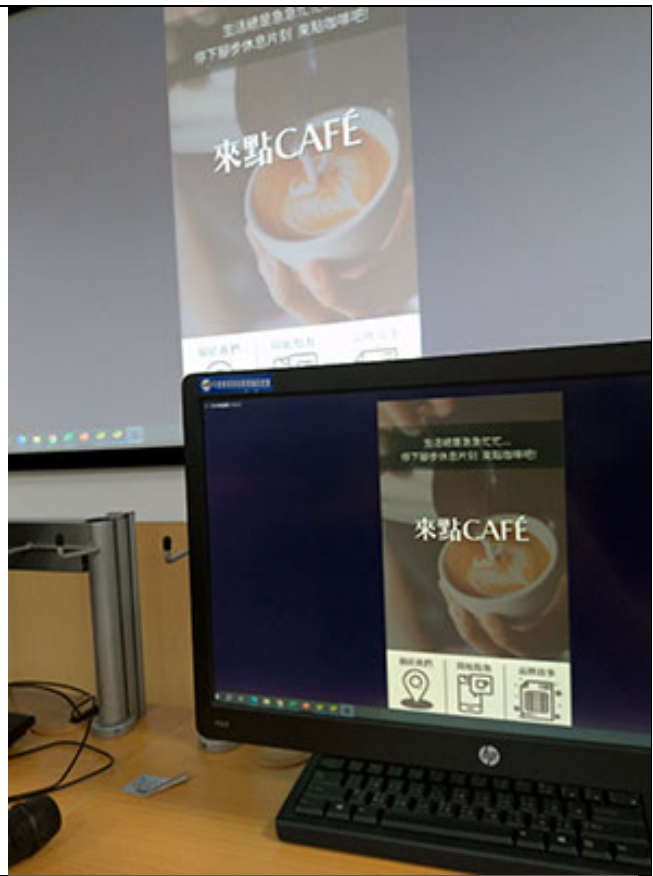
跨域特色	<p>配合教育部理念，融入程式設計於課程規劃，培養學生創新創造、解決問題、培養邏輯思考能力，以及做好掌握數位生活，運用 AI、物聯網的準備。</p> <p>於在學期間帶同學接觸程式設計領域的思維，引導學生善加發揮自身專業，開發餐旅業的管理系統，並加以應用。</p> <p>學生在修課完畢後，能具備運用較易入門的手機應用程式 APP inventor 2 的能力，促進學生具備 APP 開發思維及內容設計。亦期深化本科系學生資訊素養，提升數位化競爭力。</p>
程式語言	<p><input type="checkbox"/> Python <input checked="" type="checkbox"/> APP Inventor 2 <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> JavaScript <input type="checkbox"/> Scratch</p> <p><input type="checkbox"/> excel VBA <input type="checkbox"/> Processing <input type="checkbox"/> 其他_____</p>
教學目標	<p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。引導學生利用後台數據，落實 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。</li> <li>4. 運用 Github 記錄學習歷程。</li> </ol>
學習輔助資源	<p>線上資源：Tron Class, Teams, MIT APP Inventor, Github</p> <p>實體資源：電腦教室模擬器軟體等</p>

## 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	2/27	Github 帳號開通與練習	開通 Github 帳號練習簡單寫作
2	3/5	APP Inventor 2_實作篇 1	程式開發與系統設計—工具的認識與介面設計
3	3/12	APP Inventor2_實作篇 2	程式開發與系統設計—流程的運行與拆解
4	3/19	APP Inventor2_實作篇 3	程式開發與系統設計—使用者介面元件彙整與條件判斷
5	3/26	APP Inventor2_實作篇 4	程式開發與系統設計—資料傳遞至 Google Sheet
6	4/9	APP Inventor2_實作篇 5	程式開發與系統設計—轉送畫面
7	4/16	APP Inventor2_實作篇 6	程式開發與系統設計—功能整合
8	5/28	Github 整理	運用 Github Markdown 填寫學習歷程
9	6/11	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 APP 成果展示安排在第 16 週，比照上學期的進行方式，也有建置了 Teams 的各組會談，來回覆各組學生的提問。然而在確認同學的完成進度方面，和上學期有不同的做法。時程上依然是有細分如下表：

周次	上傳內容	類型
第 11 周	40%進度	同學自主上傳(無計分)
第 12 周	60%進度	
第 13 周	80%進度	
第 14 周	試算表連結	務必上傳(有計分)
第 15 周	APP 介面文件說明檔	
第 16 周	上傳期末成果檔案	

總共組數有 21 組，第十一周時，沒有一組有上傳進度，第十二周時共有 11 組上傳 60% 進度的畫面，第十三周時，則共有 13 組上傳 80% 進的畫面，但卻有 2 組上傳的僅有一個畫面。因此教師在第 13 周時，開始於 Teams 會談傳訊息給沒有上傳任何進度的組別以及進度看起來明顯不完整且落後的組別同學，但大多組別同學仍沒有主動反饋。

第 14~第 16 周，最多只有 2~3 組沒有按時上傳，成果報告當日，僅有一組未能以 apk 檔安裝來做展示，其餘組別的 apk 安裝後展示，都沒有發生太大的操作上異常。這學期達到了讓多數同學能成功整合全部的 APP 畫面，並能順暢地操作並瀏覽。換句話說，同學們也都能夠在要求的時間內完成自己組別的 APP。

其實餐旅業目前正大量使用 App 點餐。學生學會 APP 製作的流程，就算以後 APP 委外製作或採購，學生也將有一定程度知道 APP 的製作邏輯與原則。在未來採購時，也會知道哪些要素是關鍵元素。

此外，這學期要求要加入 Github 記錄學習歷程。因為不是程式的撰寫，也只能夠簡單的要求學生用記錄的方式，將學習內容寫入及貼上。未來如果還有更多的時間，學習程式碼撰寫時，Github 才能發揮更大的功用。否則只能單純記錄而已。

## 授課問題與反思回饋

這學期的 APP 教學業師並無提供樣板來帶同學實踐，也取消先前規定設計的最少頁面數，而是讓各組同學提出自己喜愛的上架 APP 作為期末成果的樣式參考，原本是期待能激發出同學的創作能力結合更多元的功能介面，但實際上僅有零星的同學是有達到預期的。在下一次執行該課程時，將嚴謹地規範各項畫面並納入分數，作為促使同學實踐的動力來源。

這學期或許是因為同學為畢業班，學生在設計與練習程式時，未若上學期的班級來得有熱誠。討論功課時也沒有如上一班同學積極參與。但在教學回饋及 Github 歷程裡倒是有同學很喜歡可以學做 APP。也期許未來可以用到職場上。

此外，Github 對於我們只是填寫學習內容幫助比較不多，只能花一點點時間教學與練習。

謝謝教發的補助，讓餐旅系的學生得以學習 AI2。學用配合。

