

朝陽科技大學
109學年度第1學期教學大綱

| | | | |
|------|------|------|--------------|
| 當期課號 | 2220 | 中文科名 | 邏輯思考與運算 |
| 授課教師 | 李其璋 | 開課單位 | 視覺傳達設計系 |
| 學分數 | 3 | 修課時數 | 3 |
| | | 開課班級 | 日間部四年制2年級 A班 |
| 修習別 | 專業必修 | | |
| 類別 | 一般課程 | | |

本課程培養學生下列知識：

本課程教授程式設計之邏輯概念與應用，以積木式程式設計語言Scratch為學習環境，從程式語言基本概念、程式邏輯與結構、互動介面、互動多媒體、互動遊戲等面向，讓同學由實務中了解與學習程式設計與視覺設計之關聯，培養視覺設計與資訊能力並重的跨領域專業人才。

- 1.介紹程式設計概念、程式邏輯、程式之應用與展示
- 2.學習程式基本結構之撰寫，包含循序、選擇、重複等結構
- 3.實做互動設計程式，如互動介面、互動多媒體、互動遊戲等

his course focuses on learning the logic concept and coding practice of programming. "Scratch" is the main programming environment in the course. Basic concept in programming languages, programming logic and structures, interactive interface, interactive multimedia and interactive games are obtained from practical coding. The students are expected to learn the multidisciplinary expertise in the combination of visual design and information technology.

每週授課主題

- 第01週：邏輯思考與運算概論、Code.org：基礎
- 第02週：Code.org：初階程式設計
- 第03週：Code.org：中階程式設計
- 第04週：Code.org：進階程式設計
- 第05週：Scratch基礎、指令與序列
- 第06週：事件與平行化、互動設計
- 第07週：動畫、角色的溝通
- 第08週：場景設計、變數
- 第09週：*期中專案展示
- 第10週：程式邏輯：選擇
- 第11週：程式邏輯：重複
- 第12週：互動介面
- 第13週：互動多媒體(1)
- 第14週：互動多媒體(2)
- 第15週：互動遊戲(1)
- 第16週：互動遊戲(2)
- 第17週：互動遊戲(3)
- 第18週：*期末專案展示

成績及評量方式

- 課堂參與：20%
- 隨堂練習：65%
- 期末專案：15%

證照、國家考試及競賽關係

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

主要教材

- 1.教師自備之教材與網站資料(自製教材)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

本課程無建議先修課程

教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~cwl/>

E-Mail：cwl@cyut.edu.tw

Office Hour：

星期二,第5~6節,地點:R-248;

星期五,第3~4節,地點:R-248;

分機:4830

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。