

南華大學跨領域課程成果



南華大學跨領域課程成果摘要表			
課程名稱	創意生活 APP		
跨領域學程名稱	創意生活科技學分學程		
開課學年	109	學年度	1 學期
授課老師		系所	
吳建民		資訊工程學系	
學程助理	王沛棋	系所	文化創意事業管理學系
課程學生人數	39	課程之學程階段	<input type="checkbox"/> 第一學期 <input type="checkbox"/> 第二學期 <input checked="" type="checkbox"/> 第三學期 <input type="checkbox"/> 第四學期
經費補助	<input type="checkbox"/> 無經費補助 <input checked="" type="checkbox"/> 學程課程補助每學期 8000 元 <input type="checkbox"/> 其它校內外補助(每學期)		
	補助計劃名稱	計劃經費	
	期中創意發想學術交流	11920 (兩班一起舉行)	
成果摘要	讓學生們增加課程外的見識，並結合中午的餐敘，讓107級和108級同學進行交流互動，使大家能夠快速認識彼此。		
成果交流平台網址	成果上傳網址：		

目錄

一、課程大綱	3
二、課程授課概況描述	12
三、成果展演方式（文字描述）	12
四、經費運用情形	13
五、成果附件清單(影片3至5分鐘必繳，其它可包括簡報、書面資料、活動報告等等).....	14

一、課程大綱

南華大學109第1學期授課大綱	
課程代碼	00052630
中文名稱	創意生活 APP
英文名稱	Lifestyle APP
學分	3/必修
任課教師	吳建民
上課時間	星期1第2節、第3節、第4節
課程時數	3
授課語言1	中文
是否使用原文書 /安排業師授課/ 配置教學助理或 助教輔導教學	否
A. 課程概述	本課程以 App Inventor 2為設計平台，以直覺、圖像化的拼塊方式開發 App。App Inventor 2改善開發環境與流程，簡化了拼塊的使用與設定，無論是否具備程式設計背景，都可以更輕鬆的入門。因此是人文學院、管理學院、藝術學院及社會科學院等非科技學院學生的手機 APP 程式設計的快速開發工具。

B. 教學目標						
中文教學目標		英文教學目標		對應能力指標		
具備基本 APP 程式設計能力				AA2. 具備獨立思考及專業工作能力		
具備跨領域 APP 程式設計能力, 強化自信, 不斷自主學習、多元探索以獲得終身成長				CA2. 具有創意思考的能力		
具備 APP 程式設計能力與原有專業結合, 結合理論與實務, 持續追求創新、創造與創業				CA1. 具備理論與實務結合, 解決管理問題之能力		
透過 APP 程式設計與同仁及團隊之間互動, 達成溝通協調、同心協力, 及達成團隊任務的能力				DA2. 具有溝通協調及團隊合作的能力		
透過跨領域 APP 程式設計學習, 協助他人成長、達成自我實現, 展現公民責任與專業倫理, 並能體現感恩回饋、奉獻社會的精神				EA2. 具有環境永續與奉獻社會的精神		
透過跨領域 APP 程式設計學習, 追求真善美的生活, 以獲得身心靈的健康、平安及和諧				FA2. 具有時間管理與情緒管理的能力		
C. 核心能力 Core Competency	管理相關專業知能 (專業力)	自覺學習 (生命力)	企業實務應用 (實務力)	溝通合作 (溝通力)	社會關懷 (關懷力)	身心康寧 (身心力)
D. 課程權重 %	15	15	10	20	20	20
E. 教材大綱 Teaching	㉑ 用拼塊拼出你的 App ㉒ 使用者介面元件					

Material Outline	03 程式的基礎運算 04 程式的流程控制 05 程序的應用 06 清單相關元件 07 多媒體相關元件 08 日期時間相關元件 09 繪圖與動畫相關元件 10 感測器相關元件
------------------	--

F. 教學方式	實作學習
---------	------

G. 教學評量 Course Assessment	成績項目 /評量項目	配分	評量方式/ (達成能力指 標) IEET 認證 之對照表(以 CAC 為例)	細項配分	說明
	平時成績 /形成評 量	50	實作評量(日 常表現、表 演、實作、作 業、觀察、軼 事記錄)	出席率10%；缺課一次扣 2%，缺課超過5次，出席成 績為0；扣完為止。 平時實作成績40%，期中考 及期末考之前都會有兩次平 時實作，一共4次，每次佔 學期總成績10%。 3 平時實作成績為個人個別 評分。 每次平時實作在下課之前完 成，最高得10%；未完成 者隔週上課補交，最高得 7%。 當次上課缺席者，隔週不 可補交。 % %	

	期中成績 /總結評 量	25	實作評量(日 常表現、表 演、實作、作 業、觀察、軼 事記錄)	1. 以期中之前所學 app 程式設計範 圍，撰寫 app 應用程式。 2. 分組評分。
	期末成績	25	實作評量(日 常表現、表 演、實作、作 業、觀察、軼 事記錄)	1. 以本學期授課範圍，撰寫 app 應 用程式。 2. 分組評分。
	其它	0		

H. 課程進度 表 Course Progress Outline	週別 /次 別	單元名稱與內容/ 學習重點名稱、內容 (建議註明學習方式 代號)	備註/時數(團隊 自主學習評量)	數位教材/ 需協助事項
	1	用拼塊拼出你的App		
	2	使用者介面元件		
	3	程式的基礎運算		
	4	程式的流程控制		
	5	程序的應用		
	6	清單相關元件		
	7	多媒體相關元件		
	8	期中專題製作暨發表		

	9	期中專題製作暨發表			
	10	日期時間相關元件			
	11	繪圖與動畫相關元件			
	12	感測器相關元件			
	13	電話、簡訊與聯絡人			
	14	感測器相關元件			
	15	語音辨識相關元件			
	16	期末專題製作			
	17	期末專題製作暨發表			
	18	期末專題製作暨發表			
I. 指定用書 Required Textbooks	書名	作者	書局	年份	國際標準書號 (ISBN)
	手機應用程式 設計超簡單 APP Inventor 2 零基礎入門班	鄧文淵	碁峰出版社		
J. 參考書籍	<p>「請善用圖書館電子書。例如：成就自己的閱讀方法《北大學者談讀書》 http://www.airitibooks.com/detail.aspx?PublicationID=P20130610031」</p>				
K. 先備能力					

L. UCAN 職涯類型設定			
職涯類型名稱	職涯類型名稱	職涯類型名稱	職涯類型名稱
職涯類型名稱	就業途徑	職涯類型名稱	就業途徑
天然資源、食品與農業	<input type="checkbox"/> 自然資源保育	資訊科技	<input checked="" type="checkbox"/> 軟體開發及程式設計
	<input type="checkbox"/> 食品生產與加工		<input type="checkbox"/> 資訊支援與服務
	<input type="checkbox"/> 動物研究發展與應用		<input type="checkbox"/> 網路規劃與建置管理
	<input type="checkbox"/> 植物研究發展與應用		<input type="checkbox"/> 數位內容與傳播
	<input type="checkbox"/> 農業經營	教育與訓練	<input type="checkbox"/> 行政
	<input type="checkbox"/> 環境保護與衛生		<input type="checkbox"/> 教學
休閒與觀光旅遊	<input type="checkbox"/> 休閒遊憩管理	物流運輸	<input type="checkbox"/> 物流規劃及管理
	<input type="checkbox"/> 旅遊管理		<input type="checkbox"/> 運輸工程
	<input type="checkbox"/> 旅館管理		<input type="checkbox"/> 運輸作業
	<input type="checkbox"/> 餐飲管理		<input type="checkbox"/> 運輸規劃及管理
企業經營管理	<input type="checkbox"/> 一般管理	行銷與銷售	<input type="checkbox"/> 市場分析研究
	<input type="checkbox"/> 人力資源管理		<input type="checkbox"/> 行銷傳播
	<input type="checkbox"/> 企業資訊管理		<input type="checkbox"/> 行銷管理
	<input type="checkbox"/> 行政支援		<input type="checkbox"/> 專業銷售

	<input type="checkbox"/> 運籌管理		<input type="checkbox"/> 零售與通路管理
法律、公共安全	<input type="checkbox"/> 公共安全	政府及公共事務	<input type="checkbox"/> 公共行政
	<input type="checkbox"/> 司法		<input type="checkbox"/> 外交及國際事務
	<input type="checkbox"/> 法律服務		<input type="checkbox"/> 國防
個人及社會服務	<input type="checkbox"/> 心理諮詢服務	科學、技術、 工程、數學	<input type="checkbox"/> 工程及技術
	<input type="checkbox"/> 幼兒照護及教育		<input type="checkbox"/> 數學及科學
	<input type="checkbox"/> 社會工作服務	建築營造	<input type="checkbox"/> 建築規劃設計
	<input type="checkbox"/> 個人照護服務		<input type="checkbox"/> 營造及維護
金融財務	<input type="checkbox"/> 保險	醫療保健	<input type="checkbox"/> 公共衛生
	<input type="checkbox"/> 財務		<input type="checkbox"/> 生技研發
	<input type="checkbox"/> 會計		<input type="checkbox"/> 長期照護服務
	<input type="checkbox"/> 銀行金融業務		<input type="checkbox"/> 健康產業及醫務管理
	<input type="checkbox"/> 證券及投資		<input type="checkbox"/> 醫療服務
藝文與影音傳播	<input type="checkbox"/> 印刷出版	製造業	<input type="checkbox"/> 工業安全管理
	<input type="checkbox"/> 表演藝術		<input type="checkbox"/> 生產管理
	<input type="checkbox"/> 通訊傳播		<input type="checkbox"/> 品質管理
	<input type="checkbox"/> 視覺藝術		<input type="checkbox"/> 設備安裝維護
	<input type="checkbox"/> 新聞傳播		<input type="checkbox"/> 資材及庫存規劃
	<input type="checkbox"/> 影視傳播		<input type="checkbox"/> 製程研發

M. 聯合國全球永續發展目標	
目標	目標內容
<input type="checkbox"/> 01. 消除貧窮	消除全球一切形式的貧窮
<input type="checkbox"/> 02. 消除飢餓	消除飢餓，實現糧食安全，改善營養及促進永續農業。
<input type="checkbox"/> 03. 良好健康與福祉	確保健康的生活方式，促進各年齡層人群的福祉。
<input type="checkbox"/> 04. 優質教育	確保包容與公平的優質教育，讓全民享有終身學習機會
<input type="checkbox"/> 05. 性別平等	實現性別平等，提升婦女與女童權能
<input type="checkbox"/> 06. 淨水與衛生	確保人人享有水及環境衛生及其永續管理
<input type="checkbox"/> 07. 可負擔的潔淨能源	確保人人取得可負擔、可靠及永續的現代能源
<input type="checkbox"/> 08. 尊嚴就業與經濟發展	促進持久、包容與永續的經濟成長，促進充分的生產性就業，讓所有人都有合宜的工作
<input checked="" type="checkbox"/> 09. 產業創新與基礎設施	建立韌性的基礎建設，促進包容且永續的工業，並加速創新
<input type="checkbox"/> 10. 減少不平等	降低國內及國家之間的不平等
<input type="checkbox"/> 11. 永續城市與社區	建設包容、安全、韌性及永續的城市與人類住區
<input type="checkbox"/> 12. 負責任的消費與生產	確保永續消費及生產模式
<input type="checkbox"/> 13. 氣候行動	採取緊急行動以因應氣候變遷及其影響
<input type="checkbox"/> 14. 水下生命	保護及永續利用海洋與海洋資源，確保永續發展

<input type="checkbox"/> 15. 陸域生命	保護、恢復及促進永續利用陸地生態系統，永續管理森林，防治沙漠化，終止及改善土地退化，遏止生物多樣性的喪失
<input type="checkbox"/> 16. 和平與正義制度	建立和平與包容的社會促進永續發展，讓所有人都能訴諸司法，建立有效、負責與包容的各級機構
<input type="checkbox"/> 17. 夥伴關係	加強執行方法，重振永續發展全球夥伴關係
實際執行情況：	
N. 本課程是否有融入生命教育理念	否 No
O. 課程融入生命教育的面向(可複選)	
P. 教學資源	數位講桌，白板。其它:電腦教室
Q. 注意事項 Notes	第一週上課時，務必向學生充分說明主要內容：講授大綱與成績考核方式，及尊重智慧財產權與不得非法影印等；且須上課滿十八週(含期中與期末考)。學生請假逾三分之一者，不得參與學期考試，該科目學期成績以零分計算。
備註 1 Remarks	依據 本校學則第30條規定學生凡一學期中某科目曠課與請假合計時數逾三分之一者，視為學習不完整，得經任課教師同意後，不得參與該科目之學期考試，授課教師於處分前應告知各相關學生。

二、課程授課概況描述

主要課程單元或活動名稱	時間	地點	與課程之關聯性或學習成效
使用者介面元件	9/28	C210	用拼塊拼出你的 App
期中創意發想學術交流	10/5	C210、H525、H135	AR 開發應用與其未來願景，藉由專業人士的經驗分享及有趣的互動
算出 BMI	10/12	C210	套用數學公式加入程式裡
三角形的排版	10/19	C210	設初值和增加的個數
撲克牌發牌、華氏溫度轉化	10/26	C210	加入圖片以及呼叫副程式
登記成績、計算班級平均成績	11/2	C210	套用數學公式加入程式裡、建立清單
存入資料	11/9	C210	新增、修改、刪除的應用
相機拍照和攝影	11/23	C210	顯示訊息、圖片選擇器
音樂撥放器、錄音機	11/30	C210	開始、停止、播放錄音的程式應用
AR 結合雲端運用創造服務新體驗	12/7	C210、H525	提案練習、腦力激盪
計算秒數	12/14	C210	定義程序、初始化區域變數、執行方塊的應用
乒乓球遊戲	12/21	C210	球型精靈、畫布、合併文字
雲端資料儲存	12/28	C210	垂直配置、微型資料庫、對話框

三、成果展演方式（文字描述）

[請說課程成果內容(影片、簡報、書面資料、活動報告等等)]

課程主要目的為激發學生思考能力並加以實踐想法的學習能力，為了增加學生這方面的能力，老師另外安排了兩次的課堂演講，分別介紹了 AR 開發應用與其未來願景和AR 結合雲端運用創造服務新體驗活動，蔡明勳講師分享了他在業界面臨的情境，我們需要學會什麼應用提案的能力，和去體會科技的運用，怎麼去跟產業做結合，我們邀請到校外雅匠科技的蔡明勳執行長來向我們演講，讓大家腦力激盪各種不同的可能性，多去發想以及不斷的學習，我們希望可以從大家認為的不可能，把它變成可能。
老師於學期末安排學生分別上台報告，報告的主題有：

1. 家居熊配
2. 捕食計畫
3. 及食飲
4. 下面一位
5. 鳥歌
6. Venus（不要披風）
7. 食紀行動
8. AKA 嘉義下水道

四、經費運用情形

日期	業務支出項目	金額
109/10/5	業師鐘點費	$2 \times 1800 = 3600$
109/10/5	活動餐費	$100 \times 80 = 8000$ (兩班一起舉行)
109/10/5	車馬費 (台南-民雄)	$2 \times 160 = 320$
109/10/12	教師社群餐費	$7 \times 70 = 490$
109/10/26	社群業師鐘點費	$1 \times 2000 = 2000$
109/10/26	教師社群餐費	$6 \times 80 = 480$
109/11/09	教師社群餐費	$6 \times 80 = 480$

109/12/7	業師鐘點費	2x1800=3600
109/12/7	車馬費 (台中-民雄)	2x202=404

五、成果附件清單(影片3至5分鐘必繳，其它可包括簡報、書面資料、活動報告等等)

1. 學期課程及活動紀錄短片
2. 跨領域教師社群第一次會議活動紀錄
3. 跨領域教師社群第二次會議活動紀錄
4. 跨領域教師社群第三次會議活動紀錄
5. 教師社群成果摘要
6. 《創意生活 APP》期中創意發想學術交流活動成果表單
7. 《未來生活科技》AR 結合雲端運用創造服務新體驗活動成果表單

以上表格若不足請自行增加

課程/活動相關照片



用拼塊拼出你的 App



放圖片元件小程式練習



老師說明相機拍照和攝影的程式過程



建民老師說明計算秒數的程式應用



使用者介面的擺設



算秒數的程式練習

照片大小：6*8

照片格式：JPEG 圖片檔