

南臺科技大學 106 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	30D1AV01
課程中文名稱	智慧電子應用設計概論
課程英文名稱	The Design and Application of Intelligent Electronic Systems
學分數	3.0
必選修	系定選修
開課班級	四技晶片三甲
任課教師	李志清
上課教室(時間)	週一第 2 節(P203) 週一第 3 節(P203) 週一第 4 節(P203)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	本課程針對目前智慧電子應用做介紹,使跨領域修課學生能夠了解最新電子資訊產品,藉由這些課程內容掌握最新動向並培養跨領域應用之人才。
先修科目或預備能力	上網尋找資料
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 -----</p> <p>1.應用資訊電子、無線感測網路、綠能科技等技術，解決實現智慧生活的各項需求。 ,-- ,1 專業技能</p> <p>2.藉由簡單的實驗操作了解各種近代電子系統的優劣，提升學生對智慧電子產品開發的分析與設計能力。 ,-- ,2 工程實務</p> <p>3.針對智慧生活的真實需求，整合現有電子技術開發更務實的智慧電子產品。 ,-- ,4 整合創新</p> <p>4.以智慧電子為主軸，不定時在課堂提問。 ,-- ,5 終身學習</p> <p>5.藉由期中個人及期末團隊報告，訓練學生撰寫書面報告及口頭表述的能力。 ,-- ,7 系統整合</p> <p>6.藉由分工合作完成專案報告，訓練學生團隊合作與敬業合群的精神。 ,-- ,8 專案管理</p> <p>7.了解智慧生活需求趨勢，開發務實的智慧電子產品來改善人們的生活。 ,-- ,9 社會責任</p>
中文課程大綱	<p>一、GOGO 樂活介紹</p> <p>二、電子娛樂主機(wii、XBOX 360、PS3)</p>

	三、情境娛樂光-LED 創新應用 四、汽車電子 五、機器人 六、手機 七、行動裝置 八、雲端運算 九、擴增實境 十、3D 顯示器 十一、綠色科技 十二、醫療電子
英/日文課程大綱	一、 Course Overview 二、 Video gaming(wii、PS3、XBOX360) 三、 LED 四、 Car Electronics 五、 Robotics 六、 Cell Phone 七、 Mobile Device 八、 Cloud Computing 九、 Argument Reality 十、 3D Display 十一、 Green Electronics 十二、 Biomedical Electronics
課程進度表	
教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 應用資訊電子、無線感測網路、綠能科技等技術，解決實現智慧生活的各項需求。 ，--，-- 藉由簡單的實驗操作了解各種近代電子系統的優劣，提升學生對智慧電子產品開發的分析與設計能力。 ，--，-- 針對智慧生活的真實需求，整合現有電子技術開發更務實的智慧電子產品。 ，--，-- 以智慧電子為主軸，不定時在課堂提問。 ，--，-- 藉由期中個人及期末團隊報告，訓練學生撰寫書面報告及口頭表述的能力。 ，--，-- 藉由分工合作完成專案報告，訓練學生團隊合作與敬業合群的精神。 ，--，-- 了解智慧生活需求趨勢，開發務實的智慧電子產品來改善人們的生活。 ，--，--
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	

課程規範	
------	--