

中國文化大學 114 學年第 2 學期跨領域共授課程成果報告

一、課程資料

共授課程名稱（科目代號）	I084 應用程式設計	必/選（修）	■必修 □選修
開課單位 / 開課年級	資傳系 / 大一	共同授課週次	第 16、17、18 週
主要授課教師（申請教師）	練凱文	共授教師	李亦君
單位系所	財務金融學系	單位系所	資訊傳播學系系
職稱	助理教授	職稱	副教授
校內分機 / 手機	36232 / 0912682981	校內分機 / 手機	12001 / 0986718948
E-mail	LKW2@ulive.pccu.edu.tw	E-mail	LYJ15@ulive.pccu.edu.tw

二、跨領域共授課程執行結果

過去四年教學現場問題	過去四年教授「應用程式設計」時，觀察到資傳系學生在學習 C# 與 Windows Form 時，能依照範例完成控制項操作與基本程式語法練習，但在進入期末作品或自主學習任務時，常會出現三個教學現場問題：第一，學生知道程式元件如何使用，卻不一定能說清楚作品要解決什麼問題；第二，使用者介面設計容易停留在把元件放到 Form 畫面上，未充分考量使用者操作流程、便利性與可執行性；第三，學生對「作業」與「專案」的差異感受不明顯，較容易以完成指定功能為自主學習作業目標，而較少主動思考作品情境、使用者需求與後續測試。因此，本次跨領域共授即以這些教學現場問題作為起點，透過李老師的資訊傳播與使用者介面觀點，協助學生把程式設計從語法練習延伸為能被他人理解與操作的小型程式專題。
跨領域共授課程理念與特色	本課程「應用程式設計」以 C# 與 Windows Form 為核心，協助資傳系學生建立視窗介面與基礎物件導向程式設計能力。本次跨領域共授的重點，是將程式設計從單純語法練習延伸到「自主學習程式專題」，李亦君老師以資訊傳播領域的使用者介面、互動流程與使用測試觀點，引導學生思考：「程式不只是能執行，還必須讓使用者看得懂、願意用、用得順手。」 第 16 週共授以「今天吃什麼？」微型工作坊，作為承先啟後的示範專案，將整學期已學過的 Label、Button、ListBox、TextBox、Random 與 Click 事件串接成一個可執行的小型應用，第 17、18 週再延伸「我的解答之書」自主學習程式專題，使學生從需求分析、UI 草圖、事件邏輯、隨機抽籤、字串顯示到作品繳交，完整經歷一次小型專案開發流程。

共備設計跨領域課程及共同授課方式	一、共備設計與教材銜接：兩位教師依據本學期前段已完成的 C# 基礎、Windows Form 元件操作設計進度，共同討論第 16 週工作坊主題，練凱文老師負責確認程式難度、功能邏輯與作業可行性；李亦君老師則從資傳學生的視覺表達、介面設計與使用者情境切入，設計「從作業到專案」的轉換鷹架結構。 二、第 16 週 (2026/6/11) 共同授課：由兩位老師共同帶領「今天吃什麼？」微型工作坊，課堂先說明作業與專案的差異，再以需求、UI、邏輯與成果四個面向逐步拆解一個小型程式，學生透過學習單完成需求分析與介面草圖，並在課堂中實作隨機抽選與結果顯示功能。 三、第 17、18 週 (2026/6/18、2026/6/25) 學生完成的自主學習作業由雙師評量：學生以「我的解答之書」作為自主學習程式專題，需完成可輸入問題、隨機抽出答案、顯示問題與答案、具備基本 UI 與可執行檔的 C# 專案，兩位教師共同檢視學生繳交的作品，由練教師評量程式技術與功能完成度，李老師評量使用者介面、互動流程與使用者體驗。
預期學習成效之達成情形	1.【程式專題能力】學生能將零散元件整合為具有互動流程的 Windows Form 程式，從「按鈕觸發」到「隨機處理」再到「結果呈現」，完成程式設計的基本功能。 2.【需求與介面思考】透過李老師引導，學生不只回答程式能否執行，也開始思考使用者何時使用、為誰設計、要解決什麼問題，以及介面如何降低操作負擔。 3.【自主學習與專案管理】第 17、18 週的作業，要求學生自行完成 Visual Studio C#專案資料檔與執行檔，展現從課堂範例延伸、修改、除錯到繳交成果的自主學習能力。 4.【跨域整合表達】學生能把 C# 技術轉化為資訊傳播領域可理解的互動作品，作品不再只是程式碼片段，而是具備題目、使用情境、介面與功能邏輯的小型程式專題。
您觀察到學生的改變	練老師觀察：「學生在雙師共授後，對「專案」的理解更具體，原本部分同學會把程式作業視為照著範例完成指定功能，但在「今天吃什麼？」與「我的解答之書」的設計過程中，學生逐漸能用需求、使用者、介面與程式邏輯來描述自己的作品，特別是在自主學習週，學生能主動調整答案清單、顯示文字、按鈕功能與介面配置，清楚顯示其已從被動完成作業，逐步轉向具備小型專題開發意識。」 李老師觀察：「資傳系學生對介面與互動有高度敏感度，當程式任務被放入「使用者會怎麼操作」的脈絡中，學生的投入感明顯提高。許多同學開始注意標題、輸入欄位、按鈕文字與結果呈現是否夠清楚，也能理解使用者測試與介面回饋並非附加裝飾，而是讓程式作品更完整的重要部分。」
授課教師自我反思	練老師反思：「本次課程共授讓我更明確看到，對非資訊背景或跨領域學生而言，程式設計課程若能以「可被他人使用的作品」作為核心，學生較容易理解語法與元件的用途，未來在應用程式設計課中，可更早加入需求分析、介面設計初稿與簡易使用測試，讓學生在學習每個控制項時，都能同步理解其在真實專案中的角色。」 李老師反思：「本次雙師合作課程共授顯示，資訊傳播領域的 UI/UX 設計觀點能有

	效補足程式課程中容易被忽略的使用者操作面向，未來若能安排更多分段式檢核點，例如先讓學生繳交介面設計初稿、再繳交功能雛形、最後呈現可執行作品，將更有助於學生把創意、介面與程式邏輯逐步整合。」
--	--

三、自主學習作業評量尺規與共同批改說明

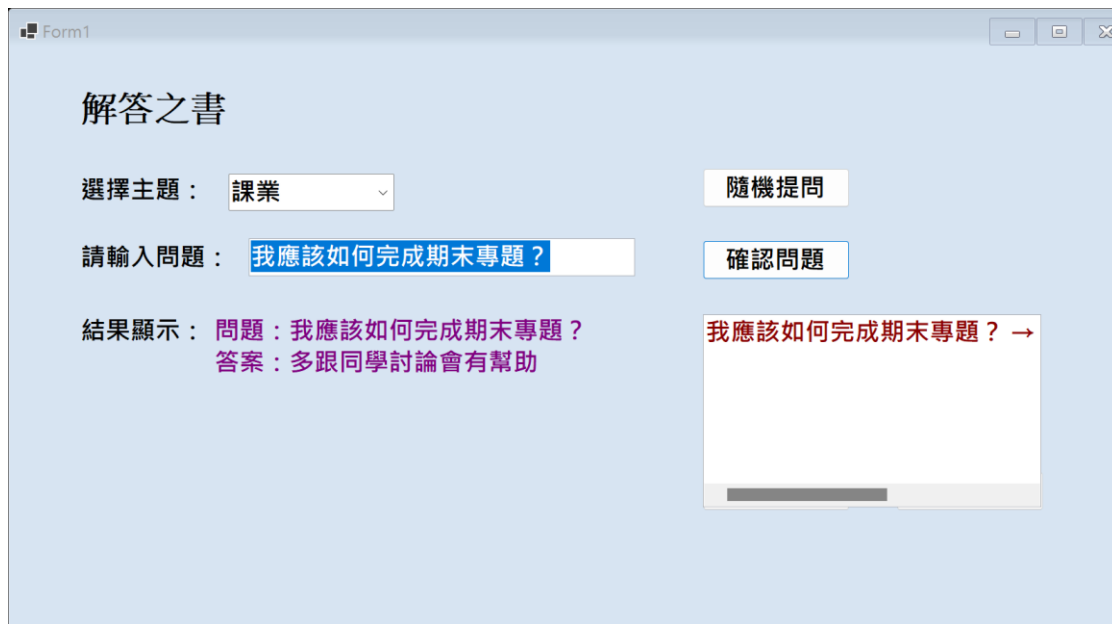
「我的解答之書」自主學習作業由授課的兩位教師共同批改，總分 100 分，練老師負責評量程式設計與功能實作面向 50 分；李老師負責評量資訊傳播、使用者介面與使用者體驗面向 50 分，配分設計間接用輔助呈現本課程跨領域共授，不只發生在課堂，也延伸至自主學習成果評量設計。

評分教師	評量面向	評量重點	配分
練凱文老師	程式功能完整度	TextBox 輸入問題、答案清單、Random 隨機抽籤與 Label 顯示結果皆能正確完成。	15
練凱文老師	事件操作與程式邏輯	Button Click 事件能正確串接輸入、抽籤、字串組合與結果輸出流程。	15
練凱文老師	程式穩定性與繳交完整	程式可執行、基本錯誤可處理，並繳交 Visual Studio 專案資料夾與執行檔。	10
練凱文老師	程式碼可讀性	命名清楚、邏輯可追蹤，具簡單註解或結構化安排。	10
李亦君老師	使用者介面清楚度	畫面元件配置合理，標題、輸入欄、按鈕與結果易於辨識。	15
李亦君老師	使用者互動流程	使用者能直覺完成輸入問題、觸發抽籤、閱讀答案的操作流程。	15
李亦君老師	視覺呈現與資訊組織	文字、顏色、空間與結果呈現具一致性，能支持作品主題。	10
李亦君老師	創意與使用情境	作品能延伸課堂範例，呈現明確情境、主題或加分功能。	10
合計	雙師共同評量	兩位教師分別從程式可行性與使用者體驗完整性進行評分。	100

四、學生自主學習作品成果範例

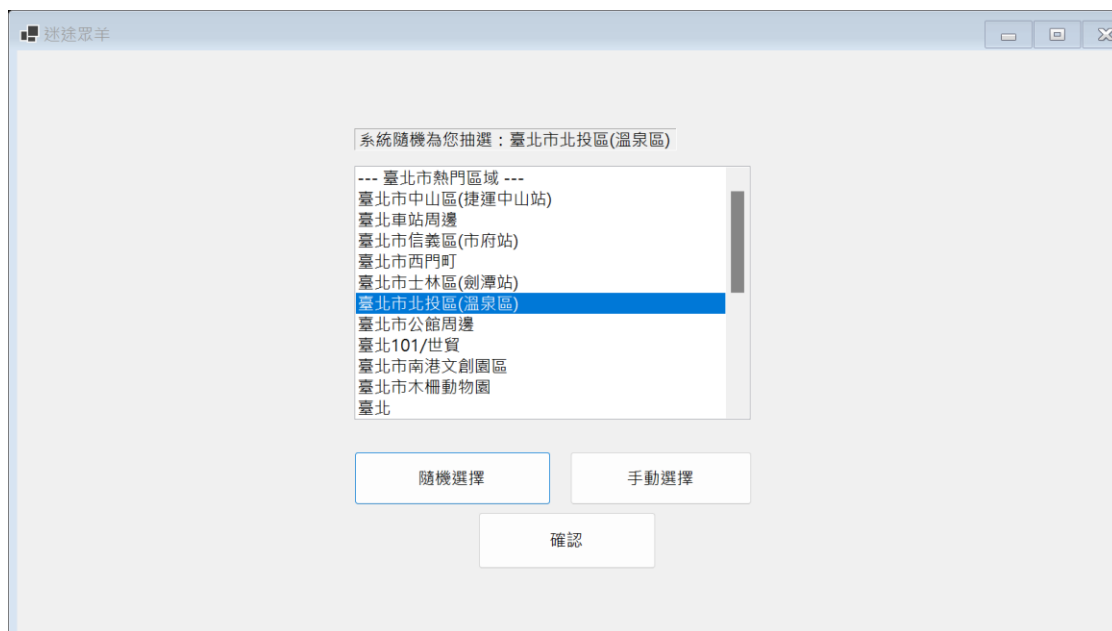
以下摘錄兩件學生自主學習作品，呈現如何將課堂「我的解答之書」任務延伸為具備主題情境、互動流程與使用者介面的 C# Windows Form 程式專題。

江同學：解答之書



說明：作品以「感情 / 課業 / 人生」作為問題分類，使用者可輸入問題並由系統隨機給出答案，同時保留提問與答案紀錄，畫面能呈現清楚，看出學生已將 TextBox、Button、Label 與 ListBox 組合成完整互動流程。

洪同學：迷途眾羊



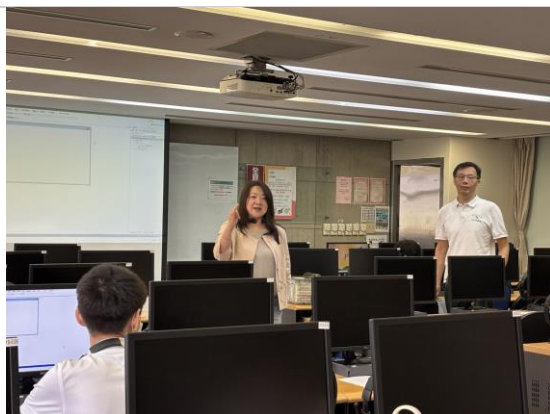
說明：作品將「解答之書」概念延伸為地點與行程推薦工具，使用者可隨機或手動選擇臺北地區，再進入後續需求與交通選擇流程，此作品具備明確主題包裝、清單選擇、流程導引與進階功能設計，展現自主學習週的創意延伸。

五、共同授課之課堂活動與學生互動

以下呈現第 16 週跨領域共授課堂情形，包含雙師共同授課、資訊傳播領域案例導入、學生於電腦教室進行 C# 程式專題實作，以及教師即時指導。



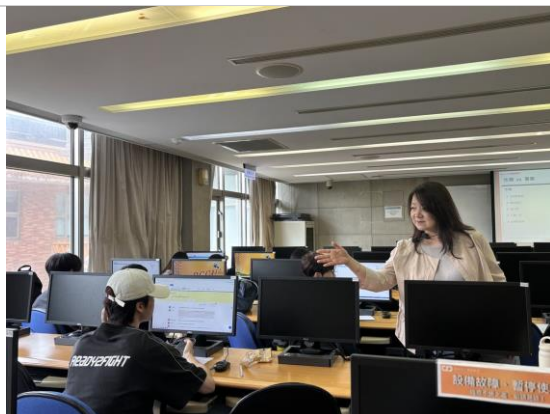
說明：練老師說明當日上課流程與授課目標。



說明：兩位教師同台說明程式專題的需求、介面、邏輯與成果。



說明：課堂以需求、UI、程式邏輯與成果四面向拆解小型應用程式。



說明：李老師巡視學生介面設計初稿與實作進度，提供使用者操作流程回饋。



說明：學生於電腦教室進行 Windows Form 程式實作，將課堂範例轉化為可操作作品，課堂助理 TA 隨時協助兩位老師解決同學問題。



說明：兩位老師共同回應學生問題，協助學生銜接 C# 技術實作與資訊傳播應用情境。