

科目名稱	[中文]大數據應用				
	[英文]Applications of Big Data				
開課年級	高一至高三	學分數	1		
課程屬性	☐ 專題研究 ☐ 跨領域/科目專題 ☐ 跨領域/科目統整 ☐ 實作(實驗) ☒ 探索體驗 ☐ 特殊需求 ☐ 其他_____				
師資來源	☐ 校內單科 ☐ 校內跨科協同 ☐ 跨校協同 ☒ 外聘(大學) ☐ 外聘(其他)				
課綱 核心素養	A 自主行動	☐ A1. 身心素質與自我精進 ☒ A2. 系統思考與解決問題 ☐ A3. 規劃執行與創新應變			
	B 溝通互動	☐ B1. 符號應用與溝通表達 ☐ B2. 科技資訊與媒體素養 ☐ B3. 藝術涵養與美感素養			
	C 社會參與	☐ C1. 多元文化與國際理解 ☐ C2. 人際關係與團隊合作 ☐ C3. 道德實踐與公民意識			
學生圖像	☐ 移動力 ☒ 探究力 ☐ 表達力 ☐ 想像力				
學習目標	● 認識人工智慧與大數據之應用				
教學大綱	週次/序	單元/主題	內容綱要		
	一	資料科學概說(一)	電腦資料表示法與數字系統		
	二	資料科學概說(二)	多媒體概說		
	三	現代化資訊管理(一)	認識資訊系統		
	四	現代化資訊管理(二)	資料庫簡介		
	五	電子商務與網路行銷(一)	認識電子商務與行動商務		
	六	電子商務與網路行銷(二)	網路行銷之簡介		
	七	Block Chain 區塊鍊 (一)	介紹區塊鍊以及彼特幣的應用及原理		
	八	Block Chain 區塊鍊 (二)	雜湊函數及應用		
	九	AI 人工智慧(一)	人工智慧的意義、應用、歷史與發展		
	十一	AI 人工智慧(二)	人工智慧之研究方法與趨勢		
	十二	AI 人工智慧(三)	介紹深度學習		
	十三	AI 人工智慧之實例 (一)	理財機器人實務範例		
	十四	AI 人工智慧之實例 (二)	深度學習影音辨識— 以骰子遊戲為例		
	十五	大數據概論 (一)	大數據的應用領域		
	十六	大數據概論 (二)	大數據的應用範例		
	十七	大數據實作 (一)	高速公路大數據實例分析		
	十八	大數據實作 (二)	大數據分析之文字探勘— 以天龍八部為例		
學習評量 (須註明百分比)	不必填寫				
對應學群 (至多 6 項)	☒ 資訊 ☐ 工程 ☐ 數理化 ☐ 醫藥衛生 ☐ 生命科學 ☐ 生物資源 ☐ 地球科學 ☐ 建築設計 ☐ 藝術 ☐ 社會心理學 ☐ 大眾傳播 ☐ 外語 ☐ 文史哲 ☐ 教育 ☐ 法政 ☐ 管理 ☒ 財經 ☐ 遊憩運動				

備註	
----	--