【臺科大創客體驗營- Scratch 程式設計-首部曲】

一、報名簡章

主辦單位	國立臺灣科技大學
課程目標	將會從最基本的 Scratch 操作開始，深入淺出而逐步涵蓋程式設計的基礎概念與邏輯思維，並同時搭配生動的範例練習。學員在上完課後甚至可以設計出簡單電玩。
課程特色	Scratch 是由美國麻省理工學院(MIT)開發的程式語言，主要目的是幫助學生們學習程式設計。它提供圖形化的介面，讓使用者可以用組合積木的方式來撰寫程式碼，使程式設計初學者不需先學習程式語言語法，即可透過滑鼠簡單的拖曳在幾分鐘內創造互動程式，並與朋友們分享。 使用者可以運用 Scratch 來創造故事、動畫、遊戲、或音樂等，透過學習 Scratch，有助於加強學生對程式流程的認知，培養對軟體的基本認識。在具備了 Scratch 創作經驗後，使學生對程式的邏輯有直覺性的了解，之後學任何程式語言都不是太大的問題，將來會更有能力學習更進一步的程式語言，並提昇自己的問題解決及邏輯思考能力。
招生對象	國中學生 40 名
辦理時間	106 年 5 月 20 日-21 日（六、日）9：00-16：00
課程地點	國立臺灣科技大學教室(台北市基隆路 4 段 43 號)
報名方式	1. 請於 106 年 5 月 17 日(三)前至臺灣科大推廣教育中心網站(http://cec.ntust.edu.tw/)，加入會員並線上報名，首次報名參加本中心課程須繳交 200 元會費，會員期限為一年。 2. 報名成功後，將有專人與您聯繫確認。
課程費用	全額免費，提供午餐、所需實作工具及材料，並為學員投保意外險。
備註	1. 個人作品活動結束可自行留作紀念。 2. 實作現場提供之材料請留在現場，勿自行攜出。 3. 請自行攜帶飲用水。
聯絡人	陳思妤小姐　TEL：02-27303603　FAX：02-27376552

二、指導老師

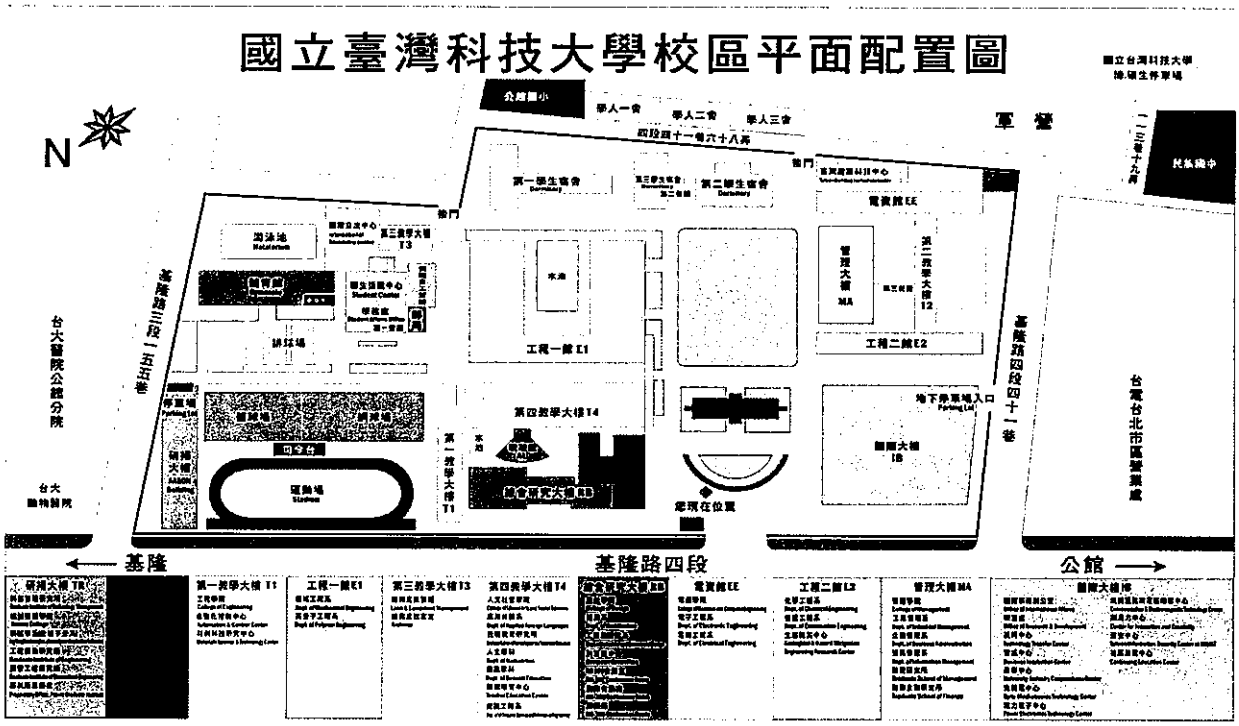
張裕宇
比利時魯汶大學電腦科學人工智慧碩士
比利時 Vlerick Business School MBA
國立中央大學電機系

曾服務於 Microsoft、Motorola、Jabil、Nokia、明基西門子、Alcatel 等國際企業，並於服務於國際手機大廠期間，負責規劃及開發多款手機上市。熟悉 C, C++, Java, Android, IOS Swift 等程式語言
現為穿戴裝置物聯世界(愷諾科技)執行長暨創辦人。

莊凱智
國立中央大學電機系
曾服務於華寶、廣達等大型電子科技企業
負責硬體開發、韌體開發、軟硬體整合、APP 開發
熟悉 Linux, C, C++, Java, Android 等程式語言
現為利奧文創事業有限公司負責人及全元通通訊技術長。

三、活動內容

日期	課程規劃
(六)	【上午】 ● 認識 Scratch ● Scratch 基礎技巧及操作介面 ■ 指令區 ■ 腳本區 ■ 舞台區 ■ 角色區 ● 角色移動與座標 ● Scratch 動畫故事 動畫設計 ： 水族箱世界
	【下午】 ● Scratch 程式及函式 ■ 控制 ◆ 計次式迴圈 ◆ 條件式迴圈 ◆ 無窮迴圈 ■ 結構 ◆ 單向、雙向 遊戲設計 ： 電流急急棒

（日）	【上午】 遊戲設計 ： 電流急急棒（續） ● Scratch 程式及函式 ■ 變數 ◆ 全域變數 ◆ 區域變數 ■ 運算式 ◆ 算術運算、比較運算、邏輯運算 遊戲設計 ： 射擊遊戲
	【下午】 遊戲設計 ： 射擊遊戲（續）

四、本校位址