

提升數位素養 興大通識中心舉辦興程式競賽

[感謝本校秘書室媒體公關組提供資料](#)

培養非資訊領域學生數位跨域能力，中興大學通識中心 2019 年起開設「資訊素養：程式設計與應用」，將邏輯運算課程列為通識必修，資訊素養普及率六成以上，並舉辦興程式競賽，鼓勵非資訊領域學生投入應用，活用數位技能。

「資訊素養：程式設計與應用」課程的對象為非資訊領域的大一新生，為 1 學分必修課程，主要以主流程式語言，如 Python，為教學重點，並配合不同學院需求，酌予調整授課內容深度，持續鼓勵學生於當學期課程結束時，產出程式設計成果。希望學生具備基本的資訊概念，以利未來與資訊專業人員溝通，並在撰擬程式中，培養出邏輯推理能力、提升運用資訊科技解決問題之能力。

2022 年第二屆興程式競賽，由通識教育中心主辦、電機資訊學院協辦，於 11 月底舉辦決賽，12 月 8 日舉辦頒獎典禮，以「校園生活與所屬科系專業相關之程式應用」為競賽主題，共有七組團隊進入決賽。最後由學士後醫學系學生陳柏廷以「這個亮亮的東西」為主題，結合興趣火舞，設計出可控制 LED 燈光變化的程式與硬體設備，榮獲金獎。

陳柏廷表示，社團晚會中常見火舞或螢光舞表演，其中光的表演，多數是用螢光棒或簡易的電池與燈泡，表演效果常受限於道具而無法有太大的變化，國外已有成熟的相關產品，但國內卻很少見。因此，他以 Arduino 進行軟體開發，硬體則使用 Arduino 的晶片與電子零件，及 Fritzing 的電路板，成品再裝入塑膠管材中。此項作品 LED 燈在顏色及明滅時間皆可自訂變化，同時操作鈕簡便，亦有遠端控制的功能，並設計有省電休眠模式，可有效延長小容電池的使用時數。

銀獎由精密工程學系碩士班林禹丞以「程式自動建立氣體感測器模型數據庫」為主題獲得，銅牌獎由精密工程學系碩士班陳以哲、謝翔宇以「基於深度學習之氣體分子吸附於感測器基板上之真空能數據預測」為主題獲得。佳作三名分別為，昆蟲系博士班洪乙庭「ShowFig：Scientific figure plotting using R and Shiny」；精密工程學系碩士班戴嘉葦、湯益誠「模擬半導體材料在外力影響下不同取向之結構變化」；應經系廖若凱「實現可自動化判別數學式及關鍵字之文本分析系統」；生命科學系溫翎媛、楊子誼「你好興冰箱：宿舍冰箱數位化管理」。