

樹林高中用遊戲機學習 AIoT 智慧應用

課程規劃

課程目的

應用容易操作的教具，學習 AI 人工智慧與 IoT 物聯網知識，結合創意想法，打造 AIoT 新興科技應用。

講師：勁園國際李宗翰

| | | | |
|----------------|----------------|--------------|------------|
| 時間 | 11/30(二) | | |
| 地點 | 圖資館 2F 電腦教室(二) | | |
| 基礎課程 (3 小時) | 課堂 | 課程單元 | 學習目標 |
| | 1 | 快速上手 CyberPi | 認識軟硬體基礎知識 |
| | 2 | 聲、光 | 輸入、輸出應用 |
| | 3 | 程式遊戲機 | 設計智慧控制互動遊戲 |

| | | | |
|----------------|----------------|--------------|--------|
| 時間 | 12/7(二) | | |
| 地點 | 圖資館 2F 電腦教室(二) | | |
| 進階課程 (3 小時) | 課堂 | 課程單元 | 學習目標 |
| | 1 | IoT CyberPi | 物聯網應用 |
| | 2 | AI CyberPi | 人工智慧應用 |
| | 3 | AIoT CyberPi | 設計智慧裝置 |

| | |
|------|--|
| 搭配教具 |  CyberPi 程式學習遊戲機組 |
|------|--|