

# 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	 <p>CyberPi 程式學習遊戲機組</p>
------	--