

淡江大學 1 1 1 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位圖書館專題	授課 教師	張嘉玲 CHIA-LING CHANG
	SEMINAR IN DIGITAL LIBRARY		
開課系級	資圖四 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TABXB4P		
課程與SDGs 關聯性	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施		
系（所）教育目標			
培養圖書館及相關產業資訊服務之實務工作人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 認識圖書資訊學原理並掌握其發展趨勢之能力。(比重：10.00) B. 具備各類型資訊資源之發展、組織、典藏及整合之專業能力。(比重：15.00) C. 認識資訊科技及系統原理與其應用之能力。(比重：20.00) D. 具備資訊服務所需之溝通與協調能力。(比重：15.00) E. 具備各類型圖書館及資訊服務機構之管理能力。(比重：15.00) F. 具備電子文件及檔案管理之專業能力。(比重：5.00) G. 具備圖書館事業與傳統出版之整合能力。(比重：5.00) H. 具備圖書館事業與數位內容產業之整合能力。(比重：15.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：15.00) 8. 美學涵養。(比重：15.00)			

課程簡介	本課程帶學生一覽數位圖書館的發展與未來展望，並讓學生了解目前在圖書館上的新興科技的應用，包含行動與雲端科技、社群媒體、大數、擴增實境AR/虛擬實境VR。課程要求學生實作AR/VR軟體，以小組期末展示成果。
	This course provides an overview of the development and future prospects of digital libraries. Students will learn the current applications of emerging technologies in libraries, including mobile and cloud technology, social media, big data, augmented reality AR, and virtual reality. The course requires students to implement AR/VR software in order to show in the Final Project.

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知(Cognitive)」、「情意(Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	培養學生具備規劃、建置與評估AR/VR在圖書館的基本能力	This course aims to provide a basic foundation for planning, buildup and assessment of DIGITAL LIBRARY
2	學生將習得新興科技在數位圖書館的應用，包含行動與雲端科技、社群媒體、大數、擴增實境AR/虛擬實境VR	Students will learn the application of emerging technologies in digital libraries, including mobile and cloud technologies, social media, big data, and augmented reality/virtual reality
3	學生將習得擴增實境的軟體操作並應用在圖書資訊的相關應用領域上	Students will acquire augmented reality software operations and apply them to related application fields of library information

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABCDE	12345	講述、討論、實作	討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
2	認知	EFGH	5678	講述、討論	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
3	技能	BCDF	12345678	講述、實作、體驗	討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
----	------	---------------------	----

1	112/02/13~ 112/02/19	課程介紹	
2	112/02/20~ 112/02/26	AR/VR理論與運作	
3	112/02/27~ 112/03/05	AR/VR在圖書館與博物館的應用	
4	112/03/06~ 112/03/12	VR 教學 1	
5	112/03/13~ 112/03/19	VR 教學 2	
6	112/03/20~ 112/03/26	VR 實作 1	
7	112/03/27~ 112/04/02	期中小組計劃報告 (期中小組報告)	
8	112/04/03~ 112/04/09	清明節	
9	112/04/10~ 112/04/16	VR 實作 2	
10	112/04/17~ 112/04/23	期中考試週	
11	112/04/24~ 112/04/30	VR 實作3	
12	112/05/01~ 112/05/07	期末報告與策展 1	
13	112/05/08~ 112/05/14	期末報告與策展 2	
14	112/05/15~ 112/05/21	AR體驗與綜合討論	
15	112/05/22~ 112/05/28	畢業考試週	
16	112/05/29~ 112/06/04	---	
17	112/06/05~ 112/06/11	---	
18	112/06/12~ 112/06/18	---	
修課應 注意事項			
教學設備		(無)	
教科書與 教材		圖書資訊利用。胡英麟編著。	
參考文獻			

批改作業 篇數	篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）
學期成績 計算方式	◆出席率： 20.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：60.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。