

淡江大學 112 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	畢業專題	授課 教師	鄭宜佳 YI CHIA CHENG
	KEY ISSUES IN CAREER PLANNING		
開課系級	教科三D	開課 資料	實體課程 必修 上學期 2學分
	TDTXB3D		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（所）教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：30.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：30.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：10.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：10.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：10.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：10.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：15.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：20.00)</p>			
課程簡介	<p>本課程旨在於引導學生完成企業訓練或數位學習之專案。學生將整合教育科技課程所學之教學設計與多媒體製作能力，以完成企業界需要之數位學習或教育訓練之課程教材產品。</p>		

	This course is a guided group activity intended to assist each student group to engage in a cooperative project, and demonstrate the ability to synthesize and apply the knowledge and skills of instructional design and multimedia production. Students need to complete a courseware for e-learning or e-training.
--	---

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	1.對專案做需求、內容與對象分析 2.進行腳本、介面與媒體訊息設計 3.製作多媒體教材 4.管理專案 5.評鑑教材	1. Conduct needs, contents and audience analysis. 2. Engage in script writing, interface and message design. 3. Produce multimedia courseware. 4. Manage e-learning or training project. 5. Evaluate courseware.

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	ABCDEF	12345678	討論、實作	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	112/09/11~ 112/09/17	課程說明	
2	112/09/18~ 112/09/24	確認合作對象與教材主題內容	
3	112/09/25~ 112/10/01	企劃書：分析	
4	112/10/02~ 112/10/08	企劃書：分析	
5	112/10/09~ 112/10/15	國慶日連假	
6	112/10/16~ 112/10/22	企劃書：設計	
7	112/10/23~ 112/10/29	企劃書：設計	
8	112/10/30~ 112/11/05	企劃書：設計	
9	112/11/06~ 112/11/12	企劃書：腳本	期中考試週

10	112/11/13~ 112/11/19	企劃書：腳本	
11	112/11/20~ 112/11/26	企劃書：腳本	
12	112/11/27~ 112/12/03	教材雛形檢視：介面	繳交正式企劃書與腳本
13	112/12/04~ 112/12/10	教材雛形檢視：介面	
14	112/12/11~ 112/12/17	教材雛形檢視：介面	完成介面
15	112/12/18~ 112/12/24	教材雛形檢視	
16	112/12/25~ 112/12/31	教材雛形檢視	完成第一單元
17	113/01/01~ 113/01/07	期末考試週	
18	113/01/08~ 113/01/14	教師彈性教學週(應安排學習活動如補救教學、專題學習或者其他教學內容，不得放假)	
課程培養 關鍵能力	資訊科技		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域)		
特色教學 課程	專案實作課程		
課程 教授內容	程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動)		
修課應 注意事項	<p>期中評量40% = 期中呈現 (口頭+書面) 期末評量40% = 完成第一單元的教材</p> <p>學期成績計算方式補充： @ 上課鐘響15分鐘內未進教室者視為遲到，20分鐘以上未進教室視為曠課 @ 學生請假須依學生請假規則辦理請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假。若未依規定辦理，視為曠課 @ 遲到每次扣1分，請假每次扣2分。曠課第一次扣總分3分，第二次扣8分，第三次扣考，該科目之學期成績以零分計算。授課教師有權更改扣分原則</p> <p>**本授課大綱係暫訂，教學內容及進度與成績考核方式將視實際上課情況調整.** ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。※</p>		
教科書與 教材	自編教材:教科書		
參考文獻	Lee, W. W., Owens, D. L.,徐新逸、施郁芬譯 (2003) : 多媒體教學設計：數位學習與企業訓練。台北：高等教育。		

學期成績 計算方式	◆出席率： % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：40.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆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。