

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	陳慶帆 CHING-FAN CHEN
	KEY ISSUES IN CAREER PLANNING		
開課系級	教科四 B	開課 資料	實體課程 必修 下學期 2學分
	TDTXB4B		
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			
A. 應用教學設計之能力。(比重：30.00) B. 應用教育資料分析之能力。(比重：10.00) C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：30.00) D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：10.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：10.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：10.00)			
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：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 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：20.00)			
課程簡介	本課程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。		

	This course is a guided group activity intended to assist each student group to engage in a cooperate project, and demonstrate the ability to synthesize and apply the knowledge and skills of instructional design and multimedia production. Students need to complete a finished 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	學生能總整大學三年級所學之設計與製作能力，製作教育科技業界產品，成果將以對校內展出為主。	The learners will be able to produce instructional technological products based on the accumulated knowledge and skills learned from the past three academic years. The final product will be demonstrated publically at school campus.

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	技能	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&檢視各組教材、討論實作進度	
2	112/09/18~112/09/24	檢視各組教材、討論實作進度	
3	112/09/25~112/10/01	第2單元報告(各小組呈現)	
4	112/10/02~112/10/08	檢視各組教材、討論實作進度	
5	112/10/09~112/10/15	檢視各組教材、討論實作進度	
6	112/10/16~112/10/22	第3單元報告	
7	112/10/23~112/10/29	檢視各組教材、討論實作進度	
8	112/10/30~112/11/05	檢視各組教材、討論實作進度	

9	112/11/06~ 112/11/12	檢視各組教材、討論實作進度	
10	112/11/13~ 112/11/19	檢視各組教材、討論實作進度	
11	112/11/20~ 112/11/26	檢視各組教材、討論實作進度	
12	112/11/27~ 112/12/03	檢視各組教材、討論實作進度-----形成性評鑑	
13	112/12/04~ 112/12/10	檢視各組教材、討論實作進度	
14	112/12/11~ 112/12/17	最後修正評鑑與報告	
15	112/12/18~ 112/12/24	作品報告(1)	
16	112/12/25~ 112/12/31	作品報告(2)-評鑑報告與修正	
17	113/01/01~ 113/01/07	全班呈現，系上老師評分	
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		自主學習、資訊科技、社會參與、問題解決	
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		產學合作課程 遊戲式學習課程	
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) 邏輯思考	
修課應 注意事項		※ 2-6單元教材：60% (平時考成績) ※ 評鑑報告與修正：10% (作業成績) ※ 期末呈現：30% (期末考成績) ※※※ 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。	
教科書與 教材		自編教材:簡報、講義、影片	
參考文獻		Lee, W. W., Owens, D. L.,徐新逸、施郁芬譯 (民92)：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： 30.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈評鑑報告與修正〉：10.0 %	

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。