

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	畢業專題	授課 教師	沈俊毅 SHEN,CHUN-YI
	KEY ISSUES IN CAREER PLANNING		
開課系級	教科三 E	開課 資料	實體課程 必修 下學期 2學分
	TDTXB3E		
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 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	對專案做需求、內容與對象分析	Conduct needs, contents and user analysis.
2	進行腳本、介面與媒體訊息設計	Engage in script writing, interface and message design
3	製作多媒體教材	Produce multimedia courseware
4	管理專案	Manage e-learning or training project
5	評鑑教材	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	AB	12	討論	實作
2	認知	CD	34	討論	實作
3	技能	EF	56	討論	實作
4	認知	AB	78	討論	實作
5	認知	F	58	討論	實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	113/02/19~ 113/02/25	課程說明、檢視各組教材、討論製作進度	
2	113/02/26~ 113/03/03	教材雛型檢視所有單元腳本	
3	113/03/04~ 113/03/10	第一單元教材雛形檢視	
4	113/03/11~ 113/03/17	第一單元教材修正	

5	113/03/18~ 113/03/24	第二單元教材修正	
6	113/03/25~ 113/03/31	第三單元教材雛形檢視	
7	113/04/01~ 113/04/07	教學行政觀摩日	放假一天
8	113/04/08~ 113/04/14	第三單元教材修正	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中報告	
10	113/04/22~ 113/04/28	評鑑計畫、工具設計	
11	113/04/29~ 113/05/05	教材修正	
12	113/05/06~ 113/05/12	教材修正	
13	113/05/13~ 113/05/19	教材修正、企劃書修改	
14	113/05/20~ 113/05/26	教材評鑑	
15	113/05/27~ 113/06/02	期末呈現	
16	113/06/03~ 113/06/09	繳交正式企劃書	
17	113/06/10~ 113/06/16	期末考試週	
18	113/06/17~ 113/06/23	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力			
跨領域課程			
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		1.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 2.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 3.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	
教科書與 教材		自編教材:簡報	

參考文獻	Foshay、Silber、Stelnicki, 張霄亭/譯(2004) 教材設計。台北：雙葉書廊。 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： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆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。