

淡江大學 113 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 | 113/09/09~ 113/09/15 | 課程說明 | |
| 2 | 113/09/16~ 113/09/22 | 確認合作對象與教材主題內容 | |
| 3 | 113/09/23~ 113/09/29 | 企劃書：分析 | |
| 4 | 113/09/30~ 113/10/06 | 企劃書：分析 | |
| 5 | 113/10/07~ 113/10/13 | 企劃書：分析 | |
| 6 | 113/10/14~ 113/10/20 | 企劃書：設計 | |
| 7 | 113/10/21~ 113/10/27 | 企劃書：設計 | |
| 8 | 113/10/28~ 113/11/03 | 企劃書：設計 | |
| 9 | 113/11/04~ 113/11/10 | 企劃書：腳本 | 期中考試週 |

| | | | |
|--------------|--|------------------------------------|------------|
| 10 | 113/11/11~ 113/11/17 | 企劃書：腳本 | |
| 11 | 113/11/18~ 113/11/24 | 企劃書：腳本 | |
| 12 | 113/11/25~ 113/12/01 | 教材雛形檢視：介面 | 繳交正式企劃書與腳本 |
| 13 | 113/12/02~ 113/12/08 | 教材雛形檢視：介面 | |
| 14 | 113/12/09~ 113/12/15 | 教材雛形檢視：介面 | 完成介面 |
| 15 | 113/12/16~ 113/12/22 | 教材雛形檢視 | |
| 16 | 113/12/23~ 113/12/29 | 教材雛形檢視 | |
| 17 | 113/12/30~ 114/01/05 | 教材雛形檢視 | 完成第一單元 |
| 18 | 114/01/06~ 114/01/12 | 教師彈性教學週(原則上不上實體課程，教師得安排教學活動或期末評量等) | 自我評量與反思 |
| 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。 | | |
| | | | |

| | |
|----------------------|--|
| <p>學期成績 計算方式</p> | <p>◆出席率： % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：40.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %</p> |
| <p>備 考</p> | <p>「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。</p> |