

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	電子書設計與製作	授課 教師	徐唯芝 HSU, WEI-CHIH
	DESIGN AND DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL EBOOK		
開課系級	教科三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TDTXB3P		
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：35.00) B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00) 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：5.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：20.00)			
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：25.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：15.00) 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	本課程將以專題導向方式進行，透過腳本設計、版面編排、多媒體整合與數位工具實作，引導學生製作具教育應用價值之電子書教材。課程將介紹電子書格式與類型，並運用多種工具整合進行互動式電子書設計與發表，亦將探討電子書在教學現場的應用策略與設計思維，培養學生具備理論基礎與實作能力的數位教材設計素養。		

	This course adopts a project-based learning approach to guide students in creating educational e-books. Through scriptwriting, layout design, multimedia integration, and digital tool practice, students will learn to develop interactive e-book content. The course introduces e-book formats and types, explores strategies for applying e-books in educational settings, and emphasizes design thinking to cultivate both theoretical knowledge and practical skills in digital instructional design.
--	--

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	學生能瞭解電子書設計與數位教材開發的基本理論與發展脈絡。	Students will understand the basic theories and development of e-book and digital content design.
2	學生能運用腳本設計與版面編排技巧，規劃具教育意義之電子書教材內容。	Students will apply scriptwriting and layout design skills to plan meaningful educational e-book content.
3	學生能整合文字、多媒體與互動元素，實作互動式電子書並發佈於數位平台。	Students will integrate text, multimedia, and interactive elements to create and publish interactive e-books.
4	學生能評析電子書於不同教學情境中之應用策略，並思考其設計思維與學習成效。	Students will analyze strategies for applying e-books in educational settings and reflect on their design and impact.

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	A	57	講述、討論、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、活動參與
2	技能	ABCF	258	講述、討論、發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
3	技能	ABCDF	23578	講述、討論、發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
4	認知	ABEF	12456	講述、討論、發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

授課進度表

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

1	114/09/15~ 114/09/21	上課規定/課程大綱/學習資源與工具介紹	
2	114/09/22~ 114/09/28	課程導論與電子書概論	
3	114/09/29~ 114/10/05	電子書類型與格式	
4	114/10/06~ 114/10/12	數位敘事與腳本設計基礎	
5	114/10/13~ 114/10/19	工具教學I：操作簡易圖文電子書製作工具	
6	114/10/20~ 114/10/26	工具教學II：製作互動題目、影片、摺頁書等元素	
7	114/10/27~ 114/11/02	圖文設計與版面編排原則	
8	114/11/03~ 114/11/09	多媒體素材設計與使用授權	
9	114/11/10~ 114/11/16	專題企劃簡報與初步腳本分享	
10	114/11/17~ 114/11/23	教育應用電子書分析	
11	114/11/24~ 114/11/30	工具教學III：介紹高互動編輯工具或專業出版工具	
12	114/12/01~ 114/12/07	使用者導向設計	
13	114/12/08~ 114/12/14	電子書測試與平台發佈	
14	114/12/15~ 114/12/21	評量設計與數位評鑑方式	
15	114/12/22~ 114/12/28	行憲紀念日(放假一天)	
16	114/12/29~ 115/01/04	開國紀念日(放假一天)	
17	115/01/05~ 115/01/11	期末多元評量週/教師彈性教學週	
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、跨領域	
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	1. 學生請假須依照學生請假規則辦理請假手續，請假日後一週內以學校正式假條請假，未依規定辦理則視為曠課。 2. 出缺席依老師現場點名為準，未點到名即以曠課紀錄。 3. 曠課一次扣總分3分。 4. 老師保留變更作業項目、作業內容及作業評分比例的權利。 5. 作業一率不接受遲交。 6. 作業內容切勿抄襲，若遭舉發抄襲，並確有抄襲情事，該作業以0分計算。
教科書與教材	自編教材：簡報 採用他人教材：教科書、簡報、影片
參考文獻	
學期成績計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈個人作業〉：20.0 %
備考	「教學計畫表管理系統」網址： https://web2.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。 ※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。