

淡江大學 114 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	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			
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。		

	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	115/02/23~ 115/03/01	課程說明	
2	115/03/02~ 115/03/08	確認合作對象與教材主題內容	
3	115/03/09~ 115/03/15	企劃書：分析	
4	115/03/16~ 115/03/22	企劃書：分析	
5	115/03/23~ 115/03/29	企劃書：分析	
6	115/03/30~ 115/04/05	企劃書：設計	
7	115/04/06~ 115/04/12	企劃書：設計	
8	115/04/13~ 115/04/19	企劃書：設計	
9	115/04/20~ 115/04/26	企劃書：腳本	

10	115/04/27~ 115/05/03	企劃書：腳本	
11	115/05/04~ 115/05/10	教材雛形檢視：介面	繳交正式企劃書與腳本
12	115/05/11~ 115/05/17	教材雛形檢視：介面	
13	115/05/18~ 115/05/24	教材雛形檢視：介面	完成介面
14	115/05/25~ 115/05/31	教材雛形檢視	
15	115/06/01~ 115/06/07	教材雛形檢視	
16	115/06/08~ 115/06/14	教材雛形檢視	完成第一單元
17	115/06/15~ 115/06/21	期末多元評量週/教師彈性教學週	期末個人反思
18	115/06/22~ 115/06/28	教師彈性教學週	期末小組反思
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		v 平時成績：20 % v 企劃書：40 % v 期末教材雛形製作：40 % 平時成績計算方式補充： 未於約定之小組時間準時到課者，即視為缺課。 遲到每次扣學期總分1分，請假扣2分，病假附醫生證明者不扣分。曠課第一次扣學期總分3分，第二次以上每次扣8分。授課教師有權彈性調整扣分規則。 缺課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。	
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	<p>「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。</p> <p>※「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。</p>
-----	---