

100-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位內容導論	科目序號 / 代號	1827 / MDI1001
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部1年1班
任課教師	吳為聖	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)78 / PX302 (四)6 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

本課程主要介紹我國數位內容產業概況與數位內容相關技術，包括數位遊戲，數位學習，數位典藏，數位出版等相關課題。

課程大綱

- 1.數位內容產業
- 2.數位學習理論與範例
- 3.數位多媒體設計基本原則
- 4.數位學習內容製作
- 5.Metadata及數位內容管理
- 6.數位學習環境設計
- 7.數位典藏內容製作
- 8.數位遊戲設計
- 9.數位出版與電子書
- 10.數位影音應用
- 11.數位內容授權與產權管理

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 1.1 具備多媒體數位內容基礎知能
- 1.2 具備多媒體數位內容專業知能
- 1.3 具備多媒體數位內容實作應用能力
- 2.1 具備多媒體數位內容跨領域整合能力
- 2.2 具備多媒體數位內容創新能力
- 3.1 具備進入職場所需之實務工作能力
- 3.2 具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
1.1具備多媒體數位內容基礎知能	100%	1.1.1培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 1.1.2培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力	講述法 小組討論 校外參訪 個案討論 影片欣賞 學生上台報告	分組報告: 10% 期中考: 20% 期末考: 20% 作業: 10% 課程參與度: 20% 上課筆記: 20%	加總: 100	100

成績稽核

期中考: 20%
 期末考: 20%
 上課筆記: 20%
 課程參與度: 20%
 作業: 10%
 分組報告: 10%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
資訊專業人員鑑定(ITE)數位內容類應考指南：99年版	中華民國電腦技能基金會		峰圖書	0

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
數位遊戲設計達人講座	葉思義		峰	0
數位學習：觀念、方法、實務、設計與實作	顏春煌		顏春煌	0

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程介紹	100	0	0	0	0
2	數位內容產業	50	0	50	0	0
3	數位多媒體設計	50	0	50	0	0
4	數位學習基本概念	50	0	50	0	0
5	數位學習環境	50	0	50	0	0
6	數位內容管理	50	0	50	0	0
7	數位典藏	50	0	50	0	0
8	Metadata及SCORM	50	0	50	0	0
9	期中考試	0	0	0	0	100
10	數位遊戲產業	50	0	50	0	0
11	遊戲設計概念	50	0	50	0	0
12	數位遊戲製作環境	50	0	50	0	0
13	虛擬場景製作	50	0	50	0	0
14	數位影音應用	50	0	50	0	0
15	數位出版	50	0	50	0	0
16	電子書設計	50	0	50	0	0
17	數位內容增值應用與授權	50	0	50	0	0
18	期末考試	0	0	0	0	100