

100-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位內容與學習	科目序號 / 代號	1574 / IMM2049
開課系所	資訊管理學系	學制 / 班級	大學日間部2年1班
任課教師	吳為聖	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)5 / B002 (五)34 / B002	授課語言別	中文

課程簡介

本課程介紹數位內容及數位學習的最新發展與技術，討論數位出版，數位典藏，數位動畫和數位遊戲等產品與產業趨勢。訓練學生具備數位內容設計與實作等技能，奠定開發數位內容的專業知能。

課程大綱

- 1.數位內容導論
- 2.數位內容產業現況與未來趨勢
- 3.台灣數位內容產業人才供需調查(2009-2011)
- 4.數位學習簡介
- 5.台灣數位學習與典藏產業推動計畫
- 6.數位出版
- 7.數位出版技術初探
- 8.Reading(1)_數位出版從業人員專業能力
- 9.電子書發展趨勢
- 10.電子書介紹與製作
- 11.數位典藏導論
- 12.動畫發展歷史
- 13.動畫與遊戲
- 14.台灣動畫產業
- 15.Reading(2)_動畫遊戲人才培育問題
- 16.遊戲發展史
- 17.遊戲產業
- 18.遊戲製作開發
- 19.數位遊戲行銷
- 20.全球數位內容產業發展概況

基本能力或先修課程

多媒體系統

課程與系所基本素養及核心能力之關連

資訊技術開發能力

企業 e 化應用能力

數位內容設計能力

技術與管理間的協調能力

應用資管技能解決問題能力

語文表達能力

數理邏輯與理解能力

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 】
數位內容設計能力	80%	1.能設計多媒體網頁及架設網站。 2.熟悉多媒體製作工具，實作數位內容。 3.能編輯系統文件及使用手冊。	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 20% 作業: 20% 課堂討論: 20% 上課筆記: 20%	加總: 100	80
技術與管理間的 協調能力	10%	1.具備產業的運作方式及管理流程知識。 2.能與使用者溝通如何應用資訊技術滿足管理需求。	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 20% 作業: 20% 課堂討論: 20% 上課筆記: 20%	加總: 100	10
語文表達能力	10%	1.能清楚說明問題。 2.能清楚說明立場。 3.能清楚解釋前因後果。 4.能執行商業簡報。	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 20% 作業: 20% 課堂討論: 20% 上課筆記: 20%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 20%

期中考: 20%

期末考: 20%

上課筆記: 20%

課堂討論: 20%

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		基峯資訊	2011

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		基峯資訊	2011
數位學習：觀念、方法、實務、設計與實作	顏春煌		基峯資訊	2012

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		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	期中作業展示	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	數位內容加值應用與授權	50	0	50	0	0
18	期末作業展示	0	0	0	0	100
