

102-2 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	1176 / IMM3054
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	(三)2 / B202 (四)89 / B002	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。選定數位內容主題，實作相關成品。

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
<ul style="list-style-type: none">  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 】

資訊技術開發能力	20%	3.能執行資訊系統專案管理。 1.能利用熟悉的程式語言設計應用系統。 2.了解資訊系統的需求分析、設計、發展、測試與實施等步驟並能實作。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	分組報告: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 40% 上網次數: 20%	加總: 100	20
數位內容設計能力	60%	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。	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	分組報告: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 40% 上網次數: 20%	加總: 100	60
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 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	分組報告: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 40% 上網次數: 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 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	分組報告: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 40% 上網次數: 20%	加總: 100	10

成績稽核

成品製作: 40%
分組報告: 20%
課程參與度: 20%
上網次數: 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
無參考教科書				

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
2012Taiwan數位內容產業年鑑	經濟部工業局,財團法人資訊工業策進會		探索科技	2013

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	課程簡介 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	50	0	50	0	0
2	數位內容產業	50	0	50	0	0
3	數位軟體	50	0	50	0	0
4	內容創作(文字, 影像, 詞曲, 劇本)	50	0	50	0	0
5	攝影與錄影	50	0	50	0	0
6	圖像設計	50	0	50	0	0
7	動畫設計	50	0	50	0	0
8	音效設計	50	0	50	0	0
9	期中報告	50	0	50	0	0
10	數位影音應用	50	0	50	0	0
11	行動應用服務	50	0	50	0	0
12	網路服務	50	0	50	0	0
13	數位展覽	50	0	50	0	0
14	數位學習	50	0	50	0	0
15	數位遊戲	50	0	50	0	0
16	數位出版	50	0	50	0	0
17	數位內容新趨勢	50	0	50	0	0
18	期末報告	50	0	50	0	0