

## 103-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資料

課程名稱	數位內容導論	科目序號/代號	2346 / IMM3054
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(四)567 /B002
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	吳為聖 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 資訊管理學系 /2年1班		

### 課程簡介與目標

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

-  基礎能力
-  專業能力
-  實踐能力
-  素養指標

## 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 】
基礎能力	30	(1)語文表達能力 (2)數理邏輯與理解能力	講述法 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期中考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30%	加總: 100	30
專業能力	30	(6)資訊技術開發能力 (7)企業 e 化應用能力 (8)數位內容設計能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞 專題報告	期中考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30%	加總: 100	30
實踐能力	30	(14)技術與管理間的協 調能力 (15)應用資管技能解決 問題能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞 專題報告	期中考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30%	加總: 100	30
素養指標	10	(18)主動學習 (19)專業倫理 (20)團隊合作 (21)創意創新	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期中考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30%	加總: 100	10

## 成績稽核

期中考: 30%  
成品製作: 30%  
課程參與度: 20%  
作業: 20%

## 書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
參考教材及專業期刊導讀	2012Taiwan數位內容產業年	經濟部工業局, 財團法人資訊 工業策進會

鑑

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程簡介 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法
2	數位內容產業	講述法、個案討論、影片欣賞
3	數位內容發展趨勢	講述法、個案討論、影片欣賞
4	內容創作(文字, 影像, 詞曲, 劇本)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	攝影與錄影	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、影片欣賞
6	圖像設計	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	動畫設計	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、影片欣賞
8	音效設計	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、影片欣賞
9	期中報告	專題報告
10	數位影音應用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、影片欣賞
11	行動應用服務	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	網路服務	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	數位展覽	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	數位學習	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	數位遊戲	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	數位出版	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	數位內容新趨勢	講述法、個案討論
18	期末報告	專題報告