

98-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位學習與內容	科目序號 / 代號	1430 / IMM4066
開課系所	資訊管理學系	學制 / 班級	大學日間部4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	畢業班
上課時段 / 地點	(五)345 / B201	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理論與技術，主要討論數位學習及數位內容產業的相關課題。

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

- 資訊技術開發能力
- 企業 e 化應用能力
- 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

成績稽核

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
無參考教材及專業期刊導讀				

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	0				100
2	數位內容產業	60				40
3	數位學習基本概念	60				40
4	數位學習理論與範例	60				40
5	數位多媒體設計(作業：Flash動畫設計)	60				40
6	數位學習環境(JoinNet, Moodle, etc.)	60				40
7	數位內容管理(Drupal, Word Press, etc.)	60				40
8	Metadata與SCORM	60				40
9	期中考試	60				40
10	數位典藏簡介	60				40
11	虛擬場景製作(作業：Virtool)	60				40
12	數位遊戲設計概念	60				40
13	遊戲製作(作業：2D遊戲設計)	60				40
14	數位出版與電子書	60				40
15	數位出版內容製作	60				40
16	數位影音應用	60				40
17	數位內容增值應用與授權	60				40
18	期末考試	0				100