

# 畢業專題企劃書

## 薪福事務所



組別：第四組

組員：

409731071游諤盈

409730198李韋萱

409730271周珮安

409730297林彤軒

指導老師：沈俊毅 老師

# 分析

## I、合作廠商

「社團法人中華人力資源管理協會」奠基於1982年，1992年正式成立本協會、傳承至今已逾40年。協會為依法設立、非營利為目的之社會團體，以研究人力資源管理與發展知識，加強訓練發展，提升人力素質，並加強國內外人力資源管理專業人員間之交流與活動，增進國際競爭力為宗旨，致力於培育國內人力資源管理人才。

## II、需求分析

編號	分析	
1.	問題	<b>實體課程受到疫情影響</b>
	現況	(1)實體教學消耗安排授課講師、教室以及時程等各項成本。 (2)受到新冠疫情影響，造成課程取消或延期的情況，密閉的空間也提升染疫風險。
	理想	期望將部分實體課程改為線上的影片課程，以減少因疫情帶來的風險。
	解決方法	利用線上數位教材，讓學員自主學習，避免染疫風險，節省實體課程消耗之成本。
2.	問題	<b>多樣化線上課程競爭激烈</b>
	現況	目前實體課程僅使用PPT與講師口述搭配紙本講義進行教學。然而現今網路科技發達，學習的方式更加多元，多元化線上課程興起使競爭日趨激烈。
	理想	協會期望透過數位影片推廣人資課程，使有興趣的人員可透過線上管道進行學習。
	解決方法	將實體課程轉為數位教材，利用生動有趣的動畫傳遞課程知識，利於吸收，學習不因時、地受限。也能推廣課程給更多有興趣的學習者。
3.	問題	<b>學員無法複習課程的內容</b>
	現況	因實體課程的劣勢，無法針對個人的學習進度進行調整，學員課後無法複習。
	理想	影片教材具有回放的功能，當學員需觀看該內容時，可不限時、地重新播放學習。
	解決方法	學員可以按照自己的需求學習數位教材，並在課後複習時，針對不熟悉的內容回放。

根據上述的問題，我們將課程內容依廠商需求製作成動畫影片。為了提升學習體驗的彈性程度，影片具能夠暫停、播放、調整倍速等功能設計，使學習者能夠依據自身進度進行學習，同時也能針對不熟悉的部分回放，進而提升學習成效。

## III、使用者分析

在實體證照班課程中發放問卷，發放時間分為兩個時段。學員於線上問卷平台(surveycake)填寫問卷，並於4/10、4/20回收，共計45份問卷。

項目	總結
1.背景資料	學員以女性為多數，年齡介於20-29歲間，具有大專畢業學歷，並從事於人力資源之相關工作，工作平均年資為5-10年間。傾向使用電腦和手機進行學習，多數有使用線上教學平台經驗，也經常透過實體課程和影音平台獲取知識。
2.學習偏好	偏好多圖像(圖案、圖表)和觀看時間5~10分鐘的學習方式。
3.風格偏好	偏好生動活潑的動畫形式。
4.先備知識	對於「薪酬與薪資的定義」較不了解的人占多數，「薪酬管理考量的順序效益」和「調薪的原則獎金的制度」非常不了解的人占多數，「員工福利的種類」則是非常不瞭解與稍微了解占最高比例。

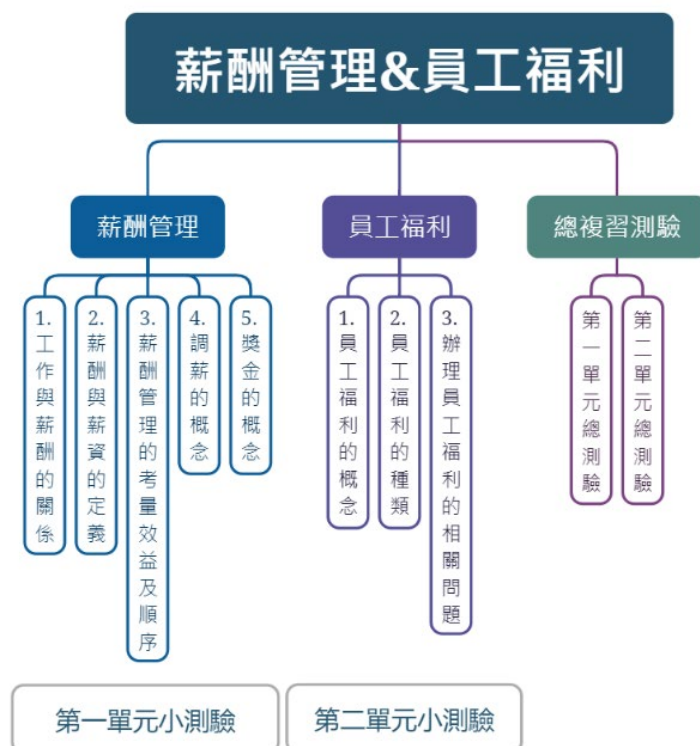
## IV、內容分析

目前製作的單元共分為三大單元，分別為：**薪酬管理**、**員工福利**、**總測驗**。

教材時長：120分鐘。

先備知識：對員工福利及薪資種類有基礎認知。

課程架構：



## V、設計理念

### (一)教材呈現方式選擇與原因

#### 「動畫影片輔以C3遊戲式測驗」

將證照班的實體課程轉為線上教材，期望教材生動有趣且易於吸收知識內容，同時有效推廣該課程以提升協會的知名度。透過問卷的發放與分析後，所得出的結論為—學習者偏好多圖像(88.8%)、實際操作(66.6%)與觀看影片(62.2%)，有意願觀看5~10分鐘時長的影片(33.3%)。教材形式上，數位學習和互動式遊戲的接受度也相當高。

### (二) 本教材之特色

- 1.以生動的動畫呈現，採用活潑鮮明的色調繪製，提升教材趣味性。
- 2.教材背景貼合實際職場，讓學習者在使用上符合職場現況。
- 3.利用C3製作遊戲式的總測驗，學習者可以檢測自己的學習狀況。
4. 動畫影片可以自行調整速度與進度條，學習者能掌握自己的學習節奏。
- 5.將教材內容切割化、內容精簡化，短時長的影片能減少學習上的負擔。

## 設計

### I、教學理論

#### 1.認知主義理論

學習者在完成學習後，能記住教材提到的陳述性知識，並透過系統化的方式組織記憶，應用在工作場域或未來職場上。

#### 2.ARCS動機模式

教學事件	應用於教材上
Attention(引起注意)	運用情境式的動畫影片引發學習者注意。
Relevance(切身相關)	我們在動畫情境中融入實際職場環境的情景或問題，引起學習者的共鳴。
Confidence(建立信心)	單元後設有小測驗的機制，學習者可透過答對題目來增加對學習的信心。
Satisfaction(感到滿足)	總測驗後，根據學習者答題結果給予正面性的評價。




## II、教學策略

教學策略	說明圖片/文字
1.CAI電腦輔助教學	我們運用其中的 <b>教導式、測驗式和遊戲式教學</b> 。廠商期望將現有實體教材轉為線上課程，運用電腦等3C產品引介教材，提供 <b>互動性</b> 的學習環境。
2.講述法	根據學習者分析結果，學習者偏好講述搭配情境的方式進行學習。因此使用講述法，將知識文本內容系統化整理，並在 <b>動畫中以口語講述方式</b> 呈現。
3.情境模擬教學法	<b>透過實際的職場問題營造情境</b> ，讓學習者運用該單元影片講述之知識內容，幫助學習者去歸納、理解學習知識並解決相關問題。
4.數位遊戲式學習	根據學習者分析結果，學習者對遊戲式的學習方式接受度頗高，因此我們將提取知識文本的內容設計題目，並用 <b>Construct3設計成遊戲式的小測驗</b> ，讓學習者在遊戲中 <b>解決問題，獲得成就感</b> 。

## III、介面設計


### (一) 介面說明

介面畫面	設計說明
	<p><b>常駐選單：</b> 畫面側邊的常駐選單共有三個可點選之項目，分為以下三點。</p> <p><b>1.操作說明：</b> 提供教材各項按鈕、使用的操作說明</p> <p><b>2.課程地圖：</b> 可綜覽各樓層單元，點選該單元內容後可跳至相應之教材影片。</p> <p><b>3.重點提示：</b> 可閱覽各單元知識內容中的重點概要。</p>
	<p><b>單元選單：</b> 每樓層代表各單元，學習者可以自由選擇想學習的單元樓層。</p> <p>一樓為「薪酬管理」 二樓為「員工福利」 三樓為「總測驗」，此樓層需先完成第一、二單元的學習內容才能進入，因此在還沒完成一、二單元前都會顯示「尚無權限」。</p>

介面畫面	設計說明
	<p><b>章節選單：</b> 點選樓層按鈕後，開門能看到各章節的選項按鈕，學習者可依個人學習需求學習。 觀看完所有該單元影片後，將出現「小測驗」按鈕，方便學習者在學習中可反覆進行測驗，檢測學習成效。</p> <p><b>小章節選單：</b> 選擇章節後，學習者再進一步選擇想要學習的小章節，觀看完教學影片後，已觀看過的小章節選項會出現「已閱」標示。 完成單元測驗後，若於單元測驗中該小章節題目答對將會出現「完成」標示，答錯則不會顯示，讓學習者確認學習進度。</p>
	<p><b>動畫影片：</b> 教學影片下方設置了暫停及播放鍵，還有倍速調節功能。</p>
	<p><b>單元小測驗：</b> 為貼近職場，小測驗選項框皆以辦公室常見之便條紙為主體設計。</p>

## (二) 互動式選擇說明

透過點選的方式主動探索，以維持其學習專注度。互動式選擇共分以下三種類型：

互動式圖片	說明文字
	<p><b>1. 劇情向互動設計</b> 配合動畫劇情設計趣味性的互動選擇，學習者將自身帶入劇情角色的立場，根據自己的選擇來獲得不同的劇情結果，因與自身相關，更能對接下來的發展產生興趣，從而獲取知識。</p>

	<p><b>2.名詞解釋</b></p> <p>將學習內容碎片化，避免冗長的教學影片影響學習者的學習意願，我們將影片長度簡短化和知識內容精簡化。學習者若欲觀看特定名詞解釋片段，可透過主題去選擇。</p>
	<p><b>3.補充說明</b></p> <p>每位學習者起點能力不一，不一定能理解某些特定專有名詞。因此在影片中設計了補充說明按鈕，以供查閱。</p>

## 評鑑

### (一) 評鑑對象

分為專家以及使用者為評鑑對象。

1.專家方的問卷為「**數位學習教材認證指標及評定規準**」，本問卷共以三位專家為分析對象，其身份為協會代表合作人、人資經理以及企業人力資源處訓練發展組專員。

2.使用者方的問卷為「**薪福事務所-數位教材使用者問卷**」，問卷共以五位使用者為分析對象。使用Surveycake平台製作問卷，並進行問卷發放及回收分析。

### (二) 專家評鑑結果分析

「數位學習教材認證指標」的評分通過標準為：

**一、必備條件需全部為A(含)以上**

**二、各項指標平均後需為A(含)以上(換算為2分以上)**

總結結果為：

1.**必備條件**的評鑑結果皆達到**A等級(含)以上**。

2.各項指標平均皆達**A(含)以上**(換算為2分以上)

3.教材知識內容與架構、教學目標皆達到指標的通過標準，且知識內容正確無誤。

4.教材設計活潑生動，能引起學習者的學習動機，教材也提供適當示範實力與回饋。並在各學習階段說明學習目標與建議。

5.教材的輔助設計提供詳細內容導覽說明。

6.多媒體部分，教材清楚且品質優良，並能幫助學習者理解內容。

7.教材介面設計之外觀、顏色、功能和位置，均妥適恰當、方便使用且具一致性。