

克波特星球 大作戰

第24組

指導老師：陳慶帆老師

組員：408731130 張嘉辰 408730983 蔡豐興
408730264 游翔宇 408730561 黃昱翔



MaiCoin

合作廠商：MaicoIn

目錄

- 分析 ————— p.1
- 設計 ————— p.2
- 發展 ————— p.5
- 實施與評鑑 ————— p.6

1.合作對象

廠商名稱 :MaicoIn 集團-台灣的數位資產品牌



2.需求分析

現況

學習者在想要了解這些知識都是必須要由自己在網路上來尋找解答或是教學介紹，內容雜亂難學。

預期

學習者看到我們的教材時，激發他們的學習動機，接觸過的學習者透過教材上面找到他們想要的內容學習。

差距

- 1.時間面相：實際參與的時間無法很長
- 2.事物面相：大部分的人都不會願意參與課程的內容。

解決方案

- 1.統合現有及有效的資訊做成短影片的方式教學
- 2.利用網路宣傳及線下擺攤抽獎方式來吸引參與課程

3.學習者分析

- 1.基本資料：性別:男/女 年齡:19-22歲 教育程度:大學一至四年級
- 2.學習喜好：認為觀看動畫的方式，能更容易融入教學。理想一部時間約5-10分鐘
- 3.對於加密貨幣看法：有七成認為是屬於未來趨勢，以及能夠拿來投資的管道
- 4.先備知識：事先了解金錢的性質與使用電子設備的知識

4.專案介紹

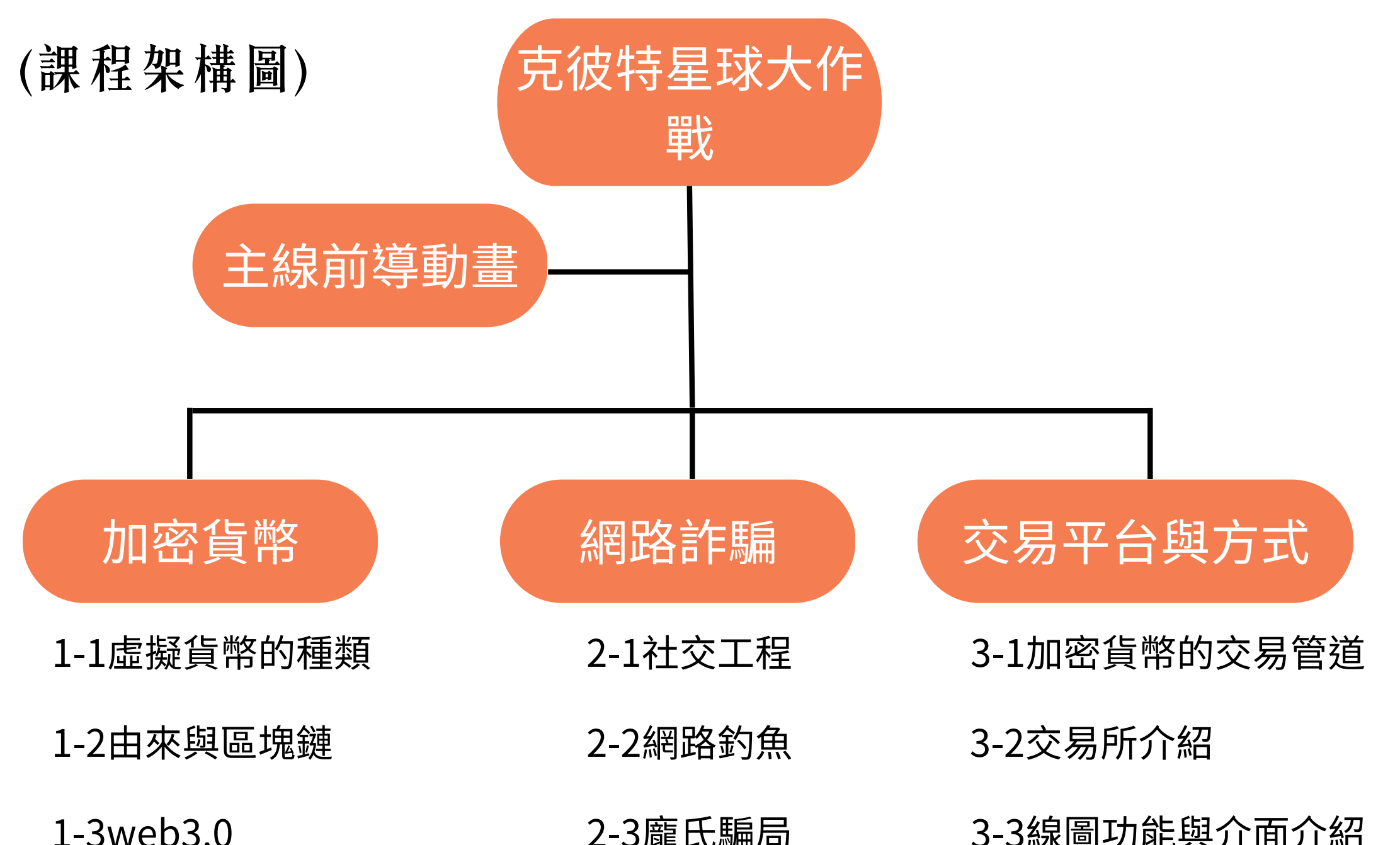
專案名稱：克彼特星球

學習對象：對於加密貨幣不了解的人

課程總時數：1小時(60分鐘)

先備知識：克彼特星球

(課程架構圖)



1.單元大綱

主線劇情	
克彼特星球是代表著加密貨幣的一個星球，魔王把MaicoIn集團的公主抓走了，需要完成教材內容，收集加密貨幣，才能擊敗魔王，MaicoIn騎士隊隊長任命你為小隊員，指引你完成教材，一起拯救MaicoIn的公主。	
第一單元 — 加密貨幣	
單元目標	讓學習者了解加密貨幣的背景、演進、特色、優勢與應用。
單元介紹	透過多個影片和互動測驗，說明虛擬貨幣的種類和中心化概念、加密貨幣的由來故事、區塊鏈的應用、Web3.0的概念及應用。在影片過程中，會有題目跳出來請學習者回答，會給予正確的答案及詳解；在單元教學過後，會有許多有創意的題目提供給學習者回答，讓他們對於學習完的內容更有印象。
第二單元 — 網路詐騙	
單元目標	介紹資訊安全，在網路上瀏覽時該去注意的事項一一解說，避免憾事發生。
單元介紹	利用影音的方式來讓學習者學習，講解有關於社交工程、惡意軟體攻擊、釣魚網站以及龐式騙局等內容，在講解完過後，有使用配對的回答方式來引導學習者回答。
第三單元 — 交易平台與方式	
單元目標	對於交易所平台進行詳細的解說，並手把手教學如何在平台中操作，引導學習者自己成功交易。
單元介紹	進到星球後，根據單元去選擇學習內容，讓學習者可以認識到加密貨幣的交易管道，如何去判別合格的交易所，以及學習交易畫面的操作。最終會以情境題的方式來讓學習者體驗，我們有自製出一個擬真的模擬交易系統。

2.教學評量

廠商希望能讓大家對於加密貨幣更加的了解，為此，我們對於測驗的部分特別設計了一些方式及樣式，為了就是不希望使用者感到枯燥乏味，我們題目大多都是設計在各個子單元學習完，這麼一來可以避免學習後太久而忘記內容。

(單元測驗答案會隨即跳出詳解)

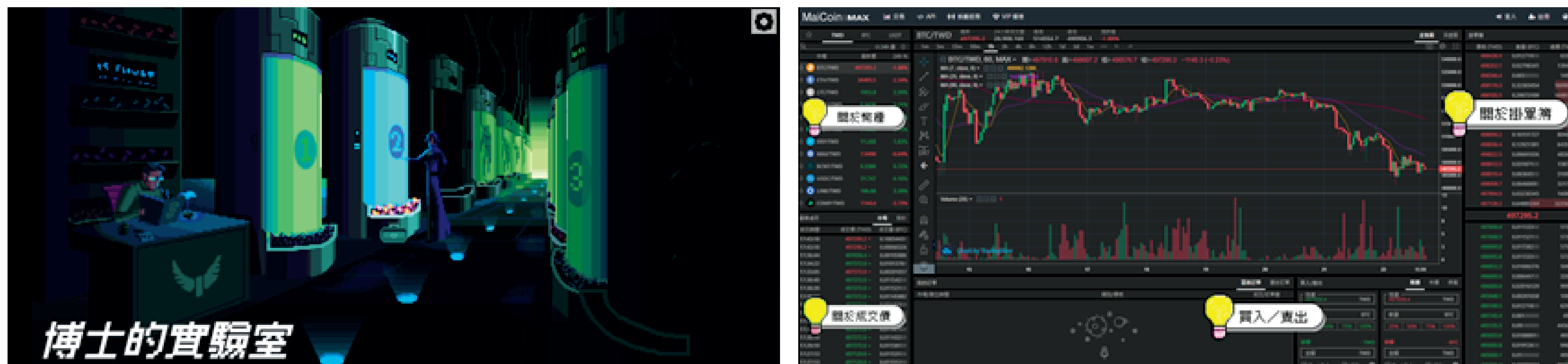
單元	評量方式
CH1-加密貨幣	1-1影片完成過後，會有一個基本的小測驗，目的是為了讓學習者了解到虛擬貨幣的種類，題目共1題，選擇題。 1-2、1-3在影片的過程中，每到特定的秒數，便會跳出視窗給使用者回答問題，若回答錯誤，會給予正確答案及詳解，回答正確也會有詳解。
CH2-網路詐騙	2-1在影片播放完畢之後，會給予使用者選擇題，情境模擬題，有多個正確及不正確的選項，需要將正確的選項拉至指定位子後，按完成才算答題，隨後公布解答及正確回答數幾個，錯誤回答數。 2-2 在影片播放完畢之後，設計配對類型的題目，共兩題，讓學習者分辨正確與錯誤的網址，將四個選項分別拉至正確的位子，按確認後及公布分數解答與詳解。
CH3-交易平台與方式	3-1在影片播放完畢之後，使用者需將正確的選項拉至樹的上方，如配對成功，枯萎的樹會轉為健康，完成過後會得到一個該章節簡單的統整表格。 3-3 在教學過後會進入測驗，模擬情境題，目的為讓使用者試用交易模式，因此我們告訴使用者指定要求，使用者需要完成要求的內容，去交換貨幣才能完成整份教材。

3.教學理論與策略

理論	應用	策略	應用
增強理論	互動中給予學習者即時回饋，以正、負增強來提升學習者的學習成效。	講述法	各單元運用生動影片，圖文並茂，詳細的講述艱深的虛擬金融概念，幫助學習者更好地理解內容。
建構主義	透過教材的輔助，引導學習者自主學習。	遊戲式學習	透過遊戲的方式學習知識及其教學內容，完成任務才能繼續後續的教材，讓學習者在遊戲過程中獨自解決問題。
試誤學習	學習者經過多次測驗，從錯誤中找出問題所在，加強學習記憶和印象。	角色扮演法	使學習者成為教材主角引導學習者進入學習情境。
認知學習 Bloom 教學目標	教學內容由淺入深，一步步引導學習者完成教學目標。	情境學習法 (情境模擬)	透過情境模擬的方式，實際操作，使學習者更加有身歷其境的感受，並且能夠透過情境模擬增加學習動機。
		精熟學習法	學習者可以自行反覆使用數位教材，藉此熟悉知識內容，補足不足之處。

4. 介面設計

(一) 整體風格 與台灣虛擬貨幣交易所先驅maicoin集團合作，



以科技感與未來感來設計整體教材，使用像素風的字體讓文字內容看起來生動不呆版，讓可以點擊的物件在點擊時會稍微放大，給予回饋，讓使用者能更直覺的操作教材，增加學習者的學習動機。

(二) 常駐選單

我們在每單元右上角都會放置小插圖來提供學習者點選。點擊隨即開啟常駐選單列，以簡潔的圖示為主。依據所在頁面的不同，選單內的圖示會有所改變。




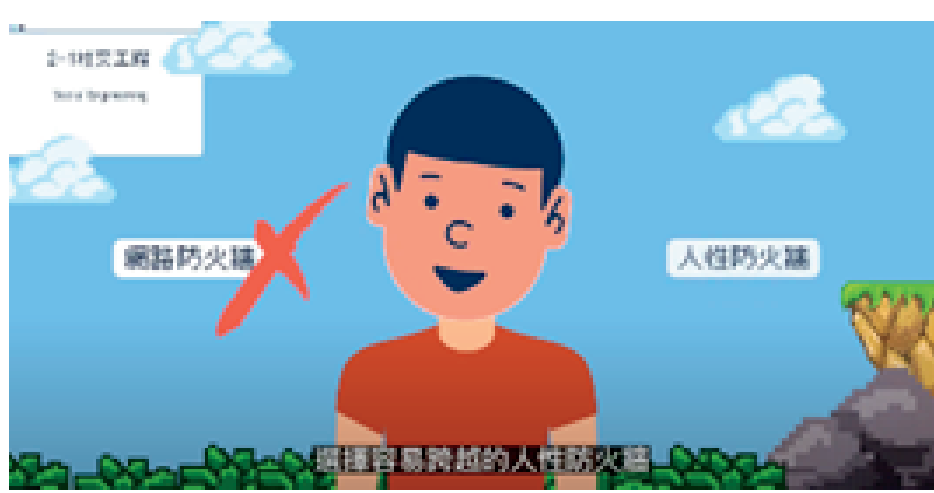
5. 媒體製作說明

(一) 人物繪製及設計

我們自己設計出與合作廠商相關的玩家人物角色，其外觀設計將是有著MaiCoin盾牌的騎士形式呈現。

(二) 影片動畫與音效

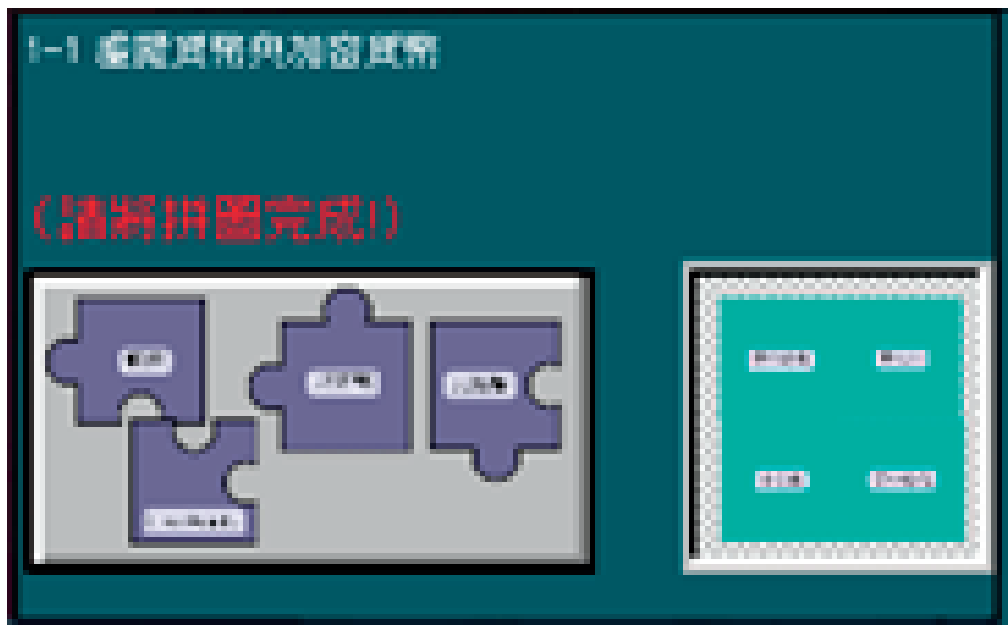
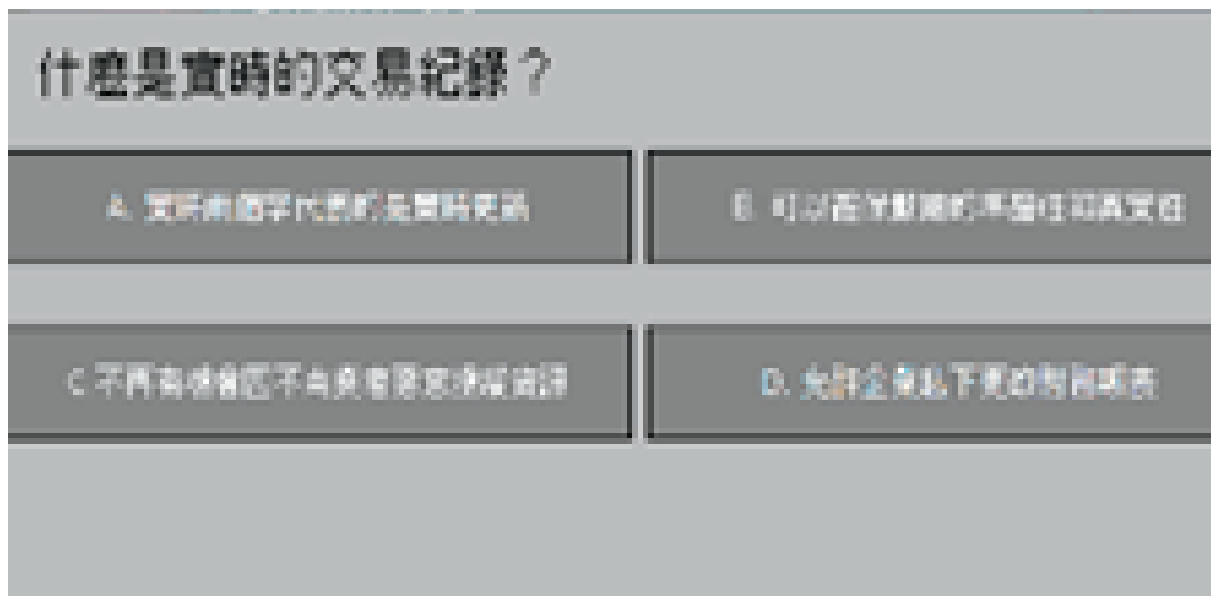
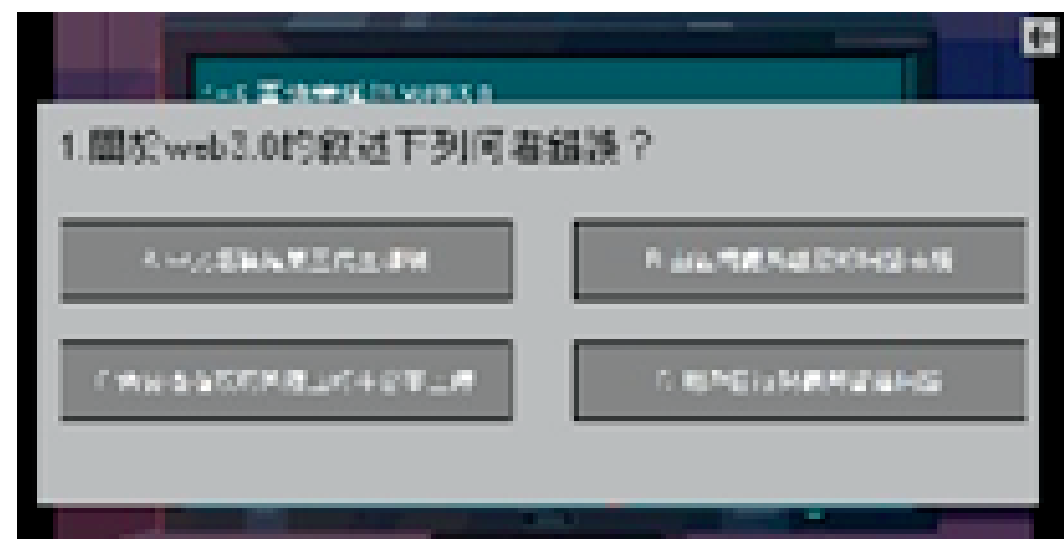
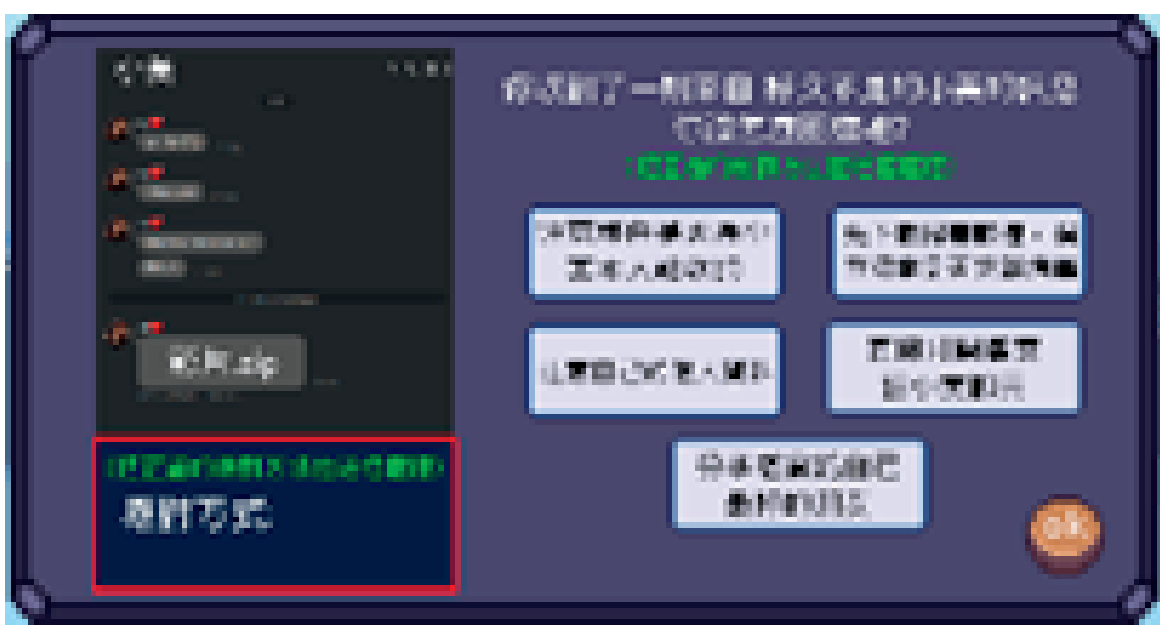
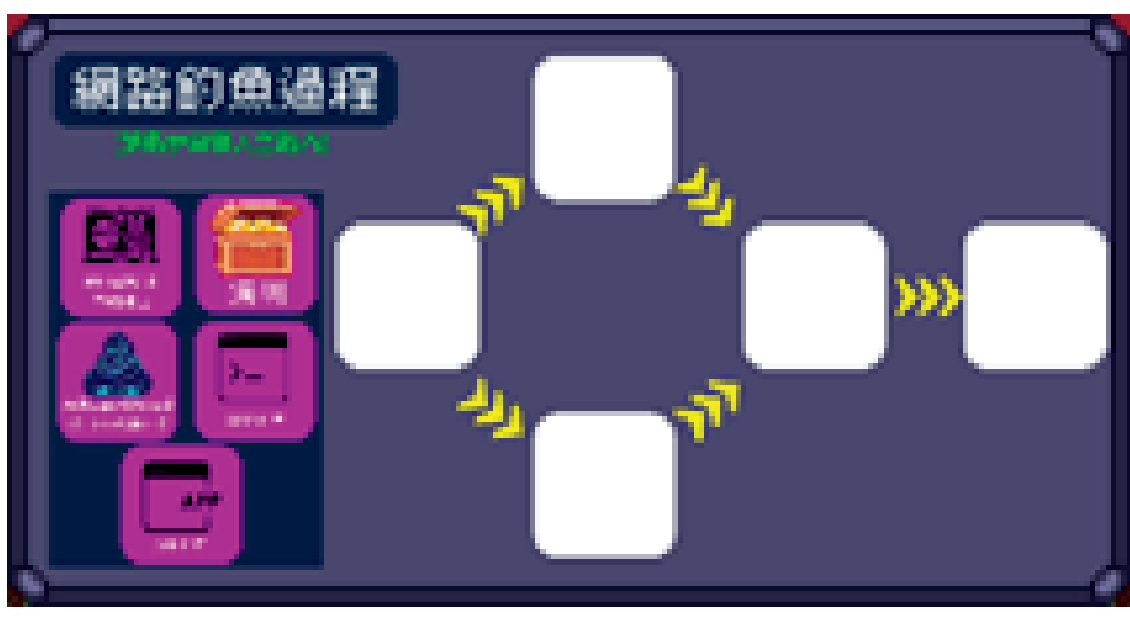
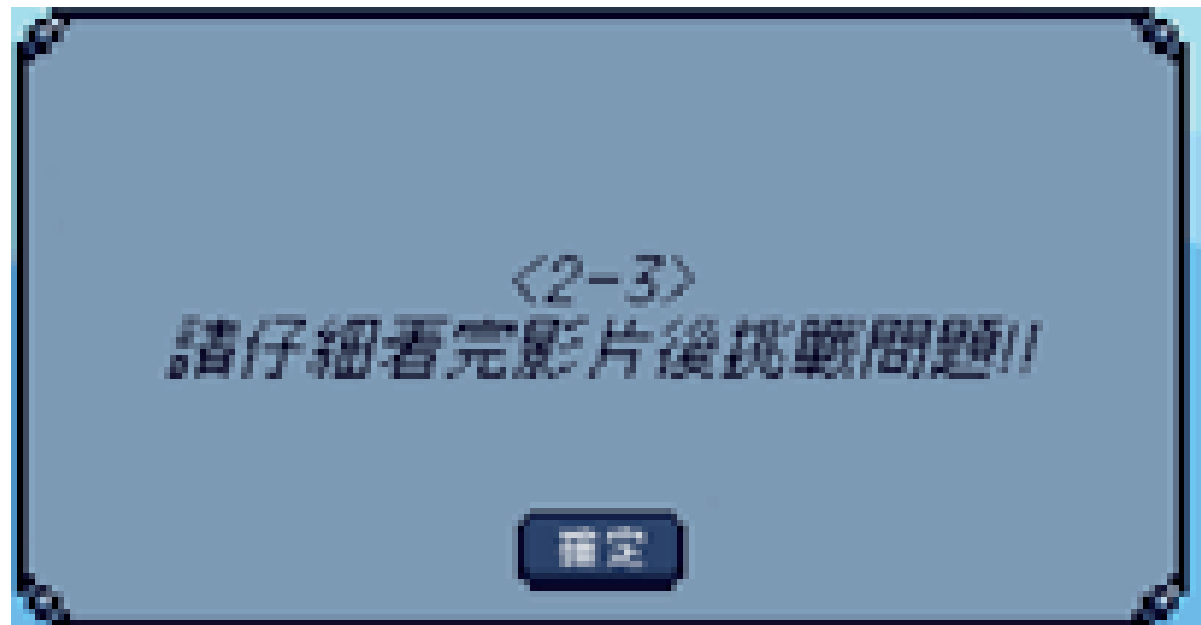
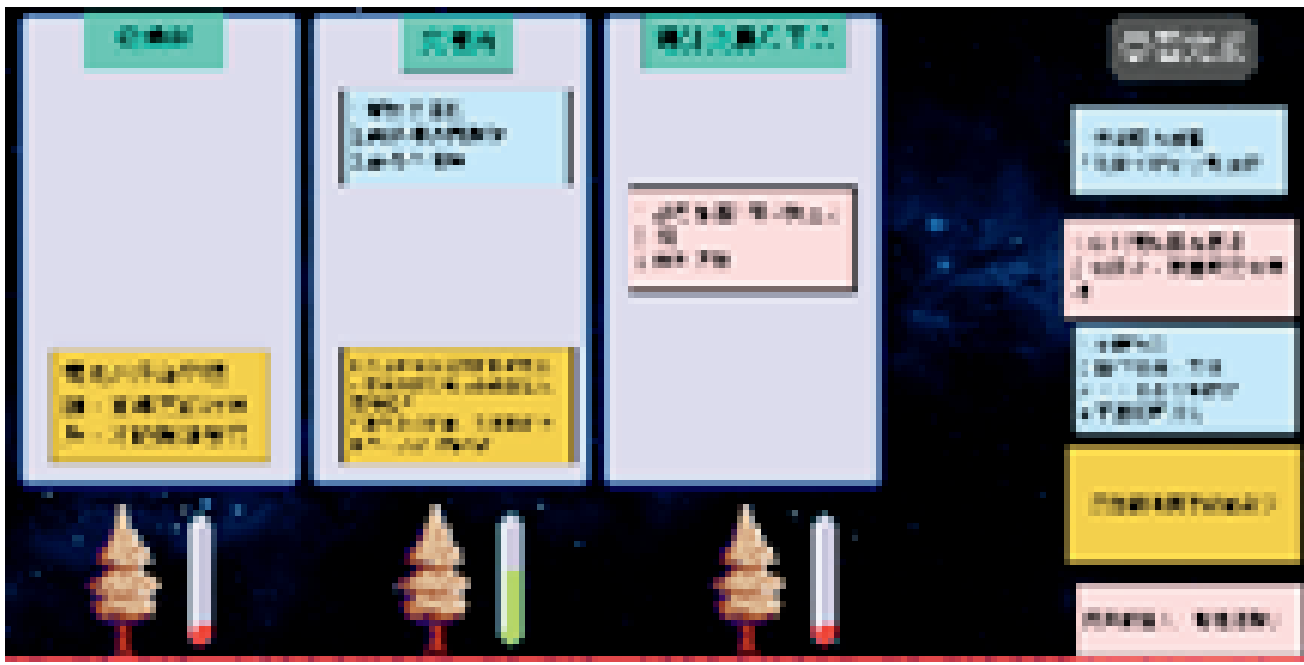


我們影片素材為電腦素材與人工圖繪，並且投入Adobe photoshop、canva與Adobe Premiere，由組員共同設計圖片與動畫，並且透過音效讓影片更加生動。

玩家(使用者)	魔王(需打敗)	前導動畫	課程動畫
			
騎士隊	魔王	依據故事鋪成及教材內容，前導動畫與課程動畫畫風有所差異。	

5.媒體製作說明

(三)主線劇情相關物件的繪製及設計

使用者在每單元中的子單元學習完成後進行小測驗，確認是否對虛擬貨幣充分瞭解，循序漸進破關後協助騎士隊隊長完成集點卡，最後拯救出公主。

單元	測驗內容		
Ch1 加密貨幣	 <p>1-1 虛擬貨幣的種類</p>	 <p>1-2 由來與區塊鏈</p>	 <p>1-3 web3.0</p>
Ch2 網路詐騙	 <p>2-1 社交工程</p>	 <p>2-2 網路釣魚</p>	 <p>2-3 龐氏騙局</p>
Ch3 交易平台與方式	 <p>3-1 加密貨幣的交易管道</p>	 <p>3-2 交易所介紹</p>	 <p>3-3 線圖功能與介面介紹</p>

參、發展

1.團員介紹

專案團隊	成員介紹	
合作廠商 (內容專家)	MaiCoin集團	
	資深服務顧問：江雅雯	專員：Chris
指導教授	陳慶帆	
製作小組	蔡豐興 程式設計、美術設計	張嘉辰 程式設計、教材編寫
	游翔宇 影片製作、美術設計	黃昱翔 企劃書撰寫、教材編寫

(一)實施

- 1.實施日期：2022/11/30-2022/12/1
- 2.實施方式：觀看影片後填寫使用心得問卷，結束擺攤後進行抽獎
- 3.實施地點：淡江大學文館外小木桌
- 4.實施時間：早上10點至下午4點



(二)形成性評鑑

本評鑑主要目的在於檢視此數位教材的整體教材架構是否完整、教材內容是否準確無誤、所應用的教學策略是否恰當以及對教材整體的滿意度。

專家評鑑：MaicoIn集團 顧問：江雅雯、Chris專員 共兩位

專家們對於本次的擺攤活動中的現場活動跟教材內容有達到基本的標準，內容能夠引起學習者的學習動機，但在學習活動中的說明還需加強，對於媒體與介面設計部分，教材內容還可以有進步的空間。

(三)總結性評鑑

專家評鑑	MaicoIn集團 顧問：江雅雯、Chris專員 共兩位
	<p>教材內容：4.2 (課程內容豐富，能夠讓學習者學到多方面的教材)</p> <p>教學設計：4.0 (透過互動式的評量學習很創新，但教材內容的引導可以再進步)</p> <p>教學媒體：4.5 (介面呈現有明顯的主題性，操作的設計上也很清楚)</p>
使用者測試	淡江大學學生
優點	<ol style="list-style-type: none"> 1.影片整體內容有趣，場景設計也豐富，也讓人非常想要進一步學習。 2.教材具有互動性，透過遊戲式的測驗也不會讓人覺得無趣。
缺點	<ol style="list-style-type: none"> 1.以方便性考量，目前無法用手機來進行操作，希望之後能加入支援。 2.學習過程無法紀錄當下的進度，如有儲存功能會更優。

此數位教材課程總結性評鑑為使用者測試和專家評鑑。目的在於了解教材是否真正對學習者有幫助，學習內容設計是否合適。