

雲城邂逅

淡江大學教育科技學系第 23 屆畢業專題

簡易企劃書



組員：楊心萍、黃子馨、張瑋庭、李樂恩

指導老師：張瓊穗 教授

目錄

壹、分析	1
一、 教材介紹.....	1
二、 學習者分析.....	1
三、 需求分析.....	1
四、 內容分析.....	2
五、 目標分析.....	2
六、 資源及媒體分析.....	3
貳、設計	3
一、 單元大綱與理論.....	3
二、 教學策略.....	4
三、 教學評量.....	4
四、 介面設計.....	4
參、發展	5
一、 專案進度.....	5
二、 專案團隊.....	5
肆、實施與評鑑	6
一、 形成性評鑑.....	6
二、 總結性評鑑.....	6

壹、分析

一、教材介紹

- 教材主題：雲城邂逅
- 合作對象：圓剛科技股份有限公司
- 學習對象：圓剛科技股份有限公司及其旗下企業之員工

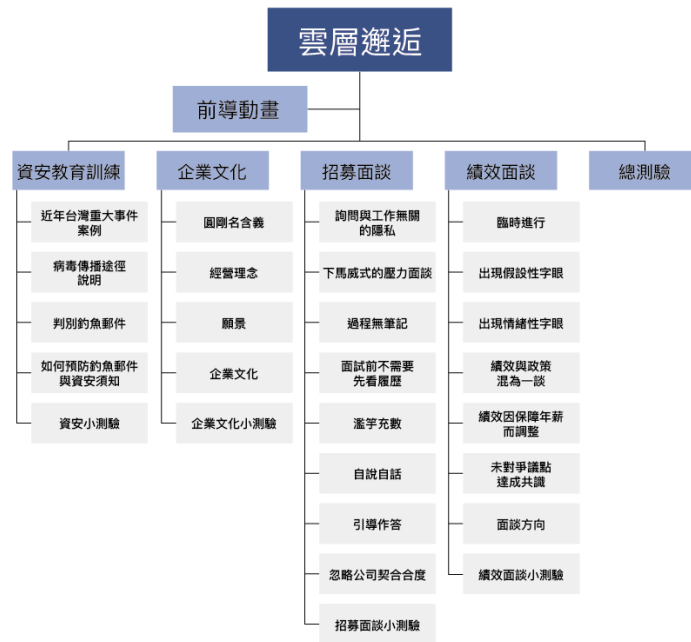
二、學習者分析

我們共發放了 97 份有效問卷給圓剛科技公司內部員工進行填答，依問卷結果得知，從基本資料中了解到男生佔 2/3，年齡以 30~50 歲居多，而教育程度均有大學以上，而在專業內容部分對於企業文化認知及資訊安全的應對的部分，大部分員工能大致清楚企業核心理念並且做出正確的選擇。

三、需求分析

問題一：教育訓練課程呈現方式	
現況	目前公司的教育訓練平台，較為制式舊版(PPT、純文字等等)。
理想	製作出互動性更高且有系統的數位互動教材，以動畫或影片來呈現原本較為枯燥的內容。
問題二：學習內容評鑑	
現況	數位教材中有評量之處，評量方式為選擇題。
理想	在數位教材中加入豐富的評量方式，以有效評鑑員工的學習狀況。

四、內容分析



五、目標分析

課程總目標	
學習者能夠闡釋其企業文化與經營理念，提升企業整體資安水平，強化招募與績效面談技巧。	
單元總目標	
第一單元 資安城	學習者能分辨及預防釣魚郵件，減少資安防禦漏洞。
第二單元 文化城	學習者能闡釋公司名稱涵意與經營理念，並說明公司未來願景。
第三單元 招募城	學習者能運用招募面談的步驟與技巧，提升面談的可信度及有效性。
第四單元 績效城	學習者能透過績效面談技巧來提升良性互動，創造雙贏局面。
第五單元 測驗城	學習者能分辨所學內容，將相關知識應用在測驗上，評斷各問題的最佳答案。

六、資源及媒體分析

資源分析	
學習環境	學習者可以透過公司電腦或自備電腦，經由公司內部的伺服器使用數位平台，操作此數位教材學習相關知識。
媒體分析	
Adobe Premiere Pro	動畫影片 (動畫製作、影片剪輯)
Adobe After Effects	
Camtasia	
Adobe Illustrator	美術 (繪畫、素材製作)
Construct 3	教材平台

貳、設計

一、單元大綱與理論

(一) 教學目標

1. 第一單元—資安城：以文字動畫及插圖的方式來呈現台灣重大的資安事件與病毒傳播的各種途徑、預防釣魚郵件停看聽、資安須知、公司案例宣導。
2. 第二單元—文化城：以短篇動畫方式來呈現公司的名字含義、四大經營理念內容、說明公司未來目標願景、企業文化的宗旨，並透過情境模擬的方式，讓學習者進行選擇題測驗。
3. 第三單元—招募城：以動畫方式帶入微課程影片，在影片中列舉招募面試時會遇到的問題，以實際影片拍攝的方式示範面試時會遇到的情境，並讓學習者進行 10 秒反思，接著透過影片學習此問題的應變對策。
4. 第四單元—績效城：以動畫方式帶入微課程影片，在影片中列舉績效面試時會遇到的問題與相應之回應，以實際影片拍攝的方式示範面試時會遇到的情境，並讓學習者進行 10 秒反思，接著透過影片學習此問題的應變對策。
5. 第五單元—測驗城：以破關遊戲方式進行測驗，共有三個關卡，三關總計達 75 分以上即通過。

(二) 教學理論

1. Skinner 操作制約：編序制約
2. IP model 訊息處理理論

二、教學策略

1. 情境教學法：透過數位教材融入情境中，親自觀察、參與和學習才能有所收穫，更讓學習者能加深學習印象。
2. 媒體視覺圖像應用：使用動畫與插圖，引起學習者的興趣和學習動機，透過與人物對話、圖片和彈跳式窗格來呈現學習內容，讓學習資訊更豐富有趣也更加具體，幫助學習者思考以及記住教學內容。
3. 遊戲式學習：提供學習者一個數位遊戲與教育結合的平台，使學習者在遊戲中獲得成就感，進而提升學習者的學習意願。

三、教學評量

依照各單元教學內容設計不同形式的評量，學習者需完成前四單元學習後才可進入完成最終關卡，總測驗則以三關積分制模式，需累積達 75 分以上即可通關。

四、介面設計

(一) 整體風格

我們使用較貼近的场景設計，同時以突出重點式的教學兼具互動性模式，讓學習者能更直覺的操作教材，並提升學習者的學習動機。



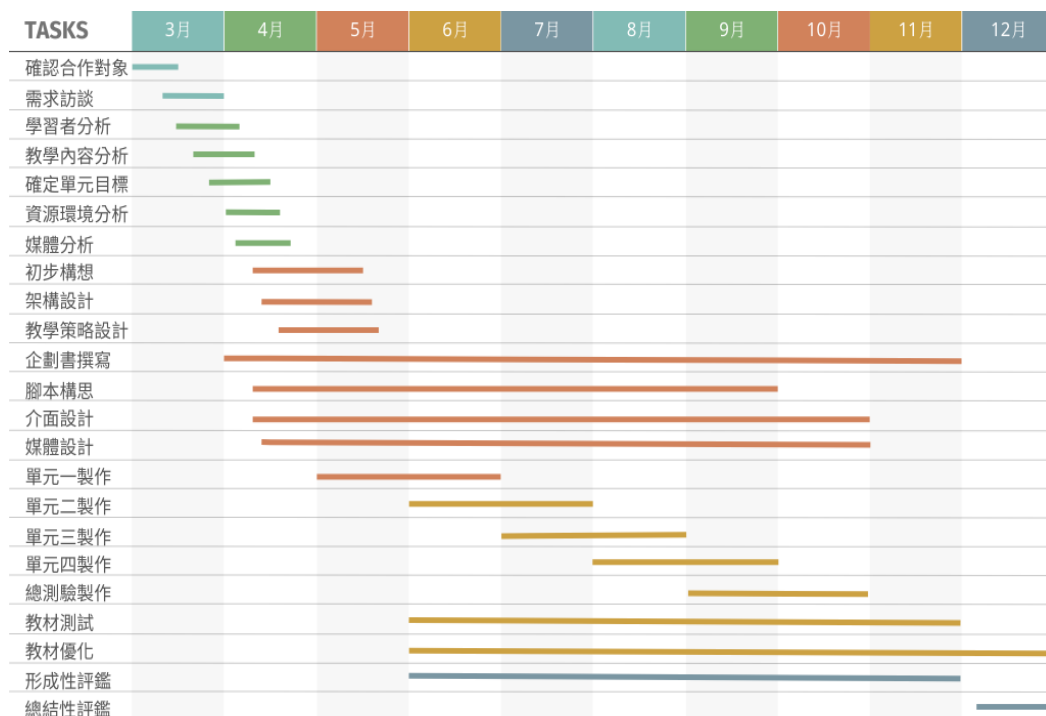
(二) 常駐選單

以「手電筒」作為主選單的 icon，統一放置在右上角讓學習者點選，將鼠標觸碰至手電筒以打開手電筒出現照光的方式將常駐選單列開啟，圖示有「回首頁」、「教學目標」、「操作提示」以及「回上一頁」，以簡約明瞭的圖示呈現。

常駐選單				
				
主選單 icon	回上一頁	回首頁	操作提示	教學目標

參、發展

一、專案進度



二、專案團隊

成員&職務	負責內容
楊心萍 (組長) 專案經理、影片製作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握及督促專案的內容進度 2. 團隊間的協調與聯繫 3. 影片剪輯、教材配音
張瑋庭 美術設計、影片製作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 圖像繪製 2. 介面設計 3. 影片剪輯、教材配音
黃子馨 企劃發想、腳本撰寫	<ol style="list-style-type: none"> 1. 企劃書撰寫 2. 廠商接洽窗口 3. 腳本撰寫、課程規劃
李樂恩 程式設計、腳本撰寫	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程式設計 2. 資料分析 3. 腳本撰寫、課程規劃

肆、實施與評鑑

一、形成性評鑑

我們經過形成性評鑑後吸取專家的修改建議，並修改在教材中的用字遣詞，讓使用此教材的學習者能更明確了解內容。

修改建議	修正結果
2-1 單元中原為「公司名含義」，希望可以修該為「圓剛含義」。	已修正。讓學習者能更加了解此單元是學習公司的命名含義。
2-1 單元中影片看完後沒有辦法進行回播(有播放鍵但點按無效)。	已修正。重新調整將按鍵可進行播放。
教室畫面需再點選黑板才可放大進去子單元進行學習，因為看到畫面會直接想點選黑板，故不需要再有進入畫面。	經討論後決定暫不修改。因在畫面中有進入測驗門，如刪掉此畫面就無法點擊圖示進入測驗。
在畫面黑板中，標題與內容影片有差距。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新增「招募面談常犯的錯誤」。 2. 將部分單元修改成： <ul style="list-style-type: none"> 3-1：詢問與工作無關的隱私 3-2：下馬威式的壓力面談 3-4：面試前不需要先看履歷 3-5：濫竽充數
在影片中看完回撥鍵沒有辦法服回放。	已修正。重新調整將按鍵可進行播放。

二、總結性評鑑

本評鑑對「雲城邂逅」教材來進行總結性評鑑，主要目的在於檢視數位教材的整體架構完整性、教材的內容是否符合，根據結果發現學習者透過此數位教材學習後，有顯著成效。

請問您在教材總測驗中得分為何？

23 則回應

