

## 大專校院遠距教學課程－教學計畫大綱(格式)

填表說明：

1. 依據**專科以上學校遠距教學實施辦法第 5 條**：學校開授遠距教學課程，應依學校規定由開課單位擬具教學計畫，依大學法施行細則及專科學校法規定之課程規劃及研議程序辦理，經教務相關之校級會議通過後實施，並應公告於網路。前項教學計畫，應載明教學目標、修讀對象、課程大綱、上課方式、師生互動討論、成績評量方式及上課注意事項。
2. 教學計畫大綱如下，請填入教育部「大專校院課程網」或「技職校院課程網」之「課程大綱」欄位，且能有效連結閱覽。
3. 本件提報大綱為**基本填寫項目**，實際撰寫內容格式，學校可依需求進行調整設計。

學校名稱： 國立宜蘭大學開課期間： 112 學年度 1 學期 (本學期是否為新開設課程： 是 否)

### 壹、課程基本資料 (有包含者請於打)

|     |                          |   |
|-----|--------------------------|---|
| 1.  | 課程名稱                     | 互動式系統設計   |
| 2.  | 課程英文名稱                   | Interactive Systems Design  |
| 3.  | 教學型態                     | <input checked="" type="checkbox"/> 非同步遠距教學<br><input type="checkbox"/> 同步遠距教學主播學校<br>請填列本門課程之收播學校與系所：<br>(1)學校: 國立宜蘭大學 系所: 資訊工程學系  |
| 4.  | 授課教師姓名及職稱                | 朱志明 助理教授  |
| 5.  | 師資來源                     | <input checked="" type="checkbox"/> 專業系所聘任 <input type="checkbox"/> 通識中心聘任 <input type="checkbox"/> 以上合聘 <input type="checkbox"/> 其他  |
| 6.  | 開課單位名稱(或所屬學院及科系所名稱)      | 多媒體網路通訊數位學習碩士在職專班   |
| 7.  | 課程學制                     | <input type="checkbox"/> 學士班 <input type="checkbox"/> 進修學士班 <input type="checkbox"/> 學士班在職專班<br><input type="checkbox"/> 碩士班 <input checked="" type="checkbox"/> 碩士班在職專班 <input type="checkbox"/> 博士班<br><input type="checkbox"/> 學院 ( <input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制)<br><input type="checkbox"/> 專科 ( <input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制) <input type="checkbox"/> 進修專校<br><input type="checkbox"/> 進修學院 ( <input type="checkbox"/> 二技 <input type="checkbox"/> 四技 <input type="checkbox"/> 碩士在職專班)<br><input type="checkbox"/> 學位學程 ( <input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制 <input type="checkbox"/> 碩士班)<br><input type="checkbox"/> 學分學程 |
| 8.  | 部別                       | <input type="checkbox"/> 日間部 <input checked="" type="checkbox"/> 進修部(夜間部) <input type="checkbox"/> 其他   |
| 9.  | 科目類別                     | <input type="checkbox"/> 共同科目 <input type="checkbox"/> 通識科目 <input type="checkbox"/> 校定科目<br><input checked="" type="checkbox"/> 專業科目 <input type="checkbox"/> 教育科目 <input type="checkbox"/> 其他   |
| 10. | 部校定<br>(本課程由那個單位所定)      | <input type="checkbox"/> 教育部定<br><input type="checkbox"/> 校定 <input type="checkbox"/> 院定 <input checked="" type="checkbox"/> 所定 <input type="checkbox"/> 系定 <input type="checkbox"/> 其他   |
| 11. | 開課期限(授課學期數)              | <input checked="" type="checkbox"/> 一學期(半年) <input type="checkbox"/> 二學期(全年) <input type="checkbox"/> 其他  |
| 12. | 選課別                      | <input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修 <input type="checkbox"/> 其他  |
| 13. | 學分數                      | 3   |
| 14. | 每週上課時數                   | 0.17  |
| 15. | 開課班級數                    | 1   |
| 16. | 預計總修課人數                  | 18  |
| 17. | 全英語教學                    | <input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否  |
| 18. | 國外學校合作遠距課程<br>(有合作學校請填寫) | 國外合作學校與系所名稱: _____<br><input type="checkbox"/> 國內主播 <input type="checkbox"/> 國內收播 <input type="checkbox"/> 境外專班 <input type="checkbox"/> 雙聯學制 <input type="checkbox"/> 其他   |
| 19. | 課程平臺網址 (非同步教學必填)         | <a href="https://euni.niu.edu.tw/course/view.php?id=11861">https://euni.niu.edu.tw/course/view.php?id=11861</a>   |
| 20. | 教學計畫大綱檔案連結網址             | <a href="https://acade.niu.edu.tw/NIU/outside.aspx?mainPage=Lw">https://acade.niu.edu.tw/NIU/outside.aspx?mainPage=Lw</a>   |

|  |  |
|--|--|
|  | <a href="https://ace.moe.edu.tw/BBAHAACABsAGkAYwBhAHQAaQBvAG4ALwBUAEsARQAvAFAAUgBHAC8AUABSAEcAMQAxADAAMABfADAAMQAUAGEAcwBwAHgAPwBhAHkAZQBhAHIAcwBtAHMAPQAxADEAMAAXAA==&amp;GUID=">BBAHAACABsAGkAYwBhAHQAaQBvAG4ALwBUAEsARQAvAFAAUgBHAC8AUABSAEcAMQAxADAAMABfADAAMQAUAGEAcwBwAHgAPwBhAHkAZQBhAHIAcwBtAHMAPQAxADEAMAAXAA==&amp;GUID=</a> |
|--|--|

## 貳、課程教學計畫

| 1  | 教學目標  | 1. 讓學生了解互動式系統之相關理論。<br>2. 讓學生了解教學媒體與數位科技。<br>3. 讓學生能夠熟悉操作教學媒體與數位科技等軟硬體工具。<br>4. 讓學生能夠使用課程所學習到的理論與知識，分組完成小專題製作與成果發表。  |     |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
|----|---|--|-----|------|------------------------|--|----|------|--|-----|----|---|-----------------------------|---|--|--|---|-------------------|--|---|--|---|---------------------------|--|---|--|---|------------------------|--|---|--|---|---------------|--|---|--|---|---------------|--|---|--|---|----------------|--|---|--|---|----------------------|--|---|--|---|------------|---|--|--|----|------------------|--|---|--|----|----------|--|---|--|----|-------------------|--|---|--|----|-----------|--|---|--|----|--|--|---|--|----|--|--|---|--|----|---|--|---|--|----|--|--|---|--|----|-------------|---|--|--|
| 2  | 適合修習對象  | 資工所碩專班學生或資工所研究生  |     |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 3  | 課程內容大綱  | (請填寫每週次的授課內容及授課方式) <table border="1" data-bbox="504 517 1430 1982"> <thead> <tr> <th rowspan="3">週次</th> <th rowspan="3">授課內容</th> <th colspan="2">授課方式及時數<br/>(請填時數，無則免填)</th> </tr> <tr> <th rowspan="2">面授</th> <th colspan="2">遠距教學</th> </tr> <tr> <th>非同步</th> <th>同步</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>● 說明課程內容及介紹課程大綱<br/>● 成績算法說明</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>人機介面與互動式系統設計的構成要素</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>AR 擴增實境輕鬆學: 結合虛擬與真實的新科技應用</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>人、行為、場合與科技: 互動式系統的設計框架</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>互動式系統設計的原則(上)</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>互動式系統設計的原則(下)</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>瞭解人 1: 認知心理學介紹</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>瞭解人 2: 體現的、情況的與分散的認知</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>期中面授: 實作報告</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>互動式系統設計的行為、場合與需求</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>原型製作與評估。</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>AR 介紹與實作: BlippAR</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>IoT 介紹與實作</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>桌遊(Board Game)介紹與實作 1: 桌遊學習動機、心流狀態、認知負荷及學習成效</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>桌遊(Board Game)介紹與實作 1: Hello Arduino 之破冰桌遊</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>桌遊(Board Game)介紹與實作 3: Hello Arduino 之週邊模組對對碰桌遊</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>桌遊(Board Game)介紹與實作 3: Hello Arduino 之主控板對對碰桌遊</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>18</td> <td>期末面授: 小專題發表</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | 週次  | 授課內容 | 授課方式及時數<br>(請填時數，無則免填) |  | 面授 | 遠距教學 |  | 非同步 | 同步 | 1 | ● 說明課程內容及介紹課程大綱<br>● 成績算法說明 | 1 |  |  | 2 | 人機介面與互動式系統設計的構成要素 |  | 3 |  | 3 | AR 擴增實境輕鬆學: 結合虛擬與真實的新科技應用 |  | 3 |  | 4 | 人、行為、場合與科技: 互動式系統的設計框架 |  | 3 |  | 5 | 互動式系統設計的原則(上) |  | 3 |  | 6 | 互動式系統設計的原則(下) |  | 3 |  | 7 | 瞭解人 1: 認知心理學介紹 |  | 3 |  | 8 | 瞭解人 2: 體現的、情況的與分散的認知 |  | 3 |  | 9 | 期中面授: 實作報告 | 1 |  |  | 10 | 互動式系統設計的行為、場合與需求 |  | 3 |  | 11 | 原型製作與評估。 |  | 3 |  | 12 | AR 介紹與實作: BlippAR |  | 3 |  | 13 | IoT 介紹與實作 |  | 3 |  | 14 | 桌遊(Board Game)介紹與實作 1: 桌遊學習動機、心流狀態、認知負荷及學習成效 |  | 3 |  | 15 | 桌遊(Board Game)介紹與實作 1: Hello Arduino 之破冰桌遊 |  | 3 |  | 16 | 桌遊(Board Game)介紹與實作 3: Hello Arduino 之週邊模組對對碰桌遊 |  | 3 |  | 17 | 桌遊(Board Game)介紹與實作 3: Hello Arduino 之主控板對對碰桌遊 |  | 3 |  | 18 | 期末面授: 小專題發表 | 1 |  |  |
| 週次 | 授課內容  | 授課方式及時數<br>(請填時數，無則免填)   |     |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
|    |   | 面授   |     |      | 遠距教學                   |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
|    |   |  | 非同步 | 同步   |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 1  | ● 說明課程內容及介紹課程大綱<br>● 成績算法說明                     | 1  |     |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 2  | 人機介面與互動式系統設計的構成要素                               |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 3  | AR 擴增實境輕鬆學: 結合虛擬與真實的新科技應用                       |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 4  | 人、行為、場合與科技: 互動式系統的設計框架                          |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 5  | 互動式系統設計的原則(上)                                   |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 6  | 互動式系統設計的原則(下)                                   |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 7  | 瞭解人 1: 認知心理學介紹                                  |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 8  | 瞭解人 2: 體現的、情況的與分散的認知                            |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 9  | 期中面授: 實作報告                                      | 1  |     |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 10 | 互動式系統設計的行為、場合與需求                                |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 11 | 原型製作與評估。  |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 12 | AR 介紹與實作: BlippAR                               |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 13 | IoT 介紹與實作                                       |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 14 | 桌遊(Board Game)介紹與實作 1: 桌遊學習動機、心流狀態、認知負荷及學習成效    |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 15 | 桌遊(Board Game)介紹與實作 1: Hello Arduino 之破冰桌遊      |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 16 | 桌遊(Board Game)介紹與實作 3: Hello Arduino 之週邊模組對對碰桌遊 |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 17 | 桌遊(Board Game)介紹與實作 3: Hello Arduino 之主控板對對碰桌遊  |  | 3   |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |
| 18 | 期末面授: 小專題發表                                     | 1  |     |      |                        |  |    |      |  |     |    |   |                             |   |  |  |   |                   |  |   |  |   |                           |  |   |  |   |                        |  |   |  |   |               |  |   |  |   |               |  |   |  |   |                |  |   |  |   |                      |  |   |  |   |            |   |  |  |    |                  |  |   |  |    |          |  |   |  |    |                   |  |   |  |    |           |  |   |  |    |  |  |   |  |    |  |  |   |  |    |   |  |   |  |    |  |  |   |  |    |             |   |  |  |

|   |          |   |
|---|----------|---|
| 4 | 教學方式     | <p>(有包含者請打 <input checked="" type="checkbox"/> ,可複選)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>1.提供線上課程主要及補充教材</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2.提供線上非同步教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3.有線上教師或線上助教</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4.提供面授教學,次數: <u>3</u>次,總時數: <u>3</u>小時</p> <p><input type="checkbox"/>5.提供線上同步教學,次數: <u>  </u>次,總時數: <u>  </u>小時</p> <p><input type="checkbox"/>6.其它:(請說明)</p>  |
| 五 | 學習管理系統   | <p>呈現內容是否包含以下角色及功能<br/>(有包含者請打 <input checked="" type="checkbox"/> ,可複選)</p> <p>1.提供給系統管理者進行學習管理系統資料庫管理</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> 個人資料</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 課程資訊</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 其他相關資料管理功能</li> </ul> <p>2.提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> 最新消息發佈、瀏覽</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 教材內容設計、觀看、下載</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 成績系統管理及查詢</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 進行線上測驗、發佈</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 學習資訊</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 互動式學習設計(聊天室或討論區)</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 各種教學活動之功能呈現</li> <li><input type="checkbox"/> 其他相關功能(請說明)</li> </ul> |
| 六 | 師生互動討論方式 | 使用學校所提供的數位學習園區平台  |
| 七 | 作業繳交方式   | <p>(有包含者請打 <input checked="" type="checkbox"/> ,可複選)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>1.提供線上說明作業內容</p> <p><input type="checkbox"/>2.線上即時作業填答</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3.作業檔案上傳及下載</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4.線上測驗</p> <p><input type="checkbox"/>5.成績查詢</p> <p><input type="checkbox"/>6.其他做法(請說明)</p>   |
| 八 | 成績評量方式   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 期作實作報告 20%</li> <li>● 期末小專題發表 20%</li> <li>● 作業 30%</li> <li>● 議題討論:10%</li> <li>● 同步討論:10%</li> <li>● 影片學習參與:10%</li> </ul>   |
| 九 | 上課注意事項   | 無   |