

職能單元代碼	ETE4R0052v2
職能單元名稱	設計與發展數位學習資源
領域類別	教育與訓練 / 教學
職能單元級別	4
工作任務與行為指標	<p>一、決定學習範圍及調查研究數位學習資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 與客戶確認數位資源的內容簡要說明與重點。</li> <li>2. 調查數位資源的潛在目標對象、特質和學習需求。</li> <li>3. 讀取、解讀和分析<u>現有的相關資訊</u>【<u>註1</u>】以決定數位學習資源的內容。</li> <li>4. 判斷數位學習資源對潛在目標對象的適用性。</li> <li>5. 判定任何<u>道德倫理及法律方面的考量</u>【<u>註2</u>】。</li> <li>6. <u>紀錄調查研究</u>【<u>註3</u>】的發現結果。</li> </ol> <p>二、設計數位學習資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用<u>學習理論</u>【<u>註4</u>】和<u>教學設計</u>【<u>註5</u>】的知識和經驗來設計數位學習資源【<u>註6</u>】。</li> <li>2. 根據數位學習資源的設計來考量開發數位學習資源所需的資源、素材和技術條件。</li> <li>3. 展示設計給客戶並進行討論，取得客戶對數位學習資源的回饋意見。</li> <li>4. 將回饋意見納入設計並解決其它設計上的問題。</li> <li>5. 與客戶確認數位學習資源的設計。</li> </ol> <p>三、發展數位資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 確認合作發展數位學習資源的相關人員。</li> <li>2. 決定製作數位學習資源的時程表與資源。</li> <li>3. 參考及使用相關的<u>技術指南和需求</u>【<u>註7</u>】。</li> <li>4. 處理在發展數位學習資源時所發現的法律與道德義務或問題。</li> <li>5. 開發數位學習資源的內容和技術架構，並與相關人員一同處理解決所發生的問題。</li> <li>6. 記錄數位學習資源的發展過程。</li> </ol> <p>四、檢閱、試用和評估數位學習流程</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 檢閱數位學習資源是否符合客戶的重點、合適的目標對象和學習需求。</li> <li>2. 規劃讓使用者試用數位學習資源。</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 適當地記錄試用結果和回饋意見。</li> <li>4. 分析試用結果和回饋意見。</li> <li>5. 進行調整以完成數位學習資源製作。</li> <li>6. 對數位學習資源的製作進行討論和反思。</li> </ol>
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、數位學習相關法律規範與道德倫理</p> <p>二、影響學習目標之學員或閱聽者的特質</p> <p>三、數位學習的教學設計和學習模型</p> <p>四、數位學習的典型媒體資產類型</p> <p>五、數位學習資源的設計模型與技術條件</p> <p>六、網頁與數位學習設計原則</p> <p>七、數位學習環境和產品知識</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、溝通協調能力</p> <p>二、數位學習相關法律規範與道德倫理之風險管控能力</p> <p>三、分析主要學習者之心理與行為</p> <p>四、數位學習專案之開發能力</p> <p>五、調查與研究數位學習資源</p> <p>六、設計數位學習內容架構與流程</p> <p>七、科技應用能力</p> <p>八、學習績效評估及持續改善</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能識別數位資源課程的研發需求與學習者心理行為</li> <li>2. 能具有數位學習資源與素材的設計技術</li> <li>3. 能提供符合客戶需求和應用情境的數位學習資源。</li> </ol> <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在可能的情況下，以實際工作場域收集證據。</li> <li>2. 如果沒有工作場域，則提供模擬狀況。</li> </ol> <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 評量者提供模擬情境，受評者實際調查、研究和設計兩個數位學習資源。</li> <li>4. 進行個案討論，評估受評者對數位學習資源的試用與評估，包括使用者回饋意見、對影響資源發展的因素、從業人員在開發過程中的具體角色等說明。</li> <li>5. 以書面或口頭提問方式評估受評者對本單元職能內涵之了解。</li> </ol>

說明與補充事項	<p>【註1】現有相關資訊：如職能基準、學習資源、數位學習資源、組織政策、法律文件或條件、職業安全衛生條件、技術手冊等。</p> <p>【註2】道德倫理及法律方面：如使用資料的版權、隱私權或保密問題、反歧視法、職業衛生與安全條件、智慧財產權問題等。</p> <p>【註3】紀錄調查研究：如與客戶開會的會議紀錄和通訊紀錄、研究發現、文件和想法的草案、數位學習活動草案、技術規格、數位學習資源的討論、提供數位學習資源內容的資訊等。</p> <p>【註4】學習理論：如行為主義、認知主義、體驗式學習理論、訊息處理理論、現有和成人教學相關的理論研究等。</p> <p>【註5】教學設計：如以學習者為中心的活動和互動、合作學習的機會、學習和評量活動的真實性、由淺入深編排教材、檢視教材和重複練習的機會、採納多種方法和技巧來呈現資訊和活動、資訊架構、提供回饋意見給學員、使學員參與學習的技術等。</p> <p>【註6】設計數位學習資源：如數位學習資源的類型、授課方法、版面和外觀、採用的學習方式、學習活動。其中：授課方法包括：網路教學、電腦教學、播客或網路直播、行動學習、學習管理系統等。採用的學習方式包括：合作學習、問題解決、自我導向 / 發現式 / 流程式 / 專題式學習等。學習活動包括：教導、測驗、問題或情境、語音、訪談、專案或任務等。</p> <p>【註7】技術指南和需求：如採用的數位媒介類型、不同數位媒介組合、開發和使用數位學習資源時所需的軟體和硬體、數位學習資源的跨平臺性、可用性問題如供聽覺 / 視覺障礙人士使用、內容格式如文字 / 圖像 / 語音、數位學習資源的儲存、行動學習科技的使用等。</p>
---------	---

更新紀錄

2021 年修訂職能內容。