

職能單元代碼	IDC3R2547v2
職能單元名稱	設計數位學習資源
領域類別	資訊科技 / 數位內容與傳播
職能單元級別	3
工作任務與行為指標	<p>一、確認專案需求</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 參考專案簡報，以確認學習者的特點及其對資源設計的影響。 2. 確認設計內容【註1】的整合、生成與管理，以及如何存取與傳輸。 3. 確認傳播平台【註2】，包括學習管理系統、對媒體資產【註3】格式和內容修改的影響。 4. 與客戶確認專案需求。 <p>二、研究與選擇教學模式【註4】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分析建立學習成效的內容與評量策略。 2. 研究多元教學設計模式並了解是否適用於教學的概要。 3. 確認可能應用在傳播平台的存取性與技術標準【註5】。 4. 確認目標聽眾的學習風格，並了解可能會對設計造成的影響。 5. 評估多元互動式學習與評量活動【註6】，以符合目標學習者【註7】的學習項目需求【註8】。 6. 與相關人員【註9】諮詢，選擇最符合學習與專案需求的教學設計模型【註10】。 <p>三、擬定設計規範【註11】草稿</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用已選擇的教學設計模型與設計數位資源架構。 2. 依照內容與專案需求設計教學內容與互動。 3. 若有需求，為內容專家製定內容樣板。 4. 依照需求指定媒體資產。 5. 依照需求指定溝通與合作工具【註12】。 6. 指定數位學習資源使用者介面。 7. 指定產品需求，包括合適的測試策略【註13】。 8. 為設計開發團隊製作設計規範與指引，供設計和開

	<p>發團隊使用。</p> <p>四、設計規範定案</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提出設計規範並與客戶討論。 2. 檢視設計是否符合專案成效與目標學習者的需求。 3. 檢視設計是否符合具創意性與技術的需求。 4. 與相關人員討論後，調整設計以符合標準。 5. 確認<u>法律或所有權問題</u>【註14】能符合製作與組織的需求。 6. 與客戶確認設計規範的驗收標準、里程碑與時間表。
<p>職能內涵</p> <p>(K=knowledge 知識)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 一、數位學習相關法律規範與道德倫理 二、數位學習的教學設計和學習模型 三、選擇教學設計產生的影響 四、多元數位學習傳播平台之設計需求 五、數位學習的典型媒體資產類型 六、數位學習資源設計格式與技術 七、網頁與數位學習設計原則 八、智慧財產權與數位學習資源發展概念
<p>職能內涵</p> <p>(S=skills 技能)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 一、溝通協調能力 二、數位學習相關法律規範與道德倫理之風險管控能力 三、分析數位學習資源使用者之心理與行為 四、選擇教學設計模型能力 五、設計數位學習內容架構與流程 六、資訊科技應用能力 七、檢視學習績效及改善設計規範
<p>評量設計參考</p>	<ol style="list-style-type: none"> 一、評量證據 <ol style="list-style-type: none"> 1. 能擬定設計數位學習資源規範，包含能完整紀錄與清楚呈現、符合學習者的需求、技術可行性等。 2. 展現產品團隊成員有效工作的能力。 二、評量情境與資源 <ol style="list-style-type: none"> 1. 實際展示至少有2個數位學習資源設計的技能，能在不同平台傳播。 2. 設計以專案簡報為基礎的內容。 3. 當有需要時，能取得合適的學習與評估支援。

	<p>4. 所使用的方法符合程序、適合於學習者的語言技巧、文化素養與所從事的工作等。</p> <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以直接提問方式，並驗證與第三方工作場所的工作績效報告是否吻合。 2. 評估受評者數位學習資源文件的設計能否符合專案的需求。 3. 以角色扮演方式，呈現數位學習資源設計讓客戶了解並說明如何達成需求。 4. 以書面或口頭提問的方式來檢視在此單元所需的技能與知識。
說明與補充事項	<p>【註1】設計內容：如聲音 / 影像題材、課程檔案 (如訓練套裝課程與單位能力、模組等等)、指南、手冊、PowerPoint 簡報、既有學習資料、紙本資料、參考文字資料、培訓教材等。</p> <p>【註2】傳播平台：如 CD / DVD、數位電視、網際網路 (包含網站、部落格、維基、資料庫儲存系統、學習管理系統 (如 Blackboard、WebCT、Moodle)、虛擬教室、研討會、論壇、快閃存取、聊天、播客、影像串流、聲音串流、其他線上合作工具)、智慧型行動電話、個人數位助理(PDA)、其他無線/行動裝置等。</p> <p>【註3】媒體資產：如動畫/聲音/影像檔案 (如 PowerPoint 等)、圖形/圖像/文字檔案 (如 PDF 與 Word 等)、影片等。</p> <p>【註4】教學模式：如活動參與者的學習喜好，包括聽覺、視覺或感官、實用主義者、反省性、理論家等。</p> <p>【註5】標準：如 AQTF、交互作用性、SCORM、可用性、W3C 存取性等。</p> <p>【註6】學習與評量活動：如部落客、案例研究、查核清單、討論與辯論、遊戲、面談、媒體報導、問題、專案、測驗、研究報告、角色扮演、模擬、任務、以工作為基礎的實際活動等。</p>

	<p>【註7】目標學習者：如資訊素養、人口統計 (如年齡、性別、教育程度、職業、位置、文化背景等)、嗜好、興趣、網際網路素養、語言、讀寫能力與能力、學習環境 (如職場、教室、住家、社區、手機等)、個人喜愛的學習方式、技能程度、特殊需求 (如身體或心理等) 等。</p> <p>【註8】項目需求：如使用設備與資源、評量策略、預算、可傳播性、學習者特性、里程碑、人員 (包含人數、取得容易程度性、專業等)、原型、技術性問題 (包含傳播平台、磁碟容量、頻寬、測試計畫等)、時間表等。</p> <p>【註9】相關人員：如藝術總監、客戶、內容專家、教育家、平面設計師、部門主管、資訊架構師、語言、讀寫能力和算術專家、程式設計師、參照團體成員、技術導演、技術人員、其他專業人員、創造性與行政人員等。</p> <p>【註10】教學設計模型：如探索、遊戲、教學、電腦容錯系統、指導、問題解決、益智遊戲、模擬、講故事等。</p> <p>【註11】設計規範：如內容資料庫、圖表、流程圖、地圖、導覽圖、計畫、分鏡腳本、技術規格、使用者介面模型、線框等。</p> <p>【註12】溝通與合作工具：如部落客、聊天室、論壇、簡訊、數位錄影機、維基、其他社交軟體工具等。</p> <p>【註13】測試策略：如 alpha 測試、beta 測試、里程碑、原型、展示等。</p> <p>【註14】法律或所有權問題：如取得與公平、放行證、密件、版權、智慧財產權、保密協議、開放源碼授權、資產所有權、產品授權等。</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

更新紀錄

2021 年修訂職能內容。