

## 108-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資料

課程名稱	網路應用實務	科目序號/代號	1881 /MDI3016
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(五)56 /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃鈴玲 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 /3年2班		

### 課程簡介與目標

本課程主要介紹網際網路的基本概念，以及相關的應用服務，讓學生瞭解如何將網路科技應用於工作及日常生活。









### 課程大綱

- 1.電腦網路基本概念
- 2.網際網路基本概念
- 3.網路的連線方式
- 4.全球資訊網
- 5.網路資源大搜查
- 6.網際網路的應用
- 7.網路在生活上的應用
- 8.社群網站的應用
- 9.雲端的應用
- 10.電子商務
- 11.網路安全與法規

### 基本能力或先修課程

無

### 課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  具備多媒體設計專業知識的能力
-  具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
-  具備整合多媒體設計知識及技術的能力
-  具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
-  具備創意思維及創新設計的能力
-  具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
-  認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
-  能夠培養持續學習的習慣與能力



## 教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A】
具備多媒體設計專業知識的能力	20	培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 影片欣賞	課程參與度: 10% 作業: 40% 期中考: 25% 成品製作: 25%	加總: 100	20
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	20	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 影片欣賞	課程參與度: 10% 作業: 40% 期中考: 25% 成品製作: 25%	加總: 100	20
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	10	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期中考: 25% 作業: 40% 課程參與度: 10% 成品製作: 25%	加總: 100	10
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期中考: 25% 作業: 40% 課程參與度: 10% 成品製作: 25%	加總: 100	10

具備創意思維及創新設計的能力	5	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 個案討論 影片欣賞 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 作業: 40% 成品製作: 25% 課程參與度: 10%	加總: 100	5
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	10	培養學生溝通協調與團隊合作之能力 培養學生專案規劃、執行及管理之能力 培養學生尊重多元觀點之能力	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 影片欣賞	課程參與度: 10% 作業: 40% 期中考: 25% 成品製作: 25%	加總: 100	10
認識產業時事議題,了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響	10	培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生解決產業實際問題之能力 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 影片欣賞	課程參與度: 10% 作業: 40% 期中考: 25% 成品製作: 25%	加總: 100	10
能夠培養持續學習的習慣與能力	10	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期中考: 25% 作業: 40% 課程參與度: 10% 成品製作: 25%	加總: 100	10
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	5	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 培養學生具備專業領域社會責任之素養	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 影片欣賞	期中考: 25% 課程參與度: 10% 作業: 40% 成品製作: 25%	加總: 100	5

### 成績稽核

作業: 40%

成品製作: 25%

期中考: 25%

課程參與度: 10%

書籍類別	書名	作者
教科書	網際網路應用實務 (第十版)	全華研究室, 王麗琴
參考教材及專業期刊導讀	手機應用程式設計超簡單 App Inventor 2 零基礎入門班(第四版)(電子書)	鄧文淵

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	電腦網路基本概念 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	無線網路與行動通訊	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
3	網際網路原理	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
4	網路的連線方式	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
5	全球資訊網	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
6	網路資源搜尋	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
7	網路應用	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
8	物聯網與大數據	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
9	期中考試	考試
10	雲端運算與雲端服務	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
11	電子商務 & APP製作#1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
12	網路行銷 & APP製作#2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
13	資訊安全與法規 & APP製作#3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
14	網路時代的資訊素養與倫理 & APP製作#4	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞

15	APP製作#5	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	APP製作#6	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	APP製作#7	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末作業繳交	交作業