

中華民國圖書館學會 96 年 數位圖書館與數位學習研習班

【講師暨課程介紹】

講師介紹	課程介紹
<p>王梅玲 ■政治大學圖書資訊與檔案學研究所教授兼所長</p>	<p>【數位圖書館在數位學習之應用】 1990 年代以來，數位圖書館成爲世界的焦點，大量的研究、計畫、與出版資料不斷出現，並結合了若干相關學門，如圖書資訊學、電腦科學或資訊科學、資訊工程、資訊管理、法律、醫學、藝術、博物館、檔案學等。數位圖書館工作需要投入大量人力、物力與經費，涵蓋了科技面、內容面、社群面、以及服務面，並且跨學門領域，內涵豐富與複雜而形成當代研究的顯學。國內外在過去發展許多數位圖書館計畫，產製了許多數位內容是很好的學習素材。數位圖書館應用在數位學習不僅是學習良好教材，也是將數位圖書館成果作了最佳的應用。本課程將提供數位圖書館理論與計畫現況，以及其如何應用在數位學習，並列舉一些優質的實例以說明。 本課程內容包括：1、數位圖書館的意義與內涵。2、數位圖書館計畫發展。3、數位學習的意涵。4、數位圖書館在數位學習的應用。5、數位圖書館在數位學習應用個案。</p>
<p>柯皓仁 ■交通大學教授兼圖書館副館長</p>	<p>【數位典藏內容選擇與建置】 本課程旨在介紹數位典藏系統中，資料從蒐集、典藏、到展示等步驟的主要流程，包括著作權徵集、數位化作業、Metadata 建置、典藏系統建置及知識加值與應用等發展歷程，課程中將以交通大學楊英風數位美術館及雲門舞集數位典藏系統之成果，以實例方式介紹整個數位典藏內容選擇及建置的歷程與經驗。</p>
<p>余顯強 ■世新大學資訊傳播學系副教授兼圖書館館長</p>	<p>【數位圖書館平台規劃與設計】 本課程將數位圖書館平台架構分成三個主題介紹規劃與設計的概念。 三個主題內容如下： 1. 處理 XML 文件的檔案設計原理：介紹數位圖書館主要文件處理的標示語言，及文件型別定義的功用。透過資料庫運作模式分析如何以現有資料庫系統能夠處理標示語言樹狀結構的原則，並以資訊系統實際模擬操作。 2. 自動索引技術簡介：探討文件儲存的關鍵字自動產生，以及系統如何將文件分類的處理方式，透過理論說明，並以程式示範處理的成果。 3. 資料處理標準與協定：分析現有數位圖書館資訊管理通用的一些標準與協定，提供對開放式平台的建置能有通盤的概念。</p>
<p>游寶達 ■中正大學資工系教授兼數位學習中心主任</p>	<p>【多媒體影音教材製作】 本課程將教授大家一套可以輕易地設計出符合多媒體學習理論之數位學習內容 (e-Learning Content)，該 e-Learning 設計機制具有『簡易』、『快速』、『品質』、『經濟』等特性，只要具有基本資訊技能的教師、訓練師等人員就可以獨立設計出一套理想的數位學習教材，而不需要其他課程設計師、美工師等人員之全程配合。由於多媒體影音教材元件具有較高的設計成品，因此我們將學習一套如何判斷各項學習元件成本的估算方法，在經費及品質兼顧之考量下，我們將學會一套善用多媒體影音教材元件的設計方式，讓經費可以被省下來，同時符合學習科技要求的品質亦被呈現出來。另外最重要的一點，設計者可以輕易地將所設計出來的多媒體影音教材迅速地轉換成學習管理平台可以接受的學習元件，如果學習平台符合 SCORM 標準，該產出的學習元件亦可以 SCORM 的方式產生之。</p>

<p>謝寶媛</p> <p>■臺灣大學圖書資訊學系 副教授</p>	<p>【資訊架構與圖書館網站設計】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 善用網站和網頁特性，與顧客有效溝通，提高服務生產力 2. 熟諳網頁寫作（web writing）技巧； 3. 清楚網頁配置和網站設計之基本原則； 4. 應用資訊結構幫助圖書館有效呈現資訊與服務。
<p>陳志銘</p> <p>■政治大學圖書資訊與檔案學研究所副教授</p>	<p>【數位學習平台設計與實作】</p> <p>本課程旨在介紹目前國內外包括學習管理系統(Learning Management System, LMS)及學習內容管理系統(Learning Content Management System, LCMS)等數位學習平台的發展現況及未來趨勢，並介紹如何運用數位學習平台搭配串流影音系統及同步教學系統發展具有多樣網路教學功能之數位學校(Digital School)，以及如何應用簡單教材製作工具配合數位學習平台發展各種不同的網路教學模式及活動等。最後，本課程將安排以分組方式，實際以自由軟體 Moodle 及 Reload 架設一數位學習平台及發展符合 SCORM 標準之教材，並將發展之教材上傳至所架設之數位學習平台 Moodle 上，在一切都取用免費的自由軟體之下，實際帶領大家體驗數位學習的奧妙。</p>
<p>田冠鈞</p> <p>■淡江大學教育科技學系 助理教授</p>	<p>【數位學習教學設計與教學策略】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教學設計的價值 2. 教學設計的流程～以 ADDIE Model 為例 3. 設計時可以採用的教學策略 4. 設計時所必須包含的元素～以 Merrill Model 為例 5. 數位資源的利用方式
<p>黃國禎</p> <p>■台南大學數位學習科技學系教授兼理工學院 院長</p>	<p>【資訊科技融入教學】</p> <p>本課程將介紹資訊融入教學的發展現況與實施策略，探討資訊科技融入教學的特色、層次、種類與模式，網路學習與傳統學習的差異以及數位時代的教學策略，最後將以各種實例與學員分享及討論。</p>
<p>林信成</p> <p>■淡江大學資訊與圖書館學系副教授</p>	<p>【數位典藏之加值與應用】</p> <p>本課程旨在探討數位典藏內容如何進行加值與應用，以擴展數位典藏內容的附加價值，課程中將以台灣棒球數位典藏計畫為例，介紹整個數位典藏內容的建置過程以及目前的加值應用現況。</p> <p>台灣棒球數位典藏計畫旨在建立一個具文化保存價值的數位化棒球史料庫、知識庫，以協助人們探索台灣棒運發展的軌跡與社會變遷的脈動。在本研究進行將近三年的期間內，研究小組共完成了以下三項重要成果：(1) 取得平面媒體授權提供台灣棒球歷史性新聞作為原始素材，再進行架構設計、系統分析，建置一個名為「台灣棒球運動珍貴新聞檔案數位資料館」的數位典藏系統，並探討內容語意描述及分析各式 Metadata，並開發 Metadata 轉換及 OAI-PMH 協定模組，解決與國家數位典藏聯合目錄的資料交換與整合問題；(2) 以維基協作系統作為知識匯集平台，整合知識組織技術，如分類、索引、索引典與控制詞彙等，完成一個名為「台灣棒球維基館」的加值利用系統，並開放網路社群共同編輯，使內容更豐富多元，彌補新聞資料庫的不足，成為更具利用價值的棒球知識庫；(3) 尋求棒球史研究者、棒球文字工作者及棒球界人士的合作，進一步籌設「台灣棒球數位文物館」，此階段目前已略具雛形，期望未來能將分散各地之棒球文物數位化建檔，供社會大眾查詢應用。</p>
<p>岳修平</p> <p>■臺灣大學農業推廣學系 副教授兼教學發展中心 數位媒體組組長</p>	<p>【數位學習評量】</p> <p>全球化與資訊科技的發展下，多元化的學習方式與環境，讓學習者能自主學習，依需求、能力與目的之不同，學習過程與成效也不同，教師該如何瞭解、判斷進而評量學生的學習成果一直為數位學習所關注之議題。傳統考試、測驗外，學習歷程、成果與表現皆因資訊科技的進步發展出多元化的設計與實施方式，因此，網路環境中的評量設計與實施皆是影響數位學習成功之關鍵，本課程將介紹數位學習之評量概念，並提出相關之評量設計與方法。</p>