

## 附錄二 教育部終身學習網路教材 Web-Title 製作過程調查問卷

各館所同仁您好,

首先恭喜您完成第三片 Web-Title 的製作,我們希望蒐集並瞭解您開發網路教材的寶貴經驗,以做為未來教育部研擬相關計畫時的參考,您的參與及協助將提供我們莫大的幫助,感謝您的熱誠與支持。本研究蒐集的資料僅供學術研究用。

教育部委託研究

執行單位:國立歷史博物館

國立雲林科技大學

2000 年 12 月 26 日

填答者姓名: \_\_\_\_\_ 服務單位: \_\_\_\_\_

在您開發的 Web-Title 中請選擇某一較具代表性(曾得獎的或印象最深刻的.....等等)的個案來回答以下問題:

1. 個案名稱 \_\_\_\_\_
2. 該專案的起訖日期約從民國 年 月 日至 年 月 日
3. 貴單位是否成立專案小組執行本 Web-Title 個案。  是  否
4. 該個案在開發時,專案小組包括哪些成員?(可複選)  
 教育專家  內容專家  資訊人員  專案管理人員  
 其他 \_\_\_\_\_
5. 參與該個案開發之總人數為  
 1 人  2~3 人  4~5 人  6~7 人  7 人以上
6. 該個案在開發時,你曾經負責哪部分的工作?(可複選)  
 教育專家  內容專家  資訊人員  專案管理人員  
 其他 \_\_\_\_\_
7. 開發總時程約  
 一個月之內  1(含)~3 個月  3(含)~6 個月  
 6(含)~12 個月  1(含)年以上
8. 開發經費約新台幣  1~9 萬  10~49 萬  50~99 萬  100~299 萬
9. 在發展學習內容主題時,請勾選實際執行的項目(可複選)  
 研究與分析館所重要教育資源

- 提出普及推廣的學習主題
  - 歷年所發展的主題具有延續性及一貫性
  - 蒐集學習主題相關資料
  - 調查現有相關教學軟體資源
  - 發展學習內容的結構
  - 撰寫學習內容文稿
10. 在研擬學習目標時，請勾選實際執行的項目（可複選）
- 未執行本項目
  - 學習對象定位
  - 分析學習者學習背景
  - 進行學前評量
  - 擬定學習者在本學習主題之學習目標
11. 在規劃本專案時，您所構思的教學理念是：
- 行為主義  建構主義  無  其它\_\_\_\_\_
12. 在規劃本專案時，是否構思整體表現風格？
- 是  否
13. 在規劃本專案時，是否進行使用者軟硬體環境需求分析？
- 是  否
14. 在進行可行性評估時，請勾選實際執行的項目？（可複選）
- 未執行本項目
  - 現行系統評估
  - 功能可行性分析
  - 技術可行性分析
  - 經濟可行性分析
15. 請勾選學習主題所屬教學領域（可複選）
- 未進行本項目分析（勾選本項第 16 題不需填答）
  - 認知領域：對人事物的記憶、思考、辨認、運用等
  - 情意領域：態度、興趣、信仰、價值觀、情感上的風格
  - 技能領域：具體可見的外在表現動作及行為
16. 請勾選學習目標所屬學習層次（可複選）
- 認知領域：理解 應用 分析 綜合 評鑑
- 情意領域：接受 反應 評價 組織 整合
- 技能領域：動作 知覺能力 體能 熟練動作 有目的的溝通
17. 在規劃本專案時，是否訂定具體教學目標？
- 是  否
- （勾選“是”者請續答第 18 題）
18. 請勾選您所訂定的教學目標（可複選）
- 增進知識
  - 思想啟發
  - 技能養成
  - 情意陶冶
  - 適應個別差異

19. 在規劃本專案時，是否根據學習內容結構設計學習單元？  是  否
20. 在規劃本專案時，是否訂定學習單元目標？  是  否
21. 請勾選您所設計的教學方法及程序（可複選）
- 未執行本項目
  - 講述法：提示綱要、詳述內容、綜述要點
  - 討論法：準備討論主題、進行討論、綜合歸納及評鑑
  - 探究法：引起動機及概念分析、歸納通則、證明及應用、價值判斷及選擇
  - 問題法：提出問題、分析問題、尋找解決問題的途徑、解決問題並加應用
  - 發現法：發現問題、歸納通則（建立假設）、證明及應用、價值的澄清及應用
  - 價值澄清法：引起動機、呈現教材內容、價值澄清活動、角色扮演、討論、反省與實踐
  - 練習法：引起動機、解說重點、教學者示範、學習者演練、評量結果
  - 設計法：決定目的、擬定設計計畫、實際執行、評鑑結果
  - 發表法：引起動機、準備發表、充份練習、布置場所、正式發表、評鑑結果
  - 欣賞法：引起動機、解說欣賞對象、誘發情感反應、發表感想及評鑑、指導實踐
  - 角色扮演：暖身活動找出欲探討問題、界定問題分派角色、演出（行動）前的準備及情境布置、安排觀眾如何進行觀察及參與演出、實際演出、針對內容進行討論和評價、對問題進行更深入得認識、歸納演出及討論內容
22. 完成學習內容及教學設計後，是否撰寫 CAI 腳本提供程式設計者使用？  
 是  否
23. 在本個案中，是否進行整體表現形式及風格的設計，包括：
- (1). 畫面呈現、配置、色彩使用等之視覺設計
  - (2). 配樂及旁白如何呈現主題內涵和精神
- 是  否
24. 請勾選本個案所設計的 CAI 流程結構（可複選）
- 循序式（又稱「線性式」）流向結構
  - 分歧式（又稱為「判斷式」）流向結構
  - 隨機式流向結構
  - 其他 \_\_\_\_\_
25. 根據學習內容及教學方法，請勾選本個案設計的 CAI 表現方式（可複選）
- 教導（講述，引導）  反覆練習  測驗  問題解決
  - 遊戲  模擬  對談  模型  其他 \_\_\_\_\_

26. 請勾選本個案實際執行的 CAI 介面設計（可複選）
- 設計安裝及結束介面                       設計使用者控制學習內容介面
- 設計使用者控制學習速度介面       設計正確及錯誤回饋介面
- 設計操作說明介面
27. 請勾選本個案實際執行的 Web-Title 軟體工程開發模式
- 軟體生命週期法：腳本製作階段較詳盡，每一畫面皆在紙上作業完成，並對腳本評估後才進入系統開發階段。包括以下階段：
- (1). 評估教學需求與使用者學習
  - (2). 評估教學目標與教材範圍
  - (3). 撰寫教學內容分鏡腳本與收集素材
  - (4). 編製圖形、音樂、動畫
  - (5). 程式發展
  - (6). 測試&形成性評估
  - (7). 壓片完成
- 雛形法：於僅具腳本大綱和粗略流程時，便進行系統雛形開發，藉著雛型作為溝通的依據，逐步修正至完成為止。包括以下階段：
- (1). 基本需求了解
  - (2). 初步教材設計
  - (3). 編製粗略圖形、聲音、動畫
  - (4). 發展系統雛型軟體設計，程式碼產生，軟體測試
  - (5). 反覆修正及改善
  - (6). 壓片完成
- 其它 \_\_\_\_\_
28. 請問該個案是在何種系統平台上開發的：
- PC-DOS     PC-WIN     UNIX     LINUX     MAC     其他
- \_\_\_\_\_
29. 請問該個案是在何種平台上使用的：（可複選）
- PC-DOS     PC-WIN     UNIX     LINUX     MAC     其他
- \_\_\_\_\_
30. 請問您在開發該個案時使用哪種編輯工具：
- Director, Ver. \_\_\_\_\_                       ToolBook, Ver \_\_\_\_\_
- Authorware, ver. \_\_\_\_\_                       Action, Ver. \_\_\_\_\_
- ForntPage, Ver. \_\_\_\_\_                       NetShow, Ver. \_\_\_\_\_
- DearmWeaver, Ver. \_\_\_\_\_                       Icon Author, Ver. \_\_\_\_\_
- C, Ver. \_\_\_\_\_                                       C + +, Ver. \_\_\_\_\_
- Visual Basic, Ver. \_\_\_\_\_                       Foxpro, Ver. \_\_\_\_\_
- Audio Visual Connection, Ver. \_\_\_\_\_
- 其他 \_\_\_\_\_

31. 請問在開發個案時，編輯工具的選擇是透過何種方式決定的？

- 運用機構內現有軟體，且一向使用它
- 配合主題需求決定使用適合的編輯工具
- 其他方式\_\_\_\_\_

32. 請問在多媒體資料的處理時，您使用的工具有（可複選）：

(1) 聲音（音樂、音效、語音等）方面：

- 音效卡所附之程式                       WIN 98 所附之聲音工具
- Media Studio Ver. \_\_\_\_\_               Sound Edit Ver. \_\_\_\_\_
- Cake Walk Ver. \_\_\_\_\_                   Midi Session for Win Ver. \_\_\_\_\_
- Sound Impression Ver. \_\_\_\_\_           Cool Edit Ver. \_\_\_\_\_
- Music Time Ver. \_\_\_\_\_                   Shareware \_\_\_\_\_
- 其它 \_\_\_\_\_

(2) 靜態影像（2D/3D 背景圖、圖案、照片、按鈕、線條等）方面：

- 達文西，Ver. \_\_\_\_\_                   麥克筆，Ver. \_\_\_\_\_
- Walk Through，Ver. \_\_\_\_\_               Graphic Workshop，Ver. \_\_\_\_\_
- Corel DRAW，Ver. \_\_\_\_\_                   3D Studio，Ver. \_\_\_\_\_
- Morph Studio，Ver. \_\_\_\_\_               Photo Shop，Ver. \_\_\_\_\_
- Image Pals，Ver. \_\_\_\_\_                   Media Studio，Ver. \_\_\_\_\_
- Auto Cad，Ver. \_\_\_\_\_                    Animation Pro，Ver. \_\_\_\_\_
- Photo Paint，Ver. \_\_\_\_\_                 Shareware \_\_\_\_\_
- 其他 \_\_\_\_\_

(3) 動態影像（動畫、影片）方面：

- Premiere，Ver. \_\_\_\_\_                   True Space，Ver. \_\_\_\_\_
- Animator Studio，Ver. \_\_\_\_\_               Vedio for Windows，Ver. \_\_\_\_\_
- 3D Studio，Ver. \_\_\_\_\_                   Video Director，Ver. \_\_\_\_\_
- Flash, Ver. \_\_\_\_\_                         Quick Time，Ver. \_\_\_\_\_
- Media Studio，Ver. \_\_\_\_\_                 Shareware \_\_\_\_\_
- 其他 \_\_\_\_\_

33. 請問在多媒體資料的處理時，您所使用的檔案格式有（可複選）

(4) 聲音（音樂、音效、語音等）

- MID    WAV    AU    VOC    VOX    RMX    RMP
- MP3
- MOD    MTS    POW    ROL    MCT    MFF    SEG
- SNG
- 其他 \_\_\_\_\_

(5) 靜態影像（2D/3D 背景圖、圖案、照片、按鈕、線條等）方面：

- GIF    PCD    PCX    TGA    JPG    ICO    TIF

BMP

- EPS  PCD  PCT  CGM  PIC  FPX  WPG

WMF

- 其他\_\_\_\_\_

(6) 動態影像(動畫、影片)方面:

- FLI、FLC  AVI  MOV  RP  RM  SWF  
 MPEG I  MPEG II  DIR  CEL  PPT  
 其他\_\_\_\_\_

34. 請問該個案在聲音檔案(音樂、音效、旁白)的獲得採用哪些途徑:(可複選)

- 自行錄製  外包由專業錄音室錄製  購買現成檔案  
 由網路上收集  收集無版權之聲音檔  由錄音帶或 CD 等媒體轉錄  
 購買相關軟體所附贈的聲音檔  
 其他 \_\_\_\_\_

35. 請問該個案在靜態影像(背景圖、圖案、按鈕)的獲得採用哪些途徑:(可複選)

- 自行繪製  外包繪製  購買現成檔案  
 由網路上收集  收集無版權之圖檔  由平面資料轉錄  
 購買相關軟體所附贈的聲音檔  
 其他 \_\_\_\_\_

36. 請問該個案在動態影像(動畫、影片)的獲得採用哪些途徑:(可複選)

- 自行繪製  外包繪製  購買現成檔案  
 由網路上收集  收集無版權之圖檔  由平面資料轉錄  
 由錄影帶或其他媒體轉錄  購買相關軟體所附贈的聲音檔  
 其他 \_\_\_\_\_

37. 在本個案中,是否執行軟體品質管制措施,更正軟體的錯誤,並查核是否符合設計規格?  是  否

38. 在本個案中,是否執行軟體功能調適評估,以適應外在環境變動?

- 是  否

39. 在本個案製作過程中,採用何種「形成性評鑑」以修正軟體各項問題?

- 未執行本項目  
 專家評鑑:軟體發展到某種階段邀請各類 CAI 相關學者專家,對目前完成的內容提出改進意見,並對軟體日後的發展提供修正建議。  
 一對一評鑑:對未完成或完成的軟體每次邀請學生一人使用,針對操作之難易,教材是否合宜等因素與學生討論,並觀察學生使用情形,做

為修正軟體依據。

- 小組評鑑：以學生 10 人左右為一組，使用未完成或完成的軟體，操作完畢以問卷調查等方式來瞭解學生的使用意見，並觀察學生使用的情境，來修改軟體。
- 現場評鑑：由眾多學生實際使用已完成的軟體，配合專家及記錄人員在現場觀察並記錄，於事後進行問卷調查。

40. 在本個案中，採用何種「總結性評鑑」以評估軟體整體表現？

- 未執行本項目
- 實驗性評鑑：以實驗方式將課程軟體於實際環境中使用，已獲取所需的資料，再以統計方法進行分析，以了解 CAI 與傳教學差異之所在。
- 非實驗性評鑑：係將所欲評鑑的項目編製為量表方式，由使用者或專家評鑑填寫。

41. 當軟體評鑑測試後，是否因體認到如增加某些新功能將會對學習者獲益，而提出提升性的維護請求。  是  否

42. 貴單位在 Web-Title 的製作過程中所面臨的主要問題為：

- 開發題材及內容方面的問題（腳本的產生有困難、腳本設計時缺乏有效溝通工具等）

---

---

---

---

---

- 人事的問題（專業人員不足、缺乏與專案製作有關之專業進修機會、專案成員之溝通與協調問題等）

---

---

---

---

---

- 專案管理問題（行政協調問題、開發成本的控制等）

---

---

---

---

---

- 專案外包發生的問題（廠商無法配合製作單位所要求的品質、削價競爭、合約規格不明等）

---

---

---

---

- 媒體資料的版權問題（媒體資料的來源與成本、軟體的智慧財產權等）

---

---

---

---

- 開發經費的問題

---

---

---

---

- 開發時效的問題（出版時間的即時性、使用需求改變太快、）

---

---

---

---

---

製作技術問題（開發工具之不熟悉及不適當、開發流程的不適當）

---

---

---

---

---

法令的限制

---

---

---

---

---

其他

---

---

---

---

---

問卷結束，非常感謝您的支持，敬祝 健康愉快