



## ITE 資訊專業人員鑑定

### 數位學習類-數位教學設計試題

試卷編號：ID109

#### 【注意事項】

- 一、本測驗為單面印刷試題，共計 11 頁。第 2 至 10 頁為 30 道學科試題，每題 2 分，總分 60 分，測驗時間 40 分鐘。第 11 頁為術科試題，第一、二題為案例分析，每題 20 分，總分 40 分。測驗時間 80 分鐘，總測驗時間為 120 分鐘。
- 二、執行「ITE 測驗系統-Client 端程式」，請依指示輸入：
  1. 身份證號碼，如 A123456789 後按下『登錄』。
  2. 開始測驗畫面，聽候監考老師口令開始測驗。
- 三、有問題請舉手發問，切勿私下交談。



學科 60% ( 為單複選題，每題 2 分，共 60 分 )

001. 關於 Briggs 提出的五類需求評估，請判斷以下案例為何種需求：某房屋仲介公司因應行動科技進步，決定全面導入銷售人員以平板電腦展示銷售房屋案件，以及透過數位課程輔助提供購屋流程的解說，進而提昇銷售人員的專業形象與市場競爭力，他們將這項目列入三年的年度計畫中。

- (A)比較性需求
- (B)預期性需求與未來需求
- (C)規範性需求
- (D)感受性需求

Ans : **B**

002. 在決定學習模式之前，一般會先進行課程數位化盤點，請問將課程數位化的考量因素有哪些？(複選)

- (A)使用人數的多寡
- (B)教材製作人員的素質
- (C)內容異動的頻繁程度
- (D)使用年限的長短

Ans : **ACD**

003. 關於數位教材的介面設計，下列敘述哪些正確？(複選)

- (A)通常會將最重要的資訊放在畫面的正中央
- (B)重複出現的項目，如：標題、回饋、選單等，要出現在固定的位置
- (C)最常用的瀏覽列放在右下方
- (D)為了能引起學習者的注意，佈景主題以力求活潑奇特為最重要原則

Ans : **BC**

004. 總結性評鑑是測試一個課程實施完成後的成效，請問下列何者敘述才是正確的？
- (A)開發時對介面功能按鈕擺放位置的調查
  - (B)在今年的訓練課程實施後以問卷調查課程滿意度，找到改進建議做為明年訓練的參考
  - (C)課程開發過程中找受試者試讀教材，調整內容難易度
  - (D)透過前端分析得知小學的語文教材，字體最好用楷體

Ans : B

005. 數位課程目標分析的程序包含四個步驟：A. 決定學習階層、B. 撰寫目標說明、C. 撰寫行為目標、D. 決定學習範圍。下列排列何者為正確的程序？
- (A)ADBC
  - (B)BCAD
  - (C)DABC
  - (D)CBDA

Ans : C

006. 臺灣某廠商針對日本人開發多媒體華語教學軟體，軟體中要教導“胖”這個字，設計師畫了一個很胖的相撲選手當做輔助圖，結果在進行日本的使用者測試時，日本受試者反應：相撲選手圖像給他們的直覺不代表“胖”，而是代表“壯”。請問，這代表了什麼？
- (A)分析學習者，要確定學習者的教育程度
  - (B)分析學習者背景資料時，應深入了解文化差異所產生的需求
  - (C)軟體的插圖畫的不好，應要換一個設計師
  - (D)分析學習對象時，要注意年齡層的反應

Ans : B



007. 一個成功的數位課程開發專案，可以運用下列哪些方法，來提升效率及降低成本？(複選)

- (A)採用已開發好的模組及範本
- (B)與有經驗的人合作
- (C)運用快速雛型法，降低溝通成本
- (D)強勢管理專案的範疇及進度

Ans : **ABCD**

008. 多媒體的介面設計應該注意的事項，下列何者為非？

- (A)介面越簡單越好，同時要適時留白
- (B)操作介面多分幾層有助於結構化，分層越多越好
- (C)重複出現在螢幕的項目，例如：標題、選單等，要保持一致性
- (D)大多數西方人看螢幕以 Z 字型的模式閱讀，因此最重要的資訊要放在左上方

Ans : **B**

009. 隨著行動學習的興起，學習內容設計傾向強調碎片化學習與連結即時的社群討論，關於這樣的設計，何者有誤？

- (A)內容碎片化是因應學習時間零碎，單個碎片內容的學習時間大約 10 分鐘以內較適合
- (B)系統化學習的特性透過碎片化仍能保持
- (C)一次問一個問題的設計，讓即時的社群討論在合適的技巧下提供更多回饋
- (D)課程設計更需注意彈性，讓學習者可以自由選擇自己最需要的內容

Ans : **B**



010. 教學設計師於數位課程實施後三個月，追蹤學員在職應用的程度，此項屬 Donald Kirkpatrick 訓練成效評估模型的哪一個層次？
- (A)Level 1 Reaction 反應層次
  - (B)Level 2 Learning 學習層次
  - (C)Level 3 Behavior 行為層次
  - (D)Level 4 Result 結果層次

Ans : C

011. 你負責設計某機構「心肺復甦術」的數位課程，學習內容包括：A. 心肺復甦術的使用時機、B. 使用心肺復甦術的注意事項、C. 心肺復甦術的操作步驟、D. 心肺復甦術的模擬練習、E. 心肺復甦術的目的。依據認知模式，這些內容以下列何種順序呈現較為適合？
- (A)EABCD
  - (B)AECBD
  - (C)EACBD
  - (D)AECDB

Ans : C

012. 規劃與編寫學習資源時，有關使用與規劃，下列敘述何者正確？
- (A)引用別人的部落格，不需要清楚的引註
  - (B)YouTube 的影片可以自由被安插到預計開發的課程中
  - (C)學習資源規劃要兼顧多元性，以符合多重感官學習
  - (D)網路上資訊更新快，是最正確最新穎，可以隨意引用

Ans : C

013. 腳本內容的版面編排原則，以下敘述哪些正確？(複選)
- (A)可用粗體文字來強調重點
  - (B)適當的留白，可增加易讀性
  - (C)次標題名稱要能摘要內文的內容，並且放置在頁面的左上角
  - (D)有順序的項目，要用數字編號

Ans : **ABD**

014. 某工廠在設計一門「堆高機操作」數位課程，學習內容包含：A. 認識堆高機及其各部位功能、B. 使用堆高機的安全注意事項、C. 堆高機的操作演練、D. 堆高機故障的處理方式、E. 堆高機的操作步驟說明。以下有關內容架構的安排何者較適合？
- (A)內容架構的教學順序應為 BAECD
  - (B)內容架構的教學順序應為 DAECB
  - (C)內容架構的教學順序應為 EDACB
  - (D)內容架構的教學順序應為 ECADB

Ans : **A**

015. 規劃與編寫學習資源時，下列敘述何者不正確？
- (A)教材所引用之內容應註明出處
  - (B)教材使用之音樂、圖片等應取得授權
  - (C)機構出版之教材應註明著作所有權
  - (D)著作權及版權只有在公開銷售時才需要處理

Ans : **D**

016. 在規劃軟體的螢幕畫面或架框時，下列何者不是應發展的項目？
- (A)主要選單
  - (B)說明 ( Help )
  - (C)主題層級
  - (D)評量作答與回饋的次數

Ans : **D**

017. 訓練內容在何種情況之下，不需要實施前測？

- (A)內容是高技術導向或在教導一個全新的概念時，組織內沒有人上過這類的內容
- (B)組織內之前就有人學過一部份的課程內容
- (C)組織內之前大部份人都學過，但時間很久了不常運用
- (D)想要找到訓練不佳的原因

Ans : **A**

018. 你負責設計一門給專業醫事人員的「風濕病及關節炎」課程，SME (內容專家) 是一位醫師，醫師的工作相當繁忙，你如何最有效率的掌握教學重點及內容？**(複選)**

- (A)自行列好課程架構，請醫師確認
- (B)擬定訪談架構，傾聽並記錄醫師的訪談內容
- (C)事先閱讀醫師提供的資料，針對不了解之處提出問題
- (D)請醫師一一講解內容

Ans : **BC**

019. 關於回饋的設計，下列哪些是正確的？**(複選)**

- (A)學習者應有一次以上的答題機會
- (B)當答錯或答不出時應提供績效性回饋
- (C)回饋應該是立即的，且是正面而具鼓勵性的
- (D)若學習者回答不完整，應顯示要求他們繼續答題的回饋

Ans : **ACD**

020. 學習資源包含教材內容、圖片、照片、影片、音樂等，有關學習資源的合法性取得，下列敘述何者為非？

- (A)從網路下載的免費圖片，如果運用在預計商業販售的數位課程中，因為有獲利行為，容易引起著作權爭議
- (B)向專業廠商購買有版權之素材才有著作權保障
- (C)來自於由內容專家自行撰寫並提供的原創內容
- (D)所有創用 CC ( CREATIVE COMMONS ) 授權之素材媒體，任何情況都可下載使用，包括商業營利行為

Ans : **D**



021. 你負責規劃一門「閱讀與寫作」的線上學習課程，可設計何種學習活動來進行學員之間的互動？
- (A) 閱讀數位課程
  - (B) 設計參考書目
  - (C) 在討論區進行寫作主題的腦力激盪
  - (D) 課後進行測驗

Ans : C

022. 職訓局為了飲料調製的丙級證照考科，預計製作一門「雞尾酒調製」的多媒體數位課程，請問這門課是屬於哪一種學習類型？
- (A) 概念性的知識類型
  - (B) 反射性的知識類型
  - (C) 程序性的知識類型
  - (D) 情意性的知識類型

Ans : C

023. 形成性評鑑指的是從開始與客戶進行協調到最後完成產品，其間所有與產品品質有關的評鑑工作，請問下列何者不是？
- (A) 課程實施後以訪談方式了解學習者學習態度是否改變
  - (B) 經過專家審核，校正內容的正確性
  - (C) 針對學習者反饋，調整美術造型的設計
  - (D) 與內容專家討論與修正教學策略

Ans : A



024. 某連鎖語文補習班，因應國中會考作文需求，要針對全國加盟校所屬作文老師進行作文六級分制的批閱技巧訓練，但全國加盟校教師工作地點分散不易集中訓練，故希望在下一個月內的每週三下午各進行一小時集中訓練，為達快速培訓的效果，下列何種方式最適合？

- (A)發放學習手冊
- (B)多媒體簡報
- (C)電腦輔助訓練系統
- (D)視訊遠距會議

Ans : D

025. 在設計學習評量時，建立效度是非常重要的，為了能夠發展專家間的同意度，以下哪個敘述是正確的？

- (A)評量設計要考慮回饋的機制
- (B)多媒體的評量方式最好都以選擇及是非來進行
- (C)同時要設計二種評量，包含：形成性與總結性評量
- (D)設計專家間的交叉審議制度，檢視評鑑專家的看法是否一致

Ans : D

026. 台灣某家生技公司，為了推動美容面膜產品進軍大陸，快速地設計了多媒體產品使用介紹，放到 YouTube 頻道並透過臉書粉絲團進行公開推播，但是後來發現被大陸的長城防火牆擋掉了，以致效果並不好，請問他們可能漏做了什麼步驟？

- (A)前端分析中的工作環境分析
- (B)前端分析中的任務分析
- (C)前端分析中的內容分析
- (D)前端分析中的學習者分析

Ans : A

027. 下列何者不是數位課程中專案經理的職責？

- (A) 預估專案經費與管理專案進度
- (B) 整合團隊產出課程製作規格書
- (C) 和管理階層定期溝通報告
- (D) 撰寫腳本內容與 SME 發展教學策略

Ans : **D**

028. 發展數位課程的內容架構時，單元大綱的設計有十一項必要的教學與學習事件，其中的五項為：A. 內容、B. 回饋、C. 引導練習、D. 目標、E. 總結。請問正確的呈現順序為何？

- (A) ACDEB
- (B) CADEB
- (C) DACBE
- (D) DABCE

Ans : **C**

029. 下列何者不是腳本應有的資訊？

- (A) 團隊工作進度檢核表
- (B) 學習內容的架構流程圖
- (C) 動畫及特殊效果表現的方式
- (D) 語音、圖片或影像的出現順序

Ans : **A**

030. 某公司的客服人員在面對客訴處理時，常常無法表現良好的溝通技巧，針對提升客服人員的應對技巧而設計的數位教材，最適合採用的教學策略為何？

- (A) 教導式
- (B) 角色扮演
- (C) 講述
- (D) 展示

Ans : **B**



術科 **40%** (第一、二題為案例分析，每題 **20** 分)

請依題目指示利用 PowerPoint 陳述您的作答概念，原始檔案在 C:\Ans.csf，作答完成請存於同一位置，檔案路徑存取錯誤，一律以零分計算。

### 案例分析 ( 共計 **40** 分 )

1. 某科技公司致力於網路和無線設備之研發、設計和製造，由於 ODM 產品毛利不斷下跌，該公司近年來以發展自有品牌為主，目前行銷通路遍佈全球，共有數千家經銷商，經銷商負責產品銷售及在地售後服務，為使全球經銷商能快速掌握產品資訊、解說及操作產品、即時解決客戶使用問題。請為該公司規劃一個全球經銷商的數位學習培訓計畫，以提升自有產品的銷售率、市佔率，增加企業競爭力。( **20** 分 )

培訓計畫應包含：培訓方式、培訓內容、教學活動設計、學習成果評估方式。

2. 近年來中國成為全球經濟重心，你任職的公司考慮投入大陸幼兒跨平台數位內容的開發，請你進行市場需求分析及可能的產品設計，請就以下三個項目詳細說明。( **20** 分 )
  - (1) 市場需求分析的資料收集方法？如何進行？
  - (2) 學習對象分析應包含的項目有哪些？
  - (3) 可能運用的教學策略至少三項？並請說明之。