

淡江大學 103 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位出版與創意設計	授課 教師	周暉達 CHOU, WEI-TA
	DIGITAL PUBLISHING AND CREATIVE DESIGN		
開課系級	資圖三 P	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TABXB3P		
系 (所) 教育 目 標			
培養圖書館及相關產業資訊服務之實務工作人才。			
系 (所) 核 心 能 力			
<p>A. 認識圖書資訊學原理並掌握其發展趨勢之能力。</p> <p>B. 具備各類型資訊資源之發展、組織、典藏及整合之專業能力。</p> <p>C. 認識資訊科技及系統原理與其應用之能力。</p> <p>D. 具備資訊服務所需之溝通與協調能力。</p> <p>E. 具備各類型圖書館及資訊服務機構之管理能力。</p> <p>F. 具備電子文件及檔案管理之專業能力。</p> <p>G. 具備圖書館事業與傳統出版之整合能力。</p> <p>H. 具備圖書館事業與數位內容產業之整合能力。</p>			
課程簡介	<p>課程前半段介紹台灣與世界各地的數位出版產業發展概況，以實務角度進行產業營運分析，並透過擬定營運計畫書的模擬經營方式，討論數位出版的發展和未來創新方向。</p>		
	<p>後半段進行電子書數位文本的介紹和設計教學，由銜接傳統出版社的PDF 格式到目前產業標準的EPUB 格式，再到適合原生創意的APP電子書設計實務。一方面以案例分享來啟發想像，另一方面同時進行電子書設計企畫書的擬定，培養電子書創作的的能力。</p>		
	<p>First stage of the course introduces digital publishing industry overview in Taiwan and the world , with practical perspective to analyze industrial operations. Through developing business plan to simulate operation, the class will also discuss the development of digital publishing and the future innovation.</p> <p>Next stage of the course will introduce ebooks with different digital creative design. From PDF format of traditional publishers , to the current industry standard , EPUB format. Will also practice APP ebook, proper for native creation, to learn UI and digital design.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	熟悉數位出版產業現況與發展，熟悉電子書設計的概念與技能。		C3	DFGH
2	具企畫數位出版營運模式的基本能力，具實務設計電子書的能力。		A3	DFGH

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	熟悉數位出版產業現況與發展，熟悉電子書設計的概念與技能。	講述、討論、賞析、模擬、參訪	紙筆測驗、報告
2	具企畫數位出版營運模式的基本能力，具實務設計電子書的能力。	講述、討論、賞析、模擬	紙筆測驗、報告

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◆ 全球視野	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◆ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◆ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◆ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◆ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◆ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	103/09/15~ 103/09/21	課程說明、課程重點及注意事項	
2	103/09/22~ 103/09/28	電子書案例介紹與分析	
3	103/09/29~ 103/10/05	數位出版產業鏈概述與未來發展	
4	103/10/06~ 103/10/12	華文 (台灣、大陸) 數位出版產業現況與發展	
5	103/10/13~ 103/10/19	全球數位出版發展趨勢與特色討論	
6	103/10/20~ 103/10/26	數位出版對傳統出版業的衝擊與轉型方向	
7	103/10/27~ 103/11/02	持續發展中的數位出版創新模式	
8	103/11/03~ 103/11/09	營運模式模擬與創新工具	
9	103/11/10~ 103/11/16	數位內容創意 / 思考工具介紹	
10	103/11/17~ 103/11/23	期中考試週	
11	103/11/24~ 103/11/30	電子書數位文本概述 + EPUB 製作介紹	
12	103/12/01~ 103/12/07	數位內容的基礎技能：HTML + CSS + Javascript	

13	103/12/08~ 103/12/14	數位設計 Layout + UI + Widget + UX : iOS 篇	
14	103/12/15~ 103/12/21	數位設計 Layout + UI + Widget + UX : Android 篇	
15	103/12/22~ 103/12/28	製作一本互動式電子書 (設計與製作)	
16	103/12/29~ 104/01/04	Device + APP, 數位出版的新生態圈	
17	104/01/05~ 104/01/11	總複習 + 問題與討論	
18	104/01/12~ 104/01/18	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本			
參考書籍			
批改作業 篇數		篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)	
學期成績 計算方式		◆出席率： 25.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量：35.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。	