

淡江大學 104 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位內容產業概論	授課 教師	陳意文 YI-WEN CHEN
	INTRODUCTION TO DIGITAL CONTENT INDUSTRIES		
開課系級	資傳二A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB2A		
系（所）教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以建立學生專業素養的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播學理與實務技能，並透過業界實習與產學合作計畫，以提升學生實務能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學的認知與探索，以激發學生創意思考的能力。</p> <p>四、深化專業倫理：教導學生資訊傳播的專業倫理，以培養學生重視社會責任的能力。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理。</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。</p> <p>E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。</p>			
課程簡介	介紹產業分析工具、核心概念與實務案例，藉以運用於數位內容產業的經營實境中。		
	This course introduces the industry analysis tools, core concepts, and real cases used in the digital content industries.		

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	瞭解數位內容產業分析邏輯。	Students will be able to understand the industry analysis tools of the digital content industries.	C2	A
2	學習數位內容產業分析的相關工具、方法及目的。	Students will be able to learn the related tools and methodologies for digital content industry analysis.	C4	A
3	透過實務案例分析，認識數位內容產業特質、生態及競爭特性。	Students will be able to understand the industry characteristics, ecosystem and competition features in the digital content industries by introducing case studies.	C5	A

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	瞭解數位內容產業分析邏輯。	講述、賞析	報告
2	學習數位內容產業分析的相關工具、方法及目的。	講述、賞析	報告
3	透過實務案例分析，認識數位內容產業特質、生態及競爭特性。	講述、賞析	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	105/02/15~ 105/02/21	課程簡介、分組	
2	105/02/22~ 105/02/28	數位內容產業範疇介紹	
3	105/02/29~ 105/03/06	和平紀念日補假	放假一天
4	105/03/07~ 105/03/13	數位內容產業特質:數位影音	南韓新視界:尋找韓流塲
5	105/03/14~ 105/03/20	數位內容產業特質:內容軟體(1)	作業系統的發展
6	105/03/21~ 105/03/27	數位內容產業特質:內容軟體(2)	分組討論
7	105/03/28~ 105/04/03	數位內容產業多角化:數位出版與典藏	
8	105/04/04~ 105/04/10	教學行政觀摩日	
9	105/04/11~ 105/04/17	個案選擇與介紹	分組報告
10	105/04/18~ 105/04/24	期中考試週	
11	105/04/25~ 105/05/01	產業價值鏈分析:動畫產業	逐格造夢 -- 台灣動畫產業系列紀錄片:1.台灣動畫產業從無到有

12	105/05/02~ 105/05/08	五力分析:動畫產業	逐格造夢 -- 台灣動畫產業系列紀錄片:2. 自製與加工的十字路口
13	105/05/09~ 105/05/15	產業群落的發展及優勢:數位學習	App創意園區
14	105/05/16~ 105/05/22	產業群落的發展及優勢:數位遊戲園區	
15	105/05/23~ 105/05/29	專題演講	演講時間依據聯繫情況而定
16	105/05/30~ 105/06/05	期末報告(1)	
17	105/06/06~ 105/06/12	期末報告(2)	
18	105/06/13~ 105/06/19	期末考試週	
修課應注意事項	1.期中報告為每周進度之總結, 需根據每周進度完成六項分析。 2.期末報告需分組選定某一公司或組織, 完成其簡介與初步產業分析報告書一份。 3.上課不定時點名, 無故缺席三次無正當理由者, 成績以0分計算。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	鍾憲瑞(2013)。產業分析精論:多元觀點與策略思維。台北市:前程文化出版		
參考書籍	1.逐格造夢 -- 台灣動畫產業系列紀錄片:1.台灣動畫產業從無到有(影音) 2.逐格造夢 -- 台灣動畫產業系列紀錄片:2. 自製與加工的十字路口(影音) 3.逐格造夢 -- 台灣動畫產業系列紀錄片:3. 產業外移下的自我覺醒(影音) 4.逐格造夢 -- 台灣動畫產業系列紀錄片:4.國際競爭的危機與轉機(影音) 數位內容產業年鑑(2014), 經濟部工業局發行, 財團法人資訊工業策進會編選 Discovery-南韓新視界:尋找韓流塢(影音)		
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: 10.0 % ◆平時評量: % ◆期中評量: 60.0 % ◆期末評量: 30.0 % ◆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。		