

淡江大學 105 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位內容概論	授課 教師	陳玉鈴 CHEN YULIN
	INTRODUCTION TO DIGITAL CONTENT		
開課系級	大傳一 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAMXB1A		
系（所）教育目標			
<p>一、培養說故事與文化行銷專業之傳播人才。</p> <p>二、訓練具跨媒體訊息處理專業之傳播人才。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 溝通力：具備協調、溝通與團隊合作之能力，以完成「內容產製」與「文化行銷」之提案。</p> <p>B. 道德力：具備「內容產製」與「文化行銷」之基本倫理與道德。</p> <p>C. 解析力：具備理解、評析媒介趨勢與產業現況之能力。</p> <p>D. 創造力：具備邏輯思考與創意能力，以發掘、分析及解決「內容產製」與「文化行銷」相關之議題。</p> <p>E. 行動力：具備結合傳播理論與實務之能力，以完成企劃設計與執行傳播實務。</p>			
課程簡介	<p>科技和醫學的研究日新月異，幾乎每天都會有新的技術和知識出現，讓我們對「人」的瞭解更進一步。你是否能預想五年、十年後的人們需要什麼樣的設計？藉由資訊識讀的觀點，不僅能讓你看透人心，還先一步為你整理業界變化和科技發展，包括大數據、觸控裝置、腦波遙控裝置等，開始替未來的人們規劃設計，並從中學習如何運用心理學和腦科學，去創造出更棒的網站、應用程式、產品和品牌。</p>		
	<p>100 more things is every designer what needs to know about people.</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	從中學習如何運用心理學和腦科學，去創造出更棒的網站、應用程式、產品和品牌。	100 more things is every designer what needs to know about people.	P6	ABDE

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	從中學習如何運用心理學和腦科學，去創造出更棒的網站、應用程式、產品和品牌。	講述、討論、賞析、模擬、實作、問題解決	實作、報告、上課表現

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	105/09/12~ 105/09/18	課程大綱	
2	105/09/19~ 105/09/25	資訊識讀(1) 你如何看	
3	105/09/26~ 105/10/02	資訊識讀(2) 你如何思考與記憶	
4	105/10/03~ 105/10/09	資訊識讀(3) 你如何決策	
5	105/10/10~ 105/10/16	資訊識讀(4) 你如何閱讀與解讀資訊	
6	105/10/17~ 105/10/23	資訊識讀(5) 你如何被故事影響	
7	105/10/24~ 105/10/30	資訊識讀(6) 你如何與科技建立關係	
8	105/10/31~ 105/11/06	資訊識讀(7) 創造力如何影響設計	
9	105/11/07~ 105/11/13	期中案例分析	
10	105/11/14~ 105/11/20	期中考試週	
11	105/11/21~ 105/11/27	資訊設計(1) 你的身體如何影響設計	
12	105/11/28~ 105/12/04	資訊設計(2) 你如何逛商店與購物	

13	105/12/05~ 105/12/11	資訊設計(3) 你的性別如何影響設計	
14	105/12/12~ 105/12/18	資訊設計(4) 你的出生年如何影響設計	
15	105/12/19~ 105/12/25	資訊設計(5) 你是如何與介面互動	
16	105/12/26~ 106/01/01	資訊設計(6) 你是如何與裝置互動	
17	106/01/02~ 106/01/08	期末案例分析	
18	106/01/09~ 106/01/15	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>本課程選課以大傳系學生優先。</p> <p>一、【課程計分】</p> <p>(1)小組報告 第一次佔學期成績20%，第二次佔學期成績30%。</p> <p>(2)案例分析 期中分析佔學期成績15%，期末分析佔學期成績15%。</p> <p>(3)學習態度與請假 出缺席10%，學習態度10%。</p> <p>二、【出缺席規定】</p> <p>(1)每堂課上課遲到超過15分鐘即視同「缺課」，以簽到單與抽點方式進行確認。</p> <p>(2)「無故缺席」每次扣學期成績3分，抽點不到者視同曠課。</p> <p>(3)請假需假單附證明，否則不承認請假資格，請假日數超過（含）全學期上課日1/3者，學期成績為「不及格」。</p> <p>三、【其他規定】</p> <p>(1)上課時間不得使用手機、電腦等通訊設備，除非經教師同意或做指定用途。</p> <p>(2)教室內嚴禁飲食以及丟置垃圾。</p> <p>(3)擾亂上課秩序者第一次警告，第二次請出教室並計該週缺課。</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	更了解「人」你才知道要怎麼設計！抓住使用者心理、預想未來設計的 100 個感知密碼/ SUSAN M. WEINSCHENK		
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	<p>◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：60.0 % ◆期中評量：15.0 %</p> <p>◆期末評量：15.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>		

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。