

淡江大學 108 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	林庭瑩 TING-YING LIN
	INTRODUCTION TO DIGITAL CONTENT INDUSTRIES		
開課系級	資傳一 P	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TAIXB1P		
系 (所) 教育目標			
<p>一、強化專業知識與倫理。</p> <p>二、訓練實務知能與技能。</p> <p>三、開發創意思維與潛能。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：100.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
5. 獨立思考。(比重：100.00)			
課程簡介	<p>隨著科技不斷演進，數位經濟時代宣告來臨，而數位內容產業的定義與範疇也持續在改變、擴增。本課程將帶領同學認識不同類型的當代數位內容產業，包括數位影音、數位遊戲、電腦動畫、數位出版典藏、數位學習、及體感科技等，並向同學介紹全球化之數位內容產業發展概況，搭配案例分析，希冀同學能應用於未來數位內容產業的操作實境。</p>		
	<p>With the advent of digital economy era, as digital technology continues to evolve, the definition and categories of digital content industry have been continuously changed and expanded. This course will introduce different types of contemporary digital content industries, as well as analytical methods and tools to students. With case studies, this course hopes students can apply the knowledge to the realities for the need of digital content industry in the future.</p>		
本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應			
<p>將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。</p> <p>一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。</p> <p>二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。</p> <p>三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。</p>			
序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	

1	使同學瞭解不同類型與範疇的當代數位內容產業	Enable students to understand different types and categories of contemporary digital content industries
2	引導同學學習數位內容產業分析的相關工具及方法	Enable students to learn relevant tools and methods of digital content industry analysis
3	透過案例分析，帶領同學認識數位內容產業特質與生態，培養同學未來在產業實際運用的能力	Through case studies, guide students to understand the features and ecology of digital content industries, and cultivate students' ability needed for industry in the future

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	A	5	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
2	認知	A	5	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
3	認知	A	5	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	109/03/02~109/03/08	課程簡介與評量方式說明	
2	109/03/09~109/03/15	數位內容產業：數位影音 (一)	
3	109/03/16~109/03/22	數位內容產業：數位影音 (二)	
4	109/03/23~109/03/29	數位內容產業：數位影音 (三)	
5	109/03/30~109/04/05	國定假日放假一天	
6	109/04/06~109/04/12	數位內容產業：電腦動畫	
7	109/04/13~109/04/19	數位內容產業：數位遊戲	
8	109/04/20~109/04/26	數位內容產業：體感科技 (AR/VR)	
9	109/04/27~109/05/03	期中考試週	
10	109/05/04~109/05/10	平時報告、參觀資傳系畢業展：溺境	
11	109/05/11~109/05/17	數位內容產業：數位典藏、數位出版、數位學習 (一)	
12	109/05/18~109/05/24	數位內容產業：數位典藏、數位出版、數位學習 (二)	
13	109/05/25~109/05/31	業界專家演講	實際時間視講者情形而定

14	109/06/01~ 109/06/07	期末報告 (一)	
15	109/06/08~ 109/06/14	期末報告 (二)	
16	109/06/15~ 109/06/21	期末報告 (三)	
17	109/06/22~ 109/06/28	期末考試週(本學期期末考試日期 為:109/6/18-109/6/24)	
18	109/06/29~ 109/07/05	教師彈性補充教學：自主學習並繳交報告	
修課應 注意事項	每週主題將視實際情況調整，將在課堂上以及 iClass 系統另行公告課程評量方式與報告等相關細節。 遠距同學將以書面報告作為成績評量方式，會在 iClass 系統另行公告。 第十八週彈性補充教學方式為：自主學習並繳交報告。		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	1. 《產業分析精論：多元觀點與策略思維》，鍾憲瑞，前程文化，2013。 2. 《圖解產業分析》，朱延智，五南，2019。 3. 《Netflix：全球線上影音服務龍頭網飛大崛起》吉娜.基廷，譚永樂譯，商業週刊，2016 4. 《串流龐克》Robert Kyncl, Maany Peyvan, 陳毓容譯，高寶，2018 5. 《訂閱經濟》左軒霆、蓋比.偉瑟特，吳凱琳譯，天下雜誌，2019		
參考文獻	1. 《108 年數位內容產業年鑑》，財團法人資訊工業策進會編選，經濟部工業局發行，2019。		
批改作業 篇數	1 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： 30.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」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。		