

淡江大學 109 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	資訊網路專題	授課 教師	林庭瑩 TING-YING LIN
	SEMINAR IN INFORMATION NETWORK		
開課系級	資傳三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TAIXB3P		
課程與SDGs 關聯性	SDG8 尊嚴就業與經濟發展 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG12 負責任的消費與生產 SDG16 和平正義與有力的制度		
系（所）教育目標			
一、強化專業知識與倫理。 二、訓練實務知能與技能。 三、開發創意思維與潛能。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：50.00) F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：50.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：50.00) 7. 團隊合作。(比重：50.00)			
課程簡介	本課程旨在帶領同學了解數位匯流時代來臨後，日新月異的數位科技，如何改變社會與傳播模式，進而帶來最新之趨勢與產業革新。本課程將從多元主題切入資訊網路專題，希冀能透過最新的數位科技趨勢，輔以案例分析，培養同學未來進入資訊傳播相關產業所需的基礎知識與視野。本課程亦將帶領同學討論並反思，評估數位科技為傳播模式帶來改變後，其利弊與潛在的風險得失。		
	This course aims to enable students to understand how the ever-changing digital technology after the advent of digital convergence era alters the society and models of communication, and brings about the latest trends and industrial innovations. This course focuses on various topics of information network, and also analyzes the cases of latest trends in digital technology in order to cultivate students' basic knowledge and vision required for information and communication industries in the future.		

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

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。

- 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。
- 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。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	瞭解數位科技最新發展之趨勢與產業革新	Understand the latest trends and industrial innovation of digital technology
2	具備整合資訊傳播相關工具之能力	Develop the ability to integrate relevant tools of information and communication
3	透過實務案例分析, 認識數位科技與資訊傳播產業特質	Recognize the features of digital technology as well as information and communication industries through practical case studies

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	EF	17	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
2	認知	EF	17	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
3	認知	EF	17	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	110/02/22~110/02/28	課程簡介與評量方式說明	
2	110/03/01~110/03/07	5G 時代來臨 (一) : 5G 各層面應用	
3	110/03/08~110/03/14	5G 時代來臨 (二) : 視聽娛樂媒體創新體驗	
4	110/03/15~110/03/21	串流與訂閱服務	
5	110/03/22~110/03/28	AR/VR 應用與沉浸式體驗 (一)	
6	110/03/29~110/04/04	AR/VR 應用與沉浸式體驗 (二)	
7	110/04/05~110/04/11	數位科技與資訊傳播產業趨勢分析 (一)	
8	110/04/12~110/04/18	數位科技與資訊傳播產業趨勢分析 (二)	

9	110/04/19~ 110/04/25	數位科技與資訊傳播產業趨勢分析 (三)	
10	110/04/26~ 110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~ 110/05/09	AI 應用與大數據分析 (一)	
12	110/05/10~ 110/05/16	AI 應用與大數據分析 (二)	
13	110/05/17~ 110/05/23	劍橋分析事件案例討論	
14	110/05/24~ 110/05/30	演算法、假新聞與後真相	
15	110/05/31~ 110/06/06	數位科技與資訊傳播議題評估與反思 (一)	
16	110/06/07~ 110/06/13	數位科技與資訊傳播議題評估與反思 (二)	
17	110/06/14~ 110/06/20	數位科技與資訊傳播議題評估與反思 (三)	
18	110/06/21~ 110/06/27	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>1.各週主題將視實際情況進行調整，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。</p> <p>2.本課程除每週教師講述外，也非常著重同學於課堂上的參與和平時討論，以期培養同學口語表達與獨立思考之能力。因此提醒修課同學注意出席率，每位同學僅有三次缺席(含請假)的機會，缺課超過三次則以扣考計，請特別注意。</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	<ol style="list-style-type: none"> 1. 《5G來了!》龜井卓也，劉愛凌譯，新樂園，2019 2. 《串流龐克》Robert Kyncl, Maany Peyvan, 陳毓容譯，高寶，2018 3. 《2062：人工智慧創造的世界》托比.沃爾許，戴至中譯，經濟新潮社，2019 4. 《連結世界的100種新技術》日經BP編，楊毓瑩譯，旗標，2019 5. 《科技選擇》費維克.華德瓦、亞歷克斯.沙基佛，譚天譯，經濟新潮社，2018 		
參考文獻	<ol style="list-style-type: none"> 1. 《演算法的一百道陰影》桑普特，賴盈滿譯，貓頭鷹，2020 2. 《VR萬物論》傑容.藍尼爾，洪慧芳譯，網路與書，2019 3. 《訂閱經濟》左軒霆、蓋比.偉瑟特，吳凱琳譯，天下雜誌，2019 4. 《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 5. 《操弄【劍橋分析事件大揭祕】》布特妮.凱瑟，楊理然、盧靜譯，野人，2020 		
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	<p>◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 %</p> <p>◆期末評量：30.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>		
備考	<p>「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。</p> <p>※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。</p>		