

淡江大學 110 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	新媒體科技概論	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	INTROUCCTION TO NEW MEDIA TECHNOLOGIES		
開課系級	資傳一 B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TAIXB1B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施		
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			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：60.00)</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：40.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>2. 資訊運用。(比重：40.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：60.00)</p>			
課程簡介	<p>本課程介紹新媒介的科技形式，如何在傳播發展過程中形成歷史和階段性的分期。課程特別著重數位時代技術的演講及對日常生活、社會文化，及產業發展的影響。</p>		
	<p>Throughout the course, we will examine key moments and historical stages in computing and media developments to gain a perspective on the nature of technological innovation and change.</p>		

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	著重於新媒介在實務上的案例及應用。這門基礎課程的目標, 期望修課學能理解新媒介的發展趨勢及在實務上的應用	The goal of this class is to help students understand the trends of new media development and how new technologies are adopted in social and business practices.
2	初探新媒體科技應用與實作	Understanding new media technologies and their application.

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	技能	AC	25	講述、實作	作業、實作、報告(含口頭、書面)
2	認知	AC	25	講述、實作	作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/09/22~ 110/09/28	2021新媒體科技的趨勢	
2	110/09/29~ 110/10/05	數位影音科技(數位影像處理原理)	
3	110/10/06~ 110/10/12	數位影像設計實作一(數位影像編修基礎)	
4	110/10/13~ 110/10/19	數位影像設計實作二(合成)	
5	110/10/20~ 110/10/26	數位影像設計實作三(微動影像)	
6	110/10/27~ 110/11/02	數位影音科技實作四(縮時)	
7	110/11/03~ 110/11/09	影片拍製實作(人像)	
8	110/11/10~ 110/11/16	影片後製與輸出實作	
9	110/11/17~ 110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~ 110/11/30	雲端個人影像作品展示(期中作品)	
11	110/12/01~ 110/12/07	3D動畫產製介紹	

12	110/12/08~ 110/12/14	2D vs 3D 互動設計	
13	110/12/15~ 110/12/21	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作一)	
14	110/12/22~ 110/12/28	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作二)	
15	110/12/29~ 111/01/04	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作三)	
16	111/01/05~ 111/01/11	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作四)	
17	111/01/12~ 111/01/18	期末個人互動導覽作品(驗收)	
18	111/01/19~ 111/01/25		
修課應 注意事項	前三週未出席不得修課		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材			
參考文獻			
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：20.0 %    ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉：        %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※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。</b>		