

淡江大學 1 1 1 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 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TAIXB1A		
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			
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			
A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：50.00)			
B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00)			
C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：30.00)			
D. 能善用美學知識與創造力。(比重：5.00)			
E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00)			
F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：5.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00)			
2. 資訊運用。(比重：30.00)			
3. 洞悉未來。(比重：10.00)			
4. 品德倫理。(比重：5.00)			
5. 獨立思考。(比重：30.00)			
6. 樂活健康。(比重：5.00)			
7. 團隊合作。(比重：5.00)			
8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介	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。
	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.

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	情意	ABCDEF	12345678	講述、實作	作業、實作、報告(含口頭、書面)
2	技能	ABCDEF	12345678	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	111/09/05~ 111/09/11	2021新媒體科技的趨勢	
2	111/09/12~ 111/09/18	數位影音科技(數位影像處理原理)	
3	111/09/19~ 111/09/25	數位影像設計實作一(數位影像編修基礎)	
4	111/09/26~ 111/10/02	數位影像設計實作二(合成)	
5	111/10/03~ 111/10/09	數位影像設計實作三(微動影像)	

6	111/10/10~ 111/10/16	數位影音科技實作四(縮時)	
7	111/10/17~ 111/10/23	人像優化技巧	
8	111/10/24~ 111/10/30	影像創作與AI	
9	111/10/31~ 111/11/06	期中報告	
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	3D動畫產製介紹	
12	111/11/21~ 111/11/27	2D vs 3D 互動設計	
13	111/11/28~ 111/12/04	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作一)	
14	111/12/05~ 111/12/11	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作二)	
15	111/12/12~ 111/12/18	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作三)	
16	111/12/19~ 111/12/25	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作四)	
17	111/12/26~ 112/01/01	期末個人互動導覽作品(驗收)	
18	112/01/02~ 112/01/08	期末考試週(本學期期末考試日期為:112/1/3-112/1/9)	
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： 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。	