

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	當代資訊傳播問題	授課 教師	卓美玲 JOW, MEI-LING
	CURRENT ISSUES INFORMATION AND COMMUNICATION		
開課系級	資傳四 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB4P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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：25.00)</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00)</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：20.00)</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。(比重：5.00)</p> <p>E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：25.00)</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：20.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：25.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：25.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：5.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			

課程簡介	學習由社會、心理、政治、經濟等層面來探索與解析資訊傳播相關的社會性、科技性、產業面之議題，學習思考如何看問題、分析問題層次、尋找問題解決方式。因應數位匯流科技發展趨勢的行銷與設計，探討資傳系學生的因應之道。
	This course leads students to a better understanding of the related current issues emerging from advanced information and communication technologies by applying social, psychological, political, economical theories. The course will make students think about and analyze communication industry questions in different ways and try to find better solutions to these questions.

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	能理解資訊傳播基本學理知識並解析相關產業之社會議題	able to know theoretical knowledge and learn to analyze related social issues of information and communication industries
2	能應用以上學理以掌握資訊傳播發展趨勢	able to apply theories to keep up with the latest trends of information and communication industries
3	能協調溝通並團隊合作共同完成資訊傳播專案	able to communicate and cooperate with others in related projects
4	能知曉專業倫理與社會責任	able to understand professional ethics and social responsibilities

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	ABCDEF	12345678	講述、討論	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
2	認知	ABCDEF	12345678	講述、討論	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
3	技能	ABCDEF	12345678	講述、討論	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
4	情意	ABCDEF	12345678	講述、討論	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	111/09/05~ 111/09/11	課程介紹	分組
2	111/09/12~ 111/09/18	主題一：傳播學、資訊傳播學在學什麼？該學什麼？	課前預習
3	111/09/19~ 111/09/25	主題一：傳播議題—成功IP的強大獲利術	課前預習
4	111/09/26~ 111/10/02	主題一：傳播議題—創意vs盜版、成為大師之前的起手式	課前預習
5	111/10/03~ 111/10/09	主題一：傳播議題—議題設定的技巧	課前預習
6	111/10/10~ 111/10/16	主題一：傳播議題—創作自由vs分級(腥羶色、歧視、爭議惡搞爭取眼球等等)	課前預習
7	111/10/17~ 111/10/23	主題一：傳播議題—置入行銷、廣告化該如何做？界限在哪裡？業配王如何將業配完美融合在有趣的影片內容？如何取得資源不流失閱聽眾、不欺瞞閱聽眾(尤其是新聞行業)?等等等；課前預習、小結	繳交主題心得
8	111/10/24~ 111/10/30	主題二：內容行銷數位設計—內容行銷專案中，平平是教學網站、教學影片、教學遊戲，為什麼有的比較吸引人？厲害的業者如何讓學習者迷上(engagement)?從行銷角度的觀察	第一組
9	111/10/31~ 111/11/06	主題二：數位行銷內容設計—「新」型態病毒行銷，哪些內容吸引我？哪些內容會被轉載廣泛分享？	第二組
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	主題二：數位行銷內容設計—使用者共創遊戲或教學模式探討，使用者共創內容如何設計才能成功呢？有哪些要注意的眉角？	第三組
12	111/11/21~ 111/11/27	主題二：Gamification遊戲化行銷—玩小遊戲是品牌打動顧客的好方法，Gamification正夯，但遊戲內容如何設計才能成功行銷呢？如何設計才能從討厭鬼變成惹人愛？Gamification還有哪些問題？	第四組
13	111/11/28~ 111/12/04	主題二：數位行銷內容設計—沒人掃描QR code？QR code呈現方式設計如何成功達到行銷目標？為什麼？AR、VR科技怎麼應用？MARTECH行銷科技、行銷超棒工具	第五組
14	111/12/05~ 111/12/11	主題三：網路服務免費的發展與挑戰：免費遊戲怎麼賺錢？其他的免費服務呢？賺錢的模式是什麼？	第六組
15	111/12/12~ 111/12/18	主題三：網路服務收費的發展與挑戰：收費的影音、遊戲怎麼賺錢？其他的收費服務呢？賺錢的模式是什麼？	第七組
16	111/12/19~ 111/12/25	主題三：台灣(遊戲?)產業的困境與機會 網路流通平台興起、新生代觀眾習慣和口味改變，遊戲熱銷背後的實況攻略宣傳、以人性為中心設計，原創音樂、台灣元素加入才能成就在地文化？思考創意、文化、行銷、設計、工作機會.... 等等	第八組
17	111/12/26~ 112/01/01	總結；繳交期末報告+主題心得《期末考週》	小組成員評量

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	藉由課堂參與討論、乃至能帶領引導討論以備將來工作所需。		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	講義		
參考文獻	講義		
批改作業 篇數	28 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：30.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈引導討論與書面報告〉：30.0 %		
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。		