

淡江大學 1 1 1 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	吳宇軒
	INTRODUCTION TO DIGITAL CONTENT INDUSTRIES		
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	SDG8 尊嚴就業與經濟發展 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：40.00)</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：40.00)</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：5.00)</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：5.00)</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：5.00)</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：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：10.00)</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：30.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：20.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：10.00)</p>			

課程簡介	<p>過去所定義的數位內容產業包含5大核心產業:數位遊戲、電腦動畫、數位影音、數位出版與典藏、數位學習, 3大關聯產業:行動應用服務、網路服務及內容軟體。始自「107數位內容產業年鑑」, 中經院研究團隊新增「AR/VR等體感型」的數位內容產業範疇。</p> <p>課程中將對9個領域做介紹, 在產業的介紹以外, 引導同學們分組並對自己感興趣的領域為目標, 嘗試寫作企劃大綱或腳本, 讓同學在寫作的過程中深入了解產業的各個面向。</p>
	<p>The course will introduce 9 digital content industries fields. In addition to the introduction of the industry, guide the students try to write a planning outline or script, so that students can deeply understand all aspects of the industry in the process of writing</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	介紹數位相關產業並藉由企劃大綱或腳本的撰寫與提報了解產業的各個面向	Introduce digital-related industries and understand all aspects of the industry through the writing and submission of planning outlines or scripts

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、發表	作業、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	112/02/13~ 112/02/19	課程介紹	介紹課程每周行程作業及評分標準
2	112/02/20~ 112/02/26	數位遊戲	介紹項目、內容互動討論
3	112/02/27~ 112/03/05	電腦動畫	介紹項目、內容互動討論
4	112/03/06~ 112/03/12	數位影音	介紹項目、內容互動討論
5	112/03/13~ 112/03/19	數位出版與典藏	介紹項目、內容互動討論
6	112/03/20~ 112/03/26	數位學習	介紹項目、內容互動討論

7	112/03/27~ 112/04/02	行動應用服務(APP)、網路服務	介紹項目、內容互動討論
8	112/04/03~ 112/04/09	內容軟體	介紹項目、內容互動討論
9	112/04/10~ 112/04/16	AR/VR體感型沉浸式體驗	介紹項目、內容互動討論
10	112/04/17~ 112/04/23	期中考試週	
11	112/04/24~ 112/04/30	動畫光雕投影產業案例分享講座：玖格設計-黃瑞民(金鐘57舞台視覺、2019台北燈會-北門站....等)	講座
12	112/05/01~ 112/05/07	各組選定題目及討論細節	分組討論
13	112/05/08~ 112/05/14	小組提報	提報分享與交流
14	112/05/15~ 112/05/21	小組提報	提報分享與交流
15	112/05/22~ 112/05/28	小組提報	提報分享與交流
16	112/05/29~ 112/06/04	小組提報	提報分享與交流
17	112/06/05~ 112/06/11	小組提報	提報分享與交流
18	112/06/12~ 112/06/18	期末考試週	
修課應 注意事項	企劃大綱或腳本撰寫 以及 簡報檔 與 提報		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材			
參考文獻	歐宜佩、陳信宏 (2018) 〈近期數位轉型發展趨勢之觀察〉 《經濟前瞻》 P94 - 99 ,中華經濟研究院		
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： 20.0 %   ◆平時評量：20.0 %   ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆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>		