

淡江大學 113 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			
<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：50.00)</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：30.00)</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：30.00)</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：5.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			

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	技能	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	113/09/09~ 113/09/15	2021新媒體科技的趨勢	
2	113/09/16~ 113/09/22	數位影音科技(數位影像處理原理)	
3	113/09/23~ 113/09/29	數位影像設計實作一(數位影像編修基礎)	
4	113/09/30~ 113/10/06	數位影像設計實作二(合成)	
5	113/10/07~ 113/10/13	數位影像設計實作三(微動影像)	

6	113/10/14~ 113/10/20	數位影音科技實作四(縮時)	
7	113/10/21~ 113/10/27	人像優化技巧	
8	113/10/28~ 113/11/03	影像創作與AI	
9	113/11/04~ 113/11/10	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	113/11/11~ 113/11/17	遊戲開發趨勢及工具	
11	113/11/18~ 113/11/24	3D動畫產製介紹	
12	113/11/25~ 113/12/01	2D vs 3D 互動設計	
13	113/12/02~ 113/12/08	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作一)	
14	113/12/09~ 113/12/15	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作二)	
15	113/12/16~ 113/12/22	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作三)	
16	113/12/23~ 113/12/29	互動設計實作(unity 闖關遊戲製作四)	
17	113/12/30~ 114/01/05	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/01/06~ 114/01/12	教師彈性教學週(原則上不上實體課程，教師得安排教學活動或期末評量等)	
課程培養 關鍵能力	資訊科技		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域)		
特色教學 課程	專案實作課程		
課程 教授內容	A I 應用		
修課應 注意事項	前三週未出席不得修課		
教科書與 教材	自編教材:講義 採用他人教材:影片		
參考文獻			

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。