

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位內容整合專題（一）	授課 教師	林俊賢 JIUN-SHIAN LIN
	INTEGRATED PROJECT IN DIGITAL CONTENT (I)		
開課系級	資傳三 B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TAIXB3B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG11 永續城市與社區 SDG15 陸域生命		
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：5.00) 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：5.00) 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：75.00)			
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：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：30.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介	課程涵蓋視覺設計、短影音設計實務，整合學生大一、大二的各項技能，培養專案管理、溝通、製作的基本能力與良好態度。並鼓勵參加校外比賽與專案，深化數位內容專題製作之經驗。
	Through participation in competitions and projects, students gain an understanding of various aspects of digital content production, cultivating basic skills and attitudes in project management, communication, and production.

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	能規合理的專案製作時程	To plan a reasonable project production schedule.
2	能有良好的團隊溝通和專案管理技巧	Having effective team communication and project management skills
3	能執行完整的數位內容專案	Capable of executing a comprehensive digital content project.

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	AB	128	討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	技能	CF	467	實作	實作
3	技能	DE	13458	講述、討論、實作、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	114/09/15~ 114/09/21	課程介紹 (畢業製作經驗分享，設計與自媒體設計， innoconnect+ 介紹)	

2	114/09/22~ 114/09/28	AI 於設計上的應用、Prompt 的 STAR 原則 / 海報設計：這也是我	課堂練習 20% / 不出現自己的影像. 必須有文字
3	114/09/29~ 114/10/05	class off	教師節遇例假日補假
4	114/10/06~ 114/10/12	class off	中秋節(放假一天)
5	114/10/13~ 114/10/19	影響力設計：設計思考 / 自媒體平台運動 (100天挑戰) [分組] 設計思考 / 自媒體設計框架	分組：服務設計組 / 自媒體經營組
6	114/10/20~ 114/10/26	視覺張力、情緒張力 (ORID) / 梗 & 痛點	視覺傳達策略
7	114/10/27~ 114/11/02	如何找出「合適的」影響力議題 (我們生活周邊的種種問題)	問題意識 / 思考練習 / 5 個為什麼?
8	114/11/03~ 114/11/09	垃圾進垃圾出！深入瞭解複雜現實 (田野、訪談、利害關係人地圖) / HMW 技術	觀察、觀點、訪談、HMW 技術
9	114/11/10~ 114/11/16	期中報告 (影響力議題：議題、痛點、利害關係人與價值主張) 30%	小組報告
10	114/11/17~ 114/11/23	構思務實方案 I	商業九宮格：風險、成本、資源、迭代速度...等
11	114/11/24~ 114/11/30	構思務實方案 II	LEAN CANVAS - 新創公司的提案工具
12	114/12/01~ 114/12/07	專案管理、會議技巧與工作分配	
13	114/12/08~ 114/12/14	課堂實作	
14	114/12/15~ 114/12/21	課堂實作	
15	114/12/22~ 114/12/28	課堂實作 / 個別輔導時間調查	預約個別輔導
16	114/12/29~ 115/01/04	期末報告：小組專題成果報告 30%	小組期末報告
17	115/01/05~ 115/01/11	教師彈性教學週：AI 與設計	(線上上課 MStears)
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週：QA 與個別輔導	(線上上課 MStears)
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、社會參與、問題解決、跨領域	
跨領域課程		素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))	
特色教學 課程		專案實作課程 專題/問題導向(PBL)課程 AI 應用	
課程 教授內容		邏輯思考 A I 應用 永續議題	

<p>修課應 注意事項</p>	<p>鼓勵同學於學期間參加校外比賽， 視情況可以加分~</p> <p>若用線上連結繳交作業，請記得開放權限 (老師看不到則作業以0分計算)</p> <p>【請假規定】：</p> <p>1. 以老師 iclass 紀錄為準 (要老師iclass有准假才算請假完成) 2. 曠課三次 (含三次) 當掉。</p> <p>此外 曠課兩次以內，出缺席成績計算方式： 出缺席成績按「出席比例」計分， 請假2次算1次曠課 (公假除外) $100 - \text{缺席次數} \div \text{總點名次數} \times 100 = \text{點名成績}$</p> <p>【生成式 AI 倫理聲明】 本課程依據透明和負責任的原則，鼓勵學生利用 AI 進行協作和互學，以提升課程成果。 本課程採取以下措施： 1. 有條件開放，請同學於報告中註明如何使用生成式 AI，說明使用流程與工具。例如進行議題發想、文潤飾...等，使用chatGPT進行錯別字勘誤。</p> <p>2. 「個人反思報告」，禁止使用生成式 AI 工具進行撰寫。 如果經查核發現使用生成式 AI 但未在作業或報告中標明， 教師、學校或相關單位有權重新評分或不予計分。</p>
<p>教科書與 教材</p>	<p>自編教材:簡報、講義、影片、學習單</p>
<p>參考文獻</p>	
<p>學期成績 計算方式</p>	<p>◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：25.0 % ◆其他〈 〉： %</p>
<p>備 考</p>	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://web2.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。</p> <p>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>