

# 淡江大學114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	卓美玲 JOW, MEI-LING			
	INTRODUCTION TO DIGITAL CONTENT INDUSTRIES					
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 SDG17 夥伴關係					
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						
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全球視野。(比重：10.00)</li> <li>2. 資訊運用。(比重：10.00)</li> <li>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</li> <li>4. 品德倫理。(比重：5.00)</li> <li>5. 獨立思考。(比重：30.00)</li> <li>6. 樂活健康。(比重：5.00)</li> <li>7. 團隊合作。(比重：20.00)</li> <li>8. 美學涵養。(比重：10.00)</li> </ol>						

課程簡介	本課程將對數位內容產業中與資傳系比較相關之各大領域做介紹，包含8大核心產業：漫畫、電腦動畫、數位遊戲、數位電影、數位音樂、數位出版、數位學習與行動應用服務等數位內容產業範疇。產業與市場相關問題之介紹以討論形式進行，並引導同學們分組以自己感興趣的領域為目標，嘗試寫作企劃大綱與腳本內容，引導同學在企劃寫作的過程中深入了解產業的各個面向、觀察成功案例或設計、學習實務應用。
	The course will introduce the digital content industries fields related to the Dept. of Information and Communication, and leads students to write a planning proposal and script according to students' interests of field, so that they can better understand all aspects of the industry in the process of writing and creating.

### 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面向	to understand all aspects of the industries through writing 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、實作、模擬	討論(含課堂、線上)、實作、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	115/02/23~ 115/03/01	課程介紹	報告及評分標準
2	115/03/02~ 115/03/08	成功IP的強大獲利術+100日死去的鱸魚	
3	115/03/09~ 115/03/15	漫畫、電腦動畫產業 介紹項目、內容互動討論	
4	115/03/16~ 115/03/22	數位遊戲產業 介紹項目、內容互動討論	
5	115/03/23~ 115/03/29	說故事--作家之路、腳本設計	
6	115/03/30~ 115/04/05	數位影音--數位影片產業 介紹項目、內容互動討論	

7	115/04/06~ 115/04/12	數位音樂產業 介紹項目、內容互動討論	
8	115/04/13~ 115/04/19	數位學習與行動應用服務(APP) 產業 Gamification	
9	115/04/20~ 115/04/26	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)數位出版產業 介紹項目、內容互動討論	
10	115/04/27~ 115/05/03	各組選定題目及討論細節	
11	115/05/04~ 115/05/10	SWOT使用時機、企劃	
12	115/05/11~ 115/05/17	小組提報 提報分享與交流	
13	115/05/18~ 115/05/24	小組提報 提報分享與交流	
14	115/05/25~ 115/05/31	小組提報 提報分享與交流	
15	115/06/01~ 115/06/07	小組提報 提報分享與交流	
16	115/06/08~ 115/06/14	期末多元評量週	
17	115/06/15~ 115/06/21	期末多元評量週/教師彈性教學週	
18	115/06/22~ 115/06/28	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、問題解決		
跨領域課程	授課教師專業領域教學內容以外，融入其他學科或邀請非此課程領域之專家學者 進行知識(教學)分享		
特色教學 課程	專題/問題導向(PBL)課程		
課程 教授內容	邏輯思考 A I 應用		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:簡報		
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。 中華經濟研究院資料。		

學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：25.0 % ◆期中評量：5.0 % ◆期末評量：60.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://web2.ais.tku.edu.tw/csp">https://web2.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>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得不法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>