

國立清華大學教學大綱

課程名稱	中文：媒體產業發展與研究		修別	選修
	英文：Media Industry: Development and Research		課程類別	
開課單位	教育學院	學習科學與科技研究所	開課年級	
學分數	3		上課時數	3
先修課程	無			

課程目標：

本課程期盼透過數位科技、網際網路、數位藝術、與創意產業四個單元內容的探討，提供學生全面性的思考。課程內容包括數位科技的定義、媒體與網路相關理論、數位藝術沿革、以及創意產業興起等議題。課程同時結合數位藝術之理論與實例分析，提供跨領域整合學習，並培養學生對於科技藝術應用及社會關懷的概念以及對於藝術與創意設計之概念。課程依照個案研究與理論探討，進行實際科技藝術學習活動設計，提供學生由實作中印證目前相關的現代藝術教育學習理論。

著重於 數位科技+網際網路、以及數位科技+媒體產業面向上，
在 the industries of "humanity"-centered design 的趨勢，
主要是數位人文的議題延伸，涵蓋情意運算與數位社群媒體、資料科學與資訊設計。

因此對應於六週：

1. 數位人文基礎與沿革：人文科學化與科學人文化，數位媒體科技與人文聚合
2. 數位人文創意基礎：情意運算研發、資料科學發展概況
3. 數位人文創意儲值：社群網絡、創新媒體傳播與數位文創產業發展
4. 數位人文創意加值：視覺化設計結合資料科學之相關產業概況
5. 數位人文產業圖譜 I：數位美學之產業發展結構與經濟效益
6. 數位人文產業圖譜 II：數位美學之產業發展結構與經濟效益

課程內容：

週次	課程進度	上課方式	授課教師
1	課程簡介 Introduction	實體	王鼎銘 教授
2	創意媒體產業 The history of creative industry	線上	王鼎銘 教授
3	蘋果與賈伯斯 The story of Apple	線上	王鼎銘 教授
4	亞馬遜書店 The story of Amazon	線上	王鼎銘 教授
5	谷歌搜尋引擎 The story of Google	線上	王鼎銘 教授

6	臉書與社群媒體 The story of Facebook	線上	王鼎銘 教授
7	迪士尼電影 The story of Disney	線上	王鼎銘 教授
8	線上影片 The story of Netflix	線上	王鼎銘 教授
9	創意媒體挑戰 The challenge of creative industry	線上	王鼎銘 教授
10	數位化趨勢與影響 The transformation of digital media	線上	王鼎銘 教授
11	數位人文情意運算 (I) : 社群媒體產業、數位知覺、對話機器人	線上	廖冠智 教授
12	數位人文情意運算 (I I) : 社群媒體產業、數位知覺、對話機器人	線上	廖冠智 教授
13	數位時代美感經濟 (I) : 數位習慣、數位悠活、數位懷舊、數位分身	線上	廖冠智 教授
14	數位時代美感經濟 (I I) : 數位習慣、數位悠活、數位懷舊、數位分身	線上	廖冠智 教授
15	分算計算數據科學 (I) : 區塊鏈學習產業之現況與趨勢	線上	廖冠智 教授
16	分算計算數據科學 (I I) : 區塊鏈學習產業之現況與趨勢	線上	廖冠智 教授
17	期末成果報告 Final project presentation	線上	王鼎銘 教授
18	課程總結 Questions and Responses	線上	王鼎銘 教授

教學方式：教學方法包括：講述、討論、文獻閱讀、心得報告、以及專題研究

一、理論講述與討論(40%)

鼓勵同學上課充分發言。提出不同見解主張論點、辯論、爭論有助於釐清觀念。所有課堂活動與作業著重於專業能力培養，請隨時注意學習活動的學術研究價值。

二、個案分析 (30%)選定指定閱讀，上課導讀報告與參與撰寫心得報告五篇

請同學針對數位內容八大產業，選定目前媒體流行項目進行個案分析，並在課堂上報告討論。本課程希望藉由文獻研讀與上課討論達到學習目標，請充分利用網路功能交換資訊。希望同學按時閱讀指定作業、並依照個人經由分析、批判所得心得主動參與課堂評論。

三、行動實作與報告(40%) 期末論文報告一篇

研究報告包括研究緣起、文獻回顧、請同學針對數位內容產業發展歷史進行文獻回顧，並能夠具體陳述目前台灣創意內容產業現況與未來發展趨勢。建議同學能夠運用社會學觀點探討。

撰寫心得報告將會是每週學習活動主要要求，請同學按時繳交作業、準時上課。對討論議題的事先準備是上課收穫的重要因素，請於每次上課前能充分準備。

評量方式：

一、上課參與(40%)

二、表現評量(30%)

三、作業評量(40%)

參考書目：

自編講義