

計畫編號：2N2008

北二區區域教學資源中心計畫
夏季學院通識教育課程

課程計畫書

學校名稱	國立臺灣大學		
課程中文名稱	資訊科技與社會		
課程英文名稱	Information Technology and Society		
授課教師姓名	石美倫	單位/系所	臺灣大學/共同教育中心

申請日期： 101 年 3 月 23 日

第一部份、課程規劃

開課學校	國立臺灣大學			
中英文課程名稱	資訊科技與社會 Information Technology and Society			
課程領域	公民意識與社會分析領域			
預估修課人數	本校學生 <u>20</u> 人 + 非課程開設學校學生 <u>34</u> 人 = <u>54</u> 人			
學分數	<u>2</u> 學分 (每學分上課時數(含考試)至少應滿 18 小時)			
上課起迄日	<u>101</u> 年 <u>7</u> 月 <u>4</u> 日至 <u>101</u> 年 <u>8</u> 月 <u>17</u> 日 (101/7/4 至 7/10, 任選一日開課)			
上課總週數	上課共 <u>6</u> 週， 是否連續每週排課？ <input type="checkbox"/> 是，上課時間連續數週不中斷 <input checked="" type="checkbox"/> 否，中間中斷 <u>1</u> 週			
每週上課時間及時數	每週 <u>一</u> <u>14:20</u> ~ <u>17:20</u> 每週 <u>四</u> <u>14:20</u> ~ <u>17:20</u> 每週上課時數共計 <u>6</u> 小時			
上課地點	<u>臺灣</u> 大學 <u>總</u> 校區			
上課教室	未定			
課程目標	對目前 e 世代學生來說，資訊科技的應用一如電視、電話，已成為生活不可或缺的部份。資訊科技帶來全新體驗，表現在個人和社會整體結構上。在無數優點之外，也有令人不得不認真思考的負面影響。本課程之目的在讓學生擁抱資訊科技的同時，也能瞭解到資訊科技對當代社會型態和生活內容的影響，無論正面或反面。			
教學內容及進度 (如課程邀請學	次別	上課日期/時間	課程內容	活動/紀錄片
	1	101/07/05 (四) 14:20-17:20	資訊科技概念及意涵 從資訊革命開始，討論資訊社會的定義、表現面向和發展階段。介紹資訊社會的特點和三大法則。最後從網際網路的大事年	國家的遠見 Did you know?

<p>者專家演講，請敘明其姓名、單位、職稱及演講主題)</p> <p>(如安排與課程內容相關之校內外教學活動，請敘明活動之性質、合作機構名稱、時間之規劃、場地之妥適性及課程進行之安全措施等)</p>		<p>表來回顧網路發展歷史，認識其中具影響性的重要人物和事件。</p> <p>閱讀：</p> <p>網際網路大事年表</p> <p>何謂全球化資訊社會？</p>		
	2	101/07/16 (一) 14:20-17:20	<p>城邦出版集團數位出版事業部／許俊雄</p> <p>從 APP 開發談數位出版現況與未來</p>	專家演講
	3	101/07/19 (四) 14:20-17:20	<p>資訊社會中的知識建構</p> <p>資訊和資料的不同為何？所謂的知識是如何建構？資訊爆炸又會如何影響到現代人集體和個人知識的形成。從開放資源碼討論兩個主要議題：知識共有運動和自由軟體運動。</p>	Did you know?
	4	101/07/23 (一) 14:20-17:20	<p>資訊搜尋</p> <p>主要搜尋引擎的介紹和比較，從 Google 的 Pagerank 和 Adsense 討論搜尋引擎的搜尋機制和網站商業模式。其他相關議題包括搜尋結果的客觀性和可信度，以及使用者訊息判準研究。</p>	快速成長的 Google
	5	101/07/26 (四) 14:20-17:20	<p>數位出版與電子書</p> <p>主要內容有四大部份：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 什麼是電子書 2) 電子書發展現況 3) 圖書數位化計畫的爭議 4) 未來發展趨勢。 	閱讀革命
	6	101/07/30 (一) 14:20-17:20	<p>數位落差議題辯論</p> <p>藉由辯論活動，討論數位落差相關議題，究竟發展日新月異的網路科技，有助提高社會流動，打破原有各種社會限制與發展落差，還是反而造成城鄉差異的擴大，使原有的各種社會落差更形加劇。</p>	
	7	101/08/02 (四) 14:20-17:20	<p>資訊社會中的人際關係</p> <p>介紹和網路相關的人際關係理論和現象，比方說依附論、匿名性、六度分隔理論等等。從網路人格的自省出發，討論熱門的各種社交網站和網路社群文化。</p>	虛擬世界第二人生
	8	101/08/06 (一) 14:20-17:20	<p>網路與自由議題辯論</p> <p>藉由辯論活動，討論網路自由性相關議題，究竟網路發展在技術達到無所不在、無所不能的情況後，是創造了一個全然自</p>	天羅地網大革命

		由的新環境，還是在全民監視之下，反而造成自由的受限。網路自由應該有範圍嗎？範圍在哪？由誰來制定範圍？		
	9	101/08/09 (四) 14:20-17:20	電玩與數位文化 首先回顧電玩發展史，介紹主要機型、遊戲、和硬軟體製造商。討論電玩所引發的社會現象和文化意義。再從多元角度看看電玩在不同領域的實際應用方式。	暴力電玩的衝擊
	10	101/08/13 (一) 14:20-17:20	資訊科技與文化發展辯論 藉由辯論活動，討論資訊科技對於社會文化發展所造成的影響，網路打破時空限制、無遠弗屆的特性，究竟是有助於世界文化融合和新舊文化的傳承，還是反而造成內隱式文化侵略，讓強勢文化更具侵略性。	夏日大作戰
	11	101/08/16 (四) 14:20-17:20	網路犯罪與風險 凡事皆有正反兩面，網路科技帶來各種方便之外，也帶來許多意想不到的問題，比方說：網路成癮、網路犯罪等等。從資訊安全和網路安全的角度切入，討論如何保護自己，培養應有之網路素養。	我的身份被冒用
	12	101/08/20 (一) 14:20-17:20	期末小組報告	
教學助理規劃	<p>請勾選教學助理類型，並預估需求人數：</p> <p><input type="checkbox"/>申請帶討論課教學助理，預估 TA _____人</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>申請不帶討論課教學助理，預估 TA _____1_____人</p> <hr/> <p>請說明運用教學助理之規劃：(設有帶討論課教學助理之課程，另請說明分組討論相關規劃，含討論題綱與進行方式)</p>			
指定用書	梅田望夫 (2006)。網路巨變元年：你必須參與的大未來。台北：先覺。 湯馬斯·佛里曼 (2007)。世界是平的。台北：雅言文化。			
參考書籍	May, C. (2004)。質疑資訊社會。台北：韋伯文化國際。 吳香君 (2009)。數位出版通路結構之研究。網路社會學通訊期刊，83， http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/83/8301.htm			
作業設計	作業設計請詳見成績評定方式			
成績評定方式	評量項目	評量內容	評量標準	

	資訊搜尋報告	選擇兩種網路搜尋工具，以自己和他人（自由選擇兩人）為搜尋目標進行資料收集，並將搜尋過程、搜尋結果和搜尋心得（2-3頁）。	報告內容完整度和深度	
	網路議題辯論 ● 課堂活動 ● 書面報告	針對事先設定的題目，在課堂上進行正反方辯論。每位學生至少參與一次辯論活動，並就所參與之辯論題目，提出一份書面個人心得報告（2-3頁）。	● 課堂活動參與度和表現 ● 報告內容完整度和深度	
	期末小組報告 ● 書面報告 ● 課堂報告 ● 同儕互評	三至四位學生一組，自由選擇下列主題之一： 1) 選擇一項產品或主題，以各種資訊科技為工具，提出宣傳、推廣或行銷計畫。 2) 以各種資訊科技工具出發，發揮創意設計一項可能之應用產品。 繳交小組書面報告（5-6頁），並於課堂上進行口頭報告，由同學相互評量。	● 課堂活動參與度和表現 ● 報告內容完整度和深度	表現 深度
	課堂參與	不定期點名，課堂表現、學習態度與作業品質亦列入評分參考。	課堂出席率和參與度	
創意特殊規劃	無			
課程網址	使用臺大 Ceiba 數位課程管理平台建置課程網頁。			
其他補充資料	無			