

傳播創新與創業

Innovation & Entrepreneurship in Communication

2025 年 · 114 學年度上學期

上課時間：星期二 10:10-13:00

上課地點：社科院 227 教室

任課老師：林怡玫、唐士哲、羅世宏

Office Hours：

林怡玫 (三) 13:00-16:00

唐士哲 (一) 13:00-16:00

羅世宏 (二) 10:00-12:00

課程目標：

本課程以探討傳播產業的創新與創業為主要目的，涵蓋理論與實踐，並特別著重案例介紹與分析。課程內容雖包括傳統與新興傳播產業，惟仍側重透過新傳播科技所進行之創新與創業，期使學生對變遷中的傳播產業及如何開展傳播創新有進一步瞭解，並將之應用於後續的實作論文或畢業後的實務操作。

授課方式：

本課程依照傳播領域屬性，區分為三個單元，分別是遊戲化體驗的創新與創業、影視音的創新與創業，以及新聞的創新與創業，由三位老師輪流進行授課。透過每位老師的研究與教學專長，各自介紹傳播領域的創新與創業內容，以期同學對於傳播創新（也包括創意）與創業有一些實務以及相關知識的了解。授課方式與評分方式分別由三位授課老師依實際需求規劃設計。

評分方式：（由三位授課老師評分）

單元一、遊戲化體驗的創新與創業	單元二、影視音的創新與創業	單元三、新聞的創新與創業
課程參與 30%	課程參與 30%	課程參與 30%
學與思 30%	分組口頭報告 30%	分組口頭報告 30%
服務體驗方案 40%	心得 40%	心得 40%

指定閱讀教材

- 單元一另參單元課程大綱
- Abernathy, Penelope M. & Sciarrino, Joann (2019). *The strategic digital media entrepreneur*. New York: John Wiley & Sons.
- Luengo, M. and Herrera-Damas, S. (eds.) (2021). *News media innovation reconsidered: ethics and values in a creative reconstruction of journalism*. John Wiley & Sons.

授課大綱：

週別	日期	單元
1	09/09	導論
		單元一、遊戲化體驗的創新與創業 任課老師：林怡玫
2	09/16	跨產業「遊戲化」
3	09/23	從動機到指標
4	09/30	品牌/會員/OMO × 遊戲化 (任務季設計)
5	10/07	芒果遊戲 (暫定)
6	10/14	單元一 分組提案
		單元二、影視音的創新與創業 任課老師：唐士哲
7	10/21	影視音產業生態的演進 數位科技帶來的衝擊 破壞創新、規模與範疇經濟、平台整合與新的專業型態 AI 的影響
8	10/28	價值與經營模式的創造 脈絡、機會、風險、報酬 公共價值與社區服務的再造
9	11/04	案例的 SWOT 分析 Netflix Disney 台灣公視 A24

10	11/11	演講 陳世杰 (編劇、導演，中國文化大學戲劇系副教授)
11	11/18	單元二 分組報告
		單元三、新聞的創新與創業 任課老師：羅世宏
12	11/25	Entrepreneurial Journalism
13	12/02	Journalism Innovation
14	12/09	AI and Journalism
15	12/16	演講：妙熙法師 (人間福報社長)、李衣綸 (匯流新聞網總編輯) 或 陳建勳 (鏡報新聞網總編輯)
16	12/23	單元三 分組報告