114-2

媒體科技與社會

中正傳播學系 ｜林怡玫老師
yimeiccu@alum.ccu.edu.tw · 社科318R

傳統媒體與新科技的匯流，改變我們的媒體使用行為，創造新生活型態，提供新工作機會、淘汰舊產業，也引發新的媒體規範與社會現象，進而影響文化與社會。然而，社會文化的改變從來不是單向的：我們不僅消費資訊，也創造訊息，並能反過來影響媒體科技與媒體產業的趨勢。本課程以「媒體×科技×社會」為主軸，透過關鍵議題體驗與討論，搭配媒體內容、個案與AI工具實作，讓學生理解媒體科技發展及其社會文化意涵，培養數位媒體素養、批判思考與反思能力，並學會以負責任的方式進行人機協作創作。

課程主題與進度 (滾動式修正)

日 期	主 題	日 期	主 題
W1 02/26	課程介紹 **&** 課堂互動體驗 學習活動體驗	**W9** 04/23	迷人的聲音（**1**） 大時代的歌、類比 vs 數位的感受與文化
W2 03/05	媒體與社會概論 變化中的媒體、媒介化與再現、媒體匯流	**W10** 04/30	迷人的聲音（**2**）： Podcast潮流、陪伴媒介與信任、老派科技的逆襲；AI 音訊工具應用
W3 03/12	我在 **AI** 浪潮中的定位 數位足跡、演算法偏見與資料隱私/深偽/查證	**W11** 05/07	平面到數位出版 新聞科技演進、出版敘事與視覺再現
W4 03/19	遊戲與傳播（**1**） 娛樂與動機、遊戲的社會影響	**W12** 05/14	電視到串流：演算法時代的影像 共視到個人化、推薦系統、注意力經濟＋跨媒介比較、過濾氣泡
W5 03/26	遊戲與傳播（**2**） 議題式遊戲體驗	**W13** 05/21	電影媒介：故事的魔法 鏡頭語言、情緒操控、敘事節奏
W6 04/02	話語的力量（**1**） 傳播模式SMC、語言與非語言溝通	**W14** 05/28	影像魔術：**AI** 生成視覺 **+** 創作倫理 AI影像/影片生成、版權與作者性、勞動與風險
W7 04/09	話語的力量（**2**） McLuhan 媒介觀、框架/迷因/輿論如何塑造理解	**W15** 06/04	科技電影觀影＋討論 **(2)**
W8 04/16	科技電影觀影＋討論 **(1)**	**W16** 06/11	未來科技與社會變遷 AI 治理、風險與責任、人機關係總整理

※每週皆應保留「Prompt Log（提示詞紀錄）」：至少保留 2 版迭代（初稿→修正稿），並在作業中清楚標註人機協作範圍。

推薦用書

- 傳播新科技的媒體素養(2022)。郭良文、陳延昇 主編
- 媒體 ING:認識媒體、文化與科技(2018)。林日璇 審閱
- 老派科技的逆襲(2017)。大衛. 賽克斯 著
- 媒體與資訊素養(2021)。陳炳宏、柯舜智 著

學習評估

課堂互動與討論 **50-60 %**

- 每週小任務、討論發言、課堂即時產出
- Prompt Log(迭代紀錄、修正理由、倫理標註)

我的學與思 **40-50 %**(個人)

- 約 6~7 次(每次約 600 字)＋ 1 次學習總反思
- 若有使用AI, 文中需清楚標註:哪些內容為 AI 協作、你如何判斷與修正、以及你的觀點/證據

注意事項

- 課堂互動參與佔分比例高, 請特別留意出席狀況;請假需有證明文件並完成請假程
- 曠課一次扣學期成績 3 分(扣分無上限)
- 作業務必準時交, 遲交24小時內分數打5折, 超過24小時0分
- 課堂期間請保持愉快與好奇的心情, 並多做課堂記錄與學習反思
- 修課學生必備足夠網路流量之智慧手機, 並建議保留至少 15GB 空間以利影像/音訊工具操作
- 授課教師於課堂期間會錄影與拍照進行教學活動記錄
- **AI** 協作規範:可用、但要說清楚怎麼用;不得冒用真人/名人臉、不得做誤導性深deepfake;作業需附 Prompt Log 與倫理標註(像是在作品旁邊貼「成分標示」, 讓人安心吃…不是讓你偷偷加味精 😉)