

# 南台科技大學 102 學年度第 1 學期課程資訊

課程名稱	網路閱聽人與新素養研究
課程編碼	F0M36Q01
系所代碼	0F
開課班級	碩研資傳一甲 碩研資傳二甲 碩研數應二甲 碩研多樂一甲 碩研多樂二甲
開課教師	張煜麟
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	一 6 7 8 教室 L411
必選修	選修
課程概述	本課程是傳播學門首次從生命故事與傳記研究認識論取徑，結合當代網路閱聽人的理論研究與新素養的媒介實踐所開設的新媒體研究課程，歡迎同學與老師一起於課程中，從反思自身的網路閱聽人經驗出發，尋找成為新媒體素養之實踐者的可能。
課程目標	
課程大綱	<p>本課程的課程大綱，區分為下列 3 部分，12 個小單元。</p> <p>1.網路閱聽人的理論研究</p> <p>單元 1 日常生活的閱聽人經驗研究            單元 2 觀展典範研究觀點中的網路閱聽人            單元 3 實踐理論轉向的網路閱聽人研究            單元 4 社會資本理論與新媒體使用經驗研究            單元 5 童年、青少年與老人的新媒體使用經驗</p> <p>2.新素養的實踐與教學</p> <p>單元 6 新素養、媒體素養與資訊素養的概念對話            單元 7 新科技、數位敘事與科技機緣性            單元 8 個人行動通訊與媒體素養的關連            單元 9 使用者內容生產與新素養            單元 10 創用 CC 授權與網路經濟的對話</p> <p>3.生命史研究、傳記取徑與新媒體研究的結合</p> <p>單元 11 自我書寫與閱聽人經驗研究的介紹            單元 12 傳記性訪談與閱聽經驗研究</p> <p>課程要求</p> <p>本課程特別強調學習者從自身網路使用經驗出發，透過課程的歷程，思索如何成為新素養的實踐者。依照此核心課程目的，本課程於全學期的課程進度，邀請學習者對自身網路使用經驗，進行兩階段的自我書寫與反思的工作，此</p>

	<p>為本課程的核心工作，務請學習者協助與配合。</p> <p>作業要求</p> <p>個人作業部分（60%）</p> <p>作業 1 學習者網路使用經驗的自我書寫與描述（期中報告）</p> <p>作業 2 學習者成為新媒體新素養者的自我反思報告（期末報告）</p> <p>分組作業部分（40%）</p> <p>依該學期學生組成人數，每週分配研究文獻閱讀報告組與課程內容記錄組。作業表現，依照各組全學期報告內容與課程紀錄成果進行評估。</p> <p>（各週閱讀書目與參考書目，於授課第一週發送）</p>
英文大綱	<p>This class is about the theory and study from the contemporary ‘internet audience’ and ‘new literacy’ issues. By using life-story and biographical methodology, the class want to invite the students to rethink about ourself internet and new media experience.</p> <p>This class would be concerned on three clase goals: 1) introduce and critique about the theories and contributions of audiencehood and internet audience study; 2) outline the concept of new literacy study, media literay, digital literacy, and so on. 3) initiate the biogrpahical method to students for leading to self-reflexive understanding about new media praxis.</p>
教學方式	
評量方法	
指定用書	
參考書籍	<p>Livingstone, S.(2004). The challenge of changing audiences : or, what is the audience researcher to do in the age of the internet? <i>European journal of communication</i>, 19 (1). pp. 75-86.</p> <p>張玉佩（2009）。〈遊戲、人生：從線上遊戲玩家探究網路世界與日常生活的結合〉，《新聞學研究》，第 98 期，頁 1-45。</p> <p>Gee, J. P. (2011). Stories, probes, and games. <i>Narrative Inquiry</i>, 21, 2, 353-357.</p> <p>張玉佩（2011）。〈線上遊戲之閱聽人愉悅經驗探索〉，《中華傳播學刊》，第 19 期，頁 61-95。</p> <p>王宜燕（2012）。〈閱聽人研究實踐轉向理論初探〉，《新聞學研究》，第 113 期，頁 39-75。</p> <p>Leander, K., &amp; Lovvorn, J. (2006). Literacy Networks: Following the Circulation of Texts, Bodies, and Objects in the Schooling and Online Gaming of One Youth. <i>Cognition and Instruction</i>, 24, 3, 291-340.</p> <p>賴誠斌（2005）。〈自我書寫與生命創化：以蘆荻社大學員蕃薯的故事為例〉，《應用心理學研究》，第 25 期，頁 73-114。</p>

先修科目	無
教學資源	
注意事項	<p>平時成績（50%）  每週需完成該週讀物的讀書心得。讀書心得需於授課日前一晚 24：00 以前，郵寄到授課老師的電子信箱。平時成績依照整個讀書心得品質的提升來評估。</p> <p>期中報告（20%）  學習者網路使用經驗的自我書寫與描述（期中報告）</p> <p>期末報告（30%）  完成一篇與媒體素養研究相關的期末報告（字數 8000 字）  期中與期末報告應於報告當週準備報告摘要內容。</p>
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	