

電玩下的傳播世界 - Fall 2008

學習夥伴： 許 正
上課時間： 星期二 上午 08:10 - 10:00
 星期四 教學課程平台

連絡電話： (05) 272-0411 #32556
研究室： 社會科學院 303-1
電子郵箱： telch@ccu.edu.tw

課程簡介

本通識課程設計介紹電玩中傳播的現象及意義。我們將討論電玩對於我們自己乃至社會的影響。影音傳播在現今社會的普及是毋庸置疑的，而正由於傳播本身動態善變的特性，傳播研究不能墨守成規，現今社會電玩下的傳播世界即是一直演變而有活力。

上課方式結合課堂討論、教學課程平台和其它遊戲的活動，藉由多面對於社會及人群的體驗，建構我們自己對於電玩下的傳播世界的意義。

最重要的一點：Have fun!

課程要求及評分方式

課堂參與（線上討論）	30%	課堂參與是希望同學能積極參與課堂上及線上的討論，或是遊戲時間時與其他同學的互動。另外如果缺太多次請儘速與我連絡！
期初報告	10%	
線上小考	10%	因為上課時間有限，希望同學能盡快報名遊戲時間之上課玩遊戲。遊戲時間
Journal（x 5）	25%	除了遊戲本身的介紹，更重要的是與我們上課討論有關的一些想法。
遊戲自述故事（個人）or 遊戲時間（小組）	25%	

上課進度

週數	日期	上課內容	作業 / 附註
第一週	9/16, 18	課程介紹	
第二週	9/23, 25	電玩歷史	線上討論：自我介紹、電玩經驗
第三週	9/30, 10/2	古典遊戲	期初報告（10/7 截止）
第四週	10/7, 9	電玩的時間	Journal 1（10/14 截止）
第五週	10/14, 16	電玩的空間	線上小考一
第六週	10/21, 23	電玩的智慧	Journal 2（10/28 截止）
第七週	10/28, 30	電玩與電視	線上討論：虛擬真實
第八週	11/4, 6	暴力 中毒 人性	Journal 3（10/11 截止）
第九週	11/11, 13	期中考週	線上小考二
第十週	11/18, 20	團隊合作與適者生存	Journal 4（11/25 截止）
第十一週	11/25, 27	特別專題 / 遊戲時間	
第十二週	12/2, 4	特別專題 / 遊戲時間	Journal 5（12/9 截止）
第十三週	12/9, 11	特別專題 / 遊戲時間	
第十四週	12/16, 18	特別專題 / 遊戲時間	
第十五週	12/23, 25	特別專題 / 遊戲時間	
第十六週	12/30, 1/1	特別專題 / 遊戲時間	
第十七週	1/6, 8	特別專題 / 遊戲時間	
第十八週	1/13, 15	期末考週	遊戲自述故事（1/15 截止）