

101-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	資訊社會與科技倫理	科目序號 / 代號	1073 / IMM4045
開課系所	資訊管理學系	學制 / 班級	大學日間部1年1班
任課教師	包冬意	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(一)789 / B301	授課語言別	中文

課程簡介

在現今的社會中，許多傳統之個人行為與組織作為逐漸地被資訊化的工具所取代，使得科技進步所帶來的影響也日益增加當中。值此資訊取得與操弄的便利性不斷地在提昇之時，本課程期望透過教學的內容與設計，從生活週遭的實例與案例中，探討如何在道德兩難的情境，以及謀取私利和違法的界限中，避免陷入違背倫理，甚至於違反法律規範的困境。

本課程的目標包括：

1. 了解資訊社會的發展：本課程將探討資訊社會對我們日常生活行為，以及企業作為之影響，進行一般性的討論。
2. 提供科技倫理的重要性：本課程將以企業倫理的制度化、決策流程、制度實施等角度，衍生出科技倫理的重要性及相關規範，例如智慧財產的重要性及相關規範。
3. 以案例探討資訊社會中，常發生的科技倫理議題。
4. 培養上課同學在企業倫理、社會倫理與科技倫理等方面的倫理觀，提昇同學的社會智商，讓同學未來能夠更符合企業與社會的要求。

課程大綱

- 1.課程介紹
- 2.資訊社會的發展
- 3.資訊社會對個人行為與企業作為的影響
- 4.企業倫理與科技倫理的發展及重要性
- 5.利害關係人與社會責任
- 6.浮現中的倫理議題
- 7.倫理的制度化與倫理決策的架構
- 8.智慧財產權
- 9.個案報告與研討
- 10.倫理活動

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

資訊技術開發能力

企業 e 化應用能力

數位內容設計能力

技術與管理間的協調能力

應用資管技能解決問題能力

語文表達能力

數理邏輯與理解能力

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
企業 e 化應用能力	10%	1.具備企業電子化的相關概念。 2.熟悉商業套裝軟體操作與應用。 3.能操作及維護企業電子化應用系統。 4.熟悉資料庫規劃與管理。 5.熟悉網路管理與安全議題。	講述法 個案討論 小組合作 影片欣賞	分組報告: 20% 期中考: 20% 期末考: 20% 課堂討論: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
技術與管理間的協調能力	50%	1.具備產業的運作方式及管理流程知識。 2.能與使用者溝通如何應用資訊技術滿足管理需求。	講述法 個案討論 小組合作 影片欣賞	分組報告: 20% 期中考: 20% 期末考: 20% 課堂討論: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	50
語文表達能力	40%	1.能清楚說明問題。 2.能清楚說明立場。 3.能清楚解釋前因後果。 4.能執行商業簡報。	講述法 個案討論 小組合作 影片欣賞	分組報告: 20% 期中考: 20% 期末考: 20% 課堂討論: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	40

成績稽核

課堂討論: 30%

期中考: 20%

期末考: 20%

分組報告: 20%

課程參與度: 10%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
資訊倫理與社會-重建 網路社會新秩序	劉建人,柯菁菁,陳協 志		普林斯頓國際有限公 司	2010
資訊倫理與社會-重建 網路社會新秩序	劉建人,柯菁菁,陳協 志		普林斯頓國際有限公 司	2010

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
資訊倫理	林杏子 等		華泰文化	2002
資訊倫理	林杏子 等		華泰文化	2002

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	資訊科技對社會的衝擊	80	0	0	0	20
2	道德、倫理與法律	80	0	0	0	20
3	資訊專業倫理	80	0	0	0	20
4	資訊隱私	0	80	0	0	20
5	資訊隱私	80	0	0	0	20
6	資訊智慧財產	80	0	0	0	20
7	資訊安全與責任歸屬	80	0	0	0	20
8	期中考	0	0	100	0	0
9	資訊安全與責任歸屬	0	80	0	0	20
10	資訊與知識社會	80	0	0	0	20
11	匿名議題	0	80	0	0	20
12	匿名議題	80	0	0	0	20
13	生活品質與資訊素養	0	80	0	0	20
14	生活品質與資訊素養	80	0	0	0	20
15	虛擬與真實的融合	0	80	0	0	20
16	虛擬與真實的融合	80	0	0	0	20
17	期末考	0	0	100	0	0
18	期末考	0	0	0	0	100