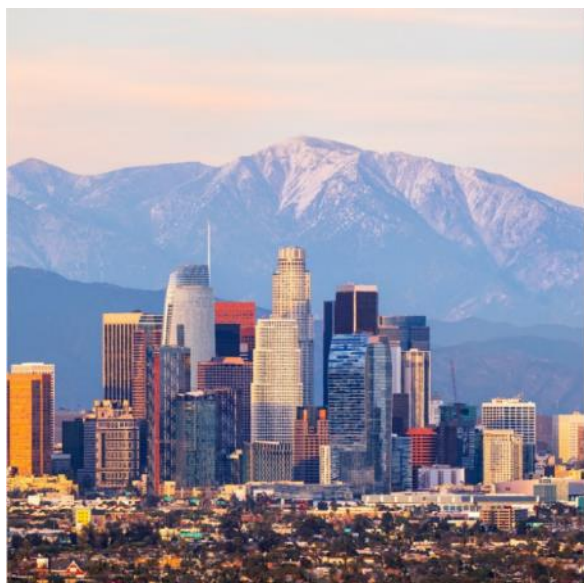




南加州大学 人文与社会科学远程科研项目

2021 暑假



项目背景

人文与社会科学远程科研项目由南加州大学知名教授讲授精选课程、指导科研报告，并有博士生助教随堂解析课程内容、协助学员科研报告的撰写、提供报告修改意见，最大程度地让学员在短时间体验南加州大学的学术特色、提升自身知识储备、专业技能及科研能力。顺利完成项目后，学员将获得结业证书、学员推荐证明信、科研报告，科研报告最优小组的学员还将获得优秀学员证明，提升个人学术背景。



项目主题

编号	课程主题	开课日期	结课日期	时长	项目费用	课程信息
USCO1	人文与社会科学	7月17日	8月22日	6周	9980元	附件1

**南昌大学同学享受2000元奖学金减免，即实际费用为7980元。。



大学简介



南加州大学

南加州大学（University of Southern California），简称南加大（USC），是美国西海岸最古老的顶尖私立研究型大学，位于美国洛杉矶市，1880年由监理会创立，是美国大学协会和环太平洋大学联盟成员。南加大学校教职员和毕业生中共有 9 位诺贝尔奖得主、6 位麦克阿瑟天才奖得主、1 位图灵奖得主。南加大与哈佛大学，斯坦福大学等一同名列普林斯顿评论全美学子十大梦校，并常年被 U.S.News 评为全美本科最难被录取的大学之一。

南加大校友获得奥斯卡奖数量居全美第一，包括斯皮尔伯格、乔治·卢卡斯等影坛巨匠。在硅谷校友人数位居全美第四，世界顶尖计算机科学家入围人数世界第四。校友会“特洛伊家族”中十亿美元以上富翁人数居全美高校第四。南加大培养了众多航天与科技界人才，如登月第一人阿姆斯特朗，高通创始人维特比等。南加大工程学院拥有两座美国国家科学基金会（NSF）设立的国家工程研究中心——微电子生物系统中心（BMES）以及综合多媒体系统中心（IMSC），并与洛克希德·马丁公司联合设立世界顶尖的量子计算中心，其被美国国土安全部选为第一所国土安全卓越中心。互联网域名系统，动态规划算法，VoIP 技术，以及世界第一个防病毒软件都诞生于此。

2021 年 QS 世界大学排名：世界第 121 名，美国第 34 名。

项目收获

顺利完成在线科研学术项目的学员，将收获科研报告与主课教授签发的项目结业证书、学员推荐证明信。除此之外，科研报告最佳小组的每一位成员还将获得额外的优秀学员证明。

项目结业证书

顺利完成课程学习的学员，将获得项目结业证书，作为此次课程学习的证明。

学员推荐证明信

授课教授将根据学员的课堂表现和科研报告，为每位学员出具项目学员推荐证明信。

优秀学员证明

根据科研报告各小组的撰写情况，评选最佳小组，并为最佳小组成员颁发优秀学员证明信。

科研报告

学员将以小组为单位完成科研报告的撰写，为自己的学术生涯打下坚实的基础。



附件：人文与社会科学

✓ 课程概览

本课程将探讨美国人民和他们媒体之间持续发展的关系。课程将调查电影和电视中记者的矛盾形象，展示数十年来伴随着媒体电影从大荧幕走进千家万户，他们对 20 世纪美国公众对新闻采集者看法的影响。

✓ 课程师资

德米特里·威廉姆斯 (D. Williams)
南加州大学，传播学副教授

他的文章广泛发表于《传播杂志》，《人类传播研究》，CNN，《经济学人》，《纽约时报》，《旧金山纪事报》，《芝加哥太阳时报》等多家杂志媒体，他曾担任联邦法院顾问，并致力于研究新媒体对社会和经济的影响。

✓ 项目日程

周数	内容
	欢迎致辞&课程导览
	专业课（1）：以游戏为传播媒介的社会性研究综述
第 1 周	媒介介绍，电子游戏的历史，电子游戏作为审美产品、文化产品、经济产出，政策问题、影响和社区的地点。 <i>Introduction to the medium; history of video games; video games as aesthetic products, cultural products, economic outputs; policy issues, effects, and sites of community.</i>
	辅导课（1）：社会研究方法
	专业课（2）：媒体结构与社会政治关系的影响
第 2 周	本章将同时阐释意象和现实，从描述性转向分析性，出于工业和政治的原因，20 世纪 80 年代早期是电子游戏社会史上的一个关键转折点。一开始是开放和自由的文化和社会融合空间，但随着与内容、制作人目标甚至需求无关的社会建构，它迅速发生了转变。那个时代的影响一直延续到今天，影响着玩家，影响着如何看待游戏，甚至影响着如何研究游戏的用途和影响。 <i>This chapter will explain both the imagery and the reality. For both industrial and political reasons, the early 1980s were a crucial turning point in the social history of video game play. What began as an open and free space for cultural and social mixing was quickly transformed through social constructions that had little to do with content, the goals of the producers, or even demand. The legacy of that era persists today, influencing who plays, how we view games, and even how we investigate their uses and effects.</i>
	辅导课（2）：社会研究方法

专业课（3）：社交媒体及相关社会群体研究

在构建社区、促进邻里合作和社会行动方面，社交网络正开始发挥更大的作用。邻里网站似乎起着巩固的作用，在已经牢固的基础上建立更牢固的联系。它们有助于透明地提出和辩论地方问题，并为人们参与公民和社区问题提供渠道和鼓励。

- 第 3 周 *Social networks are beginning to have a bigger role in building community and catalyzing neighborhood co-operation and social action. Neighborhood sites appear to be playing a consolidating role, building a stronger attachment on already-sound foundations. They help to raise and debate local issues transparently and provide a channel and encouragement for people to get involved in civic and community issues.*
-

辅导课（3）：实证研究数据分析

专业课（4）：社会研究方法综述

在传播学领域，主要有三种研究方法：定量、定性和修辞。随着学生在职业生涯中的进步，他们可能会发现自己使用这些工具的频率远远超过其他工具。

- 第 4 周 *In the field of communication, there are three main research methodologies: quantitative, qualitative, and rhetorical. As students progress in their careers, they will likely find themselves using one of these far more often than the others.*
-

辅导课（4）：实证研究数据分析

专业课（5）：产业组织模型、垂直整合、行业分析方法综述

分析美国新闻与传媒行业的结构与竞争，以行业组织方法为基础，这一过程源自于应用微观经济理论，它提供了一个框架，将行业组织成一个全面的整体，同时保持足够的灵活性来考察其独特的特征。

- 第 5 周 *Analyzing the structure and competition in the U.S. News and Media Industry. This chapter is grounded in the industrial organization approach, a process derived from applied micro- economic theory that provides a frame- work for organizing the industry into a comprehensive whole while maintaining enough flexibility to examine its unique characteristics.*
-

辅导课（5）：科研论文写作指导

专业课（6）：以游戏为载体的社会动机与影响研究

通过游戏分析社会科学：动机，玩家类型，存在感，效果。

- 第 6 周 *Social Science of games: Motivation, player types, presence, effects.*
结业致辞
-

辅导课（6）：科研论文写作指导

备注：以上课程时间安排，根据实际情况，可能会略有调整。



往期研究项目示例

Musical Goals, Graphical Lure and Narrative Drive: Visual Audio in Games

音乐计算机游戏及其奖励结构正在改变孤独和参与式的音乐制作方式

音乐游戏中的视觉效果往往会在音乐游戏中扮演重要的角色，游戏软件模拟中音乐技能的受限表现指向现实世界音乐技能的发展。在传统乐器教学中，学生通常需要花费大量的时间来完成一个乐器的学习，但是随着新媒体与社会的发展，一个新的视听音乐学习方法正在改变学生学习习惯。

让我们以现在最经典的 Guitar Hero（乐器英雄）为例：

在节奏游戏中，音乐和视觉效果之间会发生角色转换。随着音乐成为游戏中的驱动力，许多视觉效果都变得更具有表现力，而所有玩家的感官注意力都集中在“使音乐正确”上。就表演者而言，视觉效果在很大程度上成为功能辅助，可帮助演奏者预测下一个音符或下一个节拍。

随着这些游戏无处不在，艺术家们已经开始以其配件和美学为灵感。诸如 The Guitar Zeros 之类的乐队甚至已经将 Guitar Hero 控制器作为可行的音乐控制器带到了舞台上。他们只是用定制的软件替换了游戏引擎，从而使他们能够使用几乎标志性的塑料吉他演奏歌曲。

可以说，奖励是在无可挑剔的运动技能的方向上发现的，而这仅仅是音乐的机制。这些游戏不一定使我们在表达上更具音乐性，而是通过更加定量的奖励，也许可以激励人们在玩节奏动作游戏后探索更多音乐创作，如 Percival 等。请注意，节奏游戏可以为在音乐实践中进行技术练习提供模型，通过艰苦的重复练习来激励学生。他们指出，一般的音乐教育需要一些乐器的音频的接口，麦克风和鼓组控制器已经接近要求。由于在各个领域之间实现技术转换存在困难，尽管如此，“吉他英雄”在鼓励孩子们上音乐课方面很受欢迎。随着游戏开发者的实践，真正的乐器可以将可以作为控制界面（例如 Guitar Rising）。一旦音乐专业的学生发现真正的吉他要难一些，保留数据将是另一个需要长期研究的问题。

备注：以上研究项目仅为往期参考，本期实际研究项目将在开课后通知。