

淡江大學 100 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位藝術內容發展	授課 教師	謝朝鐘 Philip Shieh
	DIGITAL CONTENT DEVELOPMENT		
開課系級	藝術欣賞學門 A	開課 資料	必修 單學期 2學分
	TNUMB0A		
系所教育目標			
冀望藉由藝術各領域的知識為基礎，使學生對藝術文化及生活美學有更深的體驗，建立豐富的藝術鑑賞能力、培養深入的美學素養，達到讓藝術知能與生活結合。			
系所核心能力			
<p>A. 全球化的意識。</p> <p>B. 文化涵養能力。</p> <p>C. 創意與批判的思考能力。</p> <p>D. 美學與詮釋的能力。</p> <p>E. 終身學習與組織的能力。</p>			
課程簡介	數位內容包括數位遊戲、數位動畫、數位影音、行動應用、出版典藏、數位學習、內容軟體、網路服務等八大領域。本課程透過探究、討論、分析等活動，教學數位內容產業概況、管理方法及創作設計。		
	Digital content includes game, audio and video, mobile applications, publishing and archive, learning, content software and network service. The activities include exploring, discussion and analysis toward digital content industry, management and design of digital works.		

本課程教學目標與目標層級、系所核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系所核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「系所核心能力」。單項教學目標若對應「系所核心能力」有多項時，則可填列多項「系所核心能力」(例如：「系所核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系所核心能力
1	能評析數位內容作品及產品	to analyze digital content products	C5	AB
2	獲知數位內容的基本知識	to learn knowledge of digital content	C2	AB
3	獲知數位內容產業的趨勢	to learn trends of digital content industry	C3	B
4	能掌握數位內容產業創新策略	to explore innovative strategies of digital content industry	P4	CD
5	能設計數位藝術作品	learn to design works of digital arts	P6	CDE

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	能評析數位內容作品及產品	課堂講授、分組討論	出席率、報告
2	獲知數位內容的基本知識	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
3	獲知數位內容產業的趨勢	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
4	能掌握數位內容產業創新策略	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
5	能設計數位藝術作品	課堂講授、分組討論、參觀實習	出席率、報告、討論

本課程之設計與教學已融入下列本校基本素養與核心能力

淡江大學基本素養與核心能力	內涵說明
◇ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◇ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◇ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◇ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◇ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◇ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/09/05~ 100/09/11	數位藝術概說	
2	100/09/12~ 100/09/18	數位美術	
3	100/09/19~ 100/09/25	數位出版產業及技術	
4	100/09/26~ 100/10/02	數位典藏產業及技術	繳交知識概念圖
5	100/10/03~ 100/10/09	數位動畫概論	
6	100/10/10~ 100/10/16	數位動畫製作流程	
7	100/10/17~ 100/10/23	數位影音概論	
8	100/10/24~ 100/10/30	數位學習	繳交製作流程圖
9	100/10/31~ 100/11/06	期中考試週	
10	100/11/07~ 100/11/13	創作心智圖設計	
11	100/11/14~ 100/11/20	數位藝術創作心智圖設計	
12	100/11/21~ 100/11/27	數位藝術創作心智圖設計	繳交創作心智圖

13	100/11/28~ 100/12/04	發表	
14	100/12/05~ 100/12/11	發表	
15	100/12/12~ 100/12/18	數位動畫腳本設計	上傳企劃書
16	100/12/19~ 100/12/25	數位遊戲腳本設計	企劃競賽評選
17	100/12/26~ 101/01/01	數位藝術評論	頒獎
18	101/01/02~ 101/01/08	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍	經濟部 (2004) 全球數位內容產業發展趨勢 經濟部 (2004) 我國數位內容產業環境發展重要議題 王濬 (2006) 臺灣數位出版產業發展報告 呂敦偉 (2005) 美國電腦動畫產業之研究 林奇賢 (2006) 角色扮演模擬遊戲之設計與其在教育應用上的意義 Skelton (2010) Game Design Document Outline 經濟部 (2004) 遊戲產業技術發展趨勢與需求 經濟部 (2004) 台灣遊戲軟體廠商成功發展模式分析 吳亞馨 (2003) 線上遊戲玩家網路倫理認知類型之研究		
批改作業 篇數	4 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆平時考成績：10.0 % ◆期中考成績：40.0 % ◆期末考成績：40.0 % ◆作業成績： % ◆其他〈發表〉：10.0 %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。		