

淡江大學 100 學年度第 2 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		
學 門 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。			
通 識 學 門 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、通識學門核心能力相關性

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」、「通識學門核心能力」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其「通識學門核心能力」。單項教學目標若對應「通識學門核心能力」有多項時，則可填列多項「通識學門核心能力」。(例如：「通識學門核心能力」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	通識學門核心能力
1	能評析數位內容作品及產品	to analyze digital content products	C5	AB

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	能評析數位內容作品及產品	講述、討論、賞析、實作、問題解決	實作、報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級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	101/02/13~ 101/02/19	國際數位內容產業概況及未來趨勢	
2	101/02/20~ 101/02/26	國內數位內容產業概況	
3	101/02/27~ 101/03/04	數位內容產業環境	
4	101/03/05~ 101/03/11	數位出版產業及技術	繳交知識概念圖
5	101/03/12~ 101/03/18	數位典藏產業及技術	
6	101/03/19~ 101/03/25	數位動畫產業	
7	101/03/26~ 101/04/01	數位影音	繳交製作流程圖
8	101/04/02~ 101/04/08	數位學習產業	
9	101/04/09~ 101/04/15	數位教學設計	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考試週	
11	101/04/23~ 101/04/29	數位遊戲流程設計	
12	101/04/30~ 101/05/06		

13	101/05/07~ 101/05/13	數位遊戲腳本設計	
14	101/05/14~ 101/05/20		
15	101/05/21~ 101/05/27	數位遊戲產業趨勢	繳交設計文件並分組報告
16	101/05/28~ 101/06/03	數位遊戲與社會文化	
17	101/06/04~ 101/06/10		
18	101/06/11~ 101/06/17	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 Rouse III (2000) Game Design: Theory And Practice	
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		◆出席率： 10.0 %    ◆平時評量：20.0 %    ◆期中評量：40.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈分組報告〉：10.0 %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a> 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 <b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>	