

淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位藝術概論	授課 教師	謝朝鐘 PHILIP SHIEH
	INTRODUCTION TO DIGITAL ARTS		
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			
A. 全球化的意識。 B. 文化涵養能力。 C. 創意與批判的思考能力。 D. 美學與詮釋的能力。 E. 終身學習與組織的能力。			
課程簡介	數位藝術包含數位出版、數位典藏、數位美術、數位動畫、數位音樂、數位遊戲等。本課程透過欣賞、評論、分析、探究、設計等活動，教學數位藝術的內涵，並學習創造、設計數位藝術作品。		
	Digital arts includes publishing, archive, visual arts, animation, music and game. Activities include appreciation, criticism, analysis, exploring, and designing of digital arts.		

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	能欣賞數位藝術作品	to appreciate works of digital arts	C5	AB
2	獲知數位藝術的基本知識	to learn knowledge of digital arts	C2	AB
3	能瞭解數位藝術產業的趨勢	to learn trend of digital arts industry	A4	BC
4	能設計數位藝術作品	learn to design works of digital arts	P6	CD

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	能欣賞數位藝術作品	講述、賞析	上課表現
2	獲知數位藝術的基本知識	講述、賞析	報告、上課表現
3	能瞭解數位藝術產業的趨勢	討論、實作	實作、報告
4	能設計數位藝術作品	賞析、模擬、實作	實作、報告

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	數位藝術概說	
2	101/02/20~ 101/02/26	數位美術評論方法論	
3	101/02/27~ 101/03/04	數位出版產業及技術	
4	101/03/05~ 101/03/11	數位典藏產業及技術	繳交知識概念圖
5	101/03/12~ 101/03/18	數位動畫產業	
6	101/03/19~ 101/03/25	數位動畫評析	
7	101/03/26~ 101/04/01	數位影音概論	繳交製作流程圖
8	101/04/02~ 101/04/08	數位學習	
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	數位遊戲角本設計	完成創作心智圖
14	101/05/14~ 101/05/20		
15	101/05/21~ 101/05/27	數位遊戲產業趨勢	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		上傳設計文件
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		陳永賢 (2008) 什麼是數位藝術？ 林珮淳 (2009) 新媒體藝術的發展脈絡 林佩儒 (2008) 知識經濟時代的興起—探討數位音樂產業服務創新的趨勢 呂敦偉 (2005) 美國電腦動畫產業之研究 吳亞馨 (2003) 線上遊戲玩家網路倫理認知類型之研究 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： 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。 ※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。	