

淡江大學 101 學年度第 1 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。			
校 級 基 本 素 養			
<p>A. 全球視野。</p> <p>B. 洞悉未來。</p> <p>C. 資訊運用。</p> <p>D. 品德倫理。</p> <p>E. 獨立思考。</p> <p>F. 樂活健康。</p> <p>G. 團隊合作。</p> <p>H. 美學涵養。</p>			
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、校級基本素養相關性

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」、「校級基本素養」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「校級基本素養」。單項教學目標若對應「校級基本素養」有多項時，則可填列多項「校級基本素養」。(例如: 「校級基本素養」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	校級基本素養
1	能欣賞數位藝術作品	to appreciate works of digital arts	A5	ABCEGH
2	獲知數位藝術的基本知識	to learn knowledge of digital arts	C4	ABCEGH
3	能瞭解數位藝術產業的趨勢	to learn trend of digital arts industry	A4	ABCEGH
4	能設計數位藝術作品	learn to design works of digital arts	P6	ABCEGH

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、討論、問題解決	報告、上課表現、上網討論
2	獲知數位藝術的基本知識	講述、討論、問題解決	報告、上課表現、上網討論
3	能瞭解數位藝術產業的趨勢	講述	報告、上課表現、上
4	能設計數位藝術作品	講述、討論、實作	實作、報告、上網討論

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/09/10~ 101/09/16	數位多媒體	加入FB優質媒體社團
2	101/09/17~ 101/09/23	圖形語言	
3	101/09/24~ 101/09/30	漫畫理論與實際	

4	101/10/01~ 101/10/07	動畫理論與實際	
5	101/10/08~ 101/10/14	數位內容	加入FB優質知識社團
6	101/10/15~ 101/10/21	數位出版	FB優質媒體社團關閉
7	101/10/22~ 101/10/28	網頁設計	
8	101/10/29~ 101/11/04	社群網站	
9	101/11/05~ 101/11/11	數位學習	加入FB優質學習社團
10	101/11/12~ 101/11/18	期中考試週	
11	101/11/19~ 101/11/25	數位學習理論與實際	FB優質知識社團關閉
12	101/11/26~ 101/12/02	數位學習機構	
13	101/12/03~ 101/12/09	數位教材製作	
14	101/12/10~ 101/12/16	數位遊戲	加入FB優質電玩社團
15	101/12/17~ 101/12/23	電玩的要素	FB優質學習社團關閉
16	101/12/24~ 101/12/30	人工智慧	
17	101/12/31~ 102/01/06	電玩設計	
18	102/01/07~ 102/01/13	期末考試週	
修課應 注意事項	Facebook 社團回應四個社群各二至三次。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍	Rouse III (2000) Game Design: Theory and Practice Vaknin (2009) Digital Content and Web Technologies Davidson (2009) The Future of Learning Institutions in a Digital Age Gupta (1997) Visual-Style Variation as a Narrative Device in Animated Production		
批改作業 篇數	8 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： 20.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量： % ◆期末評量： % ◆其他〈上網討論〉：80.0 %		

備考	<p>「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。</p> <p>※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。</p>
----	---