

淡江大學 101 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	創意數位媒體實務 (二)	授課 教師	賴惠如 HUI-JU LAI
	PRACTICUM OF CREATIVE DIGITAL MEDIA (II)		
開課系級	資傳三A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB3A		
系 (所) 教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。</p> <p>四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。</p> <p>五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。</p> <p>六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理知識。</p> <p>B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。</p> <p>D. 能善用美學知識並激發自我創意。</p> <p>E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。</p>			
課程簡介	本課程主要理念為學以致用，讓學生藉由承接校內外數位媒體設計相關專案及參加國內外競賽，讓學生從中獲得實務經驗與團隊合作能力的培養。		
	By undertaking internal and external digital media design-related projects and participation in competitions, students will derive practical experience and teamwork abilities.		

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其「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	訓練學生能將理論應用於實務數位媒體設計專案	The theory is applied in practice digital media design.	C3	ABC
2	培養學生作品賞析的能力	Cultivate the analysis ability through watching art works.	C4	B
3	激發學生數位媒體設計創意	Stimulate creative ideas of students by working digital media design projects.	C6	D
4	藉由執行專案與參加比賽培養學生團隊合作的能力	Students can develop communication and cooperation in team work.	A4	EF
5	讓學生知曉專業倫理與道德	Students can understand professional ethics and social responsibility.	A5	F

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	訓練學生能將理論應用於實務數位媒體設計專案	討論、實作	實作、報告
2	培養學生作品賞析的能力	講述、討論	報告
3	激發學生數位媒體設計創意	講述、討論	實作、報告
4	藉由執行專案與參加比賽培養學生團隊合作的能力	討論、實作	實作、報告
5	讓學生知曉專業倫理與道德	講述、討論、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

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	
◇ 洞悉未來	
◇ 資訊運用	
◇ 品德倫理	
◇ 獨立思考	
◇ 樂活健康	
◇ 團隊合作	
◇ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	102/02/18~ 102/02/24	課程安排說明、推選授證總召、推選媒體品牌行銷總召	繳交個人學習計畫表
2	102/02/25~ 102/03/03	期中比賽提案(比賽簡介、進度規劃與分工、歷年得獎作品比較與分析、初步構想提案三個)	
3	102/03/04~ 102/03/10	工作坊(一)、授證提案	
4	102/03/11~ 102/03/17	工作坊(二)、比賽討論-40%	
5	102/03/18~ 102/03/24	工作坊(三)、授證定案-企劃書定案	
6	102/03/25~ 102/03/31	比賽討論-60%、授證主視覺提案、媒體品牌行銷提案	
7	102/04/01~ 102/04/07	教學行政觀摩(放假)	
8	102/04/08~ 102/04/14	大班讀書會分享(一)、比賽討論-90%、授證主視覺定案、媒體品牌行銷定案	
9	102/04/15~ 102/04/21	期中比賽成果發表	
10	102/04/22~ 102/04/28	期中考試週	
11	102/04/29~ 102/05/05	期末比賽提案(比賽簡介、進度規劃與分工、歷年得獎作品比較與分析、初步構想提案三個)	
12	102/05/06~ 102/05/12	媒體品牌行銷進度討論-50%、授證進度討論-50%	

13	102/05/13~ 102/05/19	比賽討論-50%	
14	102/05/20~ 102/05/26	校外教學	
15	102/05/27~ 102/06/02	大班讀書會分享(二)、比賽討論-90%、媒體品牌行銷進度討論-80%、授證進度討論-80%	
16	102/06/03~ 102/06/09	期末比賽成果發表	
17	102/06/10~ 102/06/16	授證排練與成果驗收、媒體品牌行銷成果驗收	6/15(六)授證典禮
18	102/06/17~ 102/06/23	期末考試週	
修課應 注意事項	缺席三次(不含公假、病假、喪假、產假)一律被當。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍			
批改作業 篇數	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： % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈寒假作業、學習成效、讀書會各10%〉：30.0 %		
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。		