

淡江大學 101 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 B	開課 資料	必修 單學期 2 學分
	TNUMB0B		
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、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	能評析數位內容作品及產品	to analyze digital content products	C5	ABCEG
2	獲知數位內容的基本知識	to learn knowledge of digital content	C2	ABCEG
3	獲知數位內容產業的趨勢	content industry	C3	ABCEG
4	能掌握數位內容產業創新策略	to explore innovative strategies of digital content industry	P4	ABCEG
5	能設計數位藝術作品	learn to design works of digital arts	P6	ABCEG

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、上網討論	報告
2	獲知數位內容的基本知識	講述、討論、賞析	報告、上課表現、上網討論
3	獲知數位內容產業的趨勢	講述、討論	報告、上課表現、上網討論
4	能掌握數位內容產業創新策略	講述、討論	報告、上課表現、上網討論
5	能設計數位藝術作品	講述、討論	報告、上課表現、上網討論

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	102/02/18~ 102/02/24	數位多媒體	加入FB優質媒體社團

2	102/02/25~ 102/03/03	圖形語言	
3	102/03/04~ 102/03/10	漫畫理論與實際	
4	102/03/11~ 102/03/17	數位內容	加入FB優質知識社團
5	102/03/18~ 102/03/24	數位出版	FB優質媒體社團關閉
6	102/03/25~ 102/03/31	網頁設計	
7	102/04/01~ 102/04/07	社群網站	
8	102/04/08~ 102/04/14	數位學習	加入FB優質學習社團
9	102/04/15~ 102/04/21	數位學習理論與實際	FB優質知識社團關閉
10	102/04/22~ 102/04/28	期中考試週	
11	102/04/29~ 102/05/05	數位學習機構	
12	102/05/06~ 102/05/12	數位教材製作	
13	102/05/13~ 102/05/19	數位遊戲	加入FB優質電玩社團
14	102/05/20~ 102/05/26	電玩概念	
15	102/05/27~ 102/06/02	電玩設計	
16	102/06/03~ 102/06/09	人工智慧	
17	102/06/10~ 102/06/16	人工智慧	
18	102/06/17~ 102/06/23	期末考試週	
修課應 注意事項	Facebook 社團回應四個社群各二篇以上。		
教學設備	(無)		
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： 30.0 %   ◆平時評量：70.0 %   ◆期中評量：        % ◆期末評量：        % ◆其他〈 〉：        %
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>