

淡江大學 102 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 C	開課 資料	必修 單學期 2學分
	TNUMB0C		
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. 資訊運用。</p> <p>C. 洞悉未來。</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、賞析	報告
2	獲知數位藝術的基本知識	講述、討論	報告
3	能瞭解數位藝術產業的趨勢	講述、討論	報告
4	能設計數位藝術作品	講述、討論、實作	報告

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	102/09/16~ 102/09/22	數位多媒體	加入FB優質媒體社團
2	102/09/23~ 102/09/29	圖形語言	
3	102/09/30~ 102/10/06	漫畫理論與實際	
4	102/10/07~ 102/10/13	動畫理論與實際	

5	102/10/14~ 102/10/20	數位內容	加入FB優質知識社團
6	102/10/21~ 102/10/27	數位出版	
7	102/10/28~ 102/11/03	網頁設計	
8	102/11/04~ 102/11/10	社群網站	
9	102/11/11~ 102/11/17	數位學習	加入FB優質學習社團
10	102/11/18~ 102/11/24	期中考試週	
11	102/11/25~ 102/12/01	數位學習理論與實際	
12	102/12/02~ 102/12/08	數位學習機構	
13	102/12/09~ 102/12/15	數位教材製作	
14	102/12/16~ 102/12/22	數位遊戲	加入FB優質電玩社團
15	102/12/23~ 102/12/29	電玩的要素	
16	102/12/30~ 103/01/05	電玩設計	
17	103/01/06~ 103/01/12	人工智慧	
18	103/01/13~ 103/01/19	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	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： 30.0 %   ◆平時評量：70.0 %   ◆期中評量：       % ◆期末評量：       % ◆其他〈 〉：       %		

備考	<p>「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/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a>〉業務連結「教師教學計畫表上傳下載」進入。</p> <p><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></p>
----	---