

淡江大學 102 學年度第 1 學期課程教學計畫表

| | | | |
|---|---|----------|----------------------|
| 課程名稱 | 數位媒體藝術理論 | 授課 教師 | 孫蒨鈺 SUN, CHIEN-YU |
| | DIGITAL MEDIA ARTS | | |
| 開課系級 | 資傳一碩士班 A | 開課 資料 | 選修 單學期 3學分 |
| | TAIXM1A | | |
| 系（所）教育目標 | | | |
| <p>一、精研專業知識：教導資訊傳播進階理論與應用，以培養學生專業的知識理解、分析和詮釋能力。</p> <p>二、強化研究能力：教導執行研究的方法與訓練深度敏銳的思考力，以培養學生發現問題、定義問題與研究問題的能力。</p> <p>三、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. 能應用資訊傳播學理。</p> <p>B. 能嫻熟資訊意義的分析與詮釋。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播知識發展趨勢。</p> <p>D. 能企劃整合資訊傳播網路服務與應用。</p> <p>E. 能獨立思考與論述。</p> | | | |
| 課程簡介 | <p>本堂課將透過導讀、案例分析與創作演練的方式，了解數位媒體藝術的形式與發展。</p> | | |
| | <p>This course focuses on knowing the artistic forms and the development of digital arts through readings, case study and practice.</p> | | |

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 | 學生能理解數位媒體藝術領域的創作概念 | Students can comprehend the concept of digital art. | C2 | B |
| 2 | 學生能解讀和詮釋視覺符碼的意義 | Students can interpret the meaning of visual imagery. | C4 | E |

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 | 學生能理解數位媒體藝術領域的創作概念 | 講述、討論、賞析、實作、參訪 | 實作、報告、上課表現 |
| 2 | 學生能解讀和詮釋視覺符碼的意義 | 講述、討論、賞析、實作、參訪 | 實作、報告、上課表現 |
| | | | |

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 | 培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。 |
| ◇ 資訊運用 | 熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。 |
| ◇ 洞悉未來 | 瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。 |
| ◇ 品德倫理 | 了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。 |
| ◇ 獨立思考 | 鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。 |
| ◇ 樂活健康 | 注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。 |
| ◇ 團隊合作 | 體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。 |
| ◇ 美學涵養 | 培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。 |

授課進度表

| 週次 | 日期起訖 | 內容 (Subject/Topics) | 備註 |
|----|-------------------------|---------------------|----|
| 1 | 102/09/16~ 102/09/22 | 課程介紹 | |
| 2 | 102/09/23~ 102/09/29 | 藝術與科技時代的關係 | |
| 3 | 102/09/30~ 102/10/06 | 數位藝術緣起定義 | |
| 4 | 102/10/07~ 102/10/13 | 數位藝術案例討論 | |
| 5 | 102/10/14~ 102/10/20 | 數位藝術的樣貌—電腦軟體, 影像藝術 | |
| 6 | 102/10/21~ 102/10/27 | 數位藝術的種類—網路藝術與傳播關係 | |
| 7 | 102/10/28~ 102/11/03 | 校外教學-台北藝術中心/台灣錄像藝術展 | |
| 8 | 102/11/04~ 102/11/10 | 動態影音藝術與錄影藝術 | |
| 9 | 102/11/11~ 102/11/17 | 動態影音藝術與錄影藝術 | |
| 10 | 102/11/18~ 102/11/24 | 作品討論 | |
| 11 | 102/11/25~ 102/12/01 | 數位藝術的樣貌—電腦軟體, 軟體藝術 | |
| 12 | 102/12/02~ 102/12/08 | 數位藝術的種類—網路藝術與傳播關係 | |

| | | | |
|--------------|-------------------------|---|--|
| 13 | 102/12/09~ 102/12/15 | 作品討論 | |
| 14 | 102/12/16~ 102/12/22 | 數位藝術與裝置場域概念 | |
| 15 | 102/12/23~ 102/12/29 | 數位藝術與裝置場域概念 | |
| 16 | 102/12/30~ 103/01/05 | 校外教學-台北市立美術館/迫聲音-音像裝置展FACEBOOK | |
| 17 | 103/01/06~ 103/01/12 | 作品討論 | |
| 18 | 103/01/13~ 103/01/19 | 總結 | |
| 修課應 注意事項 | | | |
| 教學設備 | | 電腦、投影機 | |
| 教材課本 | | 數位美學·葉謹睿著·藝術家出版社 Digital Art (World of Art) (Paperback) by Christiane Paul (Author) | |
| 參考書籍 | | | |
| 批改作業 篇數 | | 6 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〈作業〉：80.0 % | |
| 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/CS/main.php 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」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。 | |