

淡江大學 102 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. 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 | 能評析數位內容作品及產品 | to analyze digital content products | A5 | EFGH |
| 2 | 獲知數位內容的基本知識 | to learn knowledge of digital content | C2 | EFGH |
| 3 | 獲知數位內容產業的趨勢 | to learn trends of digital content industry | C3 | EFGH |
| 4 | 能掌握數位內容產業創新策略 | to explore innovative strategies of digital content industry | P4 | EFGH |
| 5 | 能設計數位藝術作品 | learn to design works of digital arts | P6 | EFGH |

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

授課進度表

| 週次 | 日期起訖 | 內容 (Subject/Topics) | 備註 |
|----|-------------------------|---------------------|--------------------|
| 1 | 103/02/17~ 103/02/23 | 數位多媒體 | 加入Facebook「優質數媒」社團 |
| 2 | 103/02/24~ 103/03/02 | 新媒體 | |

| | | | |
|----------|-------------------------|--|------------------------------|
| 3 | 103/03/03~ 103/03/09 | 數位影視 | |
| 4 | 103/03/10~ 103/03/16 | 互動媒體 | 上傳一篇報告 |
| 5 | 103/03/17~ 103/03/23 | 藝術管理：表演藝術 | 加入 Facebook 「淡江大學藝術管理學分學程」社團 |
| 6 | 103/03/24~ 103/03/30 | 藝術管理：視覺藝術 | |
| 7 | 103/03/31~ 103/04/06 | 藝術管理：文化旅遊 | |
| 8 | 103/04/07~ 103/04/13 | 藝術管理：社群經營 | 上傳一篇報告 |
| 9 | 103/04/14~ 103/04/20 | 數位藝術：運算藝術 | 加入 Facebook 「優質數藝」社團 |
| 10 | 103/04/21~ 103/04/27 | 期中考試週 | |
| 11 | 103/04/28~ 103/05/04 | 數位藝術：電腦藝術 | |
| 12 | 103/05/05~ 103/05/11 | 數位藝術：互動藝術 | |
| 13 | 103/05/12~ 103/05/18 | 數位藝術：電子藝術 | 上傳一篇報告 |
| 14 | 103/05/19~ 103/05/25 | 數位內容：社群網站 | 加入 Facebook 「優質社群」社團 |
| 15 | 103/05/26~ 103/06/01 | | 設計自己的社團 |
| 16 | 103/06/02~ 103/06/08 | 數位內容：網站設計 | |
| 17 | 103/06/09~ 103/06/15 | | |
| 18 | 103/06/16~ 103/06/22 | 期末考試週 | |
| 修課應注意事項 | | | |
| 教學設備 | | 電腦、投影機 | |
| 教材課本 | | | |
| 參考書籍 | | 社團及網站資料 | |
| 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： 28.0 % ◆平時評量：72.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量： % ◆其他〈 〉： % | |

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。