

淡江大學 106 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位藝術與人機互動	授課 教師	賴惠如 HUI-JU LAI
	DIGITAL ARTS AND INTERFACE DESIGN		
開課系級	共同科—文 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
系（所）教育目標			
<p>一、培養學生成為具人文關懷與科學精神之知識份子。</p> <p>二、培養知識管理與文化創意之人才。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 文創產業知識的應用能力。</p> <p>B. 語文表達能力。</p> <p>C. 歷史詮釋能力。</p> <p>D. 文獻解讀能力。</p> <p>E. 媒體傳播應用能力。</p> <p>F. 美學鑑賞與應用能力。</p> <p>G. 創意思考能力。</p>			
課程簡介	<p>由科技的演進與數位藝術發展的關係，介紹數位藝術創作的類型、代表藝術家與作品、人機互動科技的應用與趨勢，期藉由作品的觀摩和欣賞，培養學生的藝術涵養並激發創作與互動創意企劃的興趣。</p>		
	<p>The main purpose of this course is to cultivate art sense and stimulate the interest of art creation through the introduction of digital art. The curriculum content contains to introduce the relation between technology and digital art, various types of digital art, and representative artists and works.</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	瞭解科技與數位藝術發展的關係	Introduction of Technology and Digital Art	C2	C
2	藉由認識數位藝術的類型、藝術家與作品，以增進學生的藝術知識與涵養。	By understanding the type of digital art, artists and works, students will get knowledge and aesthetics of art.	C2	F
3	藉由企畫與腦力激盪，發揮學生的創造力。	Inspire creativity of students through planning and brainstorming.	C6	AG

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	瞭解科技與數位藝術發展的關係	講述、賞析	報告
2	藉由認識數位藝術的類型、藝術家與作品，以增進學生的藝術知識與涵養。	講述、賞析、參訪	報告
3	藉由企畫與腦力激盪，發揮學生的創造力。	討論	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	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	106/09/18~ 106/09/24	課程介紹	
2	106/09/25~ 106/10/01	藝術概論	
3	106/10/02~ 106/10/08	數位藝術的定義與科技發展	
4	106/10/09~ 106/10/15	錄像藝術	
5	106/10/16~ 106/10/22	動態影音藝術	公布期中作業
6	106/10/23~ 106/10/29	校外教學調課至10/28關渡美術館	
7	106/10/30~ 106/11/05	網路藝術(專題演講)	
8	106/11/06~ 106/11/12	期中報告發表(一)	分組, 上台報告, 上傳檔案
9	106/11/13~ 106/11/19	期中報告發表(二)	分組, 上台報告, 上傳檔案
10	106/11/20~ 106/11/26	期中考試週	
11	106/11/27~ 106/12/03	人機互動概論	
12	106/12/04~ 106/12/10	人機互動藝術	

13	106/12/11~ 106/12/17	暫定校外教學(二)調課至週末(互動藝術相關展覽)	
14	106/12/18~ 106/12/24	數位藝術的發展與應用	公布期末作業
15	106/12/25~ 106/12/31	互動設計的商業應用(專題演講)	上傳二場校外教學心得報告, 個人
16	107/01/01~ 107/01/07	期末報告發表(一)	分組, 上台報告, 繳交光碟, 書面報告
17	107/01/08~ 107/01/14	期末報告發表(二)	分組, 上台報告, 繳交光碟, 書面報告
18	107/01/15~ 107/01/21	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>1.與課程相關訊息、範例等資料會公布在Moodle平台, 請定時查閱。 2.作業請依規定上傳至Moodle平台指定目錄。 3.除公假、喪假、病假、婚假、產假外, 缺課三次即扣考, 本學期成績一律不及格。 4.遲到一次扣學期總成績一分, 曠課一次扣學期總成績三分。 5.請假務必出示假單以茲證明。 6.期中作業、期末作業無重補交之機會, 未依規定繳交, 成績以零分計算。 7.二次校外教學依當期展覽時間而定, 進行調課至週末時段以安排團體導覽活動, 未能參加之同學請在展期內自行前往觀展。 8.分組作業若發生成員不負責任或爭議狀況, 請提早告知老師進行協調。</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍	數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術 / 葉謹睿 / 藝術家 / ISBN:9867487672 錄像藝術啓示錄 / 陳永賢 / 藝術家 / ISBN:9789862820049 互動設計概論 / 葉謹睿 / 藝術家 / ISBN:9789862820018 網路藝術 / 鄭月秀 / 藝術家 / ISBN:9789867034595		
批改作業 篇數	2 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： % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：50.0 % ◆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。		