

淡江大學 109 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	共同科一文A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
系（所）教育目標			
一、培養學生成為具人本關懷與科學精神之知識份子。 二、培養知識管理與文化創意之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
F. 美學鑑賞與應用能力。(比重：50.00) G. 創意思考能力。(比重：50.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：30.00) 8. 美學涵養。(比重：70.00)			
課程簡介	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。		
	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.		
本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應			
將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。			
序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	

1	瞭解科技與數位藝術發展的關係			Introduction of Technology and Digital Art	
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.	
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.	
教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式					
序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	F	1	講述、討論、發表	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
2	認知	F	8	講述、討論、發表	作業、報告(含口頭、書面)
3	認知	G	8	講述、討論、發表	作業、報告(含口頭、書面)
授 課 進 度 表					
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)			備註
1	109/09/14~109/09/20	課程介紹			
2	109/09/21~109/09/27	藝術與設計			
3	109/09/28~109/10/04	中秋節 (Class Off)			
4	109/10/05~109/10/11	數位藝術的定義與科技發展			
5	109/10/12~109/10/18	校外教學調課			
6	109/10/19~109/10/25	錄像與動態影音藝術			
7	109/10/26~109/11/01	校外教學調課			
8	109/11/02~109/11/08	網路藝術			
9	109/11/09~109/11/15	期中報告發表			分組，上台報告，上傳檔案
10	109/11/16~109/11/22	期中考試週			
11	109/11/23~109/11/29	人機互動概論、人機互動藝術			
12	109/11/30~109/12/06	數位藝術創意企劃			
13	109/12/07~109/12/13	數位藝術於業界之發展應用(一)			
14	109/12/14~109/12/20	數位藝術於業界之發展應用(二)			

15	109/12/21~ 109/12/27	數位藝術的發展與應用	
16	109/12/28~ 110/01/03	期末報告發表(一)	分組, 上台報告, 繳交 光碟, 書面報告
17	110/01/04~ 110/01/10	期末報告發表(二)	分組, 上台報告, 繳交 光碟, 書面報告
18	110/01/11~ 110/01/17	期末考試週	
修課應 注意事項	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。		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	自編		
參考文獻	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： % ◆期末評量：80.0 % ◆其他〈 〉： %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」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。		