

淡江大學 110 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	創意數位基因	授課 教師	楊基發 CHI-FA YANG
	CREATIVE DIGITAL GENES		
開課系級	共同科—文 B	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TGAXB0B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（所）教育目標			
<p>一、培養學生成為具人本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>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 文創產業知識的應用能力。(比重：20.00)</p> <p>F. 美學鑑賞與應用能力。(比重：20.00)</p> <p>G. 創意思考能力。(比重：60.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：50.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：50.00)</p>			
課程簡介	<p>·課程所安排的講述與功課等內容，主要是以人文學養和藝術欣賞之本質學理為蘊涵，而形成總的探索方向。課程之教學方式是以欣賞為先，以及實務為輔的知行並置之形式進行。意指在課堂上的學習與課堂後之課業，皆會兼備著有學理講述、文獻探討、作品賞析和創作實務，以及理念敘述之認知學習表現。</p>		
	<p>·The content of the narration and homework arranged in the course is mainly based on the essence of humanities and art appreciation, and forms the general direction of exploration. The teaching method of the course is conducted in the form of juxtaposition of knowledge and action with appreciation first and practice supplemented. It means that both the study in the classroom and the work after the classroom will be combined with the cognitive learning performance of academic narration, literature exploration, work appreciation and creative practice, and conceptual narration.</p>		

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	課程的核心理念是期許藉由主題學能薰陶成長，可以有助益於此範疇之才藝形塑。課程內容有創意設計藝術的史觀與美學心理、攝影的自我人像與日常事物、繪畫的歷史文學與夢境意識、設計的書籍封面與廣告行銷，以及文化創意的產品與店鋪等概念敘述主題應用。	The content of the course includes the historical view and aesthetic psychology of creative design art, the self-portrait and daily things of photography, the historical literature and dream consciousness of painting, the design of book cover and advertising marketing, and the cultural creativity Concepts such as products and stores describe the theme application.

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	AFG	13	講述、討論、發表、實作、體驗、模擬	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	111/02/21~ 111/02/25	課程說明	
2	111/02/28~ 111/03/04	課程說明 創意設計藝術的史觀與美學心理之概念敘述	
3	111/03/07~ 111/03/11	攝影創意基因01：自我人像攝影、人物人像攝影 同學工具準備：數位相機、可拍照之工具 講義01：攝影創意 說明作業一：攝影創作	
4	111/03/14~ 111/03/18	攝影創意基因02：環境風景攝影、日常事物攝影 同學工具準備：數位相機、可拍照之工具 講義02：美學01 說明作業一：攝影創作	
5	111/03/21~ 111/03/25	賞析作業一：攝影創作	
6	111/03/28~ 111/04/01	繪畫創意基因01：歷史文學繪畫、神話寓言繪畫 同學工具準備：彩色鉛筆、可彩色描繪之工具 講義03：繪畫創意 說明作業二：繪畫創作	
7	111/04/04~ 111/04/08	教學行政觀摩週,無課程安排.	
8	111/04/11~ 111/04/15	繪畫創意基因02：夢境意識繪畫、引借演繹繪畫 同學工具準備：彩色鉛筆、可彩色描繪之工具 講義04：美學02 說明作業二：繪畫創作	

9	111/04/18~ 111/04/22	·賞析作業二：繪畫創作	
10	111/04/25~ 111/04/29	期中考試週	
11	111/05/02~ 111/05/06	·設計創意基因01：書籍封面設計、海報卡片設計·同學 工具準備：彩色鉛筆、可彩色描繪之工具·講義05：設 計創意·說明作業三：設計創作	
12	111/05/09~ 111/05/13	·設計創意基因02：數位生活設計、廣告行銷設計·同學 工具準備：彩色鉛筆、可彩色描繪之工具·講義06：美 學03·說明作業三：設計創作	
13	111/05/16~ 111/05/20	·賞析作業三：設計創作	
14	111/05/23~ 111/05/27	·文化創意基因01：文創產品創作、文創包裝創作·同學 工具準備：彩色鉛筆、可彩色描繪之工具·講義07：文 化創意·說明作業四：文創創作	
15	111/05/30~ 111/06/03	·文化創意基因02：文創店鋪創作、文創意象地圖創作 ·同學工具準備：彩色鉛筆、可彩色描繪之工具·講 義08：美學04·說明作業四：文創創作	
16	111/06/06~ 111/06/10	·賞析作業四：文創創作	
17	111/06/13~ 111/06/17	·講義09：數位生活-廣告行銷·確認學期之四項作業的 齊備	
18	111/06/20~ 111/06/24	期末考試週	
修課應 注意事項	<ul style="list-style-type: none"> ·因為課堂學習與作業練習之需要，請準備簡易妥適之攝影設備，例如數位相機，或其它可以便利使用於拍攝實務的工具。亦請備妥簡易合適的彩色畫筆，比如彩色鉛筆，或其它可以便利使用於色彩描繪之工具。 ·請確實依循作業說明之方式，親自企劃製作各項全新的作業與報告。 ·作業除了要呈現所應有之視覺效果外，亦必須是有好概念與好劇情的作品。 ·請清楚記載作業之各作品名稱，以及同學本人之系級、班別、學號與姓名等資料。 ·請親自出席於課堂，繳交作業並說明闡述之，禁止由他人代為繳交作業。 ·請準時繳交各項作業，若是遲一週才繳交，實扣該項成績30分計算。 ·若遲過一週而又未補繳交，則無需再行繳交，該項成績以零分作計算。 ·教學品質之必需，請具備學習的熱忱為佳，努力用功於課業之預習和複習，以及作業的準備。 ·學術嚴謹之必需，所有的課程、作業與報告皆應準時出席，以及參加和繳交。 ·學習專注之必需，請勿於課堂上使用3C設備，例如以手機、平板或遊戲機等，從事課程以外的事項。 ·教學形式、課程內容、功課作業與考核規範，將可能因教學實際情形之必需，而稍作調整。 		
教學設備	電腦、投影機、其它(麥克風,揚聲器)		
教科書與 教材			
參考文獻			

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： 20.0 % ◆平時評量：80.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量： % ◆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。