

淡江大學 1 1 1 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	創意數位媒體實務 (一)	授課 教師	賴惠如 HUI-JU LAI
	PRACTICUM OF CREATIVE DIGITAL MEDIA (I)		
開課系級	資傳三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB3P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG11 永續城市與社區		
系 ( 所 ) 教育 目 標			
<p>一、強化專業知識與倫理。</p> <p>二、訓練實務知能與技能。</p> <p>三、開發創意思維與潛能。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：10.00)</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：10.00)</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：35.00)</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。(比重：20.00)</p> <p>E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00)</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：20.00)</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：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：5.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：20.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：30.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：25.00)</p>			

課程簡介	本課需先參與大二下一整學期的資傳系實習媒體讀書會方能銜接，需有極強的媒體製作經驗和知識方能順利取得學分。本課程透過參加比賽來增進同學們的實務經驗與執行能力，在實戰中整合所學。本課程著重培養同學們的創意提案、團隊合作與新媒體素養。並透過規劃執行成果展覽來累積策展與活動行銷經驗。
	Students with strong skills in new media production are suitable to this course. This course encourages students to take parts in practical projects and contests in order to cultivate their creative-thinking, the spirit of cooperation, and the ability of making. It also induces students to actually host a final exhibition for increasing their experience of curation and marketing.

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	使學生能在執行專案中展現自己的創意與特點，規畫可行的方案並且能按計畫執行完成。	The main goals of this course include to make students bravely show their own creativity and personal characteristics in the practical projects and to let students know how to make doable plans and keep things on schedule.
2	培養同學們的邏輯、表達、批判思考與設計思考的重要心智模式(mindset)	Cultivate students' ability of design thinking and critical thinking.

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	技能	CDF	5678	講述、討論、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作
2	情意	ABE	1234	講述、討論、發表、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、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	111/09/05~ 111/09/11	中秋節 (Class off)	
2	111/09/12~ 111/09/18	課程介紹、媒體規定 (助教)、比賽與專案介紹、歷年成果展介紹 (助教)	

3	111/09/19~ 111/09/25	推測設計、雷射切割機教育訓練 (助教)	成果展主題與宣傳活動提案：含主視覺設計，以創意小組為一組
4	111/09/26~ 111/10/02	獎金獵人、參訪AI創智學院	成果展主題與宣傳活動定案：選出的主題與活動定案，交由各工作編組執行
5	111/10/03~ 111/10/09	推測設計、個人作品討論	成果展場規劃定案、共同創作區內容定案、各組展出內容定案、場佈模擬、設計印刷品
6	111/10/10~ 111/10/16	虛擬實境繪圖工作坊 (一) (二) 14:00-17:00、18:00-21:00六小時	
7	111/10/17~ 111/10/23	vTuber虛擬IP工作坊 (一) (二) 14:00-18:00四小時	
8	111/10/24~ 111/10/30	Class off (已調10/14晚上工作坊)	
9	111/10/31~ 111/11/06	成果展驗收進度(40%)	各組工作報告：活動行銷執行方式、主視覺完稿、各展區規劃模擬及展出內容製作進度
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	個人作品討論	成果展驗收進度(60%)
12	111/11/21~ 111/11/27	校外教學：企業參訪—愛迪斯科	
13	111/11/28~ 111/12/04	個人作品討論	成果展驗收進度(80%)
14	111/12/05~ 111/12/11	Class off (已調10/21工作坊)	邀請卡寄送
15	111/12/12~ 111/12/18	成果展驗收進度(100%)	
16	111/12/19~ 111/12/25	成果展與評分	12/19 (一) ~ 23 (五) 招生暨成果展 / 黑天鵝展示廳B區 12/17 (六) 9:00場佈 12/23 (五) 16:00撤場
17	111/12/26~ 112/01/01	個人作品審查	成果展檢討與慶功
18	112/01/02~ 112/01/08	期末考試週(本學期期末考試日期為:112/1/3-112/1/9)	
修課應 注意事項		出席 (按媒體手冊規定) 成果展主題與宣傳活動提案：10% 工作坊作業：20% 成果展參與度及成果：30% (參與度：組員由成果展分組組長評分，幹部由匯惠助教評分) 期末比賽和專案作品：30% 讀書會成績：10%	

教學設備	電腦、投影機
教科書與教材	
參考文獻	
批改作業篇數	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：            %   ◆期中評量：            % ◆期末評量：100.0 % ◆其他〈 〉：            %
備考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※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。</b>