

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	數位藝術與人機互動	授課 教師	陳柏年 CHEN PO NIEN
	DIGITAL ARTS AND INTERFACE DESIGN		
開課系級	共同科—文 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG8 尊嚴就業與經濟發展		
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：10.00)</p> <p>B. 語文表達能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 歷史詮釋能力。(比重：5.00)</p> <p>D. 文獻解讀能力。(比重：5.00)</p> <p>E. 媒體傳播應用能力。(比重：10.00)</p> <p>F. 美學鑑賞與應用能力。(比重：30.00)</p> <p>G. 創意思考能力。(比重：30.00)</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：10.00)</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：20.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：30.00)</p>			

課程簡介	本課程重點在於了解科技藝術和人機互動的應用與實踐，以導讀和案例分析的方式來了解科技藝術與人機互動的創意。
	The focus of this course is to understand the application and practice of technology art and human-computer interaction, and to understand the creativity of technology art and human-computer interaction through guided reading and case analysis.

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	能理解科技藝術與人機互動 能分析科技藝術與人機互動 能策劃科技藝術與人機互動	Able to understand technology art and human-computer interaction. Able to analyze technology art and human-computer interaction. Able to plan technology art and human-computer interaction.

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	ABCDEFGF	12345678	講述、討論、發表	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)、出席率

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	111/09/05~ 111/09/11	課程介紹 / 從藝術的演進談科技時代之美學涵養	
2	111/09/12~ 111/09/18	淺談科技藝術	
3	111/09/19~ 111/09/25	科技藝術的發展概括	
4	111/09/26~ 111/10/02	媒體藝術發展概括 - 錄像藝術	
5	111/10/03~ 111/10/09	媒體藝術發展概括 - 電視科技的發展	

6	111/10/10~ 111/10/16	影音科技與創作應用	
7	111/10/17~ 111/10/23	影音科技與創作應用	
8	111/10/24~ 111/10/30	期中報告 (兩週時間進行)	
9	111/10/31~ 111/11/06	期中報告 (兩週時間進行)	
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	人機介面	
12	111/11/21~ 111/11/27	人機介面、圖像在介面設計的意義	
13	111/11/28~ 111/12/04	圖像在介面設計的意義	
14	111/12/05~ 111/12/11	圖像使用者介面	
15	111/12/12~ 111/12/18	從數位時代了解設計思維	
16	111/12/19~ 111/12/25	期末報告 (兩週時間進行)	
17	111/12/26~ 112/01/01	期末報告 (兩週時間進行)	
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	<p>依據淡江大學學則第六章第三十八條規定：學生經核准請假而缺席者為缺課，未經請假或請假未准而缺席者為曠課，缺課及曠課之處理規定如下：</p> <p>(1)曠課一小時，作缺課二小時論。</p> <p>(2)學生對某一科目之缺課總時數達該科全學期授課時數三分之一（六週課程共12小時），經該科教師通知教務處後，則該科目學期成績以零分計算。</p> <p>提案報告時務必準時出席。</p>		
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	<p>◆出席率： % ◆平時評量： % ◆期中評量： %</p> <p>◆期末評量： %</p> <p>◆其他〈重視出席率和提案報告〉：100.0 %</p>		

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。