

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	創意未來設計專題	授課 教師	林佳潔 LIN, CHIA-CHIEH
	SEMINAR IN CREATIVE FUTURE DESIGN		
開課系級	資傳四 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TAIXB4P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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：5.00)</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00)</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：5.00)</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。(比重：50.00)</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：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：10.00)</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：5.00)</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：30.00)</p>			

課程簡介	《創意未來設計專題》課程將引領學生進入虛擬現實 (VR) 藝術與設計的前沿。透過VR設備, 學生將探索Open Brush軟體, 培養藝術創作技能; 進而利用VRoid平台塑造個人化虛擬替身, 並透過Cluster將其融入虛擬社群。此外, 課程將引導學生運用STYLY平台打造虛擬世界, 探索數位美學與互動設計。
	The "Creative Future Design Project" course introduces students to the forefront of Virtual Reality (VR) art and design. Through VR equipment, students explore the Open Brush software, cultivating artistic skills. They further personalize virtual avatars using the VRoid platform, integrating them into virtual communities via Cluster. Additionally, the course guides students in utilizing the STYLY platform to construct virtual worlds, exploring digital aesthetics and interactive design. Welcome students to embark on this unprecedented interdisciplinary journey of art and technology.

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	培養藝術創作技能, 包括繪畫、建模等。 掌握VR技術及相關軟體, 實現創作目標。 培養創意思維和解決問題能力。 學習分享、交流與合作。	Develop art creation skills like painting, modeling. Master VR tech & software to achieve creative goals. Cultivate creativity & problem-solving. Learn sharing, communication & collaboration.

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	ABCDEF	12345678	實作	實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	113/02/19~ 113/02/25	學期課程內容說明與分組	
2	113/02/26~ 113/03/03	228和平紀念日	
3	113/03/04~ 113/03/10	VR繪圖軟體Open Brush 基礎介面說明	
4	113/03/11~ 113/03/17	VR繪圖軟體Open Brush 光線與背景製作練習	

5	113/03/18~ 113/03/24	VR繪圖軟體Open Brush 導入與錄製軌道拍攝製作練習	
6	113/03/25~ 113/03/31	VR繪圖軟體Open Brush 創作草稿發想與執行製作	
7	113/04/01~ 113/04/07	VR繪圖軟體Open Brush 創作完稿設計	
8	113/04/08~ 113/04/14	VR繪圖軟體Open Brush 創作抽題演練挑戰	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	專題討論與執行製作/Open Brush作品精修	
11	113/04/29~ 113/05/05	VRoid 3D角色設計製作	
12	113/05/06~ 113/05/12	Cluster 介面基礎操作練習	
13	113/05/13~ 113/05/19	Unity 基礎操作講座	
14	113/05/20~ 113/05/26	STYLY 基礎練習	
15	113/05/27~ 113/06/02	畢業考試週	
16	113/06/03~ 113/06/09		
17	113/06/10~ 113/06/16		
18	113/06/17~ 113/06/23		
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域)		
特色教學 課程	專案實作課程 學習科技(如AR/VR等)融入實體課程		
課程 教授內容	程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動) A I 應用 XR應用		
修課應 注意事項	本課程學期無故缺席達三次即扣考		
教科書與 教材	自編教材:簡報 採用他人教材:影片		

參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆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。