

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位教材角色設計與應用	授課 教師	王怡萱 YIHU SAN WANG
	CHARACTER ANIMATION DESIGN AND APPLICATIONS		
開課系級	教科三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDTXB3P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系 ( 所 ) 教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：35.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：40.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：10.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：5.00)</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：30.00)</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：25.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			
課程簡介	<p>本課程將針對數位教材製作中的2D、3D角色設計進行實作教學，除軟體上機實務演練外，亦會針對將角色人物動畫融入數位教材製作之實務過程進行教學，同時，也預計透過邀請相關領域產業專家進行講座或辦理企業參訪等方式，提供學生與業界接軌經驗，期能透過此課程強化學生理論與實務兼具之能力，並能加快數位教材製作期程。</p>		

This course offers hands-on instruction in 2D and 3D character design for the creation of digital teaching materials. Alongside practical exercises using software, the curriculum includes teaching the process of seamlessly integrating character animation into the production of digital teaching materials. Industry experts in related fields are anticipated to be invited for lectures or company visits, providing students with valuable insights and industry connections. The course aims to enhance students' theoretical and practical skills, expediting the production of digital teaching materials.

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	培養能結合教學相關理論於數位學習教材製作與專案開發之人才。	Cultivate individuals capable of integrating teaching-related theories into the production of digital learning textbooks and project development.  Cultivate individuals capable of integrating teaching-related theories into the production of digital learning textbooks and project development.

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	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)、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	113/02/19~113/02/25	課程介紹與課程規劃說明、學習資料建檔與資源分享	
2	113/02/26~113/03/03	228 放假	
3	113/03/04~113/03/10	角色人物設計與應用、數位教材製作、軟體工具概述；軟體界面、內容管理員、畫面移動與物件、場景管理員	
4	113/03/11~113/03/17	角色設計：基本形態以及動畫製作流程	
5	113/03/18~113/03/24	角色設計：人物型態設計與製作	
6	113/03/25~113/03/31	角色設計：人物頭部、臉型及五官製作技巧	

7	113/04/01~ 113/04/07	春假	
8	113/04/08~ 113/04/14	角色設計:表情、各類肢體動作、行走、奔跑實務製作	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	校外教學: 企業參訪	
11	113/04/29~ 113/05/05	角色設計360度頭部製作、360度角色介紹	
12	113/05/06~ 113/05/12	角色數位教材作品企劃	
13	113/05/13~ 113/05/19	角色人物設計與動作捕捉設備實務1:設備安裝與連結	
14	113/05/20~ 113/05/26	角色人物設計與動作捕捉設備實務2:角色連動與設計	
15	113/05/27~ 113/06/02	角色設計: 套用脊椎範本製作角色動畫	
16	113/06/03~ 113/06/09	數位教材角色專題演練: 角色互動、數位教材內容設計	
17	113/06/10~ 113/06/16	期末考試週(本學期期末考試日期 為:113/6/11-113/6/17)	
18	113/06/17~ 113/06/23	教師彈性教學週(應安排學習活動如補救教學、專題學習或者其他教學內容, 不得放假)	
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		
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)		
修課應 注意事項	1. 每週按時完成作業, 並上傳至課程網站(作業專區) 2. 每週按時上傳個人學習日誌, 並上傳至課程網站(學習日誌) *上課鐘響15分鐘內未進教室者視為遲到, 點名時尚未進教室視為曠課, 不得補點名。 *學生請假須於上課前寄送請假通知, 並依學生請假規則辦理, 若未依規定辦理, 視為曠課 *請假手續, 須有學校正式假條請假 *曠課一次扣總分3分 *課程詳細規畫以第一周上課公告為主 *老師保留變更作業相目、作業內容及作業評分比例的權利 *本課程以教科系學生, 或輔/主修教科系者優先修習*		
教科書與 教材	自編教材:講義 採用他人教材:影片		

參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： 5.0 %   ◆平時評量：50.0 %   ◆期中評量：15.0 % ◆期末評量：15.0 % ◆其他〈學習日誌〉：15.0 %
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>