

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位藝術概論	授課 教師	謝朝鐘 PHILIP SHIEH
	INTRODUCTION TO DIGITAL ARTS		
開課系級	藝術欣賞學門A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TNUMB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG5 性別平等 SDG11 永續城市與社區		
系（所）教育目標			
冀望藉由藝術各領域的知識為基礎，使學生對藝術文化及生活美學有更深的體驗，建立豐富的藝術鑑賞能力、培養深入的美學素養，達到讓藝術知能與生活結合。			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：15.00) 2. 資訊運用。(比重：15.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：5.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：20.00) 8. 美學涵養。(比重：30.00)			
課程簡介	本課程透過欣賞、評論、分析、探究、設計等活動，教學數位藝術的內涵，並學習創造、設計數位藝術作品。數位藝術今日已與人工智慧完全結合，本課程傳授人工智慧最新的發展和應用，並傳授智慧財產權的觀念及法規。		
	This course teaches the connotation of digital art and learns to create and design digital art works through activities such as appreciation, criticism, analysis, exploration, and design. Digital art has been completely integrated with artificial intelligence today. This course teaches the latest developments and applications of artificial intelligence, as well as the concepts and regulations of intellectual property rights.		

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	獲知數位藝術的基本知識	to learn knowledge of digital arts
2	能欣賞數位藝術作品	to appreciate works of digital arts
3	獲知數位藝術科技產業的趨勢	to learn trends of digital arts technology and industry
4	教學如何製作簡報動畫	Learn to produce presentation animaiton

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		12345678	講述	作業
2	情意		12345678	討論、體驗	作業、討論(含課堂、線上)
3	技能		12345678	實作、模擬	報告(含口頭、書面)
4	情意		12345678	發表、實作	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	113/02/19~ 113/02/25	影片原理：景, GPT 繪圖	訂閱 YouTube 的 Ethos Academy 頻道
2	113/02/26~ 113/03/03	影片原理：腳本寫作, GPT 協助腳本寫作	加入 Animaker.com 或 Powtoon.com
3	113/03/04~ 113/03/10	影片原理：簡報動畫軟體 Powtoon	
4	113/03/11~ 113/03/17	影片原理：時控	
5	113/03/18~ 113/03/24	動畫原理：角色與迴圈, GIF, SVG	
6	113/03/25~ 113/03/31	動畫原理：GIF, SVG	
7	113/04/01~ 113/04/07	動畫原理：視界與攝影機	
8	113/04/08~ 113/04/14	動畫原理：影片生成軟體 Gen-2	

9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	動畫製作：演示，簡報動畫	
11	113/04/29~ 113/05/05	動畫製作：語音與語音合成，語音合成軟體	
12	113/05/06~ 113/05/12	動畫製作：語音合成的原理，語音合成與 AI	
13	113/05/13~ 113/05/19	動畫製作：字幕與翻譯，開放性字幕與封閉式字幕	
14	113/05/20~ 113/05/26	動畫製作：字幕與翻譯，不同語言版本	
15	113/05/27~ 113/06/02	YouTube 影片賞析：2D 與 2.5D動畫	
16	113/06/03~ 113/06/09	YouTube 影片賞析：3D 動畫與真人演出	
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、人文關懷	
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		遊戲式學習課程 學習科技(如AR/VR等)融入實體課程	
課程 教授內容		智慧財產(課程內容教授智慧財產) 邏輯思考 A I 應用 永續議題	
修課應 注意事項			
教科書與 教材		自編教材:教科書 教材說明: http://YouTube.com/EthosAcademy 各種 YouTube 頻道 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：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈期中之後的平時評量〉：20.0 %	

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。