

淡江大學 113 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動新媒體整合專題	授課 教師	(多位教師合開) 林俊賢 JIUN-SHIAN LIN
	INTEGRATED PROJECT IN INTERACTIVE NEW MEDIA		
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	SDG4 優質教育		
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：20.00)</p> <p>B. 語文表達能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 歷史詮釋能力。(比重：10.00)</p> <p>D. 文獻解讀能力。(比重：10.00)</p> <p>E. 媒體傳播應用能力。(比重：20.00)</p> <p>F. 美學鑑賞與應用能力。(比重：10.00)</p> <p>G. 創意思考能力。(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：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：10.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：10.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：10.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：20.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：10.00)</p>			

課程簡介	本課程是創新智慧微學程的核心課程之一，旨在提升文組同學的跨域能力和未來競爭力。課程融合設計思考、遊戲化學習和新興科技，培養學生解決複雜問題的創新思維。從設計思考五步驟到AR/VR技術應用，再到敏捷開發方法，學生將掌握具有未來競爭力的創新方法論。
	This course is a core component of the Innovative Intelligence Micro-Program, designed to enhance the interdisciplinary skills and future competitiveness of humanities and social sciences students. The curriculum integrates design thinking, gamified learning, and emerging technologies to foster innovative thinking for solving complex problems. From the five steps of design thinking to the application of AR/VR technologies and agile development methodologies, students will master innovative methodologies that are crucial for future competitiveness.

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	能讓學生理解何謂「新媒體藝術」。	To know what is New Media Art
2	能增進學生藝術賞析之素養。	To improve students' ability of art appreciation
3	能引起學生探索藝術與科技相關美學議題之興趣	To increase students' interests about issues of art and technologies

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	CDEF	1258	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)
2	情意	FG	3468	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)
3	情意	ABF	367	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	113/09/09~ 113/09/15	課程介紹 與微學程介紹	
2	113/09/16~ 113/09/22	設計思考五步驟 & 軟體工程	
3	113/09/23~ 113/09/29	設計思考經典挑戰 (教學 APP開發) 作業1 : 教學APP 設計圖 (15 %)	
4	113/09/30~ 113/10/06	擴增與沉浸式學習 (AR & VR 介紹) / 期中報告分組	
5	113/10/07~ 113/10/13	同理 - AEIOU 觀察法 (活動: 校園痛點 觀察) / 訪談法 (利害關係人地圖、建構訪談問題)	以學習為主題
6	113/10/14~ 113/10/20	訪談學習痛點 & 新媒體數位內容介入策略	
7	113/10/21~ 113/10/27	釐清: 訪談資料處理 (AI Chat GPT 應用)	
8	113/10/28~ 113/11/03	期中報告: 學習的痛點與洞察 (30%)	團體報告
9	113/11/04~ 113/11/10	Scrum、Design Sprint 敏捷流程、使用者故事介紹	
10	113/11/11~ 113/11/17	專題遊戲實作及問題解決導論	
11	113/11/18~ 113/11/24	專題遊戲實作及問題解決一	分組報告並依 Kanban(看板方法)逐週提報 Visualize(可視覺化)專題進度
12	113/11/25~ 113/12/01	專題遊戲實作及問題解決二	分組報告並依 Kanban(看板方法)逐週提報 Visualize(可視覺化)專題進度
13	113/12/02~ 113/12/08	專題遊戲優化及使用 者體驗回饋	用戶測試報告提報
14	113/12/09~ 113/12/15	遊戲問題排除	
15	113/12/16~ 113/12/22	期末評鑑演練及修正	組間互評
16	113/12/23~ 113/12/29	期末驗收一及總評	老師及專家評鑑
17	113/12/30~ 114/01/05	元旦放假	
18	114/01/06~ 114/01/12	線上輔導與Q/A	MS teams 線上上課
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、人文關懷、跨領域		
跨領域課程	素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))		

特色教學課程	
課程教授內容	邏輯思考 A I 應用 藝術賞析
修課應注意事項	曠課3次 (含第三次, 無論任何理由均當掉) 滿分以60分計算 病假2次 = 1 次曠課 遲到2次 = 1 次病假
教科書與教材	自編教材:簡報、學習單
參考文獻	1. 邱誌勇(2011), 搖擺在「高」與「低」科技之間--新媒體藝術創作中的科技性,藝術家 2. 李琨(2019), vvvv與新媒體藝術創作, 崧燁文化 3. 王柏偉(2015), 末日感性:臺灣新媒體藝術, 台北市立美術館 4. Make Media(2018), Maker國際中文版雜誌 30~35, 馥林文化 5. 李國維(2018), 創意實作:Maker具備的9種技能-創意實作, 東華 6. Tony Olsson、江良志(2016), Arduino穿戴式裝置專案製作, 碁峰
學期成績計算方式	◆出席率: % ◆平時評量: 30.0 % ◆期中評量: 30.0 % ◆期末評量: 40.0 % ◆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>