

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	創意數位基因	授課 教師	林碩盈 SHUO-YING LIN
	CREATIVE DIGITAL GENES		
開課系級	共同科一文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	SDG9 產業創新與基礎設施		
系（所）教育目標			
一、培養學生成為具人本關懷與科學精神之知識份子。 二、培養知識管理與文化創意之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 文創產業知識的應用能力。(比重：30.00) B. 語文表達能力。(比重：5.00) C. 歷史詮釋能力。(比重：5.00) D. 文獻解讀能力。(比重：5.00) E. 媒體傳播應用能力。(比重：5.00) F. 美學鑑賞與應用能力。(比重：20.00) G. 創意思考能力。(比重：30.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：20.00) 2. 資訊運用。(比重：5.00) 3. 洞悉未來。(比重：20.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：5.00) 8. 美學涵養。(比重：20.00)			

課程簡介	1. 理解 文本、圖片、影片生成 的基本概念與技術 2. 學習並實作 ChatGPT、BING image greative、Gammas、Mindmap、Vizcom、Runway等 AI 模型 3. 探索 AI 在創意內容、數位藝術、影片製作的應用 4. 透過 AI 工具 完成一段 AI 生成的短片				
	Program Goal 1. Understand the basic concepts and techniques of text, image, and video generation 2. Learn and implement AI models such as ChatGPT, BING image greative, Gammas, Mindmap, Vizcom, and Runway 3. Explore the application of AI in creative content, digital art, and video production 4. Use AI tools to create an AI-generated short video				
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	1.理解 文本、圖片、影片生成的基本概念與技術 2.學習並實作 ChatGPT、BING、Vizcom、Runway等 AI 模型 3.探索 AI 在創意內容、數位藝術、影片製作的應用 4.透過 AI 工具 完成一段 AI 生成的短片		Program Goal 1. Understand the basic concepts and techniques of text, image, and video generation 2. Learn and implement AI models such as ChatGPT, BING image greative, Gammas, Mindmap, Vizcom, and Runway 3. Explore the application of AI in creative content, digital art, and video production 4. Use AI tools to create an AI-generated short video		
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	ABCDEFGF	12345678	講述、討論、發表、實作	討論(含課堂、線上)、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	114/02/17~114/02/23	本課程學習內容、分組、作業講解			
2	114/02/24~114/03/02	生成式 AI 的發展、Transformer、Diffusion、GAN			

3	114/03/03~ 114/03/09	ChatGPT、Perplexity、Gemini介紹	
4	114/03/10~ 114/03/16	文本生成應用腳本撰寫(實用練習)	
5	114/03/17~ 114/03/23	Gammas、Mindmap軟體介紹	
6	114/03/24~ 114/03/30	用文本生成軟體完成一段故事腳本(分組討論)	
7	114/03/31~ 114/04/06	OFF	
8	114/04/07~ 114/04/13	BING creative、VIZCOM教學	
9	114/04/14~ 114/04/20	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	繳交腳本作業
10	114/04/21~ 114/04/27	Vizcom教學	
11	114/04/28~ 114/05/04	Vizcom實際創作(分組實作)	
12	114/05/05~ 114/05/11	Runway、NOVI AI、Sora介紹	
13	114/05/12~ 114/05/18	實作(分組實作)	
14	114/05/19~ 114/05/25	Pictory、Flexclip教學	
15	114/05/26~ 114/06/01	文生影片(分組練習)	
16	114/06/02~ 114/06/08	文生圖、文生影片(分組練習)	
17	114/06/09~ 114/06/15	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/06/16~ 114/06/22	教師彈性教學週(原則上不上實體課程，教師得安排教學活動或期末評量等)	
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技	
跨領域課程		授課教師專業領域教學內容以外，融入其他學科或邀請非此課程領域之專家學者進行知識(教學)分享	
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		邏輯思考 A I 應用	
修課應 注意事項		建議攜帶NB	

教科書與教材	自編教材：簡報、講義 採用他人教材：簡報
參考文獻	
學期成績計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：25.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆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。