

淡江大學 114 學年度第 1 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 SDG9 產業創新與基礎設施		
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	獲知生成式藝術的基本原理及功能	To acquire basic principles and functions of generative arts
2	學習生成式藝術的應用例及基本技術	To learn use cases and basic techniques of generative arts
3	生成式藝術工具之實用及創作	Practice and creation on tools of generative arts

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		1234	講述、討論	討論(含課堂、線上)
2	情意		5678	討論、發表、體驗	作業
3	技能		578	實作、體驗、模擬	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	114/09/15~ 114/09/21	如何寫提示：提示的類型、結合提示技巧	
2	114/09/22~ 114/09/28	生成式文本：用 ChatGPT 寫作、應用工作、逐步指引	
3	114/09/29~ 114/10/05	生成式影像：如何使用 Bing Image Creator, Imgage Creator 能作什麼？	
4	114/10/06~ 114/10/12	生成式影像：使用 Bing Image Creator 進行繪圖	
5	114/10/13~ 114/10/19	生成式音訊：生成式語音、生成式音效	
6	114/10/20~ 114/10/26	生成式音訊：生成式音效、生成式音樂	
7	114/10/27~ 114/11/02	生成式動畫：原理、應用例	
8	114/11/03~ 114/11/09	生成式動畫實作：Vyond, Steve.ai	期中回應評分
9	114/11/10~ 114/11/16	生成式視訊：AI 視訊產生器的原理	
10	114/11/17~ 114/11/23	生成式視訊：應用例、視訊生成原理	

11	114/11/24~ 114/11/30	AI 搜尋：原理、應用、未來	
12	114/12/01~ 114/12/07	設計轉程式碼：原理、應用例	
13	114/12/08~ 114/12/14	設計轉程式碼：實作	繳期末製作之腳本
14	114/12/15~ 114/12/21	生成式編程：原理、應用例	
15	114/12/22~ 114/12/28	生成式編程：實作	
16	114/12/29~ 115/01/04	期末多元評量週	期末回應評分
17	115/01/05~ 115/01/11	期末多元評量週/教師彈性教學週	期末製作評分
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、問題解決、跨領域		
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) 生成式 AI，代理式 AI		
特色教學 課程	專案實作課程 專題/問題導向(PBL)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) 邏輯思考 A I 應用		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:影片 教材說明: YouTube 之 Ethos Academy 優質學院頻道：人工智慧播放清單 https://rb.gy/absw69		
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〈期中以後的平時評量〉：20.0 %		
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://web2.a.is.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。</p> <p>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>		