

淡江大學 114 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	A I 與文化創意產業	授課 教師	曾紫嵐 TSENG, TZU-LAN
	AI AND THE CULTURAL AND CREATIVE INDUSTRIES		
開課系級	管科系四 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TLGXB4P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG11 永續城市與社區		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、精實管理科學專業。 二、學習自我成長。 三、連結理論與實務。 四、增進團隊合作溝通。 五、培養判斷與分析技巧。 六、重視組織永續經營。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 事業經營管理能力。(比重：20.00) B. 行銷與流通管理能力。(比重：10.00) C. 統計與決策分析能力。(比重：5.00) D. 財經分析能力。(比重：20.00) E. 團隊合作能力。(比重：20.00) F. 自我管理能力。(比重：20.00) G. 道德倫理能力。(比重：5.00)			
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：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			

課程簡介	本課程「生成式 AI 與文化創意：虛擬博物館與數位展覽設計」結合生成式 AI 與數位展覽應用，引導學生設計具互動性的虛擬博物館。課程對應 SDGs 第 4、9、11 項目，透過數位建模、AI 視覺創作、數位策展與服務學習，探索人工智慧於文化內容保存、轉譯與創新呈現之應用。學生將於專題實作中累積數位展覽成果，培養數位敘事與文化創新能力，並強化跨領域整合與實務應用基礎。本課程內容得視實際情況彈性調整。				
	This course, Generative AI and Cultural Creativity: Virtual Museum and Digital Exhibition Design, focuses on applying generative AI to the design of interactive virtual museums. Aligned with SDGs 4, 9, and 11, students explore digital modeling, AI-generated visual content, digital curation, and service learning to examine how AI supports cultural preservation and innovative presentation. Through project-based practice, students develop digital storytelling skills and applied experience in cultural and creative digital design. Course content may be adjusted as needed.				
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	本課程引導學生運用生成式 AI 進行虛擬博物館與數位展覽設計，理解 AI 於文化內容創作與數位策展之應用。			This course introduces the application of generative AI in virtual museum and digital exhibition design, focusing on cultural content creation and digital curation.	
2	培養學生對數位文化創意與人工智慧應用的學習興趣與價值認同。			To foster students' interest in and appreciation of digital cultural creativity and AI applications.	
3	培養學生運用生成式 AI 與數位工具進行視覺內容與展覽設計之實作能力。			To develop students' practical skills in creating visual content and exhibition designs using generative AI and digital tools.	
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	ABEF	23	講述、討論、實作、體驗	作業、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	情意	EFG	1245678	講述、討論、實作	作業、實作、活動參與
3	技能	CDEF	25	講述、討論、發表、實作	作業、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	115/02/23~ 115/03/01	課程導入與專題說明 說明課程目標、學習方式、評量方式與服務學習	
2	115/03/02~ 115/03/08	展場介紹與資料蒐集、與空間測量	
3	115/03/09~ 115/03/15	展場實地觀察	
4	115/03/16~ 115/03/22	展場空間整理與建模規劃	
5	115/03/23~ 115/03/29	展場空間數位建模 (一)	
6	115/03/30~ 115/04/05	展場空間數位建模 (二)	
7	115/04/06~ 115/04/12	清明節放假 (依行政院人事行政總處公告停課)	
8	115/04/13~ 115/04/19	期中專案進度報告	
9	115/04/20~ 115/04/26	生成式 AI 數位內容設計實作	
10	115/04/27~ 115/05/03	虛擬展覽內容整合與空間配置	
11	115/05/04~ 115/05/10	虛擬展覽初步測試與調整	
12	115/05/11~ 115/05/17	使用者觀察與回饋蒐集	
13	115/05/18~ 115/05/24	虛擬展覽內容優化與完成	
14	115/05/25~ 115/05/31	畢業班課程期末多元評量週-期末虛擬展覽成果發表與專案分享。	
15	115/06/01~ 115/06/07		
16	115/06/08~ 115/06/14		
17	115/06/15~ 115/06/21		
18	115/06/22~ 115/06/28		
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) 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)) 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 專題/問題導向(PBL)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	本課程包含展場實地觀察、資料蒐集、空間建模與虛擬展覽設計等實作內容，學生須配合課程安排進行分組合作與成果製作。課程中將使用生成式 AI 與數位工具進行創作，修課學生應遵守學術倫理與相關使用規範。
教科書與 教材	自編教材：簡報、講義
參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://web2.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。 ※「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。