

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			
<p>一、精實管理科學專業。</p> <p>二、學習自我成長。</p> <p>三、連結理論與實務。</p> <p>四、增進團隊合作溝通。</p> <p>五、培養判斷與分析技巧。</p> <p>六、重視組織永續經營。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 事業經營管理能力。(比重：20.00)</p> <p>B. 行銷與流通管理能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 統計與決策分析能力。(比重：5.00)</p> <p>D. 財經分析能力。(比重：20.00)</p> <p>E. 團隊合作能力。(比重：20.00)</p> <p>F. 自我管理能力。(比重：20.00)</p> <p>G. 道德倫理能力。(比重：5.00)</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：20.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：10.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：10.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：10.00)</p>			

課程簡介	<p>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。</p>
	<p>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.</p>

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、評量方式與專業服務學習	
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	展場實地觀察與動線分析	
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	期中專題進度檢視與成果說明	
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	5/18 校外成果展
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	5/30 校外成果展
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、社會參與、人文關懷、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	本課程規定如下： 1. 採用小組分組，每組5-7人 2. 為專業服務知能課程，小組需多次到紅毛城場勘及蒐集素材。 3. 需加入課程社群，進行每週進度回饋與互動。 4. 需全程參與課程活動、期中與期末的專案發表。 5. 課程保留實際進度彈性調整之權利。
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。