

淡江大學 99 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	創意數位媒體實務 (一)	授課 教師	賴惠如 Hui-ju Lai
	PRACTICUM OF CREATIVE DIGITAL MEDIA (I)		
開課系級	資傳三A	開課 資料	選修 上學期 2學分
	TAIXB3A		
學系(門)教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。</p> <p>四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。</p> <p>五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。</p> <p>六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理知識。</p> <p>B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。</p> <p>D. 能善用美學知識並激發自我創意。</p> <p>E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。</p> <p>G. 能協調溝通並團隊合作共同完成資訊傳播專案。</p> <p>H. 能知曉專業倫理與社會責任。</p>			
課程簡介	本課程主要理念為學以致用，讓學生藉由承接校內外數位媒體設計相關專案及參加國內外競賽，讓學生從中獲得實務經驗與團隊合作能力的培養。		
	By undertaking internal and external digital media design-related projects and participation in competitions, students will derive practical experience and teamwork abilities.		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

一、目標層級(選填):

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域: C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域: P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域: A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「學生基本能力」之相關性:

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如: 認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如: 「學生基本能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	學生基本能力
1	訓練學生能將理論應用於實務數位媒體設計專案	The theory is applied in practice digital media design.	C3	FG
2	培養學生作品賞析的能力	Cultivate the analysis ability through watching art works.	C4	BC
3	激發學生數位媒體設計創意	Stimulate creative ideas of students by working digital media design projects.	C6	DE
4	藉由執行專案與參加比賽培養學生團隊合作的能力	Students can develop communication and cooperation in team work.	C6	G
5	讓學生知曉專業倫理與道德	Students can understand professional ethics and social responsibility.	A3	H

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	訓練學生能將理論應用於實務數位媒體設計專案	課堂講授、分組討論	報告、討論、期中考、期末考
2	培養學生作品賞析的能力	課堂講授	報告、討論
3	激發學生數位媒體設計創意	課堂講授、分組討論	討論、期中考、期末考
4	藉由執行專案與參加比賽培養學生團隊合作的能力	課堂講授、專案實習	討論、期中考、期末考
5	讓學生知曉專業倫理與道德	課堂講授、校外參觀	報告、討論

授課進度表

週次	日期	內容 (Subject/Topics)	備註
1	09/13	課程介紹(教學目的、教學進度、評分方式、作業說明)	

2	09/20	建教案與參賽項目進度規劃與分組確定	
3	09/27	工作坊(一)：Flash互動設計	
4	10/04	工作坊(一)：Flash互動設計	
5	10/11	遊戲橘子校外參訪	
6	10/18	工作坊(一)：Flash互動設計	
7	10/25	工作坊(一)：Flash互動設計	
8	11/01	個別約談	
9	11/08	期中作業審查與發表(含建教案、比賽、工作坊)	
10	11/15	期中考試週	
11	11/22	邀請業界演講	參賽項目進度規劃與分組確定
12	11/29	工作坊(二)：AE應用於建教案實務	
13	12/06	工作坊(二)：AE應用於建教案實務	
14	12/13	工作坊(二)：AE應用於建教案實務	
15	12/20	舉辦X'MAS活動	
16	12/27	個別約談	
17	01/03	期末作業審查與發表(含建教案、比賽、工作坊)	
18	01/10	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備	電腦		
教材課本	自編教材		

參考書籍	1. 管理設計：創意獲利的關鍵競爭力/Kathryn Best /麥浩斯/2008 2. 行銷企劃：邏輯、創意、執行力/曾光華/前程文化/2009 3. Web+設計的黃金則：讓人流連忘返的網站設計關鍵/作者：池谷義紀、譯者：林蕙如/旗標/2010 4. 設計要怎麼企劃：培養設計創新的執行力!/作者：Ken Nah, JinKwun Jun, Hyojin Kim, Bokyoung Ka、譯者：博碩文化、許乃云/博碩/2010 5. 設計要怎麼思考：培養設計創新的意識/作者：Ken Nah、譯者：博碩文化、郭淑慧/博碩/2010 6. 遊戲設計概論 第二版/胡昭民、吳燦銘/博碩/2010 7. 數位音樂製作人/嚴志昌、陳榮貴/麥書/2009 8. 人氣動畫製作基礎知識大百科/MOOK慕容館日文書/2009
批改作業篇數	篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）
學期成績計算方式	◆平時考成績： %   ◆期中考成績：30.0 %   ◆期末考成績：40.0 % ◆作業成績： 20.0 % ◆其他〈課堂參與度〉：10.0 %
備考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a> 〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</b>