

淡江大學 99 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 B	開課 資料	必修 單學期 2學分
	TNUMB0B		
學系(門)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，達到讓藝術知能與生活結合。			
學生基本能力			
<p>A. 具有欣賞藝術的能力，並能理解藝術作品。</p> <p>B. 具有分析藝術的能力，並能鑑賞藝術價值。</p> <p>C. 具有表現表演的能力，並能參與藝術活動。</p> <p>D. 具有創意創新的能力，並能參與創作活動。</p>			
課程簡介	數位藝術包含數位出版、數位典藏、數位美術、數位動畫、數位音樂、數位遊戲等。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。		
	Digital arts includes publishing, archive, visual arts, animation, music and game. Activities include appreciation, criticism, analysis, exploring, and designing of digital arts.		

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	1 能欣賞數位藝術作品	1 to appreciate works of digital arts	C5	AB
2	2 獲知數位藝術的基本知識	2 to learn knowledge of digital arts	C2	AB
3	3 能瞭解數位藝術產業的趨勢	3 to learn trend of digital arts industry	A4	CD
4	4 能設計數位藝術作品	4 learn to design works of digital arts	P6	CD

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	1 能欣賞數位藝術作品	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
2	2 獲知數位藝術的基本知識	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
3	3 能瞭解數位藝術產業的趨勢	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
4	4 能設計數位藝術作品	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論

授課進度表

週次	日期	內容 (Subject/Topics)	備註
1	09/13	數位藝術概說	
2	09/20	數位美術評論方法論	
3	09/27	數位美術作品評析	
4	10/04	數位出版	第一次報告截止

5	10/11	數位典藏	
6	10/18	數位動畫賞析	
7	10/25	數位動畫評論	
8	11/01	數位音樂產業	第二次報告截止
9	11/08	數位音樂技術	
10	11/15	期中考試週	
11	11/22	數位教學設計	
12	11/29	數位遊戲流程設計	第三次報告截止
13	12/06	數位遊戲角本設計	
14	12/13	數位遊戲產業趨勢	
15	12/20		
16	12/27	數位遊戲與社會文化	第四次報告截止
17	01/03		
18	01/10	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本			
參考書籍		陳永賢 (2008) 什麼是數位藝術？ 林珮淳 (2009) 新媒體藝術的發展脈絡 林佩儒 (2008) 知識經濟時代的興起—探討數位音樂產業服務創新的趨勢 呂敦偉 (2005) 美國電腦動畫產業之研究 林奇賢 (2006) 角色扮演模擬遊戲之設計與其在教育應用上的意義 Skelton (2010) Game Design Document Outline 經濟部 (2004) 遊戲產業技術發展趨勢與需求 經濟部 (2004) 台灣遊戲軟體廠商成功發展模式分析 吳亞馨 (2003) 線上遊戲玩家網路倫理認知類型之研究	

批改作業 篇數	4 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：10.0 %    ◆期中考成績：            %    ◆期末考成績：            % ◆作業成績： 80.0 % ◆其他〈發表〉：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>