

淡江大學 99 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位藝術與人機互動	授課 教師	賴惠如 Hui-ju Lai
	DIGITAL ARTS AND INTERFACE DESIGN		
開課系級	共同科—文 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
學系(門)教育目標			
<p>一、培養學生成為具人文關懷與科學精神之知識份子。</p> <p>二、培養知識管理與文化創意之人才。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 文化創意與產業趨勢之洞察能力。</p> <p>B. 文化創意產業知識之應用能力。</p> <p>C. 語文表達能力。</p> <p>D. 歷史詮釋能力。</p> <p>E. 文獻分析能力。</p> <p>F. 資訊應用能力。</p> <p>G. 媒體傳播能力。</p> <p>H. 美學鑑賞與應用能力。</p> <p>I. 創意思考能力。</p>			
課程簡介	<p>由科技的演進與數位藝術發展的關係，介紹數位藝術創作的類型、代表藝術家與作品，期藉由作品的觀摩和欣賞，培養學生的藝術涵養並激發創作的興趣。</p>		
	<p>The main purpose of this course is to cultivate art sense and stimulate the interest of art creation through the introduction of digital art. The curriculum content contains to introduce the relation between technology and digital art, various types of digital art, and representative artists and works.</p>		

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	瞭解科技與數位藝術發展的關係。	Introduction of Technology and Digital Art	C2	AH
2	藉由認識數位藝術的類型、藝術家與作品，以增進學生的藝術知識與涵養。	By understanding the type of digital art, artists and works, students will get knowledge and aesthetics of art.	C5	H
3	藉由企畫與腦力激盪，發揮學生的創造力。	Inspire creativity of students through planning and brainstorming.	C6	I
4	激發同學對數位藝術創作的興趣。	Stimulate students' interest in digital art creation.	A5	AHI

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	瞭解科技與數位藝術發展的關係。	課堂講授	報告、討論
2	藉由認識數位藝術的類型、藝術家與作品，以增進學生的藝術知識與涵養。	課堂講授、分組討論、參觀實習、演講	報告、期中考
3	藉由企畫與腦力激盪，發揮學生的創造力。	課堂講授、分組討論	報告、討論、期末考
4	激發同學對數位藝術創作的興趣。	課堂講授、分組討論、參觀實習、演講	討論

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~100/02/20	課程介紹	
2	100/02/21~100/02/27	單元一：藝術概論	

3	100/02/28~ 100/03/06	單元一：數位藝術的定義與科技發展	
4	100/03/07~ 100/03/13	小考	
5	100/03/14~ 100/03/20	單元一：錄像藝術	
6	100/03/21~ 100/03/27	單元一：動態影音藝術	
7	100/03/28~ 100/04/03	專題演講	
8	100/04/04~ 100/04/10	教學行政觀摩日	
9	100/04/11~ 100/04/17	期中報告發表	分組
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	單元二：人機互動概論(一)	
12	100/05/02~ 100/05/08	單元二：人機互動概論(二)	
13	100/05/09~ 100/05/15	專題演講	
14	100/05/16~ 100/05/22	單元二：軟體藝術	
15	100/05/23~ 100/05/29	單元二：新媒體藝術 (一)	
16	100/05/30~ 100/06/05	單元二：新媒體藝術 (二)	
17	100/06/06~ 100/06/12	期末報告發表	分組
18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項	缺席三次 (不含公假、病假、喪假、產假) 一律被當。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍	1.New Media in Late 20th Century Art, Michael Rush, London (Thames & Hudson), 1999 2.Art of the electronic age, Frank Popper, Thames &Hudson Ltd, London, 1993 3.Digital Art, Christiane Paul, Thames &Hudson Ltd, London, 2003 4.Internet Art, Rachel Greene, Thames &Hudson Ltd, London, 2004 5.New Screen Media-Cinema/Art/Narrative, Martin Rieser/Andea Zapp, British Film Institute 200 6.數位藝術概論/葉謹睿/藝術家		

批改作業 篇數	3 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：20.0 %    ◆期中考成績：30.0 %    ◆期末考成績：40.0 % ◆作業成績： 10.0 % ◆其他〈 〉：        %
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>