

大專校院遠距教學課程－教學計畫大綱(格式)

填表說明：

1. 依據專科以上學校遠距教學實施辦法第5條：學校開授遠距教學課程，應依學校規定由開課單位擬具教學計畫，依大學法施行細則及專科學校法規定之課程規劃及研議程序辦理，經教務相關之校級會議通過後實施，並應公告於網路。前項教學計畫，應載明教學目標、修讀對象、課程大綱、上課方式、師生互動討論、成績評量方式及上課注意事項。
2. 教學計畫大綱如下，請填入教育部「大學院校課程資源網」或「技專院校課程資源網」之「課程大綱」欄位，且能有效連結閱覽。
3. 本件提報大綱為基本填寫項目，實際撰寫內容格式，學校可依需求進行調整設計。

學校名稱：國立臺南大學

開課期間：105學年度2學期（本學期是否為新開設課程：是 否）

壹、課程基本資料（有包含者請於打✓）

1.	課程名稱	互動設計與數位藝術
2.	課程英文名稱	Interactive Design and Digital Arts
3.	教學型態	<input checked="" type="checkbox"/> 非同步遠距教學 <input checked="" type="checkbox"/> 同步遠距教學主播學校 請填列本門課程之收播學校與系所： (1)學校:國立臺南大學 系所:數位學習科技學系
4.	授課教師姓名及職稱	林豪鏘教授
5.	師資來源	<input checked="" type="checkbox"/> 專業系所聘任 <input type="checkbox"/> 通識中心聘任 <input type="checkbox"/> 以上合聘 <input type="checkbox"/> 其他
6.	開課單位名稱(或所屬學院及科系所名稱)	數位學習科技學系
7.	課程學制	<input type="checkbox"/> 學士班 <input type="checkbox"/> 進修學士班 <input type="checkbox"/> 學士班在職專班 <input type="checkbox"/> 碩士班 <input checked="" type="checkbox"/> 碩士班在職專班 <input type="checkbox"/> 博士班 <input type="checkbox"/> 學院(<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制) <input type="checkbox"/> 專科(<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制) <input type="checkbox"/> 進修專校 <input type="checkbox"/> 進修學院(<input type="checkbox"/> 二技 <input type="checkbox"/> 四技 <input type="checkbox"/> 碩士在職專班) <input type="checkbox"/> 學位學程(<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制 <input type="checkbox"/> 碩士班) <input type="checkbox"/> 學分學程
8.	部別	<input type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修部(夜間部) <input checked="" type="checkbox"/> 其他
9.	科目類別	<input type="checkbox"/> 共同科目 <input type="checkbox"/> 通識科目 <input type="checkbox"/> 校定科目 <input checked="" type="checkbox"/> 專業科目 <input type="checkbox"/> 教育科目 <input type="checkbox"/> 其他
10.	部校定 (本課程由那個單位所定)	<input type="checkbox"/> 教育部定 <input type="checkbox"/> 校定 <input type="checkbox"/> 院定 <input type="checkbox"/> 所定 <input checked="" type="checkbox"/> 系定 <input type="checkbox"/> 其他
11.	開課期限(授課學期數)	<input checked="" type="checkbox"/> 一學期(半年) <input type="checkbox"/> 二學期(全年) <input type="checkbox"/> 其他
12.	選課別	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修 <input type="checkbox"/> 其他
13.	學分數	3
14.	每週上課時數	0.67小時(平均每週面授時數)
15.	開課班級數	1
16.	預計總修課人數	12
17.	全英語教學	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否
18.	國外學校合作遠距課程 (有合作學校請填寫)	國外合作學校與系所名稱: _____ <input type="checkbox"/> 國內主播 <input type="checkbox"/> 國內收播 <input type="checkbox"/> 境外專班 <input type="checkbox"/> 雙聯學制 <input type="checkbox"/> 其他
19.	課程平臺網址(非同步教學必填)	http://moodle.nutn.edu.tw
20.	教學計畫大綱檔案連結網址	https://goo.gl/thPMqK

貳、課程教學計畫

一	教學目標	<p>本課程主要分為兩大構面：(1) 互動設計：介紹如何以系統化的流程與方法，設計具互動性之產品。(2) 互動藝術：介紹如何運用各種科技，創作具有藝術理念價值的作品。本課程不限定所使用的互動技術，學生可以自行選擇用來開發產品或者創作藝術作品。</p> <p>我們正生活在一個令人興奮的時代，一個從如此需要互動設計師與工程師來發展互動技術的年代。為了成功達到人機互動，設計人員需要融會貫通各種跨領域知識；人機互動不再是僅止於設計一個電腦系統，而是廣泛包括各種議題，所以本課程涵蓋各種應用在互動設計的認知議題、人性感知的議題，並且有賴於良好的實務過程來創造具使用性的產品。本課程具實務導向，解釋如何完成各種技術，更包含設計教學上的解說，以及許多細心說明的設計操作行為、設計練習與獨特的教學討論。</p> <p>「互動式情境感知」是現代數位藝術創作中重要的表現形式之一。藉由「互動式」讓觀賞者參與作品與融入環境，甚至讓觀賞者在參與的過程不知不覺變成創作者。互動藝術創作乃是一個跨領域的結合，它結合了音樂、電腦動畫、碎形幾何藝術、紅外線感應、3D 掃描、影音串流技術、數位控制技術、虛擬實境、動作捕捉技術、錄影裝置藝術、XML 設計、藍幕技術等不同的藝術形式與技術領域。</p> <p>本課程亦將邀請對「藝術創作」、「技術開發」、「媒體應用」等不同的科技或藝術專家蒞校演講，以啟發同學在藝術創作及媒體技術開發與應用上之新視野與新知識。透過作品的解析、傑出創作者、專題介紹與討論，讓同學在互動藝術創作有更深一層的認識與瞭解，期望同學在創作上有更多發想與可能性。同學須製作一至二件作品，媒體不拘。作品須具有「創意」，以及能反應當代網路的社會面貌，而非狹義的視覺美。</p>																																																							
二	適合修習對象	對互動設計與數位藝術有興趣者																																																							
三	課程內容大綱	<p>(請填寫每週次的授課內容及授課方式)</p> <table border="1" data-bbox="502 1350 1428 2027"> <thead> <tr> <th rowspan="3">週次</th> <th rowspan="3">授課內容</th> <th colspan="3">授課方式及時數 (請填時數，無則免填)</th> </tr> <tr> <th rowspan="2">面授</th> <th colspan="2">遠距教學</th> </tr> <tr> <th>非同步</th> <th>同步</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>從藝術的演進談科技時代之涵構</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>數位藝術的拓荒年代</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>數位藝術的個人電腦紀元</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>網路藝術</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>錄像藝術</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>動態影音藝術</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>軟體藝術</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>新媒體藝術</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>期中考</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)			面授	遠距教學		非同步	同步	1	從藝術的演進談科技時代之涵構	3			2	數位藝術的拓荒年代	3			3	數位藝術的個人電腦紀元		1	2	4	網路藝術		1	2	5	錄像藝術		1	2	6	動態影音藝術		1	2	7	軟體藝術		1	2	8	新媒體藝術		1	2	9	期中考	3		
週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)																																																							
		面授			遠距教學																																																				
			非同步	同步																																																					
1	從藝術的演進談科技時代之涵構	3																																																							
2	數位藝術的拓荒年代	3																																																							
3	數位藝術的個人電腦紀元		1	2																																																					
4	網路藝術		1	2																																																					
5	錄像藝術		1	2																																																					
6	動態影音藝術		1	2																																																					
7	軟體藝術		1	2																																																					
8	新媒體藝術		1	2																																																					
9	期中考	3																																																							

		10	瞭解使用者 瞭解介面如何影響使用者		1	2
		11	互動設計程序		3	
		12	需求確認與建立需求		1	2
		13	原型製作設計與建構		1	2
		14	使用者為中心之互動設計		1	2
		15	評估簡介 評估架構		3	
		16	觀察使用者 詢問使用者與專家		1	2
		17	使用者測試與模式化 真實世界的設計與評估		1	2
		18	期末考	3		
四	教學方式	(有包含者請打✓，可複選) <input checked="" type="checkbox"/> 1. 提供線上課程主要及補充教材 <input checked="" type="checkbox"/> 2. 提供線上非同步教學 <input checked="" type="checkbox"/> 3. 有線上教師或線上助教 <input checked="" type="checkbox"/> 4. 提供面授教學，次數：4 次，總時數：12 小時 <input checked="" type="checkbox"/> 5. 提供線上同步教學，次數：12 次，總時數：24 小時 <input type="checkbox"/> 6. 其它：(請說明)				
五	學習管理系統	呈現內容是否包含以下角色及功能 (有包含者請打✓，可複選) 1. 提供給系統管理者進行學習管理系統資料庫管理 <input checked="" type="checkbox"/> 個人資料 <input checked="" type="checkbox"/> 課程資訊 <input checked="" type="checkbox"/> 其他相關資料管理功能 2. 提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能 <input checked="" type="checkbox"/> 最新消息發佈、瀏覽 <input checked="" type="checkbox"/> 教材內容設計、觀看、下載 <input checked="" type="checkbox"/> 成績系統管理及查詢 <input checked="" type="checkbox"/> 進行線上測驗、發佈 <input checked="" type="checkbox"/> 學習資訊 <input checked="" type="checkbox"/> 互動式學習設計(聊天室或討論區) <input checked="" type="checkbox"/> 各種教學活動之功能呈現 <input type="checkbox"/> 其他相關功能(請說明)				
六	師生互動討論方式	(包括教師時間、E-mail 信箱、對應窗口等) E-mail 信箱：koong@mail.nutn.edu.tw Office hours：星期二第8-9節、星期三第3-4節				
七	作業繳交方式	(有包含者請打✓，可複選) <input type="checkbox"/> 1. 提供線上說明作業內容 <input type="checkbox"/> 2. 線上即時作業填答 <input type="checkbox"/> 3. 作業檔案上傳及下載 <input type="checkbox"/> 4. 線上測驗				

		<input type="checkbox"/> 5. 成績查詢 <input checked="" type="checkbox"/> 6. 其他做法 (請說明) (1) 線上繳交書面報告 (2) 數位藝術作品創作分享 (3) 創作論述 (4) 互動藝術程式設計 (5) 相關研究論文之評論
八	成績評量方式	(一) 期中考 20% (二) 非同步討論區 15% (三) 分組口頭報告 15% (四) 作品 20% (五) 平時 10% (六) 作業 20%
九	上課注意事項	(一) 準時出席 (二) 上課時遵守秩序，不可喧嘩 (三) 作業切勿缺交 (四) 遠距教學時切勿懈怠