

國立嘉義大學103學年度第2學期教學大綱

課程代碼	10322740012	上課學制	研究所碩士班
課程名稱	數位媒體專題 Problems in Digital Media	授課教師(師資來源)	胡惠君(藝術系)
學分(時數)	2.0 (2.0)	上課班級	藝術系碩班理論組1年甲班
先修科目		必選修別	選修
上課地點	美術館 L208	授課語言	國語
證照關係	無	晤談時間	星期3第5節~第6節, 地點:B04-304 星期4第7節~第8節, 地點:B04-304
課程大綱網址	https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10322740012		
備註	無		
本課程之教學主題、內容或活動是否與性別平等議題有相關之處：否			

◎系所教育目標：

本碩士班旨在增進學生進階之藝術創作、設計、藝術教育與藝術理論之能力，同時強調傳統藝術媒材與電腦科技之互補，以及藝術創作與藝術理論之統整。未來將加強數位藝術與設計、文創產業、藝術教育之研究與推廣，以提昇學生升學與就業之競爭力。其教育目標分述如下：

- (一) 增進進階視覺藝術創作專業能力
- (二) 提昇進階數位藝術與設計專業知能
- (三) 奠定進階視覺藝術教育與行政專業素養
- (四) 建立進階視覺藝術理論專業知能

◎核心能力

關聯性

1.進階中西繪畫之創作能力	關聯性中等
2.進階版畫及立體造型之創作能力	關聯性稍弱
3.進階數位藝術之創作能力	關聯性中等
4.進階數位設計之能力	關聯性最強
5.進階視覺藝術教育之知能	關聯性稍弱
6.進階藝術行政之專業知能	關聯性最弱
7.進階視覺藝術理論、美學之專業知能	關聯性中等
8.進階藝術史與藝術批評之專業知能	關聯性稍弱

◎本學科學習目標：

- 1.本課程以科技的角度，探討各種科技與數位藝術設計結合的應用模式。
- 2.針對互動科技之理論基礎、應用、知名作品做系統性之介紹，體認藝術、設計與科技融合之美。
- 3.以更宏觀的思維，探討數位設計之教育、創作與文獻。

◎教學進度：

週次	主題	教學內容	教學方法
01 02/26	課程簡介	課程說明	講授、討論。
02 03/05	何謂互動設計？ 何謂設計思考？	何謂互動設計？ 何謂設計思考？	講授、討論。
03 03/12	人機互動	劇本導引	講授、討論。
04 03/19	創新設計工作1	觀察問題&思考解決	講授、討論。
05 03/26	創新設計工作2	觀點便利貼	操作/實作、講授、討論。
06	創新設計工作3	典型角色&情境故事	操作/實作、講

04/02			授、討論。
07 04/09	校外研習活動	校外研習活動	操作/實作、口頭報告、討論。
08 04/16	創新設計工作4	創新概念設計	操作/實作、口頭報告、討論。
09 04/23	期中考週	期中作業報告	口頭報告、討論。
10 04/30	人機互動	互動設計概論&設計流程	作業/習題演練、討論。
11 05/07	人機互動	使用者經驗設計(UX Design)設計與使用性	講授、討論。
12 05/14	新媒體整合應用1	虛擬實境	講授、討論。
13 05/21	新媒體整合應用2	擴增實境	講授、討論。
14 05/28	新媒體整合應用2電子媒材與科技藝術創作	電子媒材與科技藝術創作(碎形,光構成)	口頭報告、討論。
15 06/04	數位設計論文導讀	論文討論與報告	口頭報告、討論。
16 06/11	數位設計論文導讀	論文討論與報告	作業/習題演練、口頭報告、討論。
17 06/18	數位設計論文導讀寫	論文討論與報告	作業/習題演練、討論。
18 06/25	期末考週	論文討論與報告	作業/習題演練、口頭報告、討論。

◎課程要求：

準時出席上課、互動討論提問

◎成績考核

課堂參與討論20%

期中考20%

期末考30%

其他30%：出席率&平時作業&討論互動

◎參考書目與學習資源

Tim Brown, 2010, 設計思考改造世界, 聯經

設計與思考紀錄片 - Design & Thinking, 2012, 繆思

Norman D. N., 2005, 情感設計, 田園

Norman D. N., The design of everyday things, 田園

Garrett, Jesse James, 2011, The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond, Berkeley, CA : New Riders.

Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp, 2007, Interaction design :beyond human-computer interaction, J. Wiley & Sons.

陳建雄譯, 2008, 互動設計(Interaction Design), 全華

方裕民, 人與物的對話, 田園城市

邱茂林, 數位設計教育, 田園城市

1.請尊重智慧財產權觀念及不得非法影印。

2.請重視性別平等教育之重要性，在各項學生集會場合、輔導及教學過程中，隨時向學生宣導正確的性別平等觀念，並關心班上學生感情及生活事項，隨時予以適當的輔導，建立學生正確的性別平等意識。