

輔仁大學 112 年高教深耕計畫
【程式設計融入必修課程補助計畫】授課成效報告

基本資料

開課學系	影像傳播學系	學制別	大學 <input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修部
執行學年度	112	執行學期	第 <u>1</u> 學期
課程名稱	媒介科技		
開課代碼	D110218821	修課人數	83
授課教師	黃盟欽	聯絡電話	0229053234
e-mail	148218@mail.fju.edu.tw		

整體教學設計

跨域特色	本學期課程內容導入 AIGC 生成影像視覺設計，生成式 AI（ AIGC、GenAI、生成式人工智慧 ）是目前快速發展的技術，它結合了機器學習和自然語言處理的優勢，能夠生成創造性內容，從自動寫作到藝術創造，從影像生成到音樂創作。課程主軸以媒介科技與媒體設計發展趨勢，規劃相關影像程式技能、業師協同教學，導入案例應用規劃作品製作進度，分析設計方法及相關流程，通過小組討論與課程實作模式，帶領學生完成應用面向。
程式語言	<input type="checkbox"/> Python <input type="checkbox"/> APP Inventor 2 <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> JavaScript <input type="checkbox"/> Scratch <input type="checkbox"/> excel VBA <input type="checkbox"/> Processing <input checked="" type="checkbox"/> 其他_____
教學目標	<ul style="list-style-type: none"> • AIGC 生成影像媒體設計學習。 • 多媒體技術與影像科技應用。 • 應用企畫成果專題發表展示。
學習輔助資源	線上資源： https://reurl.cc/9742px 實體資源：

程式設計相關教學活動設計

	日期	課程單元名稱	學習目標
1	10/03	AIGC 生成式影音創作教學工作坊	多媒體應用程式結合 AIGC 生成式繪圖設計
2	10/17	AIGC 生成式影音創作教學工作坊	多媒體應用程式結合 AIGC 生成式繪圖設計
3	10/24	AIGC 生成式影音創作教學工作坊	多媒體應用程式結合 AIGC 生成式繪圖設計
4	11/07	VJ 即時影像程式教學工作坊	多媒體應用程式結合 VJ 影像藝術
5	11/14	VJ 即時影像程式教學工作坊	多媒體應用程式結合 VJ 影像藝術
6	11/21	VJ 即時影像程式教學工作坊	多媒體應用程式結合 VJ 影像藝術
7	11/28	TD 程式影像設計教學工作坊	圖形運算動畫與影像渲染數位合成
8	12/05	TD 程式影像設計教學工作坊	圖形運算動畫與影像渲染數位合成

課堂活動或學生作品剪影 (至少 4 張)



授課心得感想

請根據此次程式設計融入課程學習活動之規劃與實施，作成效自評與歷程觀察摘要，並回饋授課心得。

本課程於本學期加結合學生對應產業媒體發展趨勢，形成創作建構媒體製作實務規劃流程、製作進度與技術學習應用之具體實現。課程學習技能需求對應於軟體運用與實作練習、編輯軟體運用與設計媒體實作，探討運用 AIGC 生成式影音技術，導入影像科技創作脈絡與藝術展示設計規劃。課程單元課程配合程式設計融入學習規畫指導，進行一系列影像設計增能技術工作坊，包含 AIGC 生成式影音創作教學工作坊、VJ 即時影像程式教學工作坊、TD 程式影像設計教學工作坊，帶領學生運用科技媒介製作影像作品。課程內容涵蓋新媒體藝術創作形式，透過科技體現媒體藝術的變化性，媒介串聯與新媒體科技應用延展趨勢。

授課問題與反思回饋

學習進度安排

- 期初與學生確認並討論課程執行方式與內容規劃，導入程式設計技能學習執行方式。
- 學期中規畫數場專家業師實作增能工作坊，協同規畫課程單元內容，融入案例學習分析，擴增實務執行能力。規畫分組報告討論、內容分析與技能難度評估主題。

- 期末由學生討論規劃內容執行提交創作成果，透過互評制度提供建議，學習合作相處與溝通應變能力。規劃創意影音成果發表計劃，提升學生作品規劃內容執行。

改進方式

教學改進在於推動傳播系以數位科技整合影音製作模式，融入新媒體藝術教學作為課程運作方式，透過媒體數位科技導入商業、教育、藝術、娛樂等應用面向，輔導學生影音媒體設計與內容規劃，發展影音類型製作。課程架構以新媒體藝術與科技應用導入影音製作為主軸，規劃學生學習軟硬體技術使用操作，透過教學階段、資料蒐集、設計流程、操作學習等實踐導向，逐步完成傳播影音製作之漸進歷程。針對上述教學目標規劃，作為階段性技能輔導與漸進銜接，延續對於媒體識技能的整合與串聯，延伸課程規畫與互動教學，並且與協同教師規劃學習進度，發展數位影音媒體製作之知識技能與創作能力。

教學反思

- 課程進行採取參與觀察與實作練習，參與學生共 83 人。82 % 學生反應對於程式語言應用於數位影像的學習興趣，並完成學習創作成果；16% 學生反應學習理解與執行難度，但尚能完成學習創作成果；2% 學生反應缺乏學習此程式語言的動機和興趣，無法完成指定創作成果。
- 進行創新媒體技術操作運用，預期學生會有學習問題與執行難度。