

本單位開設之跨域專長，詳細資料如下表：

主開課系	廣告學系			
跨域專長中文名	廣告設計與 AI 創新			
跨域專長英文名	Advertising Design and AI Innovation			
跨域專長簡稱：	廣告設計與 AI 創新			
關鍵字：	廣告設計、設計思考、AI 創新、數位媒體、數位轉型			
跨域專長 設立宗旨：	<p>本系列課程旨在結合設計創意與前沿科技，培養學生在廣告設計領域的專業能力與創新思維。通過融合設計基礎與 AI 創新、設計思考與 AI 數位創新、廣告藝術設計與科技、視覺符碼數位表現、數位動畫遊戲電競設計以及廣告與行銷 5.0 等多個課程模塊，旨在啟發學生的設計潛能，培育其在不同媒介和場景下創作引人入勝的廣告作品的的能力。透過探索數位與 AI 技術在廣告設計中的應用，學生將具備設計思維、技術能力和對創新的敏感度，並了解人工智慧技術的應用，能將這些知識和技能應用於實際情境中，為未來的數位世界做出積極的貢獻，成為廣告設計領域中的優秀人才，引領行業發展。</p>			
本跨域專長與本校重點發展項目與高教深耕計畫關鍵能力指標的關係	<p>(1) 永續發展： 本系列課程將鼓勵學生思考廣告設計如何促進永續發展。例如，透過教授永續品牌形象設計、綠色廣告概念、社會企業廣告等內容，培養學生對於可持續性的重視和實踐。</p> <p>(2) 人文關懷與生命教育： 課程將引導學生關注人文價值與社會問題，例如透過設計反映社會議題的廣告、倡導文化多元與尊重、倡導生活品質等，使學生具有社會關懷與責任感。</p> <p>(3) 大學社會責任： 本課程將鼓勵學生思考廣告對於社會的影響與責任。通過教授廣告倫理、社會議題廣告設計等內容，培養學生對於廣告行業社會責任的認識與承擔。</p> <p>(4) 生成式 AI 應用： 在課程中，將介紹 AI 在廣告設計中的應用，例如 AI 生成圖像、智能推薦系統、自動化廣告創作等，培養學生對於生成式 AI 技術的理解和應用能力。</p> <p>(5) 跨領域教學合作： 課程將通過與其他領域的課程合作，如市場營銷、媒體文化研究等，促進跨領域知識交流和合作，培養學生多元思維和團隊合作能力。</p> <p>(6) 多元教學方式： 課程將採用多元化的教學方式，包括講授、討論、案例分析、實作練習、個人專題等，以滿足不同學生的學習風格和需求，促進他們全面發展。</p>			
編號	中/英文課名	課程資料	開課教師	備註
1	廣告藝術設計與科技	■人文□社會□自然	姓名：楊錫彬	上學期實施
	Advertising art design and Technology	■普通教室□專業教室□其他_____	單位：廣告學系	
2	數位動畫遊戲電競設計	■人文□社會□自然	姓名：楊錫彬	上學期實施

	Digital game e-sports design	<input type="checkbox"/> 普通教室 <input checked="" type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：廣告學系	
3	設計思考與 AI 數位創新	<input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然	姓名：黃秋田	上學期實施
	Design Thinking and AI Digital Innovation	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：廣告學系	
4	設計基礎與 AI 創新	<input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然	姓名：顏惠芸	下學期實施
	Foundations of Design and AI Innovation	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：廣告學系	
5	廣告與行銷 5.0	<input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然	姓名：漆梅君	下學期實施
	Advertising and Marketing 5.0	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：廣告學系	
6	視覺符碼數位表現	<input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然	姓名：楊勝雄	下學期實施
	Visual Symbol Digital Performance	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：廣告學系	
是否跨單位組成	<input checked="" type="checkbox"/> 否			
	<input type="checkbox"/> 是	請說明共同開課單位有_____。		
是否接受主開學系學生修習：				
<input type="checkbox"/> 否				
<input type="checkbox"/> 是。請說明所開課程與原學系課程的差異：				
申請單位主管：				

中國文化大學共同科目與通識教育中心
跨域專長課程教學大綱
(一課程一份大綱)

附件二

課程名稱：廣告藝術設計與科技 (Advertising art design and Technology)

一、開課教師姓名：楊錫彬 所屬單位與職稱：廣告學系/專任副教授

二、課程分類：

人文學科 社會科學 自然科學與數學 (只可擇一分類)

三、本課程歸屬的校教學目標：

認識與理解多元文化 關懷與省思當代社會議題

具備科學素養與資訊應用的能力 增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

*人文學科須選〔認識與理解多元文化〕；社會科學須選〔關懷與省思當代社會議題〕；
自然科學與數學須選〔科學素養〕。

四、本課程歸屬的校課程能力：

藝術品味與人文涵養(50 %) 國際視野與多元文化(50 %)

社會關懷與公民責任(%) 邏輯思維與運算能力(%)

五、課程教學目標：

本課程從廣告藝術角度，審視作品，從科學、人文、與社會學科上的詮釋，理解廣告藝術作品的生成與製造；檢視作品與各領域的融合與生活經驗的疊加，以發現廣告藝術創新動能；分析美感經驗、美學思維，以操作並檢驗學習成果。學員將能理解多元的當代美學知識與美感觸動的互為，建立當代美學觀、認識科技與美學提問的關係，並於案例觀察與分析過程掌握廣告藝術與創意製造的可能性。

六、課程概述(中、英文)：

本課程以廣告藝術與科技技術上對美感的挑戰為起點，藉由大量現代及後現代藝術作品，展開對當代美學、美感經驗、藝術設計與科技技術四個面向的探討，以案例介紹與分析為基礎，推展作品如何從感性、原創、美麗、崇高的載體，轉而為解構、粗暴、醜陋、虛無的呈現，並以當代藝術經營及品牌互動的現象，解讀文化創意的過程，學生將以自身的生活觀察為基礎，實踐並推展創造與產製創新概念或作品的可能性。

This course starts from the challenges of contemporary art to aesthetics in terms of speculation and technology. Through a large number of modern and post-modern art works, it explores the four aspects of contemporary aesthetics, aesthetic experience, art design and technology, and introduces it with cases. Based on analysis, we will promote how works change from perceptual, original, beautiful, and sublime carriers to deconstructed, rough, ugly, and nihilistic presentations, and interpret the process of

cultural creativity based on the phenomenon of contemporary art management and brand interaction. Students Based on their own life observations, they will practice and promote the possibility of creating and producing innovative concepts or works.

七、授課內容：

本課程授課內容包含認識當代美學思潮、廣告藝術與科技技術、美感體驗、生活觀察及紀錄、創造概念與作品設計製造，在接軌國際文化思潮的基礎上，培養學生經營創造性思維與製造的能力。

八、授課方式：

本課程透過前置調查與評估，了解學生課前認知，為以學生為學習主體做準備；教學上以過程導向輔助內容呈現，訓練學生在知識基礎上，做思維技術與實踐操作；課程設計小組專案研究單元，要求學生以團隊的方式進行，小組透過討論、交流與分享的合作氛圍，獲得多元觀點，作為創造思維的訓練。本課程實施期初檢核、期中考核、後期學習檢核及期末成果呈現等各階段的評比及同儕互評，並關注課堂師生教學互動。

九、學生在本課程所培養的具體能力：

1. 建立廣告藝術觀接軌國際文化思潮。
2. 認識藝術與科技技術的關係。
3. 掌握廣告藝術與產業發展的相互影響。
4. 獲得創造思維與創製力。

十、評量方法：

1. 期中考核：30%
2. 期末考核：30%
3. 課程參與與出席率：40%

十一、上課用書：

自編講義

十二、參考書目：

Stephen R. C. Hicks, *Explaining Postmodernism: Skepticism and Socialism from Rousseau to Foucault* (Expanded Edition). Ockham's Razor; Expanded, 2011.08.19.

Will Gompertz, *What Are You Looking At?: The Surprising, Shocking, and Sometimes Strange Story of 150 Years of Modern Art*. Plume; Reprint, 2013.09.24.

Rick Rubin, *The Creative Act: A Way of Being*. Penguin Press, 2023.01.17.

十三、課程需求：

課堂互動、小組討論、心得或作品提報、同儕互評

十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如： 閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動…）
1	課程說明與上課規則	
2	廣告藝術設計研究概述	

3	當代美學與廣告藝術科技	
4	作品的美學、美感與廣告藝術世界 I	
5	期初學習檢核：觀點、設想與報告操作 I	
6	作品的美學、美感與廣告藝術世界 II	
7	廣告藝術、科技與創造力 II	
8	廣告藝術、科技與創造力 I	
9	期中考核	
10	廣告藝術之概念表達與創造創新的價值 I	
11	廣告藝術之概念表達與創造創新的價值 I	
12	專案操作 I：生活觀察與呈現 i	
13	專案操作 I：生活觀察與呈現 ii	
14	後期學習檢核：觀點、設想與報告操作 II	
15	專案操作 II：概念與作品創造與產製 i	
16	專案操作 II：概念與作品創造與產製 ii	
17	期末考核～成果報告一	
18	期末考核～成果報告一	

中國文化大學共同科目與通識教育中心
跨域專長課程教學大綱
(一課程一份大綱)

課程名稱：數位動畫遊戲電競設計 (Digital game e-sports design)

一、開課教師姓名：楊錫彬 所屬單位與職稱：廣告學系/專任副教授

二、課程分類：

■人文學科 社會科學 自然科學與數學 (只可擇一分類)

三、本課程歸屬的校教學目標：

■認識與理解多元文化 關懷與省思當代社會議題

■具備科學素養與資訊應用的能力 增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

*人文學科須選〔認識與理解多元文化〕；社會科學須選〔關懷與省思當代社會議題〕；
自然科學與數學須選〔科學素養〕。

四、本課程歸屬的校課程能力：

■藝術品味與人文涵養(100%) 國際視野與多元文化(%)

社會關懷與公民責任(%) 邏輯思維與運算能力(%)

五、課程教學目標：

為因應科技數位時代相關產業之未來大量人才需求，本課程校以結合資訊科技、人文與藝術領域專長，期能培育數位遊戲、電腦動畫、網路多媒體、數位影音應用等整合性技術人才，以達到資訊軟體開發的理性思維與設計創意之感性訴求並重的培育目標。

六、課程概述(中、英文)：

本課程需有良好之企劃方能獲得消費大眾在娛樂性或教育性上的認同，因此本課程規畫以培養遊戲企劃能力為主。以電腦輔助影音藝術設計為主要特色，除傳統的藝術課程外，另搭配專業級電腦繪圖及動畫製作軟體的實務訓練。

This course requires good planning to gain recognition from the consumer public as entertainment or education. Therefore, the planning of this course is mainly to cultivate game planning capabilities. With computer-aided audio-visual art design as its main feature, in addition to traditional art courses, it is also equipped with practical training on professional-grade computer graphics and animation production software.

七、授課內容：

本課程之授課內容包含色彩學、藝術美學、數位音樂、動畫製作等。課程進階規劃包含遊戲企劃、遊戲製作、專題企劃及動畫電腦繪圖與虛擬實境技術等。

八、授課方式：

本課程涵蓋範圍從動畫概念、基本原理、視覺設計構成要素到學理基礎及圖形學概念等等。能夠

對於學習者或從事者在「數位 3D 遊戲電競設計」技術層面之外，還能在理論性的相關知識也獲得相輔相成的成效。

九、學生在本課程所培養的具體能力：

近年來由於互動媒體的蓬勃發展，加上政府大力推動數位內容產業，舉凡線上遊戲、互動教學、媒體導覽，都大量運用動畫特效技術作為內容表現的方法，希望藉此拉近與閱聽者的距離。本課程即是透過電腦軟體教學，讓學生熟悉整個數位動畫遊戲電競設計的流程及方法，以便在未來的職場中得以運用。

十、評量方法：

期中考：30%

期末考：30%

平時成績：40%含出席率，學習態度，互動討論等

十一、上課用書：

自編講義

十二、參考書目：

3D 電腦動畫理論，楊錫彬著，五南出版社

十三、課程需求：

分組討論

十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如：閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動…）
1	課程說明及上課原則	
2	數位設計美學 Digital Art and Design	
3	遊戲電競經營概論<上> Introduction to eSports Management	
4	遊戲電競經營概論<下> Introduction to eSports Management	
5	3D 數位場景設計<上> 3D Digital Scene Design	
6	3D 數位場景設計<下> 3D Digital Scene Design	
7	色彩美學 Chromatology	
8	虛擬實境<上> Virtual Reality	
9	期中考	

10	虛擬實境<下> Virtual Reality	
11	遊戲產業分析 Game Industry Analysis	
12	3D 遊戲美術實務<上> Visual Arts for 3D Game Production	
13	3D 遊戲美術實務<下> Visual Arts for 3D Game Production	
14	多媒體音效設計<上> Sound Editing for Multimedia	
15	多媒體音效設計<下> Sound Editing for Multimedia	
16	遊戲音效設計 Sound Design for Game	
17	期末考~成果報告一	
18	期末考~成果報告二	

中國文化大學共同科目與通識教育中心
跨域專長課程教學大綱
(一課程一份大綱)

附件二

課程名稱：設計思考與 AI 數位創新 (Design Thinking and AI Digital Innovation)

一、開課教師姓名：黃秋田

所屬單位與職稱：廣告學系副教授

二、課程分類：

✓人文學科 社會科學 自然科學與數學 (只可擇一分類)

三、本課程歸屬的校教學目標：

✓認識與理解多元文化 關懷與省思當代社會議題

✓具備科學素養與資訊應用的能力 增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

*人文學科須選〔認識與理解多元文化〕；社會科學須選〔關懷與省思當代社會議題〕；
自然科學與數學須選〔科學素養〕。

四、本課程歸屬的校課程能力：

✓藝術品味與人文涵養(35%) ✓國際視野與多元文化(15%)

✓社會關懷與公民責任(15%) ✓邏輯思維與運算能力(35%)

五、課程教學目標：

1. 理解設計思考的核心概念：學生將學習設計思考的基本原則和方法，理解如何將這些概念應用於解決實際問題和創新領域。

2. 探索設計思考與數位創新的關係：學生將探討設計思考在數位創新過程中的作用和價值，並理解如何利用設計思考方法來啟發和推動數位創新，以創造出具有影響力和價值的數位產品和服務。

3. 運用設計思考解決數位挑戰：學生將學習如何運用設計思考的方法和工具來解決數位化社會和產業面臨的各種挑戰，包括使用者體驗設計、數位內容創作、等方面的問題。

4. 培養創新思維和解決問題能力：通過設計思考專案和實踐案例，學生將有機會培養創新思維和解決問題的能力，並學習如何在數位創新領域中發揮創造力和想像力。

5. 掌握數位工具和平台：學生將學習使用各種數位工具和平台來支持和促進設計思考和數位創新過程，例如設計軟體、虛擬實境技術等，並探索其在實際專案中的應用。

六、課程概述(中、英文)：

「設計思考與 AI 數位創新」課程旨在探索設計思考與 AI 技術的結合，以推動數位創新和解決現實世界的問題。通過理論講解、實例分析和實踐專案，本課程將引導學生深入了解設計思考方法論，並探索如何運用人工智慧技術來加速創新。課程內容包括設計思考基本原則、AI 技術

應用案例、以及學生將參與的實踐專案，旨在培養學生的創意思維、解決問題的能力，並使其具備應對數位時代挑戰的能力。

The course "Design Thinking and AI Digital Innovation" aims to explore how design thinking and AI technology can drive digital innovation and solve real-world problems. Through theory, case studies, and projects, students will learn design thinking principles, AI applications, and practical skills to address challenges in the digital age.

七、授課內容：

本課程旨在介紹設計思考與 AI 數位創新的基本概念和方法，通過理論講解、案例分析和實踐專案等形式，幫助學生瞭解如何運用設計思考方法解決實際問題，並促進 AI 數位創新的發展。課程內容包括設計思考的基本原則、數位創新的趨勢與挑戰、設計思考在數位媒體與人工智慧領域的應用等方面的內容。

八、授課方式：

1. 講授與討論：介紹每個主題的核心概念，並與學生進行討論，促進思想交流和深入理解。
2. 互動討論：學生將參與討論，加深對課程內容的理解，分享見解，並與同儕交流想法。
3. 案例分析：將分析真實案例，展示設計思考和 AI 在各行各業中的應用，推動數位創新的方式和效果。
4. 小組合作：學生將分成小組，通過小組討論、合作專案等形式，共同解決問題，培養團隊合作和溝通能力。

九、學生在本課程所培養的具體能力：

學生在「設計思考與 AI 數位創新」課程中將培養設計思考能力、人工智慧應用能力、創新思維能力、問題解決能力、團隊合作能力和技術應用能力。透過理論和實踐的結合，他們將具備應對數位時代挑戰所需的技能和素養，能夠為社會和產業帶來價值和創新。

十、評量方法：

1. 各單元延伸學習作業 25%
2. 個人作業 20%
3. 小組討論 30%
4. 平時表現（出席狀況、課堂參與、學習態度、問題見解）25%

十一、上課用書：

《設計思考：解決問題的利器》(Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work - by Nigel Cross)

十二、參考書目：

1. 《設計思考：創造價值的新思維》(原書名：Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work- by Nigel Cross)
2. 《人工智慧：一場新科技革命》(原書名：Artificial Intelligence: A Guide for Thinking Humans - by Melanie Mitchell)
- 3.

十三、課程需求：

- 分組作品與討論（每組根據選課狀況，融合不同科系專長）
- 自主學習（各單元查找資料，深層思考與跨領域應用）
- 課堂互動（出席率、發言率、問題見解、同儕互助等）

十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如：閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動…）
1	課程介紹與概述 <ul style="list-style-type: none">● 課程目標與結構介紹● 「設計思考」和「數位創新」的定義和重要性● 介紹課程的教學方法和評估方式	
2	設計思考基礎概念 <ul style="list-style-type: none">● 理解設計思考的基本概念和原則● 探討設計思考在解決問題和創新中的作用● 實際案例分析	
3	設計思考流程 <ul style="list-style-type: none">● 深入介紹設計思考的六個階段：理解、定義、思考、原型、測試和實踐每個階段的具體任務和工具● 每個階段的具體任務和工具	
4	使用者研究與需求定義 <ul style="list-style-type: none">● 學習使用者研究的方法和技巧● 如何將使用者研究轉化為需求定義和挑戰● 實際案例分析	
5	創意發想與構思 <ul style="list-style-type: none">● 探索創意發想的方法和工具● 如何通過大腦風暴和情境分析等方法產生創意● 實際應用練習和討論	學生將分組並以「如果只能帶一樣東西到荒島，你會帶什麼？」進行分組討論，並將個人要帶的物品寫在便利貼上貼至白板。全班將共同討論並找出其中的關聯。
6	數位創新趨勢分析 <ul style="list-style-type: none">● 探討數位創新的最新趨勢和發展方向● 討論數位創新的挑戰和機遇	
7	數位媒體設計原則 <ul style="list-style-type: none">● 理解數位媒體設計的基本原則和概念● 學習如何設計具有吸引力和效能的數位媒體內容	
8	使用者體驗設計	

	<ul style="list-style-type: none"> ● 介紹使用者體驗設計的基本原則和流程 ● 探討如何將設計思考方法應用於使用者體驗設計中 	
9	<p>視覺設計與數位媒體</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學習視覺設計的基本原則和技巧 ● 探討如何設計具有視覺吸引力的數位媒體內容 	<p>作業 1 (數位媒體使用者體驗分析)</p> <p>學生選擇一個他們經常使用的數位媒體平台或應用程式，並通過設計思考的方式進行使用者體驗分析。學生需要列出該平台或應用程式的優點、缺點，並提出改進建議，以提高使用者體驗。</p>
10	<p>社交媒體與互動設計</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 分析社交媒體平台的特點和設計原則 ● 探討互動設計在數位媒體中的應用 	
11	<p>數位媒體的多媒體整合</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解多媒體內容的製作和整合 ● 學習如何運用多媒體元素增強數位媒體的效果 	
12	<p>設計思考與數位媒體策略</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 探討設計思考在制定數位媒體策略中的應用 ● 分析數位媒體策略的重要性和步驟 	
13	<p>數位媒體創新方法與工具</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 探討設計思考在數位媒體創新中的具體應用方法和工具 ● 學習如何運用設計思考方法來解決數位媒體創新中的挑戰 ● 實際案例分析和討論，介紹一些成功的數位媒體創新案例 	
14	<p>使用者體驗設計與數位媒體</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 進一步探討使用者體驗設計如何應用於數位媒體領域 ● 學習如何通過設計思考創造出引人入勝的數位媒體體驗 	
15	<p>數位媒體設計原則與創意構思</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 深入研究數位媒體設計的基本原則和創意構思方法 ● 學習如何運用設計思考思維來發展獨特的數位媒體內容 	

16	<p>設計思考與數位媒體品牌建立</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 探討設計思考如何幫助建立和推廣數位媒體品牌形象 ● 分析品牌建立過程中的設計思考策略和方法 	
17	<p>數位媒體互動設計</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 理解數位媒體互動設計的基本原則和概念 ● 學習如何設計具有互動性和引人入勝的數位媒體內容 	<p>作業 2 (數位媒體產品改進提案)</p> <p>學生需選擇一個他們最常使用的數位媒體產品，並提出一個簡單的產品改進提案。該項目需要考慮使用者需求，通過設計思考方法提出改進方案，並以簡單的方式呈現，例如文字描述或簡單的草圖。</p>
18	QA 輔導	

中國文化大學共同科目與通識教育中心
跨域專長課程教學大綱
(一課程一份大綱)

課程名稱：設計基礎與AI創新 (Foundations of Design and AI Innovation)

一、開課教師姓名：顏惠芸

所屬單位與職稱：廣告學系 副教授

二、課程分類：

■人文學科 社會科學 自然科學與數學 (只可擇一分類)

三、本課程歸屬的校教學目標：

■認識與理解多元文化 關懷與省思當代社會議題

■具備科學素養與資訊應用的能力 增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

*人文學科須選〔認識與理解多元文化〕；社會科學須選〔關懷與省思當代社會議題〕；
自然科學與數學須選〔科學素養〕。

四、本課程歸屬的校課程能力：

■藝術品味與人文涵養(40%) ■國際視野與多元文化(30%)

■社會關懷與公民責任(10%) ■邏輯思維與運算能力(20%)

五、課程教學目標：

- 提供學生設計基礎的知識和技能，包括設計原則、排版、色彩理論等。
- 強化學生的視覺感知和審美能力，培養設計思維。
- 介紹學生如何運用 AI 生成圖像技術來增強設計能力。
- 鼓勵學生為設計過程中的創造性問題提供解決方案。

六、課程概述(中、英文)：

《設計基礎與 AI 創新》課程旨在為學生提供設計領域的基礎知識，並探索如何運用人工智慧(AI)技術來增強設計創新。學生將學習設計原則、排版、色彩理論等設計基礎，並深入瞭解 AI 生成圖像、風格轉換、自動化設計等 AI 應用。這個課程將通過理論授課、實踐練習和案例研究，幫助學生建立設計技能，培養創意思維，並引領他們走向設計與 AI 融合的未來。

The "Foundations of Design and AI Innovation" course aims to provide students with a solid understanding of design fundamentals while exploring how to leverage artificial intelligence (AI) technology for enhanced design innovation. Students will learn design principles, layout, color theory, and other design basics, while delving into AI applications such as AI-generated images, style transformation, and automated design. This course combines theoretical instruction, practical exercises, and case studies to help students build design skills, nurture creative thinking, and guide them towards

a future where design and AI converge.

七、授課內容：

學生將瞭解課程結構和目標，並掌握設計基礎概念，如平衡、對比、節奏等。將學習基本排版和設計元素，以設計思維和創意問題解決。以 AI 生成的視覺元素應用於平面設計，分析實際案例，並探索不同主題的創作方式。學生將選擇一個設計專題項目，並在課程結束前完成和呈現，同時討論課程的經驗和所學。這些授課內容旨在提供學生全面的設計基礎知識，同時介紹如何運用 AI 技術進行創新。通過理論學習、實踐練習和案例分析，學生將能夠應用所學的知識和技能於設計領域，並創造具有創意和藝術價值的作品。

八、授課方式：

- 講授和解釋 (25%)：教師講解和說明重要概念、原則和技巧。重點在於傳遞基礎知識和理解概念。
- 討論和互動 (20%)：透過討論、問答環節等方式，鼓勵學生參與互動，分享意見和觀點，促進思考和學習。
- 實踐和練習 (25%)：學生進行實際的設計工作，例如練習設計、創建項目、繪圖和使用設計工具。
- 案例研究和實例分析 (15%)：透過分析實際案例和項目，幫助學生了解如何應用所學的知識和技能於實際情境中。
- 個人和小組項目 (15%)：鼓勵學生參與個人或小組設計項目，以應用他們所學的設計原則和 AI 技術。

以上各種教學方法，使學生能夠以不同的方式學習和理解課程內容，同時培養他們的設計技能和創造力。同時會根據課程的具體需求和學生的反饋進行調整。

九、學生在本課程所培養的具體能力：

設計基礎知識、創造性與設計思維、視覺感知和審美能力、AI 應用技能、基礎設計等能力，這些能力將使學生能夠應對不斷變化的設計環境，尤其是在 AI 技術不斷演進的情況下，具有競爭優勢。

十、評量方法：

- 期中報告 30%
- 出席紀錄考核評量 20%
- 期末報告 30%
- 作業 20%

十一、上課用書：

- 美感入門全冊

<https://aade.project.edu.tw/publish/%E3%80%90%E7%BE%8E%E6%84%9F%E5%85%A5%E9%96%80%E3%80%91%E7%BE%8E%E6%84%9F%E9%9B%BB%E5%AD%90%E6%9B%B8/>

- 《經典設計 150 年 Le Design》作者：安·博妮 譯者：李淑寧 出版社：馬可孛羅
- 《設計基礎原理：平面造形與構成》作者：林崇宏 出版社：全華圖書
- 教師自編教材

十二、參考書目：

- 《當代設計演化論：關鍵運動與經典風格的承先啟後》作者：拉克希米·巴斯卡藍 原文作者：Lakshmi Bhaskaran 譯者：羅雅萱 出版社：原點

十三、課程需求：

- 缺席一次扣 10 分，三次即出席分數（基本分數 80 分）不及格！
- 作業請勿用其他的方式傳給老師，一律以課輔系統作業區為主，透過其他管道皆不會有分數。

十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如：閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動...）
1	課程介紹與設計基礎概念-1 <ul style="list-style-type: none">● 認識課程結構和目標● 設計原則和基本概念	
2	設計基礎概念-2 <ul style="list-style-type: none">● 色彩理論和色彩應用● 基本的設計工具、軟體與平台介紹	
3	基本排版和設計元素-1 <ul style="list-style-type: none">● 基本排版原則● 文字和圖像的佈局	設計基礎應用（課堂練習） 將學習基本的設計原則，包括平衡、對比、節奏、統一性等，並創建一個簡單的宣傳圖像。
4	基本排版和設計元素-2 <ul style="list-style-type: none">● 視覺層次和結構● 實際排版練習	
5	設計思維和創意問題解決-1 <ul style="list-style-type: none">● 什麼是設計思維● 創意問題解決方法	色彩應用（課堂練習） 通過選擇不同的色彩方案，設計一個品牌標誌，以熟練應用色彩理論。
6	設計思維和創意問題解決-2 <ul style="list-style-type: none">● 設計挑戰和案例研究	
7	AI 生成圖像基礎知識-1 <ul style="list-style-type: none">● AI 生成圖像的概念● 使用 AI 工具創建基本圖像● AI 生成圖像的應用	
8	AI 生成圖像基礎知識-2 <ul style="list-style-type: none">● AI 生成圖像的概念● 使用 AI 工具創建基本圖像● AI 生成圖像的應用	AI 生成圖像（課堂練習） 使用 AI 生成圖像工具，如 Bing Image Creator 或 Canva 生成器，創建一個具有美的形式的圖像，並解釋他們的創作過程。
9	期中報告（系統繳交）	

	設計原理整合 AI 圖像生成「美的形式」作品	
10	個人設計項目展示和評估（期中報告分享與分析）	
11	AI 在平面設計中的應用-1 <ul style="list-style-type: none"> ● AI 生成的視覺元素 ● 設計作品中的 AI 生成圖像 ● 實際案例分析 	
12	AI 在平面設計中的應用-2 <ul style="list-style-type: none"> ● AI 生成的視覺元素 ● 設計作品中的 AI 生成圖像 ● 實際案例分析 	AI 生成圖像的平面設計應用（課堂練習） 選擇一個主題，如海報、DM、網頁，並使用 AI 生成圖像技術創建一個平面設計作品。
13	AI 生成圖像的創意應用-1 <ul style="list-style-type: none"> ● 創意設計和 AI 的結合 ● AI 生成圖像的藝術應用 ● 實際案例分析 	
14	AI 生成圖像的創意應用-2 <ul style="list-style-type: none"> ● 創意設計和 AI 的結合 ● AI 生成圖像的藝術應用 ● 實際案例分析 	AI 生成圖像的藝術應用（課堂練習） 選擇一個繪本主題，結合 ChatGPT 問答，並以 Canva 生成器創建一個藝術繪本。
15	AI 生成圖像的商業應用-1 <ul style="list-style-type: none"> ● 商業設計和 AI 的結合 ● AI 生成圖像的商業應用 ● 實際案例分析 	
16	AI 生成圖像的商業應用-2 <ul style="list-style-type: none"> ● 商業設計和 AI 的結合 ● AI 生成圖像的商業應用 ● 實際案例分析 	AI 生成圖像的商業應用（課堂練習） 選擇一個主題，如杯子、水壺、椅子，並使用 AI 生成圖像技術創建一個商品。
17	設計專題項目和總結-1 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生根據所學知識和技能完成一個設計專題項目（設計原理整合 AI 圖像生成廣告作品）。 ● 討論學生的設計專題和課程經驗。 	
18	設計專題項目和總結-2 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生根據所學知識和技能完成一個設計專題項目（設計原理整合 AI 圖像生成廣告作品）。 ● 討論學生的設計專題和課程經驗。 	

中國文化大學共同科目與通識教育中心
跨域專長課程教學大綱
(一課程一份大綱)

附件二

課程名稱：廣告與行銷5.0 (Advertising and Marketing 5.0)

一、開課教師姓名：漆梅君

所屬單位與職稱：廣告學系副教授

二、課程分類：

人文學科 社會科學 自然科學與數學 (只可擇一分類)

三、本課程歸屬的校教學目標：

認識與理解多元文化 關懷與省思當代社會議題

具備科學素養與資訊應用的能力 增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

四、本課程歸屬的校課程能力：

藝術品味與人文涵養(25%) 國際視野與多元文化(25%)

社會關懷與公民責任(25%) 邏輯思維與運算能力(25%)

五、課程教學目標：

- 1.幫助學生認識廣告與行銷的演變，並思考應用於所屬專業領域
- 2.促使學生了解數位廣告行銷企劃，及廣告在整合行銷傳播中的角色
- 3.融入永續觀念於行銷傳播計劃與執行
- 4.培養學生創意思考，並實際創作
- 5.增進不同科系學生跨領域交流，小組共學成長

六、課程概述(中、英文)：

行銷由生產導向、銷售導向、消費者導向不斷演變，已進入科技與人性融合的 5.0 階段，甚至在永續思維及社會行銷的影響下，由單純營利走向與環境共好的發展方向。而廣告與行銷息息相依，本課程即在使學生了解廣告行銷的變化，融入 ESG 永續行銷及 Martech 數位傳播的觀點，探討與傳統廣告行銷傳播之差異，期使學生在迎接新時代挑戰時，具備正確觀點與對應能力。

Marketing has continuously evolved from production-oriented, sales-oriented, and consumer-oriented approaches to the current 5.0 stage, which involves the integration of technology and human aspects. Under the influence of sustainability and social marketing, there has been a shift from a simple profit-oriented mindset to focus on environment well-being. Advertising and marketing are closely interrelated, and this course aims to help students understand the changes in advertising and marketing. It incorporates perspectives on ESG sustainable marketing and Martech digital communication, exploring the differences with traditional advertising and marketing

communication. The goal is to equip students with the correct viewpoints and corresponding capabilities to face the challenges of the new era.

七、授課內容：

廣告與行銷觀念的轉變、整合行銷傳播(IMC)架構、數位廣告行銷企劃、永續在行銷傳播中的實踐、廣告創意與實作等。

八、授課方式：

PPT 講授、影片賞析、案例討論、創作分享等。

九、學生在本課程所培養的具體能力：

- 1.問題分析與解決能力
- 2.創意思考與應用能力
- 3.提案表達能力
- 4.團隊合作與溝通協調能力
- 5.自主學習能力

十、評量方法：

- 1.各單元延伸自主學習作業 25%
- 2.小組作業一 (廣告觀察) 20%
- 3.小組作業二 (創意影片) 30%
- 4.平時表現 (出席狀況、課堂參與、學習態度、問題見解) 25%

十一、上課用書：

廣告學與品牌整合行銷傳播

十二、參考書目：

Ogilvy on Advertising in the Digital Age

(中譯：數位時代的奧格威談廣告)

Marketing 5.0: Technology for Humanity

(中譯：行銷 5.0: 科技與人性融合時代的全方位戰略)

Sustainability Marketing: A Global Perspective. (Wiley digital copy)

The Martech Handbook

(中譯：Martech 實戰聖經：自有數據 X 精準投放)

創意製作心得報告

十三、課程需求：

分組討論與報告（每組根據選課狀況，融合不同科系專長）

自主學習（各單元資料收集分析，深層思考與跨領域應用）

課堂互動（出席率、發言率、問題見解、同儕互助等）

十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如：閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動...）
1	課程介紹	根據選課人數打散分組，各科系同學認識
2	從廣告到窄告 I	教科書：Ch.1-1,1-2 課外閱讀：坎城廣告雙大獎
3	從廣告到窄告 II	教科書：Ch.3-1,3-2 課外閱讀：那些《芭比》教我的事
4	從行銷 1.0 到行銷 5.0 I	教科書：Ch.1-5 課外閱讀：數位行銷與傳統行銷的差異處
5	從行銷 1.0 到行銷 5.0 II	教科書：Ch.5 課外閱讀：2024 數位趨勢預測：數位廣告三大重點主題
6	數位廣告行銷企劃 I	教科書：Ch.7-1,7-2,7-3 課外閱讀：誰刮的鬍子？
7	數位廣告行銷企劃 II	教科書：Ch.7-4,7-6,7-9 課外閱讀：掌握 ASMR 迷因行銷術
8	永續廣告行銷創意 I	教科書：Ch.8 課外閱讀：層出不窮的創意
9	永續廣告行銷創意 II	教科書：Ch.9 課外閱讀：8 個好建議，創意不斷電
10	創意實作	小組指導
11	案例探討 I	分析討論
12	數位行銷傳播內容設計 I	教科書：Ch.10-1,10-2,10-3 參考書：Ch.4 課外閱讀：廣告創意與藝術（圖書館視聽室）
13	數位行銷傳播內容設計 II	教科書：10-4,10-5 參考書：Ch.3 課外閱讀：短影音操作 6 大 Dos & Don's
14	案例探討 II	分析討論
15	創作發表	小組創作分享、互評與改善建議

16	創作發表	小組創作分享、互評與改善建議
17	總複習	
18	QA 輔導	

中國文化大學共同科目與通識教育中心
跨域專長課程教學大綱
(一課程一份大綱)

課程名稱：視覺符碼數位表現 (Visual Symbol Digital Performance)

一、開課教師姓名：楊勝雄 所屬單位與職稱：廣告學系/教授

二、課程分類：

人文學科 社會科學 自然科學與數學 (只可擇一分類)

三、本課程歸屬的校教學目標：

認識與理解多元文化 關懷與省思當代社會議題

具備科學素養與資訊應用的能力 增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

*人文學科須選〔認識與理解多元文化〕；社會科學須選〔關懷與省思當代社會議題〕；
自然科學與數學須選〔科學素養〕。

四、本課程歸屬的校課程能力：

藝術品味與人文涵養(50 %) 國際視野與多元文化(%)

社會關懷與公民責任(%) 邏輯思維與運算能力(50 %)

五、課程教學目標：

每 2 週的教學活動包括理論分析、設計實作、作品展示和評析。以此促發學生對自己生活周遭環境、活動與社會，進行細緻微觀與理解，藉著視覺思考的技術來提升學生的美感綜合能力，增進職場競爭力。

六、課程概述(中、英文)：

本課程旨在探討數位視覺表現與文化符碼之間的關係，透過跨領域的探討，讓學生能夠理解數位時代中不同文化背景下的視覺符號與意義，並且掌握運用數位視覺語言進行文化交流的能力。

課程內容將涵蓋數位視覺符號的基本理論與分析方法、不同文化間的視覺表現差異、以及視覺符碼在不同文化背景下的應用。同時將透過案例分析和實際操作，讓學生能夠深入了解數位視覺表現與文化符碼之間的互動關係，並且培養他們的批判思考能力和創意表達能力。

本課程適合對數位視覺藝術、傳播設計、文化研究等領域有興趣的學生，無論是希望從事相關行業，或是對數位化跨文化交流感興趣的人士，都能夠從中受益。通過本課程的學習，學生將能夠更加敏銳地理解不同文化間的視覺語言，並且具備運用視覺符碼進行文化交流的能力，為未來的職業發展打下堅實的基礎。

This course aims to explore the relationship between digital visual representations and cultural

symbols. Through cross-disciplinary discussions, students will be able to understand the visual

symbols and meanings of different cultures in the digital era, and acquire the ability to use digital

visual language for cultural communication.

The course will cover the basic theories and analytical methods of digital visual symbols, the

differences in visual representation between different cultures, and the application of visual symbols in

different cultural contexts. Through case studies and practical exercises, students will be able to gain

a deeper understanding of the interaction between digital visual representations and cultural symbols,

as well as develop their critical thinking and creative expression skills.

This course is suitable for students who are interested in the fields of digital visual arts,

communication design, cultural studies, etc. Whether they wish to pursue a career in the related

industries or are interested in digital cross-cultural communication, they can benefit from this course.

Through the learning of this course, students will be able to understand the visual language of

different cultures more acutely and have the ability to utilize visual symbols for cultural

communication, laying a solid foundation for future career development.

七、授課內容：

本課程授課內容包含：

1. 講解符碼在不同文化中的重要性，分析不同文化符碼在視覺表現中的應用與影響。
2. 探討視覺設計如何運用文化符碼來傳達訊息，分析不同文化符碼對視覺設計的影響與意義
3. 討論品牌如何運用文化符碼來建立獨特形象
4. 探討跨文化溝通中文化符碼的重要性
5. 學生選擇一個感興趣的主題，進行相關研究並撰寫報告

八、授課方式：

本課程透過課程理論介紹、設計作品實作、作品評析，並要求學生每天以圖文記錄生活 Sketch，來觀察自我生活，在學期中、學期末各一次與學生一對一檢查，給予建議並給分；在作品評析中，學生必須上台做設計說明，以此訓練學生能勇感與有條理的論述能力。

九、學生在本課程所培養的具體能力：

1. 培養學生面對問題能有不同思維的應變力。
2. 培養學生能觀察環境與自我的覺知力。
3. 通過設計培養審美能力。

4. 發展學生知識體系的結構能力。

十、評量方法：

1. 平時作業 30%
2. Sketch 作業：20%
3. 期中作業：20%
4. 期末作業：30%

十一、上課用書：

自編講義

十二、參考書目：

繆紹綱著（2019）。《數位影像處理》，高立圖書出版社

高震峰著（2018）。《數位視覺文化藝術教育》，Ainosco Press 出版社

十三、課程需求：

課堂互動、繳交設計作品、作品評析

十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如： 閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動…）
1	課程目標與內容簡介	
2	數位視覺表現與文化符碼的關聯 1	
3	數位視覺表現與文化符碼的關聯 2	
4	數位視覺表現的形式—數位中的點狀思考	
5	「數位視覺表現的形式—數位中的點狀思考」作業評析	
6	數位視覺表現的形式—數位中的線性思維	
7	「位視覺表現的形式—數位中的線性思維」作業評析	
8	數位視覺表現的形式—數位中的面向思維（期中）	
9	Sketch 檢查 1	
10	「數位視覺表現的形式—數位中的面向思維」期中作業評析	

11	文化符碼的數位視覺表現意義	
12	日常生活中數位文化符碼的轉換 1	
13	「日常生活中數位文化符碼的轉換 1」作業評析	
14	品牌與數位文化符碼的意義	
15	「品牌與數位文化符碼的意義」作業評析	
16	自我數位文化符碼的創作（期末）	
17	Sketch 檢查 2	
18	「自我數位文化符碼的創作」期末作業評析	