

淡江大學 108 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	新媒體藝術概論	授課 教師	林俊賢 JIUN-SHIAN LIN
	INTRODUCTION TO NEW MEDIA ARTS		
開課系級	藝術欣賞學門 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TNUMB0A		
學門教育目標			
冀望藉由藝術各領域的知識為基礎，使學生對藝術文化及生活美學有更深的體驗，建立豐富的藝術鑑賞能力、培養深入的美學素養，達到讓藝術知能與生活結合。			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：20.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：20.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：60.00)</p>			
課程簡介	本課程探討科技技術與藝術表現結合的各種創新可能，透過國內外經典的互動裝置案例以及新媒體藝術作品的賞析，讓學生感受新媒體藝術所帶來的獨特美感經驗，此外，課程中也透過實際的案例分析來引導學生進行藝術與科技的人文思辨以及創意發想。		
	This course focuses on investigating the artistic possibilities of science and technologies. Various topics of interactive art installations and new media artworks are introduced, analyzed and discussed in order to improve students' abilities of art appreciation. Some artistic activities are also included in the class for encouraging students' creativity and ability of critical thinking.		
本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應			
將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能 (Psychomotor)」的各目標類型。			
<p>一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。</p> <p>二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。</p> <p>三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。</p>			
序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	
1	能讓學生理解何謂「新媒體藝術」。	To know what is New Media Art	
2	能增進學生藝術賞析之素養。	To improve students' ability of art appreciation	

3	能引起學生探索藝術與科技相關美學議題之興趣	To increase students' interests about issues of art and technologies			
教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式					
序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知		18	講述、討論、發表、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
2	情意		58	講述、討論、發表、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
3	情意		158	講述、討論、發表、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
授課進度表					
週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)			備註
1	109/03/02~ 109/03/08	何謂藝術? 何謂新媒體藝術?			選小老師(點名、傳達課程事項、整理作業補教或未交者名單, 總成績加分)
2	109/03/09~ 109/03/15	生物藝術 (Bio Art):以細胞和生物進行藝術創作 活動: 討論生物藝術的倫理			
3	109/03/16~ 109/03/22	仿生藝術:師法自然的藝術設計 活動: 仿生藝術案例分析			
4	109/03/23~ 109/03/29	感測器與數位藝術 I			
5	109/03/30~ 109/04/05	清明節補假 (class off) [4/2 進行彈性授課補課_線上課程: 衍伸藝術]			作業1: 用processing製作衍伸藝術作品, 截圖上傳
6	109/04/06~ 109/04/12	光藝術: 雷射、LED、燈光藝術、Audio Visual Art: 聲音與視覺交織出的情感			
7	109/04/13~ 109/04/19	生理感測技術與互動藝術 活動: 從作品反向分析感測技術 期中作業: 新媒體藝術作品提案			繳交作業1
8	109/04/20~ 109/04/26	進行期中報告			
9	109/04/27~ 109/05/03	期中考試週			
10	109/05/04~ 109/05/10	擴增實境(AR)的技術 作業2: 切身問題之AR解決方案			
11	109/05/11~ 109/05/17	擴增實境(AR)的藝術			繳交作業2
12	109/05/18~ 109/05/24	虛擬實境(VR)的技術 作業3: 教育問題之VR解決方案			

13	109/05/25~ 109/05/31	虛擬實境(VR)的藝術	繳交作業3
14	109/06/01~ 109/06/07	新媒體藝術公益宣導 期末作業：以AR、VR等新媒體技術行銷自己的觀點(藝術觀點或社會觀點...)	
15	109/06/08~ 109/06/14	進行期末報告	
16	109/06/15~ 109/06/21	期末考開始 (class off)	
17	109/06/22~ 109/06/28	期末考試週(本學期期末考試日期為:109/6/18-109/6/24) 端午節放假 (class off)	
18	109/06/29~ 109/07/05	調課(於4/2 線上補課)	
修課應注意事項	<p>每堂必點名，無論任何理由，3次沒有出現(含各種請假)總成績滿分以59起算(居家檢疫或受疫情影響未歸台之港澳生除外)</p> <p>作業細節與規定除課堂公布外，還會公告在課程的iClass系統上</p> <p>【評分方式】          作業1: 10 %          作業2: 15 %          作業3: 15 %          期中報告: 30 %          期末報告: 30 %</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與教材			
參考文獻	1. 邱誌勇(2011), 搖擺在「高」與「低」科技之間--新媒體藝術創作中的科技性,藝術家 2. 李琨(2019), vvvv與新媒體藝術創作, 崧燁文化 3. 王柏偉(2015), 末日感性：臺灣新媒體藝術, 台北市立美術館 4. Make Media(2018), Maker國際中文版雜誌 30~35, 馥林文化 5. 李國維(2018), 創意實作：Maker具備的9種技能-創意實作, 東華 6. Tony Olsson、江良志(2016), Arduino穿戴式裝置專案製作, 碁峰		
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	◆出席率： %    ◆平時評量：40.0 %    ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉： %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>		