

淡江大學 109 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		
課程與SDGs 關聯性	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG11 永續城市與社區		
系（所）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			
1. 全球視野。(比重：20.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 8. 美學涵養。(比重：60.00)			
課程簡介	本課程探討科技技術與藝術表現相互結合在媒體設計和行銷上的創新可能，課程中透過小組報告、議題討論、論點思辨，並輔以國內外經典科技藝術案例及藝術家介紹，讓學生感受科技體藝術所帶來的獨特美感經驗。本課程可讓學生習得賞析當代藝術及新媒體藝術的正確方式以及必備素養，並在經典的案例上進行進階的創意發想與應用，以及科技藝術在藝術行銷上的應用。		
	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。

- 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。
- 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。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	能讓學生理解何謂「科技藝術」。	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與行銷議題之興趣	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		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)
2	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)
3	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)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/02/22~ 110/02/28	課程介紹 何謂藝術? 藝術的審美層次 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	110/03/01~ 110/03/07	新媒體藝術的創作過程 Art as Research	報告分組
3	110/03/08~ 110/03/14	創客聲響: 聲音藝術與互動裝置	
4	110/03/15~ 110/03/21	教室借出為考場	停課一週
5	110/03/22~ 110/03/28	生物藝術 Bio Art (第1組報告)	第1組報告
6	110/03/29~ 110/04/04	教學行政觀摩週 (class off)	

7	110/04/05~ 110/04/11	仿生藝術Bionics Art (第2組報告) / "TeamLab" (第3組報告)	第2, 3組報告
8	110/04/12~ 110/04/18	擴增實境AR的技術 (第4組報告) / AR的遊戲 (第5組報告)	第4, 5組報告
9	110/04/19~ 110/04/25	AR 的藝術 (第6組 報告) / 虛擬實境VR的技術 (第7組報告)	第6,7 組報告
10	110/04/26~ 110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~ 110/05/09	VR的遊戲 (第8組報告) / VR 的藝術 (第9組 報告)	第8, 9 組報告
12	110/05/10~ 110/05/16	AI人工智慧的技術 (第10 組報告) / AI的藝術 (第11組)	第10 , 11組報告
13	110/05/17~ 110/05/23	白晝之夜 (第12組) / 關渡光藝術節 (第13組)	第12 , 13 組報告
14	110/05/24~ 110/05/30	何理互動WHYIXD (第14組) / 豪華朗機 工LuxuryLogico (第15組)	第14, 15 組報告
15	110/05/31~ 110/06/06	新媒體藝術與行銷 I	
16	110/06/07~ 110/06/13	新媒體藝術與行銷 II / 繳交期末個人心得報告	
17	110/06/14~ 110/06/20	新媒體藝術與行銷 III	
18	110/06/21~ 110/06/27	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>【課程目標】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓同學能理解何謂「科技藝術」。 2. 培養同學賞析藝術的能力。 3. 培養同學探索「科技藝術」相關數位美學議題。 4. 讓同學認識新媒體藝術類別及其藝術家 <p>【注意事項】</p> <ul style="list-style-type: none"> * 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 * 每組報告25分鐘, 含5分鐘Q&A, 各組報告時必點名 * 小組報告藝術類PPT結構自訂, 藝術類主題至少需含“定義”、“特色”、“作品案例至少3~5個” 技術介紹類主題需含“背景”、“技術解說”、“技術特色”、“技術應用案例”至少3個 * 期末作業切勿遲交, 需消化資料後提出個人言之有物之看法, 若被助教比對出copy paste比率超過 10% 則期末成績不及格 <p>【評分方式】</p> <p>出席: 20%</p> <p>上課20分鐘內未到以遲到計, 遲到一次扣1%</p> <p>病假未提出佐證一次扣 1%</p> <p>上課20分鐘以上未到以曠課計, 曠課一次扣3%</p> <p>曠課3次扣考 (期末個人報告不計分) (請假須提出價單+醫生證明、藥袋、公假單或其他佐證證明, 否則還須扣總成績1分)</p> <p>團體報告: 40% (整組表現30%, 組內互評10%) 期末個人報告 (介紹一位國內外的新媒體藝術家, 1200字, 於第16周上課前繳交): 40 %</p> <p>【加分】 課後參觀新媒體藝術相關展覽可加總成績 0.5分, 最多加到 2 分 (須提供票根或照片佐證)</p>		

教學設備	電腦、投影機
教科書與教材	
參考文獻	<ol style="list-style-type: none"> 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	1 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	<p>◆出席率： 20.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量：40.0 %</p> <p>◆期末評量：40.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>
備考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p>※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。</p>