

淡江大學 110 學年度第 1 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) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 7. 團隊合作。(比重：20.00) 8. 美學涵養。(比重：40.00)			
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，課程中透過每週的小組報告、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		1278	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		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)
3	情意		78	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	110/09/22~ 110/09/28	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	110/09/29~ 110/10/05	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	110/10/06~ 110/10/12	國慶日補假(class off)	
4	110/10/13~ 110/10/19	仿生藝術:師法自然的藝術設計 活動:仿生設計案例分析	
5	110/10/20~ 110/10/26	衍生藝術(Generative Art):電腦也可以是藝術家嗎? 活動:自訂規則的抽象畫 作業1:用程式畫畫 (Processing) (10%)	

6	110/10/27~ 110/11/02	光藝術：雷射、LED、燈光藝術、Audio Visual Art：聲音與視覺交織出的情感 期中報告：新媒體藝術 作品提案	繳交作業1
7	110/11/03~ 110/11/09	互動裝置I	
8	110/11/10~ 110/11/16	互動裝置II	
9	110/11/17~ 110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~ 110/11/30	進行期中報告(30%)	
11	110/12/01~ 110/12/07	虛擬實境(VR) & AV的藝術 作業2：VR藝術作品提案 (15%)	
12	110/12/08~ 110/12/14	AI的技術	繳交作業2
13	110/12/15~ 110/12/21	AI的藝術 作業3：AI藝術作品提案 (15%)	
14	110/12/22~ 110/12/28	新媒體藝術公益宣導 期末作業：以AR、VR及新媒體技 術呈現自己的觀點	繳交作業3
15	110/12/29~ 111/01/04	新媒體藝術與商業行銷 補充練習：案例分析	
16	111/01/05~ 111/01/11	進行期末報告 (30%)	
17	111/01/12~ 111/01/18	期末考週 (class off)	
18	111/01/19~ 111/01/25	彈性補課 (遠距教學)：AI新媒體藝術展	
修課應 注意事項	<p><b>【課程目標】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓同學能理解何謂「科技藝術」。</li> <li>2. 培養同學賞析藝術的能力。</li> <li>3. 培養同學探索「科技藝術」相關數位美學議題。</li> </ol> <p><b>【注意事項】</b></p> <p>每堂必點名，無論任何理由，3次曠課當掉 請假必須拿請假單與佐證資料 (有日期的藥單、藥袋...) 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><b>【評分方式】</b></p> <p>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	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	◆出席率： 10.0 %    ◆平時評量：30.0 %    ◆期中評量：    % ◆期末評量：    % ◆其他〈期中期末報告各30%〉：60.0 %
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>