

淡江大學 112 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位藝術與人機互動	授課 教師	林俊賢 JIUN-SHIAN LIN
	DIGITAL ARTS AND INTERFACE DESIGN		
開課系級	共同科—文 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（所）教育目標			
<p>一、培養學生成為具人本關懷與科學精神之知識份子。</p> <p>二、培養知識管理與文化創意之人才。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 文創產業知識的應用能力。(比重：10.00)</p> <p>B. 語文表達能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 歷史詮釋能力。(比重：5.00)</p> <p>D. 文獻解讀能力。(比重：5.00)</p> <p>E. 媒體傳播應用能力。(比重：10.00)</p> <p>F. 美學鑑賞與應用能力。(比重：30.00)</p> <p>G. 創意思考能力。(比重：30.00)</p>			
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：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：10.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：20.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：20.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：30.00)</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，以及作品背後的發想過程。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。本學期學生必須分組進行深入的新媒體藝術報告，透過實際的案例分析、討論來進行人文藝術的思辨。期望修課學生能在日常生活當中能有藝術家的眼光。
	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「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	AF	125	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	BCDE	23678	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	ACFG	457	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	112/09/11~ 112/09/17	課程介紹、老師介紹	
2	112/09/18~ 112/09/24	藝術的審美層次 何謂新媒體藝術?	
3	112/09/25~ 112/10/01	打造個人創意資料庫、藝術賞析四步驟、分配報告分組	
4	112/10/02~ 112/10/08	藝術策展、議題討論I	
5	112/10/09~ 112/10/15	AI 與藝術	第1組 (背景與技術)、第2組(4件作品)
6	112/10/16~ 112/10/22	生物藝術 (Bio Art): 以細胞和生物進行藝術創作	第3組 (背景與技術)、第4組(4件作品)
7	112/10/23~ 112/10/29	聲音藝術 (Sound Art): 探索噪音與聲響的世界	第5組 (背景與技術)、第6組(4件作品)
8	112/10/30~ 112/11/05	網路藝術	
9	112/11/06~ 112/11/12	期中考試週	
10	112/11/13~ 112/11/19	AI 裝置	第7組 (背景與技術)、第8組(4件作品)
11	112/11/20~ 112/11/26	NFT 與衍生藝術 (Generative Art)	第9組 (背景與技術)、第10組(4件作品)
12	112/11/27~ 112/12/03	虛擬實境(VR)與藝術	第11組 (背景與技術)、第12組(4件作品)
13	112/12/04~ 112/12/10	仿生藝術 (Bionics Art): 師法自然的藝術設計	第13組 (背景與技術)、第14組(4件作品)
14	112/12/11~ 112/12/17	奧地利電子藝術節: ARS Electronica	第15組 (背景與技術)、第16組(4件作品)
15	112/12/18~ 112/12/24	豪華朗機工LuxuryLogico、噪咖	第17組(豪華)、18組(噪咖)
16	112/12/25~ 112/12/31	期末報告I : 與AI共創的新媒體藝術作品提案 (應用ChatGPT 等工具)	個人報告
17	113/01/01~ 113/01/07	期末考試週	個人報告
18	113/01/08~ 113/01/14	校外展覽參訪	地點待定
課程培養 關鍵能力	人文關懷、跨領域		
跨領域課程	素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))		
特色教學 課程	專案實作課程 翻轉教學課程		

課程 教授內容	邏輯思考 A I 應用
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> <p>除公假外：遲到一次扣總成績0.5分、請假一次扣總成績1分、曠課一次扣總成績3分 曠課3次當掉（包含3次）：學期成績必低於60</p> <p>團體報告，每組報告30分鐘</p> <p>期末個人報告（40 %）：於課堂以PPT進行報告、繳交1000字書面報告（pdf檔） 報告題目：個人和AI協作出的新媒體藝術作品提案 報告架構：作品名稱、作品概念、作品示意圖、作品亮點、技術應用說明、AI於此報告中的應用</p>
教科書與 教材	自編教材：簡報、講義、影片、學習單
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
學期成績 計算方式	<p>◆出席率： 30.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量： %</p> <p>◆期末評量： %</p> <p>◆其他〈期末個人報告〉：40.0 %</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>