

淡江大學 113 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	SDG4 優質教育		
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			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全球視野。(比重：20.00)</li> <li>2. 資訊運用。(比重：5.00)</li> <li>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</li> <li>4. 品德倫理。(比重：5.00)</li> <li>5. 獨立思考。(比重：20.00)</li> <li>6. 樂活健康。(比重：5.00)</li> <li>7. 團隊合作。(比重：15.00)</li> <li>8. 美學涵養。(比重：20.00)</li> </ol>			
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AI應用案例分析，引導學生與AI共創進行藝術與科技的人文思辨和創意發想。		
	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。

- 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		1258	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		347	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		56	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	114/02/17~ 114/02/23	課程介紹 何謂藝術?	
2	114/02/24~ 114/03/02	藝術的審美層次 何謂新媒體藝術? 分配報告分組	
3	114/03/03~ 114/03/09	VR 技術與藝術	
4	114/03/10~ 114/03/16	生物藝術 (Bio Art): 以細胞和生物進行藝術創作	
5	114/03/17~ 114/03/23	燈光裝置 (light installation)	第1組評論上周 Bio art 作品 / 第2組報告燈光裝置
6	114/03/24~ 114/03/30	3D 投影藝術 (project mapping)	第3組評論上周 燈光裝置作品 / 第4組報告3D 投影藝術

7	114/03/31~ 114/04/06	清明連假	class off
8	114/04/07~ 114/04/13	聲音藝術 (sound art)	第5組評論3D 投影藝術作品 / 第6組報告AI與聲音藝術
9	114/04/14~ 114/04/20	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	個人筆試
10	114/04/21~ 114/04/27	AI 與平面圖像藝術	第7組評論聲音藝術作品 / 第8組報告AI 與平面圖像藝術
11	114/04/28~ 114/05/04	AI 與動態影像藝術	第9組評論AI與平面圖像藝術作品 / 第9組報告AI 與動態影像藝術
12	114/05/05~ 114/05/11	NFT 藝術 I	第10組評論AI與動態影像藝術作品 / 第11組報告NFT藝術
13	114/05/12~ 114/05/18	NFT 藝術 II	第12組評論NFT藝術I作品 / 第13組報告NFT 藝術 II
14	114/05/19~ 114/05/25	白晝之夜 / 關渡光藝術節	第13 組報告白晝之夜 / 第14組報告關渡光藝術節
15	114/05/26~ 114/06/01	何理互動WHYIXD / 豪華朗機工LuxuryLogico	第15 組報告何理互動 / 第16組報告豪華朗機工
16	114/06/02~ 114/06/08	YT 上的藝術家 / IG 上的藝術家 (藝術影響力)	第17組報告 YT 上的藝術家 / 第18組報告IG 上的藝術家
17	114/06/09~ 114/06/15	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	個人報告
18	114/06/16~ 114/06/22	教師彈性教學週(原則上不上實體課程, 教師得安排教學活動或期末評量等)	MS teams 線上上課
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、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			
課程 教授內容	邏輯思考 A I 應用 藝術賞析		
修課應 注意事項	曠課3次 (含第三次, 無論任何理由均當掉) 滿分以60分計算 病假2次 = 1 次曠課 遲到2次 = 1 次病假		

教科書與教材	自編教材:簡報、學習單
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
學期成績計算方式	◆出席率：            %   ◆平時評量：30.0 %   ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆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>