

# 淡江大學114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<br>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<br>必修 單學期 2學分    |  |  |  |
|   | TNUMB0A   |      |                       |  |  |  |
| 課程與SDGs<br>關聯性  | SDG4 優質教育   |      |                       |  |  |  |
| 系（所）教育目標  |   |      |                       |  |  |  |
| <p>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。</p>  |   |      |                       |  |  |  |
| 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  | <p>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。</p>   |      |                       |  |  |  |
|   | <p>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.</p> |      |                       |  |  |  |

## 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<br>核心能力 | 院、系(所)<br>基本素養 | 校級<br>基本素養 | 教學方法        | 評量方式                           |
|----|--------------|----------------|------------|-------------|--------------------------------|
| 1  | 認知           |                | 138        | 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           |                | 24678      | 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           |                | 2457       | 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  | 115/02/23~115/03/01 | 課程介紹  |            |
| 2  | 115/03/02~115/03/08 | 何謂新媒體藝術？藝術 VS 設計  |            |
| 3  | 115/03/09~115/03/15 | 藝術的審美層次 / 如何評斷一件作品的好壞？                                  | 分組         |
| 4  | 115/03/16~115/03/22 | 美感練習解說與實作   |            |
| 5  | 115/03/23~115/03/29 | 3D 投影藝術 (project mapping) 第1組、創意程式 (generative art) 第2組 | 團體報告 (20%) |
| 6  | 115/03/30~115/04/05 | 互動裝置 (Interactive installation) 第3組、仿生藝術 (第4組)          |            |
| 7  | 115/04/06~115/04/12 | 生物藝術 (Bio Art): 以細胞和生物進行藝術創作                            |            |

|              |   |  |               |
|--------------|---|--|---------------|
| 8            | 115/04/13~115/04/19   | AR藝術 (第5組)、VR藝術 (第6組)                                  |               |
| 9            | 115/04/20~115/04/26   | 期中考/期中評量週 ( 審美報告 & 作品創意草圖 ) (30%)                      | 個人筆試          |
| 10           | 115/04/27~115/05/03   | AI 平面設計 (第7組) 、AI 影片(第8組)                              |               |
| 11           | 115/05/04~115/05/10   | AI 音樂(第9組)、 NFT 藝術(第10組)                               |               |
| 12           | 115/05/11~115/05/17   | 地方燈節 (第11組) 、白晝之夜 (第12組)                               |               |
| 13           | 115/05/18~115/05/24   | 何理互動WHYIXD (第13組) 、豪華朗機工LuxuryLogico (第14組)            |               |
| 14           | 115/05/25~115/05/31   | 噪咖藝術: noiseKitchen Art Co.,Ltd. (第15組)、黑川互動媒體藝術 (第16組) |               |
| 15           | 115/06/01~115/06/07   | 西米設計 (第17組)、林茲數位藝術節 (第18組)                             |               |
| 16           | 115/06/08~115/06/14   | 期末多元評量週  | 個人報告          |
| 17           | 115/06/15~115/06/21   | 期末多元評量週/教師彈性教學週  | 個人報告          |
| 18           | 115/06/22~115/06/28   | 教師彈性教學週  | MS teams 線上上課 |
| 課程培養<br>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STEPP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))  |  |               |
| 特色教學<br>課程   |   |  |               |
| 課程<br>教授內容   | 邏輯思考<br>AI 應用<br>藝術賞析   |  |               |
| 修課應<br>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<br>病假2次 = 1 次曠課<br>遲到2次 = 1 次病假<br>出席計分按比例扣分 ( 總曠課數/總點名數 * 20 )   |  |               |
| 教科書與<br>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<br>2. 李琨(2019), vvvv與新媒體藝術創作, 崑燁文化<br>3. 王柏偉(2015), 末日感性：臺灣新媒體藝術, 台北市立美術館<br>4. Make Media(2018), Maker國際中文版雜誌 30~35, 馥林文化<br>5. 李國維(2018), 創意實作：Maker具備的9種技能-創意實作, 東華<br>6. Tony Olsson、江良志(2016), Arduino穿戴式裝置專案製作, 基峰 |  |               |

|              |  |
|--------------|--|
| 學期成績<br>計算方式 | <p>◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 %</p> <p>◆期末評量：30.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>   |
| 備 考          | <p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="https://web2.ais.tku.edu.tw/csp">https://web2.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。</p> <p><b>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得不法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b></p> |