

大專校院遠距教學課程－教學計畫大綱

填表說明：

1. 依據大學遠距教學實施辦法第6條，各校開授遠距教學課程，應擬具教學計畫，送課程相關委員會研議，提經教務會議通過後實施，並報教育部備查，且應公告於網路上供查詢。
2. 教學計畫大綱如下，課程教學計畫連結網址，請填入教育部「大學校院課程網」或「技職校院課程網」之「課程大綱」欄位，且能有效連結閱覽，才予以備查。
3. 本件提報大綱為基本填寫項目，實際撰寫內容格式，學校可依需求進行調整設計。

學校名稱：國立臺南大學

開課期間：104學年度第2學期（本學期是否為新開設課程：是 否）

壹、課程基本資料（有包含者請於打）

1.	課程名稱	互動設計與數位藝術
2.	課程英文名稱	Interactive Design and Digital Arts
3.	教學型態	<input checked="" type="checkbox"/> 非同步遠距教學 <input checked="" type="checkbox"/> 同步遠距教學主播學校 請填列本門課程之收播學校與系所： (1)學校:國立臺南大學 系所:數位學習科技學系
4.	授課教師姓名及職稱	林豪鏘教授
5.	師資來源	<input checked="" type="checkbox"/> 專業系所聘任 <input type="checkbox"/> 通識中心聘任 <input type="checkbox"/> 以上合聘 <input type="checkbox"/> 其他
6.	開課單位名稱(或所屬學院及科系所名稱)	數位學習科技學系
7.	課程學制	<input checked="" type="checkbox"/> 學士班 <input type="checkbox"/> 進修學士班 <input type="checkbox"/> 學士班在職專班 <input checked="" type="checkbox"/> 碩士班 <input checked="" type="checkbox"/> 碩士班在職專班 <input checked="" type="checkbox"/> 博士班 <input type="checkbox"/> 學院 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制) <input type="checkbox"/> 專科 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制) <input type="checkbox"/> 進修專校 <input type="checkbox"/> 學位學程 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制 <input type="checkbox"/> 碩士班) <input type="checkbox"/> 學分學程
8.	部別	<input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修部(夜間部) <input type="checkbox"/> 其他
9.	科目類別	<input type="checkbox"/> 共同科目 <input type="checkbox"/> 通識科目 <input type="checkbox"/> 校定科目 <input checked="" type="checkbox"/> 專業科目 <input type="checkbox"/> 教育科目 <input type="checkbox"/> 其他
10.	部校定(本課程由那個單位所定)	<input type="checkbox"/> 教育部定 <input type="checkbox"/> 校定 <input type="checkbox"/> 院定 <input type="checkbox"/> 所定 <input checked="" type="checkbox"/> 系定 <input type="checkbox"/> 其他
11.	開課期限(授課學期數)	<input checked="" type="checkbox"/> 一學期(半年) <input type="checkbox"/> 二學期(全年) <input type="checkbox"/> 其他
12.	選課別	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修 <input type="checkbox"/> 其他
13.	學分數	3
14.	每週上課時數	1.44
15.	開課班級數	2
16.	預計總修課人數	2班人數共40人
17.	全英語教學	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否
18.	國外學校合作遠距課程(有合作學校請填寫)	國外合作學校與系所名稱: _____ <input type="checkbox"/> 國內主播 <input type="checkbox"/> 國內收播 <input type="checkbox"/> 境外專班 <input type="checkbox"/> 雙聯學制 <input type="checkbox"/> 其他
19.	課程平台網址(非同步教學必填)	http://moodle.nutn.edu.tw/moodle http://weboffice.nutn.edu.tw/weboffice.php?group=undefined
20.	教學計畫大綱檔案連結網址	http://moodle.nutn.edu.tw/moodle/pluginfile.php/86/mod_forum/post/1660/103-2-155060.pdf

貳、課程教學計畫

1. 教學目標	<p>本課程主要分為兩大構面：(1)互動設計：介紹如何以系統化的流程與方法，設計具互動性之產品。(2)互動藝術：介紹如何運用各種科技，創作具有藝術理念價值的作品。本課程不限定所使用的互動技術，學生可以自行選擇用來開發產品或者創作藝術作品。</p> <p>我們正生活在一個令人興奮的時代，一個從如此需要互動設計師與工程師來發展互動技術的年代。為了成功達到人機互動，設計人員需要融會貫通各種跨領域知識；人機互動不再是僅止於設計一個電腦系統，而是廣泛包括各種議題，所以本課程涵蓋各種應用在互動設計的認知識題、人性感知的議題，並且有賴於良好的實務過程來創造具使用性的產品。本課程具實務導向，解釋如何完成各種技術，更包含設計教學上的解說，以及許多細心說明的設計操作行為、設計練習與獨特的教學討論。</p> <p>「互動式情境感知」是現代數位藝術創作中重要的表現形式之一。藉由「互動式」讓觀賞者參與作品與融入環境，甚至讓觀賞者在參與的過程不知不覺變成創作者。互動藝術創作乃是一個跨領域的結合，它結合了音樂、電腦動畫、碎形幾何藝術、紅外線感應、3D 掃瞄、影音串流技術、數位控制技術、虛擬實境、動作捕捉技術、錄影裝置藝術、XML 設計、藍幕技術等不同的藝術形式與技術領域。</p> <p>本課程亦將邀請對「藝術創作」、「技術開發」、「媒體應用」等不同的科技或藝術專家蒞校演講，以啟發同學在藝術創作及媒體技術開發與應用上之新視野與新知識。透過作品的解析、傑出創作者、專題介紹與討論，讓同學在互動藝術創作有更深一層的認識與瞭解，期望同學在創作上有更多發想與可能性。同學須製作一至二件作品，媒體不拘。作品須具有「創意」，以及能反應當代網路的社會面貌，而非狹義的視覺美。</p> <p>(1)「互動設計」何謂互動設計?互動的認識與概念化、瞭解使用者、瞭解介面如何影響使用者、互動設計程序、需求確認與建立需求、原型製作設計與建構、使用者為中心之互動設計、評估簡介、評估架構、觀察使用者、詢問使用者與專家、使用者測試與模式化、真實世界的設計與評估。</p> <p>(2)「科技藝術概論」探討如何從數位內容的特性與資料格式，來研擬互動式學習單元之創意，並從資訊處理技術與資訊視覺化技術，來研擬互動式學習單元之創意。更透過討論，思考各種科技創作形式的可能性。</p> <p>(3)「互動式數位藝術控制」指導學生經由實際的互動式控制專題學習相關的技術與應用，進而從事數位藝術的創作。互動式數位藝術控制專題研究單元內容含有如何把電源、光影、聲音、溫度等訊號數入電腦，並控制電腦應用程式(如 Max/MSP/Jitter、C、Java、Processing、Flash 等軟體，與 Video Camera 等硬體)。同學依不同的興趣擇其中一種控制方式進</p>
---------	---

		<p>行技術的深入了解，並從事數位藝術創作。</p> <p>(4)「網路藝術」引導同學去省思網路對人類行為模式的影響，進而探討與思考網路對藝術創作的衝擊與可能的空間。針對「作者權的轉移」、「新偽真主義」、「視覺信賴的喪失」、「非線性敘事邏輯」、「未完成的美感」這些科技藝術的新維度，探討其在了數位時代所帶來的新美學觀。</p> <p>(5)「媒體藝術之互動策略」本課程由觀者參與作品的開放式作品(Open Work)談起，介紹媒體藝術中的互動藝術的各類型互動形式，並介紹互動形式的反動與跨媒體(Intermedia)的新互動形式的可能性。</p>																																																									
2.	適合修習對象	對互動設計與數位藝術有興趣者																																																									
3.	課程內容大綱	<p>(請填寫每週次的授課內容及授課方式)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>授課內容</th> <th>授課方式</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>從藝術的演進談科技時代之涵構</td> <td>面授</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>數位藝術的拓荒年代</td> <td>面授</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>數位藝術的個人電腦紀元</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>網路藝術</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>錄像藝術</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>動態影音藝術</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>軟體藝術</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>新媒體藝術</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>期中考</td> <td>面授</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>瞭解使用者 瞭解介面如何影響使用者</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>互動設計程序</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>需求確認與建立需求</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>原型製作設計與建構</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>使用者為中心之互動設計</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>評估簡介 評估架構</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>觀察使用者 詢問使用者與專家</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>使用者測試與模式化 真實世界的設計與評估</td> <td>同步+非同步</td> </tr> <tr> <td>18</td> <td>期末考</td> <td>面授</td> </tr> </tbody> </table>	週次	授課內容	授課方式	1	從藝術的演進談科技時代之涵構	面授	2	數位藝術的拓荒年代	面授	3	數位藝術的個人電腦紀元	同步+非同步	4	網路藝術	同步+非同步	5	錄像藝術	同步+非同步	6	動態影音藝術	同步+非同步	7	軟體藝術	同步+非同步	8	新媒體藝術	同步+非同步	9	期中考	面授	10	瞭解使用者 瞭解介面如何影響使用者	同步+非同步	11	互動設計程序	同步+非同步	12	需求確認與建立需求	同步+非同步	13	原型製作設計與建構	同步+非同步	14	使用者為中心之互動設計	同步+非同步	15	評估簡介 評估架構	同步+非同步	16	觀察使用者 詢問使用者與專家	同步+非同步	17	使用者測試與模式化 真實世界的設計與評估	同步+非同步	18	期末考	面授
週次	授課內容	授課方式																																																									
1	從藝術的演進談科技時代之涵構	面授																																																									
2	數位藝術的拓荒年代	面授																																																									
3	數位藝術的個人電腦紀元	同步+非同步																																																									
4	網路藝術	同步+非同步																																																									
5	錄像藝術	同步+非同步																																																									
6	動態影音藝術	同步+非同步																																																									
7	軟體藝術	同步+非同步																																																									
8	新媒體藝術	同步+非同步																																																									
9	期中考	面授																																																									
10	瞭解使用者 瞭解介面如何影響使用者	同步+非同步																																																									
11	互動設計程序	同步+非同步																																																									
12	需求確認與建立需求	同步+非同步																																																									
13	原型製作設計與建構	同步+非同步																																																									
14	使用者為中心之互動設計	同步+非同步																																																									
15	評估簡介 評估架構	同步+非同步																																																									
16	觀察使用者 詢問使用者與專家	同步+非同步																																																									
17	使用者測試與模式化 真實世界的設計與評估	同步+非同步																																																									
18	期末考	面授																																																									
4.	教學方式	<p>(有包含者請打✓，可複選)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 1.提供線上課程主要及補充教材</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 2.提供線上非同步教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 3.有線上教師或線上助教</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 4.提供面授教學，次數：<u>4</u>次，總時數：<u>12</u>小時</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 5.提供線上同步教學，次數：<u>14</u>次，總時數：<u>14</u>小時</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 6.其它：(請說明)</p>																																																									

		<p>(1)課堂面授：針對互動設計之評估架構與設計準則，在課堂面授</p> <p>(2)分組討論：就各種互動設計與數位藝術議題進行分組討論</p> <p>(3)分組報告：指派若干主題請各組報告</p> <p>(4)作品創作：互動裝置與影像藝術之創作</p>
5.	學習管理系統	<p>呈現內容是否包含以下角色及功能 (有包含者請打✓，可複選)</p> <p>1.提供給系統管理者進行學習管理系統資料庫管理</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 個人資料</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 課程資訊</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 其他相關資料管理功能</p> <p>2.提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 最新消息發佈、瀏覽</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 教材內容設計、觀看、下載</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 成績系統管理及查詢</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 進行線上測驗、發佈</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 學習資訊</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 互動式學習設計(聊天室或討論區)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 各種教學活動之功能呈現</p> <p><input type="checkbox"/> 其他相關功能(請說明)</p>
6.	師生互動討論方式	<p>(一) Office hour :</p> <p>E-mail 信箱：koong@mail.nutn.edu.tw</p> <p>(二) 教學助理：楊明輝</p> <p>E-mail 信箱：(bv6cn.tw@gmail.com)</p>
7.	作業繳交方式	<p>(有包含者請打✓，可複選)</p> <p><input type="checkbox"/> 1.提供線上說明作業內容</p> <p><input type="checkbox"/> 2.線上即時作業填答</p> <p><input type="checkbox"/> 3.作業檔案上傳及下載</p> <p><input type="checkbox"/> 4.線上測驗</p> <p><input type="checkbox"/> 5.成績查詢</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 6.其他做法(請說明)</p> <p>(1) 線上繳交書面報告</p> <p>(2) 數位藝術作品創作分享</p> <p>(3) 創作論述</p> <p>(4) 互動藝術程式設計</p> <p>(5) 相關研究論文之評論</p>
8.	成績評量方式	<p>(一) 期中考 20%</p> <p>(二) 非同步討論區 15%</p> <p>(三) 分組口頭報告 15%</p> <p>(四) 作品 20%</p> <p>(五) 平時 10%</p>

		(六) 作業 20%
9.	上課注意事項	<p>(一) 準時出席</p> <p>(二) 上課時遵守秩序，不可喧嘩</p> <p>(三) 作業切勿缺交</p> <p>(四) 遠距教學時切勿懈怠</p>
10	教科書或參考用書	<p>(一) 主要讀本：</p> <p>作者 書名 出版地點：出版社 出版年</p> <p>陳建雄譯，互動設計，全華，2009</p> <p>葉謹睿，數位藝術概論，藝術家出版社，2007</p> <p>(二) 參考書目：</p> <p>(0) 須文蔚，臺灣數位文學論：數位美學、傳播與教學之理論與實際，二魚文化，2003</p> <p>(1) Jennifer, Yvonne Rogers, and Helen Sharp, Interaction Design, Beyond Human-Computer Interaction, John Wiley & Sons, Inc.</p> <p>(2) 翟德爾著、廖祥雄譯，映像藝術，志文，2003</p> <p>(3) Cycling74 網站，http://www.cycling74.com/</p> <p>(4) Max/MSP/Jitter 手冊 (Tutorial)</p> <p>(5) M 之道網站，李岳凌，Jitter Tutorial 中譯， http://maxmsp.recorderz.org/category/jitter-tutorial/</p> <p>(6) Max/MSP 「互動音樂」、「互動藝術」中文論壇， http://home.guestbook.com.tw/b2/index.php?mforum=cwcheng</p>