

大專校院遠距教學課程－教學計畫大綱(格式)

填表說明：

1. 依據**專科以上學校遠距教學實施辦法第6條**：學校開授遠距教學課程，應依學校規定由開課單位擬具教學計畫，依大學法施行細則及專科學校法規定之課程規劃及研議程序辦理，經教務相關之校級會議通過後實施，並應公告於網路。前項教學計畫，應載明教學目標、修讀對象、課程大綱、上課方式、師生互動討論、成績評量方式及上課注意事項。
2. 教學計畫大綱如下，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。
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：__112__學年度__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	AI情感運算與數位藝術
2.	課程英文名稱	Digital Arts and Affective Computing
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	林豪鏘校授
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 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"/> 進修學院(<input type="checkbox"/> 二技 <input type="checkbox"/> 四技 <input type="checkbox"/> 碩士在職專班) <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 checked="" 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	3
15.	開課班級數	2
16.	預計總修課人數	35
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	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

	(有合作學校請填寫)	
19	課程平臺網址 (非同 步教學必填)	https://moodle.nutn.edu.tw
20	教學計畫大綱檔案連 結網址	https://moodle.nutn.edu.tw/moodle/pluginfile.php/2740/mod_forum/post/2939/112-2%20Digital%20Arts%20and%20Affective%20Computing.pdf

貳、課程教學計畫

<p>一</p>	<p>教學目標</p>	<p>本次的教學程將深入探討情感運算在當代藝術和科技領域的多面向應用。以下是我們將要涵蓋的主題內容：</p> <p>1. 情感運算的探索：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 定義情感運算：初步了解情感運算的概念及其重要性。 • 情感運算研究：探討情感運算的發展歷程及其在各領域的影響。 • 情感運算與科技藝術：如何將情感運算融入科技藝術中，創造出有情感的藝術作品。 • 情感互動：深入瞭解情感如何在互動設計中發揮作用。 • 情感運算革命：討論情感運算如何改變了我們的的生活和工作方式。 <p>2. AI 與藝術的交融：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 漫談 AI 共創：如何讓 AI 成為創作的夥伴，而非僅僅是工具。 • AI 的媒體當代性：探索 AI 在當代媒體藝術中的角色和定位。 • AI 自動產生的內容：從影片、投影片到音樂，看 AI 如何自主創作。 • AI 生成內容與 AI 畫畫實作：實際體驗 AI 在畫畫上的能力，和學習如何與它共同創作。 • ChatGPT 的各項應用：透過實例了解 ChatGPT 如何在各領域發揮其能力。 <p>3. 數位藝術探索：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 鏘鏘導覽系列：透過三次的數位藝術節導覽，深入了解當代數位藝術的發展和趨勢。 • 當代藝術與技術：探討技術如何影響當代藝術的發展方向。 • 數位視覺詩：介紹這種結合文字、視覺和技術的新型態藝術。 <p>4. 設計與互動：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 使用性目標：學習如何設計易於使用的產品和服務。 • 互動概念模式：理解互動設計的基本概念和框架。 <p>期待您在本教學程中獲得豐富的知識和啟發，並進一步探索情感運算和 AI 在藝術和設計領域的無限可能性。</p>
<p>二</p>	<p>適合修習對象(◎含學前能力)</p>	<p>對情感運算與數位藝術有興趣者</p>

三	課程內容大綱	(請填寫每週次的授課內容及授課方式)				
		週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數,無則免填)		
				面授	遠距教學	
					非同步	同步
		1	情感運算定義	3		
		2	情感運算研究	3		
		3	情感運算與科技藝術		1	2
		4	情感互動		1	2
		5	情感運算革命		1	2
		6	漫談 AI 共創		1	2
		7	AI 的媒體當代性		2	1
		8	AI 自動產生影片		1	2
		9	AI 自動產生投影片和音樂		3	
		10	AI 生成內容與 AI 畫畫實作		1	2
		11	ChatGPT 的各項應用		3	
		12	鏘鏘導覽 2019臺北數位藝術節 【再轉存】		1	2
		13	當代藝術與技術		1	2
		14	數位視覺詩		1	2
		15	鏘鏘導覽【第十三屆數位藝術節-超機體】		3	
16	使用性目標		1	2		
17	互動概念模式		1	2		
18	鏘鏘導覽 2012台北數位藝術節 【第二自然】		3			
四	教學方式	(有包含者請打✓,可複選) <input checked="" type="checkbox"/> 1. 提供線上課程主要及補充教材 <input checked="" type="checkbox"/> 2. 提供線上非同步教學 <input checked="" type="checkbox"/> 3. 有線上教師或線上助教 <input checked="" type="checkbox"/> 4. 提供面授教學,次數: <u>2</u> 次,總時數: <u>6</u> 小時 <input checked="" type="checkbox"/> 5. 提供線上同步教學,次數: <u>12</u> 次,總時數: <u>23</u> 小時 <input checked="" type="checkbox"/> 6. 其它:(請說明) (1) 課堂面授:針對遠距教學的操作介紹,在課堂面授 (2) 分組討論:就各種數位藝術議題進行分組討論 (3) 分組報告:指派若干主題請各組報告				

		(4) 作品創作：互動裝置與影像藝術之創作
五	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> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 個人資料 <input checked="" type="checkbox"/> 課程資訊 <input checked="" type="checkbox"/> 其他相關資料管理功能 <p>2.提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 最新消息發佈、瀏覽 <input checked="" type="checkbox"/> 教材內容設計、觀看、下載 <input checked="" type="checkbox"/> 成績系統管理及查詢 <input checked="" type="checkbox"/> 進行線上測驗、發佈 <input checked="" type="checkbox"/> 學習資訊 <input checked="" type="checkbox"/> 互動式學習設計(聊天室或討論區) <input checked="" type="checkbox"/> 各種教學活動之功能呈現 <input type="checkbox"/> 其他相關功能(請說明)
六	師生互動討論方式	<p>(一) Office hour：週二10:30-12:00、19:30~21:00</p> <p>E-mail 信箱：koong@mail.nutn.edu.tw</p> <p>(二) 教學助理</p> <p>E-mail 信箱：楊明輝 (bv6cn.tw@gmail.com)</p>
七	作業繳交方式	<p>(有包含者請打✓，可複選)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1. 提供線上說明作業內容 <input type="checkbox"/> 2. 線上即時作業填答 <input checked="" type="checkbox"/> 3. 作業檔案上傳及下載 <input checked="" type="checkbox"/> 4. 線上測驗 <input type="checkbox"/> 5. 成績查詢 <input checked="" type="checkbox"/> 6. 其他做法(請說明) <ul style="list-style-type: none"> (1) 線上繳交書面報告 (2) 數位藝術作品之評論
八	成績評量方式	<p>(一) 期中報告 20%</p> <p>(二) 非同步討論區 15%</p> <p>(三) 分組口頭報告 15%</p> <p>(四) 平時 30%</p> <p>(五) 作業 20%</p>
九	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>
十	◎教學活動(至少5種)	<p>(有包含者請打✓，可複選)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 1. 講授 <input checked="" type="checkbox"/> 2. 討論 <input checked="" type="checkbox"/> 3. 示範操作 <input checked="" type="checkbox"/> 4. 資料蒐集

		<input checked="" type="checkbox"/> 5. 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 6. 線上測驗 <input type="checkbox"/> 7. 其他做法（請說明）_____
十一	◎補充教材(實例) 或外界網路資源連結(如網站名稱及網址)	<p>(一) 主要讀本：</p> <p>情感運算革命：下一波人工智慧狂潮，操縱你的情緒、販售你的想法，將是威脅還是機會？</p> <p>Heart of the Machine: Our Future in a World of Artificial Emotional Intelligence</p> <p>作者：理查·楊克 (Richard Yonck)</p> <p>譯者：范堯寬, 林奕伶</p> <p>出版社：商周出版</p> <p>出版日期：2017/12/09</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>(1) 林豪鏘，失眠是一種漸進式 衝突與妥協：鏘鏘 AI 圖像共創計畫，斑馬線文庫，2023.</p> <p>(2) 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>(3) Jennifer, Yvonne Rogers, and Helen Sharp, Interaction Design, Beyond Human-Computer Interaction, John Wiley & Sons, Inc.</p>