

## 课程详述

### COURSE SPECIFICATION

以下课程信息可能根据实际授课需要或在课程检讨之后产生变动。如对课程有任何疑问，请联系授课教师。

The course information as follows may be subject to change, either during the session because of unforeseen circumstances, or following review of the course at the end of the session. Queries about the course should be directed to the course instructor.

1. 课程名称 Course Title	新媒体艺术空间设计基础 The Foundation of New Media Art Space Design
2. 授课院系 Originating Department	人文科学中心 Center for the Humanities
3. 课程编号 Course Code	HUM031
4. 课程学分 Credit Value	2 学分 2 Credits
5. 课程类别 Course Type	通识选修课程 General Education (GE) Elective Courses
6. 授课学期 Semester	2018-2019 年秋季 2018-2019 Fall
7. 授课语言 Teaching Language	中文 Chinese
8. 授课教师、所属学系、联系方式 (如属团队授课, 请列明其他授课教师) Instructor(s), Affiliation & Contact (For team teaching, please list all instructors)	王若, 讲师 Lecturer: Wang Ruo Cell Phone: 13646688069 E-mail: 63637421@qq.com
9. 实验员/助教、所属学系、联系方式 Tutor/TA(s), Contact	无 NA
10. 选课人数限额(可不填) Maximum Enrolment (Optional)	

11. 授课方式 Delivery Method	讲授 Lectures	习题/辅导/讨论 Tutorials	实验/实习 Lab/Practical	其它(请具体注明) Other (Please specify)	总学时 Total
学时数 Credit Hours	32				32
12. 先修课程、其它学习要求 Pre-requisites or Other Academic Requirements	无				
13. 后续课程、其它学习规划 Courses for which this course is a pre-requisite	无				
14. 其它要求修读本课程的学系 Cross-listing Dept.	无				

### 教学大纲及教学日历 SYLLABUS

#### 15. 教学目标 Course Objectives

了解新媒体艺术，能够在特定空间设计中构思新媒体艺术作品的应用，并结合新媒体创作方法更好地进行作品的展示、互动与演绎。

理解新媒体艺术作品的制作过程，熟悉相应软件平台，为未来深入探索视觉科技在空间中的应用打下基础；掌握基本的设计实现方法，可以简单应用相应二维、三维软件技术设计制作空间作品，最终达到具有策划、设计新媒体艺术在特定空间中的展示方案能力的水准。

#### 16. 预达学习成果 Learning Outcomes

能够自行收集制作、拍摄新媒体素材；

能够通过空间的规划和组合，运用三维软件或存在空间设计一个组合空间，布置展示新媒体作品；

能够结合新媒体与互动展示自行设计制作装置作品。

#### 17. 课程内容及教学日历（如授课语言以英文为主，则课程内容介绍可以用英文；如团队教学或模块教学，教学日历须注明主讲人）

**Course Contents (in Parts/Chapters/Sections/Weeks. Please notify name of instructor for course section(s), if this is a team teaching or module course.)**

本课程共 32 学时，每次 4 学时，共 8 次课。

第一讲：

数字媒体艺术概论（4 学时）

概述数字媒体艺术的发展、艺术表达形式（3 课时）

数字媒体艺术的诞生、发展、风格形成、视觉科技与人工智能；

欣赏作品案例（1 课时）

白南准艺术介绍。

第二讲：

数字媒体艺术创作方法论（4 学时）

讲述数字媒体艺术的创作思维（3 学时）

从读图时代到时间轴的艺术形式；

讲解 1 个作品案例（1 学时）

波普艺术讲述

第三讲：

特定空间认识及空间组合（4 学时）

讲述展陈艺术空间、舞台艺术空间、无限空间（大地）（3 学时）

虚拟现实及混合现实的制作过程；

讲解 1 个作品案例（1 学时）

投影作品：《Porsche Macan》2014 年保时捷发布现场作品讲解；

第四讲：

装置、新媒体艺术中的装置（4 学时）

讲述装置设计、装置媒体的构成思维（2 学时）

未来主义后艺术的多元化、艺术与科技结合后跨媒体艺术的创作方式；

讲解 1 个作品案例（1 学时）

作品《4 分 33 秒》约翰·凯奇作品。

第五讲：

新媒体艺术作品的设计制作（4学时）

讲述二维、三维软件技术（3学时）

Maya 软件制作原理讲解演示：

讲解 1 个制作案例（1 小时）

电影作品特效剪辑演示讲解。

第六讲：

策划方案（4学时）

讲述设计方案构成（1学时）

文本方案的创意、可行性分析；

学生提出方案讨论（2学时）

一个虚拟设计方案，要求空间展示、舞台空间设计。

第七讲：

方案辅导（4学时）

讲述方案执行过程（2学时）

评阅学生方案，讲述方案、建议修改方案；

辅导学生方案（2学时）

第八讲：

方案汇报（4学时）

课程的总结（1学时）

学生方案汇报（3学时）。

**期末考核内容：**

1. 每位学生提交一份数字媒体艺术空间概念设计方案；（50%）

方案可包括，文本方案（项目计划书）、设计方案（效果图）两类；

2. 附可行性报告；（50%）

要求 3000 字以上，其中包括团队组建、空间布局、材料、预算、进度管理、受众分析。

18. 教材及其它参考资料 Textbook and Supplementary Readings

**教材:**

李四达著, 数字媒体艺术概论 (第三版) [M].清华大学出版社, 2015.

**参考书目:**

贝丽尔·格雷厄姆, 萨拉·库克著, 重思策展: 新媒体后的艺术[M].清华大学出版社, 2016.

**课程评估 ASSESSMENT**

19. 评估形式 Type of Assessment	评估时间 Time	占考试总成绩百分比 % of final score	违纪处罚 Penalty	备注 Notes
出勤 Attendance		10		
课堂表现 Class Performance		10		
小测验 Quiz				
课程项目 Projects				
平时作业 Assignments		20		方案汇报
期中考试 Mid-Term Test				
期末考试 Final Exam				
期末报告 Final Presentation		60		概念设计方案 50% 可行性报告 50%
其它 (可根据需要 改写以上评估方式) Others (The above may be modified as necessary)				评分标准: 1. 虚拟方案设计合理, 效果图制作精良、媒体制作创意优秀并实施; 50% 2. 可行性报告文本条理清晰、材料数据考察真实严谨、受众分析合理; 50%

20. 记分方式 GRADING SYSTEM

- A. 十三级等级制 Letter Grading  
 B. 二级记分制 (通过/不通过) Pass/Fail Grading

**课程审批 REVIEW AND APPROVAL**

21. 本课程设置已经过以下责任人/委员会审议通过  
 This Course has been approved by the following person or committee of authority

同意开设。