

科號		組別		學分	2	人數限制	40人
上課時間				教室			
科目中文名稱	數位策展：人文與數位的創新鏈結						
科目英文名稱	Digital Curation: The innovative link of humanities and digital technology						
任課教師	王俊程、謝小芩、吳順吉、盧崇真						
助教							

請勾選	此科目對應之系所課程規畫所欲培養之核心能力 Core capability to be cultivated by this course	權重(百分比) Percentage
✓	自我瞭解與溝通表達 Self-awareness, expressions & communication	20%
	邏輯推理與批判思考能力 Logical reasoning & critical thinking	%
	科學思維與反思 Scientific thinking & reflection	%
✓	藝術與人文涵養 Aesthetic & humanistic literacy	20%
✓	資訊科技與媒體素養 Information technology & media literacy	35%
✓	多元觀點與社會實踐 Diverse views & social practices	25%

一、課程說明	<p>疫情加速了數位服務及技術的推進，在各個領域皆有顯著的改變。因此，「掌握數位工具應用」的能力，是現今的大環境下，人人皆須具備的技能。對於泛人文領域的學生來說，在奠基了人文、藝術素養之後，更需要懂得應用科技，來幫助自身專業能更顯化，進而提升其跨領域資源整合能力及產業應用等優勢。</p> <p>本課程以文物館為策展場域，期望透過數位策展的案例分折、科技工具的應用介紹，帶動學生以服務設計的方法，來進行文物館的數位策展提案，並於學期末，以展演的形式來呈現數位策展成果。因此，預計以「認識文物館」、「數位策展案例分折」、「科技工具及服務設計方法」為三大主軸，展開十六週的學習。透過做中學、學中做的方式，使泛人文領域的學生能由淺入深地學習，並在專題過程中，了解人文藝術如何與科技結合，並從中汲取寶貴的實務演練經驗。</p>
--------	---

	<p>同時，為因應當前數位趨勢及整體就業市場需求，本課程期望透過業界專業人士的實務經驗分享，以講座及交流的形式，帶動對話，致力提昇泛人文社會領域學生能掌握運用科技的識能。本課程期望將學術知識與產業經驗融合於十六週的課程中，使修課的學生能具有以下能力：(1) 理解數位策展背後的技術原理，並思考延伸及擴大應用的可能性；(2) 以設計思考為出發點，進行數位轉譯，反思博物館議題，了解使用者痛點，並以科技工具作為解決方案的關鍵要素；(3) 以策展作為實際演練，將課堂所習得之博物館知識結合數位科技，展現以人為本的服務創新發想及實作能力。</p>		
<p>二、指定用書</p>	<p>1.尼可拉·皮克寧，譯者：高文萱，《博物館策展人工作指南：認識、管理、及展示物件》(台北：典藏，2022) 3 2.寶莉·麥肯納—克萊斯·珍娜·卡緬，譯者：金振寧，《創造展覽：如何團隊合作、體貼設計打造一檔創新體驗的展覽》(台北：阿橋社文化，2019) 3.蕭淑玲、張瑋呈、李昱辰，《服務設計，跟著做》(台北：財團法人資訊工業策進會，2013)</p>		
<p>三、參考書籍</p>	<p>International Journal of digital curation 亞德里安·喬治 (Adrian George),《策展人工作指南》 (台北：典藏藝術家庭，2017) 國立自然科學博物館《博物館學季刊》 中華民國博物館學會《博物館與文化》 張譽騰,《當代博物館探索》(台北, 南天, 2000) 李如菁,《策展的50個關鍵》(台北：釀出版，2016) 張婉真,《當代博物館展覽的敘事轉向》(台北：遠流，2014) 廖世璋,《博物館社會學：以社會文化理論對博物館的考察》(台北：五南，2017) 經濟部《數位內容產業年鑑》2022 施登騰,《數位轉譯三刀流》，博物館科技與數位轉譯系列 https://medium.com/artech-interpreter?fbclid=IwAR06M5yIngp2IVDykWIHx2ixaSuRfK0j9Pw5gSXD3OIh_TUNs92Ft1gvRZ8 施登騰,《從轉譯談文物敘事的多重向度與核心》 https://artouch.com/artouch-column/content-34288.html 漢寶德,《繆思意境：漢寶德再談博物館》，典藏。 教育部, 數位人文創新人才培育計畫 http://www.dhcreate.nccu.edu.tw/wedhia2021SessioncShih.html</p>		
<p>四、教學方式</p>	<p>1.課堂講授 2.業界專家講座 3.博物館舍參訪 4.實作工作坊 5.小組討論</p>		
<p>五、教學進度 (暫定)</p>	<p>週次</p>	<p>主題課程說明</p>	<p>課程任務/每週閱讀</p>
	<p>1</p>	<p>課程內容簡介、上課須知、評分標準、分組(並選擇分組報告的課堂題目)</p>	<p>課程大綱 (負責教師：王俊程，謝小苓，吳順吉，盧崇真)</p>
	<p>2</p>	<p>從典藏文物認識博物館的起</p>	<p>講授 (謝小苓)</p>

	源、定義、功能，如何形成歷史論述和策展概念	<p>1.《博物館這一行》PART 1博物館與收藏：博物館之起源、博物館的定義、今日的博物館</p> <p>2.《博物館學 理論/實務》理論P.96-150</p> <p>3.http://www.gaya.org.tw/journal/m63/63-main4.pdf</p>
3	策展實務：展示提案與展示規劃	<p>講授＋小組討論（謝小苓）</p> <p>1.《博物館策展人工作指南：認識、管理、及展示物件》</p> <p>2.《創造展覽：如何團隊合作、體貼設計打造一檔創新體驗的展覽》</p>
4	清大文物館參訪：策展人導覽	<p>參訪（謝小苓，盧崇真）</p> <p>繳交文物館觀展心得</p> <p>1.清大文物館網頁</p>
5	博物館的展覽敘事典範轉移：從服務設計看「數位轉譯＋數位敘事」	<p>講授＋小組討論（王俊程）</p> <p>1.《博物館這一行》PART 2博物館內的詮釋，P188-234</p> <p>2.耿鳳英(2011)。誰的故事？——論博物館展示詮釋。博物館學季刊，25(3): 99-111。</p> <p>3.張婉真(2012)。真實與虛構——科學展覽的敘事邊界。博物館學季刊，26(3): 61-75</p> <p>4.https://medium.com/artech-interpretor?fbclid=IwAR06M5vIngp2lVDykWIHx2ixaSuRfK0j9Pw5gSXD3Olh_TUNs92Ft1qvRZ8</p>
6	跨越數位門檻：解析AI與機器學習	<p>講授（吳順吉）</p> <p>1.https://nthuhssai.site.nthu.edu.tw/p/412-1535-18453.php</p> <p>2.《如何用AI創造社會共善—AI公共化的契機</p> <p>3. Jurek Oberhauser , Rafael Gieschke, Klaus Rechert, 2022, <i>Automation is Documentation: Functional Documentation of Human-Machin Interaction for future Software Reuse</i></p>
7	展覽資訊與閱讀方式的數位化	<p>業界專家講座（盧崇真）</p> <p>1. https://ai.cisnet.org.tw/caselist.php</p>
8	如何設計一個適合數位互動的展品？	<p>業界專家講座（王俊程）</p> <p>1. 盧麗淑,張世良, 2012,《互動科技融入展示空間與展覽活動之設計案例分析》。商業設計學報16期。</p>
9	數位導覽的AR應用	<p>業界專家講座（盧崇真）</p> <p>1. 羅文廷, 2019,《多元感官通道擴增實境設計與博物館學習經驗之研究》</p>
10	觀眾數據分析的應用	<p>業界專家講座（吳順吉）</p> <p>1. https://vocus.cc/article/5ed8ef62fd897800013516ea</p>
11	未來博物館：數位文化內容創意學習應用	<p>講授（盧崇真）</p> <p>1.《數位內容產業年鑑》，p.205故宮博物院案例</p>
12	期中綜合討論與小組期末主題初擬	<p>課堂報告分享（王俊程，謝小苓，吳順吉，盧崇真）</p> <p>繳交期中報告並討論小組期末報告主題。</p>
13	實作工作坊一：數位轉譯/數位敘事	<p>小組討論（王俊程，謝小苓，吳順吉，盧崇真）</p> <p>針對分組提案，回饋作法、工具、企劃等建議</p>
14	實作工作坊二：數位策展實作	

	15	期末報告準備 備註:若組別數量較多,改為期末報告	小組討論/口頭報告展示 (王俊程, 謝小苓, 吳順吉, 盧崇真)
	16	期末報告報告:文物館主題數位策展提案展示	
六、成績考核	出席 10 % 期初報告(個人) 10% 期中報告(個人): 20% 期中討論(小組): 20% 期末報告(小組): 40% (書面報告15%、口頭報告10%、科技應用10%、組內互評5%) 備註:遲交者,成績計算以折扣計。		

報告與作業說明

一、個人作業合計30%

日期	題目	報告內容
第四週	期初報告:文物館參訪心得 (10%)	以「發現清大文物館」為題, 撰寫1500字以上心得與分享對博物館的認識。
第十二週	期中報告:數位策展業界案例心得 (20%)	撰寫2500字以上心得。內容需包含分析業界專家所介紹案例, 在「數位策展」領域中帶給觀眾何種觀展體驗的改變。應用服務設計的方法, 建立數位工具的使用者旅程。

二、小組作業(課堂講授內容彙整)合計20%

週次	題目	討論形式與產出
第三週	策展實務:展示提案與展示規劃 (10%)	課堂上以快速筆記的方式, 合作彙整演講內容, 並針對講者提出的問題, 提出規劃簡案。
第五週	從服務設計看「數位轉譯+數位敘事」(10%)	課堂上以快速筆記的方式, 合作彙整演講內容, 並針對講者提出的問題, 提出設計簡案。

三、小組期末作業 40%

題目	內容	說明
<p>第十六週 每組10-15分鐘 口頭報告(互評)</p>	<p>1.各小組從國立清華大學文物館的策展計畫中,挑選一個子題與展品,針對:展題意象、展版說明、展品互動、導覽輔助、動線規劃的數位策展方向進行設計。</p> <p>2.選擇一個數位工具、或設定一個解決情境需要應用的科技方法,設計一個數位策展的方案,於報告中展示預期效果。</p> <p>3.繳交3000字以上書面報告(需含策展理念、策展過程與選件、展品說明、科技應用、效果檢測、分工狀況與每位組員感想回饋)。</p>	<p>展覽使用之文物與圖片,皆需取得所有單位之授權,並將授權許可等資訊作為附件或於展覽中標明。課程會協助學生取得所需使用的科技工具、平台及資源。</p>