

# 課程大綱

## 課程資訊 (Course Information)

科號 Course Number	THC-_____ (通過審核後填寫)	學分 Credit		人數限制 Class Size	
中文名稱 Course Title	數位策展 (二) : 人文與科技的創新鏈結				
英文名稱 Course English Title	Digital Curation II : The Innovative Link of Humanities and Digital Technology				
任課教師 Instructor	王俊程 ( Jyung-Cheng Wang )、謝小苓 ( Hsiao-Chin Hsieh )、吳順吉 ( Shun-Chi Wu )、盧崇真 ( Chung-Chen, Lu )				
上課時間 Time	M7 M8	上課教室 Room	教育館 101		
英語授課	<input type="checkbox"/> 是		<input checked="" type="checkbox"/> 否		
學生修課條件 (選課系統之備註欄)	不限				

## 課程說明 (Course Description)

課程簡述	<p>● 本課程以「清大文物館」、「校內/校外活動」為策展場域，期望透過數位策展的案例分析、科技工具的應用介紹，帶動學生以服務設計的方法，來進行不同場域主題的數位策展提案，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「場域知識」、「數位策展案例分析」、「科技工具及服務設計方法」為三大主軸，展開十八週的學習。透過做中學、學中做的方式，使泛人文領域的學生能由深入淺出的學習，在專題過程中，了解人文藝術如何與科技結合，進行數位敘事及數位轉譯，並從中汲取寶貴的實務經驗，從而對專業素養有更具體的想像。</p>
課程目標	<p>● 數位策展 (一) 為入門課程，學生藉由 AR 擴增實境的基礎工具，探索校內不同場域，進行各種展覽活動和知識內容的數位轉譯。數位策展 (二) 為進階課程，選擇文物館為場域的學生將深入「生成式 AI 與數位典藏」</p>

的議題，掌握：自然語言處理、電腦視覺、機器學習、預測分析如何應用在：藏品數位化、數位展示、搜索查詢、教育推廣、社群互動、虛實體驗，找到技術與人的最佳整合方式。選擇校園或校外場域的學生將深入「實境解謎與遊戲腳本開發」與 **AR** 技術的應用關係。

- 營造清華大學校內數位策展能量，藉課程集結更多學生，運用計畫的資源予以培力，並促進跨領域學生的合作。
- 接續數位策展（一）的課程成果，邀請學生繼續深化所提出執行的數位策展專題。
- 數位策展（一）與數位策展（二）課程的差異在於數位工具的進階應用，本課程鼓勵曾經選過數位策展（一）的學生繼續修課
- 組建學生團隊，由學生數位策展（一）的學生擔任 **Leader**，引導新修課程的學生增加策展主題和數位應用的複雜性。
- 以數位策展的工作模式影響校內不同系所單位的成果展現，並藉以累積未來工作素養的實務能力。

一 授課教師：王俊程、謝小苓、吳順吉、盧崇真

二 課程學分數：二學分

三 上課時間：M7 M8

四 上課地點：教育館 101

五 授課對象：全校學生（可跨校選修）

六 指定用書 (Text Books)

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）

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：阿僑社文化，2019）

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）

七 參考用書 (References)

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）

張婉真，《當代博物館的敘事轉向》（台北：遠流，2014）

張譽騰，《當代博物館探索》（台北：南天，2000）

## International Journal of Digital Curation

### 八 教學方式 (Teaching Method)

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

### 九 每週教學進度 (Syllabus)

學期週	課程進度
第一週	課程內容、上課須知、評分標準 (負責教師：王俊程、謝小芩、吳順吉、盧崇真)
	介紹課程大綱
第二週	回顧「數位策展(一)」課程成果：「清大文物館」/「校內校外活動」 (負責教師：王俊程、謝小芩、吳順吉、盧崇真)
	<ul style="list-style-type: none"><li>● 從課堂成果了解文物館以及校內外場域所衍伸的不同策展議題內容、形式轉譯、以及服務設計。</li><li>● 建立課堂小組與跨領域學生合作關係</li></ul>
第三週	場域知識介紹：文物館 (負責教師：謝小芩)
	從典藏文物認識文物館的起源、定義、功能，如何形成歷史論述和策展概念。 清大文物館參訪—策展人導覽，繳交文物館觀展心得。
第四週	博物館數位典藏實務 (負責教師：臺博館演講)
	藏品數位化(照片、影片、3D模型)、數位展示(線上虛擬博物館的展示設計+實體展覽的數位化呈現)、搜索查詢(使用者搜尋展品資訊)、教育推廣(提供線上學習、課程、導覽等教育資源)、數據管理(收藏品的數據及版權訊息、歷史文獻)、社群互動(使用者討論分享的體驗)、虛實體驗(利用

	數位工具與展品進行觀賞性的互動) (負責教師：)
第五週	認識 <b>AI</b> 的八大項實務功能 (負責教師：吳順吉)
	自然語言處理 ( <b>NLP</b> )、電腦視覺、機器學習 ( <b>ML</b> )、深度學習、預測分析、決策自動化、知識表示和推理、生成對抗網路 ( <b>GANs</b> )。
第六週	<b>AI + 數位典藏的服務設計</b> (負責教師：王俊程)
	智慧搜尋與互動(應用 <b>AI</b> 技術- <b>ML</b> 學習使用者行為模式提供深入搜尋結果)、數位化與虛實體驗(電腦視覺掃描識別文物轉換為數位格式;重建增強數位化藏品的視覺效果)、數據分析與預測( <b>AI</b> 分析用戶行為和偏好,提供個性化的內容和服務)、情感分析(利用自然語言處理和社群互動,理解用戶對藏品的反應和情感)
第七週	國立臺灣歷史博物館參訪 (負責教師：謝小芩、盧崇真)
	位於台南安南的臺史博,致力於歷史與科技的碰撞與實驗。 <b>VR</b> 虛擬實境,是展示歷史的嶄新方法,在全景擬真、多元體感的空間內,歷史可以被看見、被聽見、被碰見。
第八週	期中討論 (負責教師：王俊程、謝小芩、吳順吉、盧崇真)
	期中個人報告發表,文物館主題進階延伸。
第九週	數位導覽的科技應用與案例分析 (負責教師：盧崇真)
	藉由多個案例探討:資訊、影像、聽覺、即時互動、 <b>AR</b> 濾鏡...等不同科技應用的方式,如何帶給觀眾深度的導覽體驗。
第十週	<b>Beacon</b> 微定位技術的應用介紹 (負責教師：吳順吉)
	小型藍芽訊號發射器,應用於室內定位,運用 <b>Beacon</b> 使用紀

	錄回饋，可完整收集使用者的行動路線、停留時間、喜好收藏與社群共享等數據資料。
第十一週	實境解謎遊戲與智慧導覽平台 (負責教師：蹦世界業師演講)
	創建智慧導覽及實境解謎平台，遊客可以通過手機 <b>APP</b> 或網頁瀏覽器使用該公司平台上的智慧導覽，享受深度旅遊的樂趣。
第十二週	場域知識介紹：地方創生 (負責教師：王俊程，結合清華大學 <b>USR</b> 計畫)
	普及智慧城鄉生活應用計畫，將數位策展應用於地方創生的案例當中。介紹：整合即時旅運資訊、多元支付行銷導客、旅遊消費資訊分析...觀光體驗服務平台可以吸引遊客豐富深度觀光的體驗。
第十三週	實境解謎遊戲設計 (負責教師：聚樂邦業師演講)
	以遊戲、實境解謎的元素操作各類議題與地方話語，打造令人深刻的體驗，讓玩家藉遊戲去理解地方知識、理念和議題探討。
第十四週	<b>AR</b> 擴增實境與實境解謎遊戲應用 (負責教師：盧崇真)
	<b>AR</b> 遊戲是透過擴增實境技術，強調流動性特質和沈浸式體驗的遊戲應用。 <b>AR</b> 遊戲將真實世界帶回遊戲當中，成為遊戲的重要元素，虛實整合的遊戲體驗於實境解謎遊戲的案例分析，並連結地方創生的觀光服務設計。
第十五週	期末提案 (負責教師：王俊程、謝小芩、吳順吉、盧崇真)
	學生可依據「清大文物館」、「校內/校外」兩種場域主題，結合本學期介紹的數位策展主題和科技方法，進行提案，並要求各小組能將數位策展(一)發展的主題進一步深化與轉化，加強提案的完整性和影響力。

第十六週	實作工作坊 ( 一 ) ( 分組媒合業師指導 )
	以週末整天的工作坊模式，現場完成不同場域的數位策展服務設計。
第十七週	實作工作坊 ( 二 ) ( 分組媒合業師指導 )
	以週末整天的工作坊模式，現場完成不同場域的數位策展服務設計。
第十八週	期末呈現與報告 ( 負責教師：王俊程、謝小芩、吳順吉、盧崇真 )
	以小組報告的形式，展示專案的背景創作動機、數位策展的形式選擇、服務設計、及使用者體驗評估。

#### 十 成績考核 (Evaluation)

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%**、小組互評 **5%** )

備註：遲交者，成績計算以折扣計。