



## 李炳擘 Ping-Yeh Li

### 現職

專任副教授

2023.02 - 迄今，國立臺北教育大學藝術與造形設計學系

---

### 經歷

2018.08-2023.02，專任助理教授，國立臺北教育大學藝術與造形設計學系

2018.01-2018.06，兼任助理教授，國立臺北教育大學藝術與造形設計學系

2017.02-2018.07，專任助理教授，中國科技大學互動娛樂設計系

2013.09-2014.06，互動程式設計講師，Newcastle University Creative Practice MA  
(創意藝術實踐碩士課程)，英國

2010.08-2012.01，專任講師，高鳳數位內容學院動畫設計系

### 學歷

博士／2012-2017，新堡大學 Newcastle University 人文藝術學院／數位媒體，英國

碩士／2007-2009，愛丁堡大學 Edinburgh University 藝術學院／繪畫創作，英國

學士／2000-2004，國立臺灣師範大學美術學系，中華民國(臺灣)

### 學術專長

新媒體藝術／衍生藝術／媒體考古學／社會創新實踐

### 專題計畫

2022.08-2023.07，科技部專題計畫／關於海廢塑料問題之反思性科技—整合海廢現成物、  
資料視覺化與互動裝置之實作導向研究／經費 711,000 元

2021.09-2023.08，師資培育大學精進師資素質及特色發展計畫／子計畫《10》：整合新媒  
體科技與重大教育議題之教材教法提升計畫(兩年期)／經費 486,400 元

2021.08-2022.07，教育部教學實踐計畫／體感式延展實境藝術創作課程之實踐與評量／經  
費 259,000 元

2021.08-2022.07，科技部專題計畫／異域共感—以新媒體科技進行社會創新設計之實踐導  
向研究(第二年度)／經費 607,000 元

2020.08-2021.07，教育部教學實踐計畫／開源美學—開源程式設計應用於新媒體藝術展示  
之教學實踐與評量／經費 365,000 元

- 2020.08-2021.07, 科技部專題計畫／異域共感—以新媒體科技進行社會創新設計之實踐導向研究(第一年度)／經費 564,000 元
- 2019.08-2021.07, 師資培育大學精進師資素質及特色發展計畫／子計畫《10》：媒體 x 藝術 x 科技—師資生新媒體創意素養提升計畫(兩年期)／經費 740,000 元
- 2018.04-2019.03, 科技部新進人員研究計畫／挖掘機械之奇觀—以創客設計進行媒體考古的實踐導向研究／經費 502,000 元

## **學術著作**

### 專書章節

2016, 網路導向的藝術機器開發：一個開放原始碼實作的洞察。數位藝述第伍號，財團法人數位藝術基金會，收錄於 p110-121

### 期刊論文

- 2023, 海廢現成物裝置：後數位的人類世藝術反思。感性學報第 11 卷第 2 期，台灣感性學會，收錄於 p46-76
- 2020, 關於繪畫衍生層的實踐與省思：像素介面與風格轉移。現代美術學報第 40 期，臺北市立美術館，收錄於 p30-56
- 2019, 數位靈魂曝光術—論電腦視覺與幽靈狩獵意圖的合流。清華藝術學報創刊號，國立清華大學出版社，收錄於 p135-159

### 學會會訊

2023, 在 A. I. 衍生影音的浪潮中思考大學階段新媒體藝術的教與學。藝術教育研究學會會訊第六期，收錄於 p6-11

### 研討會論文

- 2019, When Media Archaeology Meets Maker Practice : The Trans-disciplinary Design of Flower of Time - Universal Correspondence (1st Author; Best Conference Paper Award)。第二屆歐亞教育創新研討會(2<sup>nd</sup> Eurasian Conference on Educational Innovation), 新加坡 (第一作者; 研討會最佳論文獎)
- 2019, Interrogative Design in Experimental Course: A Case Study of Mobile Graffiti Projection Mapping Design (Corresponding Author)。第二屆歐亞教育創新研討會(2<sup>nd</sup> Eurasian Conference on Educational Innovation), 新加坡 (通訊作者)
- 2018, Flower of Time: Universal Correspondence (時間之花：對應宇宙創作報告)。第四屆科技藝術國際學術研討會，國立臺北藝術大學，臺灣
- 2018, Problem-based Learning (PBL) in Interactive Design: A Case Study of Escape the Room Puzzle Design。歐亞教育創新研討會(1<sup>st</sup> Eurasian Conference on Educational Innovation), 中國澳門 (第一作者)

- 2018, The Methods and Applications of Creative Teaching in Design。歐亞教育創新研討會(1<sup>st</sup> Eurasian Conference on Educational Innovation), 中國澳門(通訊作者)
- 2015, 談科技媒體的神秘維度—和諧與對應的媒體考古實踐。第二屆科技藝術國際學術研討會, 南臺科技大學, 臺灣, 收錄於論文集 p66-75
- 2015, 二十一世紀的奇蹟機器: 開放社群中的數位藝術創作與研究。第一屆科技藝術國際學術研討會, 國立臺北教育大學, 臺灣, 收錄於論文集 p155-163

#### 學位論文

- 2017, 邁向二十一世紀的奇觀機器: 關於媒體考古作為藝術方法學的實作導向研究, 新堡大學博士論文
- 2009, 批判研究: 異種植物研究所, 愛丁堡大學碩士論文

#### **個展(近五年)**

- 2021, 國立臺灣師範大學德群藝廊, 臺北, 臺灣。〈異態·共頻-李炳曄個展〉
- 2020, 國防大學國防美術館 102 展廳, 臺北, 臺灣。〈繪畫的衍生層〉
- 2018, 國立臺灣美術館 108 環景投影空間, 臺中, 臺灣。〈時間之花: 對應宇宙〉

#### **聯展(近五年)**

- 2023, 陽明交大光復校區藝文中心, 新竹, 臺灣。〈重複與差異: 後人類·多元物種〉
- 2022, 屯區藝文中心一樓展覽室, 台中, 臺灣。〈鄰光·無邊際沉浸科技媒體展〉
- 2022, 文化部文化資產園區藝文展覽館, 台中, 臺灣。〈海之美~文資與歷史的相遇〉
- 2021, 林本源園邸香玉簾, 板橋, 臺灣。〈光映綺想曲: 林本源園邸 110 年度光影藝術展〉
- 2021, D/S ONE 電幻 1 號所, 板橋, 臺灣。〈春季特展—古典繪畫的衍生層、再生運動〉
- 2019, 國立臺灣美術館 202 展覽室, 臺中, 臺灣。〈後數位人類紀—國際科技藝術展〉
- 2018, 桃園展演中心, 桃園, 臺灣。〈桃園科技藝術節 CyberHug〉
- 2018, 新竹 241 藝術空間, 新竹, 臺灣。〈數位童樂會〉

#### **獲獎紀錄(近五年)**

- 2023, 111 學年度教學優良獎, 國立臺北教育大學
- 2018, 106 學年度下學期優良導師, 中國科技大學

#### **專利**

- 2018-2037, 連動櫃結構, 中國科技大學, 周亞寬、侯世光、邱瑞深、李炳曄, 中華民國發明專利第 I634258 號

#### **學術服務(近五年)**

- 2021-至今, 審查委員, 國際文化交流/超疫計畫/臺英文化交流計畫, 國家文化藝術基金會
- 2021-至今, 評審委員, 視覺藝術類藝文補助申請案, 臺北市文化局
- 2020-至今, 審查委員, 展示設計相關規劃案, 桃園市政府文化局

2018-至今，期刊審稿委員/碩士論文口試委員，國立臺灣師範大學美術學系  
2018-至今，視覺藝術名詞審譯委員(新媒體與創客教育)，國家教育研究院

### 教學成果(近五年)

2023，動態組首獎、文策院特別獎，國立臺北教育大學藝術與造形設計學系林建為／第二屆若水 NFT 藝術獎  
2020，銀獎，國立臺北教育大學藝術與造形設計學系楊淳棊、蘇育琪、黃政閔／第十五屆李國鼎 K.T. 科技藝術獎-互動科技藝術組  
2018，佳作，中國科大數位媒體設計系洪唯展、林瑋淵、許薇妮、張玉玲／臺灣數位媒體設計獎-互動科技組

### 演講與工作坊(近五年)

2023. 07. 22 國立臺北教育大學 112 年度雙語教學在職教師增能學分班，講題：素養導向之雙語視覺藝術教材研發與製作  
2023. 06. 29 國立臺北大學人文學院，講題：運用科技輔助學生進行新媒體藝術創作-教學實踐分享  
2023. 06. 17 國立新港藝術高中數位藝術研習，講題：元宇宙 VR 實境與 p5. js 應用工作坊  
2023. 05. 19 國立台灣藝術大學藝術與人文教學研究所，講題：新媒體藝術做為社會創新實踐  
2023. 03. 26 Newcastle University 校友會產業分享，講題：一次搞懂區塊鏈、NFT、加密貨幣，展望未來趨勢  
2023. 03. 23 國立陽明交通大學應用藝術研究所，講題：新媒體藝術做為社會創新實踐  
2022. 12. 27 國立竹南高中新媒體藝術教師專業社群線上研習，講題：新媒體藝術做為社會創新實踐  
2022. 12. 17 台北師大附中線上教師研習，講題：非同質化代幣與生成藝術  
2022. 11. 29 國立臺中科技大學多媒體設計系，講題：p5. js 生成藝術實作工作坊  
2022. 11. 22 國立臺中科技大學多媒體設計系，講題：非同質化代幣與生成藝術  
2022. 11. 04 國立臺灣師範大學設計學系講座，講題：新媒體藝術做為社會創新實踐  
2022. 10. 07 國立成功大學科技藝術碩士學位學程研討會，講題：新媒體藝術做為社會創新實踐  
2022. 09. 28 國立臺灣師範大學百年校慶-美術系史文物史料展講座，講題：從師大美術走向新媒體藝術  
2022. 07. 27 新北市視覺藝術領域 CLIL 雙語藝術教師進修學分班，講題：科技融入藝術與雙語教學實務  
2022. 06. 21 國立竹南高中新媒體藝術教師專業社群線上研習，講題：AR 擴增實境工作坊  
2022. 04. 23 國立臺灣美術館動勢身形專家導覽  
2022. 04. 21 臺北市元宇宙教材研發工作坊(線上)，講題：多媒體應用與互動設計  
2021. 07. 20-07. 21 澳門廣大中學教師校本培訓工作坊(線上)，講題：Processing 入門  
2021. 03. 17 新北市永平國小教師成長研習，講題：藝術與美感教育—美感素養

2021. 01. 19 國立鳳新高中全國教師專業成長研習，講題：科技跨域的新媒體藝術
2020. 12. 02 國立清華大學南大校區數位美學講座，講題：媒體考古&社會創新設計
2020. 10. 19 國立臺灣藝術大學以科技點亮藝術系列講座，講題：媒體考古學 x 新媒體藝術
2020. 08. 08 境外臺校教師暑期返臺研習班素養導向教學增能工作坊，講題：STEAM 課程  
與教學實務
2020. 05. 20 宜蘭市中山國小教師研習，講題：藝術教育的多元展能
2020. 04. 28 教育部美術學科中心 108-109 年美術課程素養導向教學與教案交流研討會工作  
坊，講題：新媒體藝術在中等教育階段的思考與實踐
2019. 11. 01 高雄市國教輔導團—國中小美感創新課程種子教師社群工作坊，講題：新媒體  
藝術之美學概念與技術分享
2019. 10. 31 高雄師範大學藝術學院—藝術跨域的夢境與戰場論壇，講題：科技 X 藝術—一  
場跨域之旅
2019. 10. 29 108 年度南區教師專業成長研習—數位文化・新媒體：美術教學工作坊，講  
題：數位文化的藝術發展—新媒體藝術
2019. 09. 04 國立臺北教育大學 108 學年度新生始業輔導，講題：創新—AI 時代創意未來
2019. 06. 29 高雄市實踐式教師美感培訓計畫(於高雄市立美術館)，演講：新媒體藝術的多  
元樣貌；工作坊：雲端 3D 建模 Tinkercad 軟體、社群與進階應用
2019. 05. 21 成大科技藝術碩士學程講座，講題：Media Archaeology x New Media Arts
2019. 04. 27 臺南數位文創園區(胖地)工作坊：科技藝術大觀園與互動式動畫實作
2019. 04. 16 教育部國教署高中美術學科中心—新媒體藝術工作坊：Processing 實務演練
2019. 04. 02 國立交通大學傳播科技系講座，講題：Media Archaeology x New Media Arts  
(in English)
2019. 03. 23 師大美術系在職進修班講座，講題：新媒體藝術與個人創作介紹
2019. 01. 07 臺南市南新國中美術班講座，講題：新媒體藝術的多元樣貌
2018. 12. 24 桃園市平鎮高中講座，講題：信息 x 科技 x 互動—談藝術的跨領域趨勢
2018. 12. 20-12. 23 高雄市學校領導人美感培訓計畫：跨世代科技新校園美感運動工作坊  
(於高雄市立美術館)，講題：新媒體藝術—談跨領域的美感體現
2018. 11. 10 臺中龍津高中工作坊，講題：跨域實踐—談新媒體藝術與設計
2018. 05. 25 臺北師大附中美術班講座，講題：新媒體科技在藝術上的多元表現
2018. 05. 08 臺中文華高中物理科教師社群研習，講題：Arduino 與感測器在實驗上的應用
2018. 04. 20 北京師範香港浸會大學聯合國際學院-新媒體與設計系講座，講題：  
Mechanicals, Spirit and Archaeology: Concerning the Deep Time of New  
Media Art (in English)