

重新查詢

友善列印

### 0982學期 課程基本資料

系所 / 年級	數媒系 3年級	課號 / 班別	00U00164 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	科技藝術(二)	科目英文名稱	Art and Technology II
主要授課老師	陳瓊蕙	開課期間	一學年之下學期
人數上限	50 人	已選人數	44人

### 起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / A311 / 星期2第06節  
第1週 / 第18週 / A311 / 星期2第07節  
第1週 / 第18週 / A311 / 星期2第05節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

### 教學綱要

一、教學目標(Objective)  
本課程將針對「媒體藝術創作」、「技術開發應用」等不同的國內外科技或藝術專案，以啟發同學在藝術創作及媒體技術開發上的新視野與新知識。包含錄影裝置藝術、機械互動美學、電腦動畫、互動藝術、舞台媒體科技、虛擬實境、碎形幾何等相關領域，藉由理論與實例分析，讓同學了解目前國內外科技藝術的發展情形。

### 二、先修科目(Pre Course)

三、教材內容(Outline)  
自行編列

### 四、教學方式(Teaching Method)

「科技藝術」(Technology Art) 都有著「時間性」、「動力性」、「媒體性」或「互動性」的特質並藉由科技來完成的藝術作品。為了提供同學對科技藝術能有較全盤的認識，課程中依「科技藝術」國內外歷史的脈絡及其形式加以介紹，也希望從這脈絡當中能夠對應出台灣目前科技藝術的發展現況。

### 五、參考書目(Reference)

2010/2/23	課程介紹 -> 科技藝術的本質	陳瓊蕙
2010/3/2	運用電子科技表現視覺藝術 -> 要多新才算新媒體藝術?	陳瓊蕙
2010/3/9	科技藝術相關軟體模擬應用實作-1	陳瓊蕙
2010/3/16	科技藝術相關軟體模擬應用實作-2	陳瓊蕙
2010/3/23	數位圖像與數位模型的應用	陳瓊蕙
2010/3/30	電子媒體、身體與行為藝術	陳瓊蕙
2010/4/6	科技藝術專案實作(一)	陳瓊蕙
2010/4/13	科技藝術專案實作(二)	陳瓊蕙

六、教學進度(Syllabi)	2010/4/20	期中考	陳瓊蕙
	2010/4/27	數位錄影藝術	陳瓊蕙
	2010/5/4	科技藝術相關軟體模擬應用實作-3	陳瓊蕙
	2010/5/11	動力機械藝術	陳瓊蕙
	2010/5/18	科技藝術相關軟體模擬應用實作-4	陳瓊蕙
	2010/5/25	科技藝術相關軟體模擬應用實作-5	陳瓊蕙
	2010/6/1	生化科技藝術與應用	陳瓊蕙
	2010/6/8	科技藝術專案實作(三)	陳瓊蕙
	2010/6/15	科技藝術專案實作(四)	陳瓊蕙
	2010/6/22	期末考	陳瓊蕙

七、評量方式(Evaluation) 本課程將以理論和上機操作教學，結合數位設計模擬軟體的應用，著重學生在軟體模擬的操作與設計上的應用訓練，並以專案實作發表的方式來驗收學習成果。

八、講義位址(<http://>)

九、教育目標

重新查詢