

[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 / B          |
| 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    | 49人                   |

**起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間**

第1週 / 第18週 / A311 / 星期1第05節  
第1週 / 第18週 / A311 / 星期1第06節  
第1週 / 第18週 / A311 / 星期1第07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)**

|           |                             |     |
|-----------|-----------------------------|-----|
| 2010/2/22 | 課程介紹 -> 科技藝術的本質             | 陳瓊蕙 |
| 2010/3/1  | 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 |
| 2010/3/8  | 科技藝術相關軟體模擬應用實作-1            | 陳瓊蕙 |
| 2010/3/15 | 科技藝術相關軟體模擬應用實作-2            | 陳瓊蕙 |
| 2010/3/22 | 數位圖像與數位模型的應用                | 陳瓊蕙 |
| 2010/3/29 | 電子媒體、身體與行為藝術                | 陳瓊蕙 |
| 2010/4/5  | 清明節放假                       | 陳瓊蕙 |
| 2010/4/12 | 科技藝術專案實作(一與二)               | 陳瓊蕙 |

|                 |           |                  |     |
|-----------------|-----------|------------------|-----|
| 六、教學進度(Syllabi) | 2010/4/19 | 期中考              | 陳瓊蕙 |
|                 | 2010/4/26 | 數位錄影藝術           | 陳瓊蕙 |
|                 | 2010/5/3  | 科技藝術相關軟體模擬應用實作-3 | 陳瓊蕙 |
|                 | 2010/5/10 | 動力機械藝術           | 陳瓊蕙 |
|                 | 2010/5/17 | 科技藝術相關軟體模擬應用實作-4 | 陳瓊蕙 |
|                 | 2010/5/24 | 科技藝術相關軟體模擬應用實作-5 | 陳瓊蕙 |
|                 | 2010/5/31 | 生化科技藝術與應用        | 陳瓊蕙 |
|                 | 2010/6/7  | 科技藝術專案實作(三)      | 陳瓊蕙 |
|                 | 2010/6/14 | 科技藝術專案實作(四)      | 陳瓊蕙 |
|                 | 2010/6/21 | 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