

中國文化大學教育部高教深耕計畫計畫成果紀錄表

子計畫	B4 強化學院跨領域特色較學
具體作法	B4-人文與科技整合跨界展演人才培育:藝術學院(科藝所)
主題	快速成型的故事
<p>內容 (活動內容簡述/執行成效)</p>	<p>主辦單位：科技藝術碩士學位學程(科藝所) 活動日期：2022.05.06 上午 09:00~11:00 活動地點：Teams 線上 主 講 者：馮鈺婷 參與人數： <u>41</u> 人 (教師 <u>1</u> 人、學生 <u>38</u> 人、行政人員 <u>2</u> 人、校外 <u> </u>人)</p> <p>內 容：快速成型的故事-</p> <p>快速成型(Rapid Prototyping)，在軟體裡面是用來應證跟檢視構想跟功能，透過不停地打造假想中的軟體，滾動式的檢視修正。同樣的方法，我們可以使用在生活跟創作，透過不斷地嘗試、假想跟觀眾合作，發現自己原本預期以外的創作。當中講員講解了她的自己的實體創作經驗，當中，講員在演講過程中老師道出，科技藝術，需要理解程式跟電路的串連，互動的形式，表演藝術也會有自己的媒材跟使用方式，很多科技類的應用都是把技術直接套在藝術上面，而忽略科技本身的特性，不是每一個故事或者媒材都適合用一樣的方式去製作，有些可能比較適合互動裝置，有些比較適合 AR、VR 等擴增實境，跨領域合作，我覺得第一步反而是互相瞭解對方的專業，如果你沒寫過程式，選一個簡單的去學習，如果工程師沒有看過表演，你可以邀請他們一起去看，當開始有這樣的了解的時候，你們會變得比較可以互相理解跟溝通，在一起創作的時候，也會比較是堆疊而不是互相拒絕，作品也比較不會只有在表層上的連結。</p> <p>講員簡介：互動體驗導演 集刻媒體(JIC Media) 共同創辦人 紐約帕森設計學院科技與設計學院 兼任講師</p> <p>高雄人，畢業於紐約大學互動電信研究所 (NYU ITP)，於 Ralph Appelbaum Associates 工作期間，參與 2015 年世界博覽會萬科館之媒體設計，任職於紐約互動設計公司期間 ESI Design, NBBJ Studio，負責互動空間體驗設計。作品入圍 2018 年媒體建築雙年展 (Media Architecture Biennale)，並獲得 2017 年 DSE APEX Awards 金獎、2019 NYC Lumen Awards, 2020 SCN 年度裝置跟 CODA award Top 100 獎項。作品曾刊登於知名媒體如紐約時報、Ad Week、Rolling Stone 等，並有多項藝術互動裝置永久安裝於芝加哥、紐約、舊金山等城市。</p>

藝術創作《Dear Deer》曾獲紐約大都會運輸署 (MTA) 邀請於中央車站展出，並於紐約 Dumbo Art Festival、荷蘭 Cinekids Festival 以及紐約科博館等地展出。

同時也多方涉獵策展及影視創作，2018 年策劃之「Lab B 台灣珍奶節」入選台灣外交年鑑，編劇作品《死後七日》獲選一百年度優良劇本獎，影視作品《背光》也曾獲得高雄電影節以及北京電影學院肯定，《心跳戰士》入圍國際兒童影展，也於公共電視上播映。曾參與過 2020 年的新竹設計展，以及 2021 年的台灣文博會，花蓮館據說考古隊的互動體驗設計，並多次於紐約擔任 NYU、SVA 等學校科技藝術之客座評審及講師，也在台灣元智、實踐等大學擔任客座講師，現為紐約帕森設計學院科技與設計學院 (Design and Technology (BFA) | Parsons School of Design) 講師。

執行成效：更多人認識科技藝術。

活動照片電子檔名稱
(請用英數檔名)

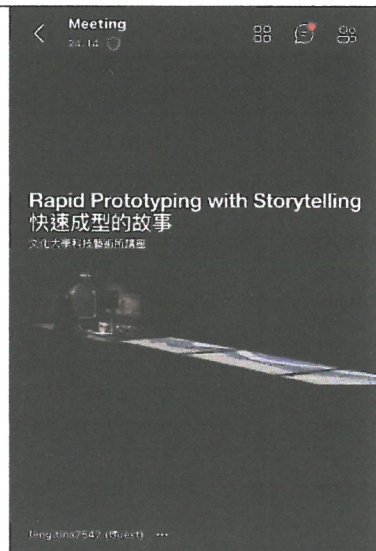
活動照片內容說明(每張 20 字內)

活動照片

(檔案大小以
不超過 2M
為限)



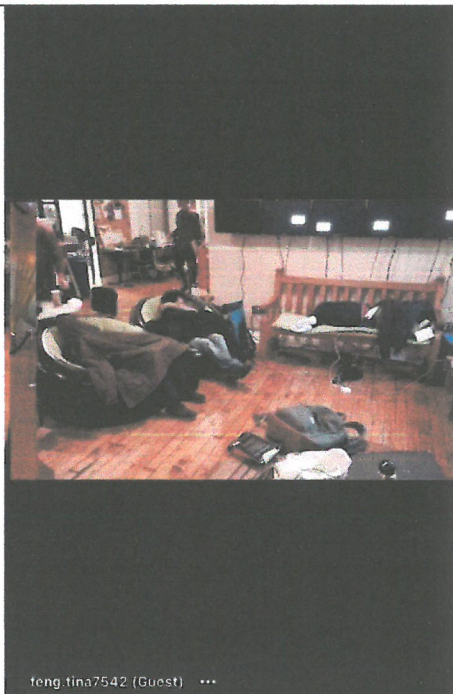
玉琪老師在 TEAMS 介紹講員馮鈺婷



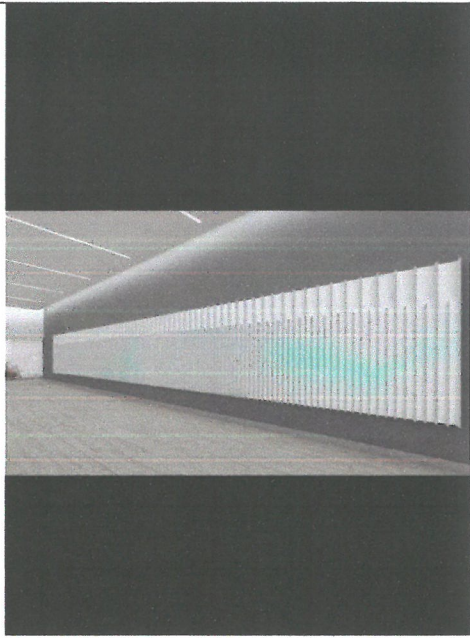
介紹快速成型的故事



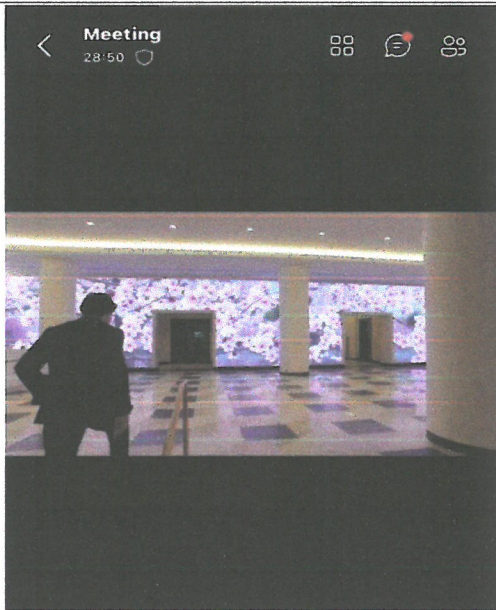
介紹其在美國的作品



做展的經歷



欣賞的作品



欣賞的作品