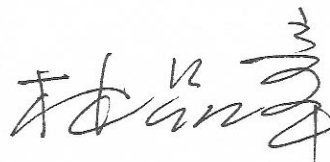


林院長序

二十世紀初以來，未來派、構成主義、包浩斯等等的藝術（設計）團體，均表現了自工業革命以來對科學技術發展之關心與敏銳；六十年代的高科技藝術、媒體藝術等等，也說明了科學與藝術結合的實際狀況。現在的科學，由於細分專門研究的結果，開發了多元多樣的科技面貌。當今的藝術形態已結合許多的科學相關領域如數學、光學、動力學、認知心理學等的理論與技術。此外，更由於資訊科技的精進發展，藝術的表現形態有了意想不到的呈現效果。

E世代的來臨，在設計與藝術的領域中，學際整合的趨勢更加的顯著。如何把電腦科技應用於設計與藝術的創作領域，已成為學術與教育單位中發展特色的方向。在全球資訊化普及的時代中，各領域自身的競爭在面臨更為激烈的挑戰下，也紛紛引進電腦科技，希望開創出一番新的格局。在國內設計教育中，不論是工、商設計系或是視覺傳達設計系、資訊傳播系、圖文傳播系、室內與建築設計系等，皆普遍的使用電腦來呈現設計的成果。不過，如何把電腦科技應用於設計與藝術的創作領域，並把電腦科技當做一項創作的主要媒體，藉著「3C整合」發揮出最大的功效等等，這些方面在國內的發展則普遍不足。因此，元智大學資訊學院與中原大學設計學院共同舉辦「資訊科技與藝術教育國際學術暨實務研討會」，其目的是希望結合國內外學者，在電腦科技與設計、藝術教育之研究理論與創作實務經驗上，給予相互交流的機會。

科學的發展是無遠弗界的，而藝術的發展也將隨之產生更為多樣化的表現形式。此外，數位化媒體的應用也將改變藝術表現之主體、客體（觀賞者）的關係。藉著本研討會，希望可提供未來資訊科技結合藝術、設計相關領域一個新的思考方向。



中原大學設計學院院長
林品章教授

民國九十年十月十日