

教育部人文教育革新中綱計畫
人文數位教學計畫

人文數位典藏與增值應用學程
期 末 報 告

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：國立中興大學圖書資訊學研究所

計畫主持人：張慧銖

執行期程：2010年8月1日至2011年7月31日

2011年7月29日

一、	學程內容.....	1
1.	核心理念.....	1
2.	學程目標.....	2
3.	內容摘要.....	2
二、	執行成果摘要.....	4
1.	開設課程.....	4
2.	各課程內容概要.....	4
3.	修課學生系所分佈.....	7
4.	人員與相關活動.....	7
5.	設備使用.....	11
6.	總體成效.....	14
三、	學程成果介紹.....	15
1.	人員與相關活動.....	15
2.	數位典藏學程辦公室空間規劃.....	32
四、	經費運用情形.....	33
1.	學校配合款運用情形.....	33
2.	經費運用情形一覽表.....	34
五、	課程目標達成情形.....	35
1.	達成情形.....	35
2.	自我評估.....	35
六、	面臨問題與因應措施.....	36
1.	學生資訊能力不一.....	36
2.	部分學生尚未修習數位典藏相關課程即選修數位典藏專題實作.....	37
七、	後續課程構想與進度規劃.....	38
1.	「數位典藏與 metadata 概論」課程綱要.....	38
2.	「多媒體系統(含數位攝影)」課程綱要.....	40
3.	「數位文學」課程綱要.....	41
八、	結論與建議.....	45
九、	附錄.....	46
1.	上課講義 ppt(詳見光碟” Course” 資料夾).....	46
2.	學生實作成果(詳見光碟” Production” 資料夾).....	46
3.	網頁架構.....	47
4.	期末教學意見調查.....	48
5.	期末教學意見調查結果.....	49

一、學程內容

1. 核心理念

由於網路及資訊科技的普及，資訊化對社會的影響已是全面性的，資訊科技的發展改變了社會文化、教育與知識的傳達。近年來，世界各國無不積極地發展與推動文化資產數位化工作，例如聯合國的世界記憶計畫、美國的美國記憶計畫等。臺灣從 1999 年起，在行政院國家科學委員會的資助下，陸續有許多單位投入大量人力、經費發展數位內容，包括早期的「數位博物館計畫」、「國家典藏數位化計畫」、「國際數位圖書館合作計畫」、「第一期數位典藏國家型科技計畫」，乃至今日尚在執行的「第二期數位典藏國家型科技計畫」。然而因受限於學術資源分配不均及區域發展之差異，數位化工作之執行單位、技術人員及訓練課程大都集中於北部，造成中南部相關人員對數位化知識與經驗明顯欠缺，特別是學生罕有學習與實作之機會。

中興大學位居臺灣之中軸是中部地區唯一的研究型與指標性大學，也是獲教育部「五年五百億」補助的頂尖研究型大學，肩負中部地區人才培育及學術研究的重責大任。緣此，可望成為提供中南部學生及相關從業人員學習數位典藏技術及經驗之良好場域，在均衡人文與資訊科學發展之前提下，特結合本校文學院各系所（包括：外文系、歷史系、台文所與圖書資訊學研究所）及社管院資管系師資並聘請外校數位典藏相關領域之教師設置本學程，以培育本校學生成為具有數位典藏概念及數位化技能之專業人員。

「人文數位典藏與加值應用學程」已邁入第四年，第四年的計畫除了持續培育數位典藏專業人才、協助校內各單位珍貴文化資產之數位化工作，學程的課程規劃亦將更著重於典藏成果的加值應用。由於我國在行政院國家科學委員會的資助下已進行了多項大型的數位典藏計畫，完成數百萬筆內容素材數位化的建置。將典藏品與內容素材數位化保存只是第一步，運用數位典藏內容素材進行加值應用從而促進數位內容與文化創意產業的發展才能賦予典藏品更高的價值。因此，本學程在 99 年度將規劃一系列加值應用課程，期望學生在修習過前三年的課程，了解數位典藏基礎概念、習得數位化技術能力並擁有人文關懷的思維之後，在第四年能整合所學，將現有的數位典藏資源進行加值與應用，以創造國家數位典藏資源的新價值，打造具有深度文化涵養的 E 化生活。

2. 學程目標

經過上學年的課程修習奠定學生數位典藏與增值應用的基礎知識與工具的應用能力，同時引導學生以人文關懷的角度思考數位典藏的價值，本學程於 99 學年度的目標在培養學生對數位典藏資源增值應用的概念、技術及方法，激發學生創意思考及設計典藏單位與產業界的合作模式，厚植數位典藏增值應用人力資源，共同開發創意優質的數位內容。配合學校設備、課程特性及學程目標，本學期共開設兩門課，包括 1 門應用課程（數位內容產業行銷）以及 1 門實作課程（數位典藏專題實作）。

學程學生在前一學期已習得使用者介面設計的思考模式、技巧運用、設計程序及評估方法，以便能運用所學於互動設計上，並建立了數位內容增值應用的基礎觀念與了解增值服務的實務方法，同時具備了以人文觀點進行數位典藏工作與增值應用服務，將數位典藏現有成果創意增值。本學期課程安排之重點為整合學生所學，以專題實作之方式融會貫通數位典藏相關知識與技能及創意增值典藏素材，進而能生產、整合、管理及展現自己的數位典藏，再以「數位內容產業行銷」為輔助，為學生導入數位內容行銷之概念，培養學生創意思考數位內容之行銷策略與創新服務模式之能力，同時能以服務行銷學理基礎導入數位典藏系統之前期設計與規劃，引導學生創意思考如何創造數位典藏之產值，以提昇國家數位典藏資源的增值與應用。

「數位內容產業行銷」課程協助學生建立數位內容產業行銷的基礎觀念與了解增值服務的實務方法，引導學生了解數位內容產業之創新與商業價值。「數位典藏專題實作」則訓練學生使用數位典藏之相關軟硬體設備的技巧，提供學生把課堂上習得之數位典藏知識與技能透過實作得以融會貫通的機會。

3. 內容摘要

A. 學程開設摘要表										
課程名稱	參與授課老師數			修課學生數			教學助理人數			總計
	男	女	合計	男	女	合計	男	女	合計	
數位內容產業行銷	1	0	1	9	9	18	1	0	1	20
數位典藏專題實作	1	0	1	3	10	13	1	0	1	15

總計	2	0	2	12	19	31	2	0	2	35
B.舉辦之學術活動										
場次	參與人次									
	男	女	合計							
講座： 主題：數位時代的品牌行銷 主講：資深網路行銷人 穆忠強先生	12	9	21							
參訪： 主題：國史館台灣文獻館數位典藏	16	22	38							
講座： 主題：創意思考 主講：國立暨南國際大學休閒學與觀光管理學系 助理教授 葉明亮	5	9	14							
講座： 主題：體驗行銷 主講：國立臺中教育大學 永續觀光暨遊憩管理研究所 助理教授 黃玉琴	10	12	22							
參訪： 主題：中華電信 e 化生活館	9	9	18							
成果展： 數位內容產業行銷企劃評審會暨成果展	9	9	18							
總計	61	70	131							

二、執行成果摘要

1. 開設課程

課程名稱	學分數	授課教師	授課教師
數位內容產業行銷	3	郭政忠	台中教育大學 文化創意產業發展學位學程 專任助理教授
數位典藏專題實作	2	郭俊桔	國立中興大學 圖書資訊學研究所 專任助理教授

2. 各課程內容概要

(1) 「數位內容產業行銷」課程

科目名稱 (中/英文)	數位內容產業行銷 Marketing of Digital Content Industry	類別	<input type="checkbox"/> 基礎 <input type="checkbox"/> 技術 <input checked="" type="checkbox"/> 應用 <input type="checkbox"/> 實作
授課教師	郭政忠	開課學期/學分數	99 下學期/3 學分
修課限制	無		
一、簡介	2000-2001 年網路公司泡沫化的經驗獲知，並非每個新概念都具商業可行性，或能對消費者創造價值。隨著數位化之科技時代來臨，傳統行銷與管理之學理已不能完全滿足數位內容產業急速變化之需求。基於這些考量，整合建構一套符合數位內容產業之行銷課程就顯的有輔佐互補之效。		
二、課程目標	1. 了解數位內容產業之創新與商業價值 2. 以服務行銷學理基礎導入個案與驗證		
三、課程規劃	本課程將以資策會自美國 IDEO 服務設計與德國引進之服務體驗工程方法論，透過個案研究形式分析討論我國服務產業示範性特色之個案，依服務體驗工程架構對其組織創新商業行銷模式進行診斷，透過個案之分組討論以瞭解數位內容產業之行銷策略模式，並瞭解 SEE 方法工具於行銷實務之相容性。		

四、課程活動	<ol style="list-style-type: none"> 1. 全球服務體驗經濟的到來與挑戰 2. 從創意發想到創新實現 3. 如何發掘創新服務商機趨勢研究 4. 如何促進創新服務的跨產業合作 5. 如何進行創新服務的服務實證 6. 行銷策略與創新模式 7. 個案討論1-工具機維修服務之產業價值鏈 8. 個案討論2-汽車生活之服務體驗需求洞察 9. 個案討論3-Citiport網路服務設計 10. 個案討論4-醫療用血安全作業流程改善之概念驗證 11. 個案討論5-國內管制藥品RFID應用服務之概念驗證 12. 個案討論6-越南台商員工華語文遠距教學服務之服務驗證 13. 個案討論7-Findbook無線增值服務之服務驗證 14. 個案討論8-Q-Shop無人化商店服務之服務驗證 15. 個案討論9-網路服務之服務驗證 16. 個案討論10-國際輔導個案之商業驗證 								
五、指定及參考書籍	<p><u>服務體驗工程方法指引-實務篇</u>。資策會創新應用服務所，資策會出版，2008。</p>								
六、評量指標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 期中報告：二至四人一組，進行數位內容產業個案分析。 2. 實作探討：二至四人一組，進行數位內容產業行銷策略規劃。 3. 期末報告：將 SEE 工程體驗方法導入各組專題報告中加以組織整理，並補充相關文獻資料，撰寫一篇 5,000~8,000 字的書面報告。 4. 課堂之參與：在課堂上應多發問、參與討論表達意見。 								
七、考試/報告/實作規定	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">1. 期中報告</td> <td style="text-align: right;">20%</td> </tr> <tr> <td>2. 實作探討</td> <td style="text-align: right;">30%</td> </tr> <tr> <td>3. 期末報告</td> <td style="text-align: right;">30%</td> </tr> <tr> <td>4. 課堂參與</td> <td style="text-align: right;">20%</td> </tr> </table>	1. 期中報告	20%	2. 實作探討	30%	3. 期末報告	30%	4. 課堂參與	20%
1. 期中報告	20%								
2. 實作探討	30%								
3. 期末報告	30%								
4. 課堂參與	20%								
五、教學助理需求	<p><input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 1 名)</p> <p>需教學助理協助軟硬體設備調整檢驗、課後學習諮詢、課程討論板資訊公告、參訪活動紀錄</p>								
六、使用設備	<p>PC 個人電腦、印表機及網際網路。</p>								

(2) 「數位典藏專題實作」課程

科目名稱 (中/英文)	數位典藏專題實作 Digital Archives Project	類別	<input type="checkbox"/> 基礎 <input type="checkbox"/> 技術 <input type="checkbox"/> 應用 <input checked="" type="checkbox"/> 實作
授課教師	郭俊桔	開課學期/學分數	99 下學期/ 2 學分
修課限制	無		
一、簡介	將本校生命科學院、農學院、校史館、藝術中心、圖書館和台灣文學、歷史所內之科學、標本或文史檔案提供給學生作為專題創作的素材，讓學生把課堂上習得之數位典藏知識與技巧透過實作得以融會貫通。		
二、課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 訓練學生使用數位典藏之相關硬體設備的技巧，例如：攝影機、平台掃描機等。 2. 訓練學生使用數位典藏相關軟體，例如：數位典藏系統等。 3. 提高上述素材的可用性、持久性和智慧性的整合與利用外，更可結合校內軟、硬體設施成立數位化中心，持續教導與協助校內各單位進行數位化工作。 		
三、課程規劃	<ol style="list-style-type: none"> 1. 說明本課程所提供的素材和學生分組 2. 專題創作計畫書口頭報告與修正 3. 繳交專題創作計畫書 4. 執行專題創作和每週進度檢討 5. 期末專題展演 6. 繳交專題創作報告書和數位化成果 7. 聘請校外專家學者演講與經驗分享 		
三、指定及參考書籍	<ol style="list-style-type: none"> 1. <u>數位典藏國家型科技計畫彙編</u>。(2007)。數位典藏技術彙編。 2. <u>文獻典藏數位化的實務與技術</u>，洪淑芬，數位典藏國家型科技計畫資料(2004/2) 3. <u>數位典藏技術導論</u>，蔡永橙等，台大出版中心(2007/10) 		
四、評量指標	專題創作計畫書(20%)+專題展演(30%)+專題創作報告書(30%)+數位化成果(20%)		
五、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需__名) 需教學助理協助軟硬體設備調整檢驗、課後學習諮詢、課程資訊公告、課程討論板資訊公告		
六、使用設備	電腦教室、投影機		

3. 修課學生系所分佈

修課學生科系分佈	文學院				理學院	其他學院			合計
	外文	中文	歷史	圖資所	資工	獸醫	土壤環境科學	農藝	
數位內容產業行銷	2	2	10	1	0	1	1	1	18
數位典藏專題實作	1	2	6	0	2	2	0	0	13
合計	24				2	5			31

4. 人員與相關活動

為使各教師可以專心於教學，並順利推行學程各項業務工作，本學程聘有一位專任助理及一位兼任教學助理協助學程行政及教學輔助並聘用數名工讀生協助程式設計與撰寫，其工作內容分述如下：

(1) 專任助理工作內容

- 校內外單位之協調與聯繫
- 學程各項軟硬體設備採購、驗收、測試與管理
- 學程網站建置及管理維護
- 學程各項作業時程、工作項目及行政工作辦理
- 學程兼任助理管理
- 學生課後學習諮詢
- 學程各項公告及宣傳資料製作
- 執行計畫主持人交辦事項
- 協助教材蒐集及教具準備
- 協助上課教室設備調整檢驗

(2) 兼任助理工作內容

- 伺服器軟體安裝維護
- 學程 Moodle 數位學習平台管理維護
- 討論室 (XOOP 模組) 編輯維護
- 教學互動系統 (Moodle) 建置維護
- 活動報名系統建置維護
- 協助批閱學生作業
- 辦理教師臨時交辦事項
- 學程網頁維護
- FTP 空間管理
- 課程教學影片拍攝剪輯

(3) 相關學術活動

本學期共舉辦六場活動，包括 2 次的校外參訪行程、3 場講座以及 1 場成果展，共計 131 人次參與。

參訪



100 年 5 月 13 日
台灣文獻館數位典藏參訪
參與人次：38 人



100年5月20日
數位內容產業行銷校外教學-
中華電信e化生活館
參與人次：18人

講座



100年4月22日
數位時代的品牌行銷-資深
網路行銷人 穆忠強
參與人次：21人



100年4月29日
體驗行銷-國立臺中教育大
學 永續觀光暨遊憩管理研
究所 助理教授 黃玉琴
參與人次：22人



100年5月6日
創意思考-國立暨南國際大
學休閒學與觀光管理學系
助理教授 葉明亮
參與人次：14人

成果展



100年6月13日
主題：數位內容產業行銷企
劃評審會暨成果展
評審：台中教育大學 郭政忠
老師、台中教育大學 朱海成
老師、風泉設計有限公司 黃
維瀚總監
參與人次：18人

5. 設備使用

為使學生具備專業級數位典藏實作能力，本學程已採購一系列高階平台式掃描器、高色準液晶螢幕、數位相機、單眼數位相機、數位攝影機等設備以供學生實作之用。另由學程計畫主持人向企業募得若干數位化設備，總計現有之各項設備如下：

(1) 輸出設備

- EPSON Stylus PRO 10600 大圖輸出機
- HP LJ-3800DN 彩色雷射印表機



(2) 攝影和照相設備

- Sony α200、Sigma SD-9 單眼數位相機+GPS 測量器
- TOYO8*10 景觀相機景觀數位相機
- SONY SR10 數位攝影機
- 楔石去背高手大型攝影台燈組(SFL-12 燈球型無影罩冷光燈 3 個、SFL-24 燈球型無影罩冷光燈 1 個、SLS-LS96HAB 中型氣壓式燈架 2 支、FST-2 大型褶疊攝影台 1 組、AURORA ALS911 迷你燈架 1 支)
- Canon IXUS 860IS 廣角數位相機



(3) 播放設備

- Epson 3000 流明單槍投影機



(4) 掃描設備

- Bookeye3.0 A1 平床掃描器
- Epson Expression 10000XL 正負片平台式掃描器
- Plustek A4 書本掃描器
- Linotype-Hell ChromaGraph S3900 滾筒式掃描機
- Fujifilm C-550 Lanovia 平台式掃描器



(5) 資料處理設備

- 高階繪圖網路伺服器 (SAS 硬碟)
-WindowsServer 作業系統 (4G)、
機架式 2U 磁碟陣列儲存系統
- 異地備援-HP 磁帶機
- 磁碟陣列儲存系統



- IBM-1U 超薄型網路伺服器
- 硬體防火牆

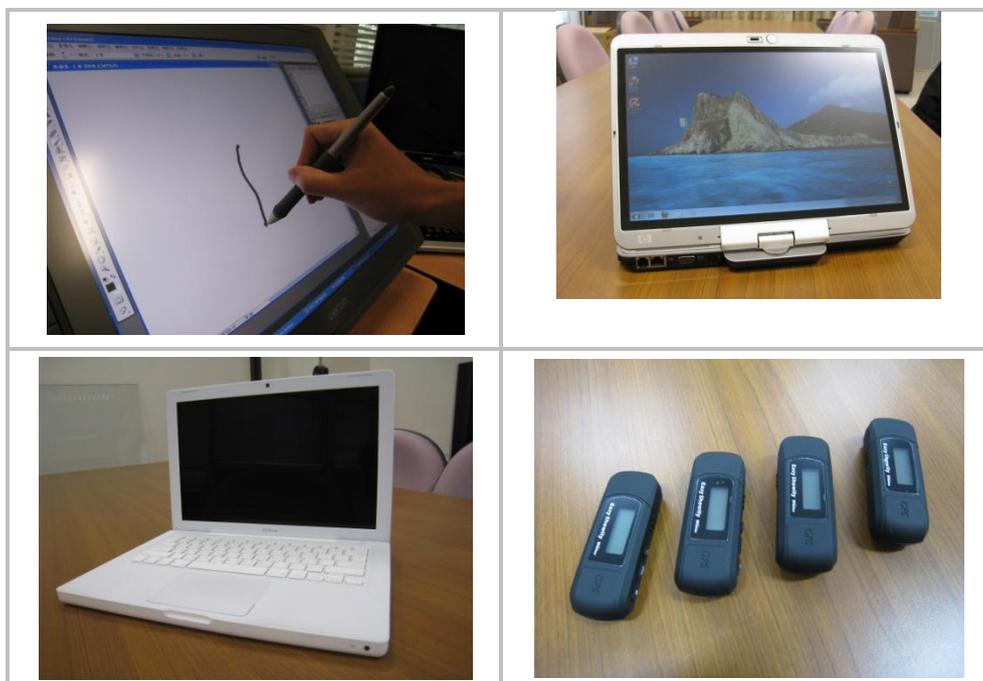


(6) 其他

- SONY 錄音筆
- 高色準液晶顯示器
- Spyder2 Pro studio 螢幕校色器
- 3.5 吋外接式硬碟 500G 三個
- HP 2710p 平板筆記型電腦
- Fujitsu 筆記型電腦
- Photovista virtual tour3D 環場軟體
- Corel Painter 繪圖軟體
- Navicat 資料庫管理軟體
- Adobe creative suite 3.0 web design premium 教育版
- 地理資訊系統(ArcView 9.0 教育版、ArcGIS 3D Analyst 模組、ArcGIS Spatial Analyst 模組)
- Photoimpact X3 美編軟體
- 收藏家防潮箱



- 華碩 Asus-EeeNote 電子書閱讀器
- 影音串流與 WM-VOD 隨選視訊編輯系統
- HP 2710p 平板筆記型電腦
- Apple MacBook 筆記型電腦
- 地理資訊自動軌跡顯示記錄器



6. 總體成效

人文數位典藏與增值應用學程是由本校文學院各系所（包括：外文系、歷史系、台文所與圖書資訊學研究所）、社管院資管系師資及外校相關領域之教師共同合作開課，期望提供學生良好的學習管道及實作設備資源，培養學生建置典藏級數位藏品之技術及增值應用國家現有數位典藏資源之能力。99 學年下學期學程修課學生主要來源為文學院，修課人數共 58 人，文學院 55 人，佔總人數 95%。

學程學生主要來自文學院，包括中文、外文及歷史系學生，另有來自理學院、農學院及獸醫學院學生若干名。累計從 96 學年數位典藏計畫至今，共計有 98 名同學申請修習學程，共 15 名學生修完學程規定學分，並獲頒學程證明書。

三、學程成果介紹

人文數位典藏與增值應用學程之目標旨在培養本校學生對數位典藏資源的瞭解與利用，使其具備數位典藏之實作能力及理論基礎，讓從未接觸數位典藏工作者亦可迅速進入此一領域。為達到此一目標，學程設計一連串實務與理論合一的數位典藏人才培育課程，在教授學生數位典藏基礎概念及應用能力後，為提供學生進一步的實作能力與經驗，特結合校內軟硬體設施成立數位實驗室，並積極與校內外單位接洽，擬將本校各單位及產官學界現有之科學、標本或文史檔案提供給學生作為專題創作的素材，提高這些資源的可用性、持久性和智慧性的整合與利用。

在經過前三學年的規劃及資源整合後，人文數位典藏與增值應用學程立即著手建置全學程師生聯繫及互動之機制，以完成學習環境及輔助資源建構並進行校內外數位典藏工作實務，目前已達成之情形如下：

1. 人員與相關活動

各教師除致力於教學和推行學程各項業務工作可順利運作之外，亦協助本校圖書館數位典藏計畫及校史資料數位化計畫；學生也將於學程所開設之課程習得的知識和技術，實際地應用於本校校史數位化計畫中；學程辦公室與校史數位化、機構典藏和圖書館數位典藏計畫等單位合作，共同規劃與建置數位實驗室，茲將其工作內容分述如下：

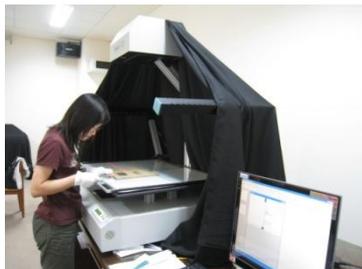
96、97 學年度 數位典藏學程執行成果

(1) 教師協助圖書館數位典藏計畫

學程教師除致力於教學，更積極投入相關研究，參與圖書館數位典藏計畫，協助建置數位典藏管理系統，訂定 Metadata 欄位和主題詞彙，及提供數位典藏實務相關的專業諮詢。

(2) 學生運用所學協助校內數典計畫的進行

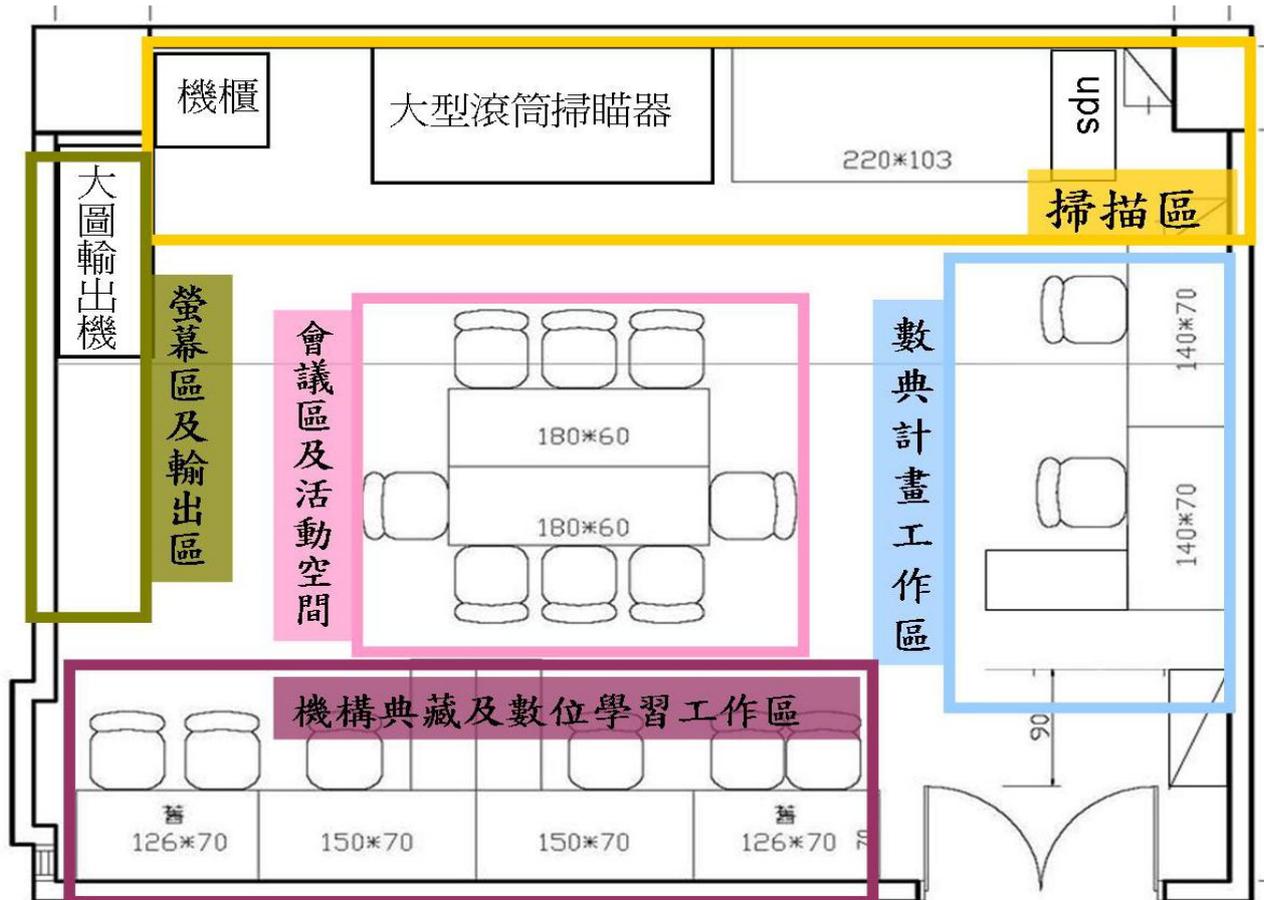
透過本學程所規劃的數位典藏人才培育課程，使學生具備數位典藏基礎概念及應用能力後，結合校內所購置的軟硬體設施成立數位實驗室，並積極與校內單位接洽，將本校各單位現有之文史檔案等數位典藏計畫工讀機會提供給學生，以培養學生的實作能力與經驗。



學程學生協助校史數位化計畫掃描和建置 Metadata

(3) 學程辦公室參與規劃數位實驗室

目前學程和校史數位化計畫辦公室、機構典藏小組、數位學習小組和圖書館數位典藏計畫合作規劃「數位實驗室」，地點位於圖書館四樓西南角落，其功能為大圖和古籍掃描、機構與數位典藏實務、數位學習實務及數位典藏教學。



(4) 規劃人文數位教學工作坊

為提升人文藝術領域教師開授數位典藏融入課程的意願與能力，本學程曾於 97 學年度協助教育部顧問室的人文數位教學計畫辦公室規劃中部地區第一場人文數位教學工作坊，由中興大學數位典藏學程與暨南大學數位內容產業學程合作，邀請兩校數位學程的優秀師資演講授課，於民國 98 年 1 月 8 日至 9 日在中興大學舉辦「人文數位典藏與數位內容工作坊」。

人文數位典藏與數位內容工作坊活動照片 98年1月8日至9日



98、99學年度 人文數位典藏與加值應用學程

(1) 99學年起加強業界專家參與學程

為了讓學程學生增廣視野，了解數位典藏新知及數位內容加值相關領域之趨勢，本學期學程與授課教師協調溝通，由教師適度增加業界專家參與學程之數量，並且期望教師增加校外參訪教學場次，帶領學生至數位內容加值應用之場域實地學習。

(2) 本學期與教師溝通協調增加實作評量

本學期課程為應用及實作課程，為期望學生能應用所學而非淪於修習技術應用的演講課，學程在開學前便與教師溝通，希望將實作及作品訂為學生成績評定考核之重點。

(3) 98學年上學期校外參訪及講座

- 98年11月16日 台灣文學與文化資產的數位資源應用 — 霧峰林家花園參訪
- 98年11月17日 數位典藏系統管理與規劃講座 主講：國立自然科學博物館

徐典裕 副研究員

- 98年11月23日 台大圖書館特藏組參訪
- (4) 98學年下學期校外參訪及講座
- 99年3月16日 Art, Design, and Innovation — 曹子殷先生
 - 99年4月6日 數位攝影技巧 — 國立台中技術學院 多媒體設計系 黃國峰 助理教授
 - 99年4月27日 高雄科工館暨高雄餐旅學院數位典藏成果參訪
 - 99年5月25日 影音數位典藏 Metadata 設計與系統建置講座 主講：華光永 先生
 - 99年6月1日 台灣檔案多樣性與檔案 Metadata 實作講座 主講：中研院台灣史研究所編審兼檔案館主任 王麗蕉 主任
- (5) 99學年上學期校外參訪及講座
- 99年9月24日 當歷史遇上 GIS-中研院台史所及 GIS 專題中心專案助理 李宗信先生
 - 99年10月22日 數位內容增值校外教學：日月潭 - 創意商品旗艦店、南投 - 新故鄉見學園區
 - 99年10月29日 台灣各式歷史地圖與航照數位典藏現況、應用與展望-中央研究院人文社會科學研究中心 地理資訊科學研究專題中心 研究助技師 廖 泫洺
 - 99年11月19日 博物館數位內容創意增值-國立自然科學博物館立體劇場負責人 邱光亮
 - 99年11月26日 數位內容增值校外教學-科博
 - 99年12月3日 地方文史行動導覽--GIS與GPS的增值應用-國立東華大學台灣文化學系助理教授 郭俊麟
- (6) 99學年下學期校外參訪及講座
- 100年4月22日 數位時代的品牌行銷-資深網路行銷人 穆忠強
 - 100年4月29日 體驗行銷-國立臺中教育大學 永續觀光暨遊憩管理研究所 助理教授 黃玉琴
 - 100年5月6日 創意思考-國立暨南國際大學休閒學與觀光管理學系 助理教授 葉明亮
 - 100年5月13日 台灣文獻館數位典藏參訪
 - 100年5月20日 數位內容產業行銷校外教學-中華電信 e 化生活館
- (7) 學程辦公室參與規劃中興大學數位典藏資源網（如下頁圖）
- 學程與本校校史數位化計畫辦公室合作規劃中興大學數位典藏資源網，

由學程教師規劃系統架構及訂定 metadata 資料格式、圖資所及學程辦公室執行建置系統工作，本系統為全校性校內數位典藏相關資源的共享平台，亦將作為學程學生課堂實作練習平台。

網址：<http://darch.nchu.edu.tw:8080/community-list>

中興大學 數位典藏資源網

搜尋 DSpace
 進階搜尋
 登入 / 註冊
 首頁

瀏覽
 社群與類別
 依照日期瀏覽
 依照作者瀏覽
 依照標題瀏覽
 依照主題瀏覽
 說明
 關於 DSpace

中興大學數位典藏資源網 >
 中興大學校史數位典藏 >
 人物 >
 照片 >

請用控制碼來引用或連結此文件：http://140.120.80.237:8080/handle/NCHU_DigiArch/22



NCHU_DA_hdl:NCHU_DigiArch/22

標題：校長簡介
 作者或來源：國立中興大學九十四年畢業紀念冊

描述： 蕭介夫，臺灣臺南人，生於民國三十七年（1948）。臺灣大學農業化學系畢業，美國阿肯色大學生物化學所博士。曾獲國科會傑出研究獎，全國第一位獲美國油脂化學學會生物科技終身成就獎，並獲美國科學促進會 AAAS Fellow 獎。曾任中央研究院植物研究所所長。自民國九十三年（2004）擔任中興大學校長以來，即以打造「文化綠色矽谷」為治校理念，並使中興大學在民國九十五年（2006）榮獲教育部核定入選「發展國際一流大學及頂尖研究中心」計畫之列。在中興大學以農學研究居於領先的基礎之上，加強生物科技、永續發展科技領域。民國九十七年（2008）並成立「人文與社會科學研究中心」，加強校內人文、社會科學與自然科學

中興大學 數位典藏資源網

搜尋 DSpace
 進階搜尋
 登入 / 註冊
 首頁

瀏覽
 社群與類別
 依照日期瀏覽
 依照作者瀏覽
 依照標題瀏覽
 依照主題瀏覽
 說明
 關於 DSpace

中興大學數位典藏資源網 >
 依標題瀏覽

瀏覽： 標題 排序： 遞增 每頁顯示筆數： 20 每筆作者人數： 全部 更新

從 第1筆 到 第20筆，共1467筆文件
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ... 下一頁 > last >>

縮圖	發佈日期	標題	作者
	9-二月-2011	一色周知	楊聯盛史
	9-二月-2011	三省勉	楊聯盛史
	9-二月-2011	三木政輔	楊聯盛史
	9-二月-2011	三田總長	五井虎太郎私人府本
	11-二月-2011	上課情形	國立中興大學六十二年畢業紀念冊

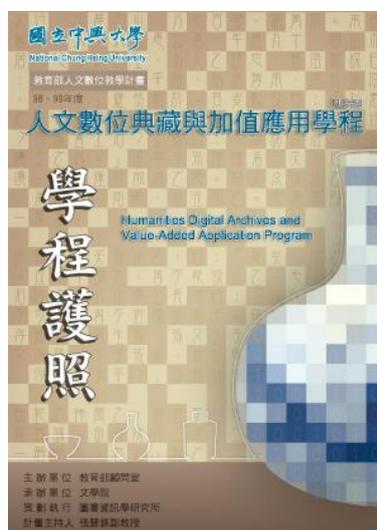
(8) 學程 Moodle 教學平台教學歷程紀錄（如下圖）

98 學年度上學期起，學程教師及修課學生皆透過學程 Moodle 輔助教學活動，教師需將每週上課教材上傳至 Moodle 教學平台並與學生互動討論課程相關議題，學生每週亦需於 Moodle 平台上繳交作業、進行討論以及線上測驗，學程辦公室亦提供 Moodle 平台操作上的技術協助及教育訓練。



(9) 製作 99 學年度學程護照（如下圖）

學程辦公室整合 99 學年度人文數位典藏與加值應用學程相關資訊製作學程手冊，內容包含學程介紹、修課指南、課程安排及詳細課程資訊說明，提供學生詳盡的修課資訊，並分送學程相關系所（文學院及社管院）進行推廣宣傳。



(10) 學程網站

為了提供學生更完善的服務及更詳盡的學程資訊，學程辦公室架設學程網站平台，作為學程對外窗口、提供學程相關資訊並設置學程討論區與學生互動交流，在未來更計畫整合校內數位典藏相關資源，提供學生更多元的數位典藏資訊。



人文數位典藏與加值應用學程
Humanities Digital Archives and Value-added Applications Program

學程簡介 | 師資陣容 | 課程內容 | 教學分享 | 下載區 | 演講區 | 學程相簿 | 相關網站 | 討論區

Moodle 數位教學平台

Random image

訂閱

最新回應

• hi
5 週 4 天前

人文數位典藏與加值應用學程98上學期相關學術活動
由 jasonliao 在 二, 10/20/2009 - 09:31 發表

相關演講

主題	數位典藏系統規劃與管理
主講	國立自然科學博物館資訊組 徐興裕 副研究員
主辦單位	中興大學 人文數位典藏與加值應用學程
時間	2009年11月17日 10:10 ~ 12:00
地點	綜合大樓1307教室
線上報名	【進入線上報名】

校外參訪

參訪地點	台大圖書館及特藏組
主辦單位	中興大學 人文數位典藏與加值應用學程
時間	2009年11月27日 7:30~17:30
線上報名	【進入線上報名】

(11) 學程辦公室提供學程教師及學生諮詢與設備借用服務

學程助理提供學生修課諮詢，並協助進修部學生修習學程之相關行政流程。學程辦公室現有設備提供學程教師及學生學術及課程使用，此外，亦詢問教師及學生新的設備需求，進行採購。

(12) 學生實作成果

本學期「數位內容產業行銷」課程引導學生發想數位內容產業行銷企劃，透過課堂上數位內容行銷方法及概念之學習，由學生在期末製作可執行之數位內容行銷企劃案；「數位典藏專題實作」課程讓學生整合兩學年所學之數位典藏相關課程，經過課堂上資料庫設計與典藏系統程式撰寫的學習在期末由學生自行規劃數位典藏專題，製作具有人文思考之數位典藏專題資料庫，詳細成果截圖如 22-31 頁：

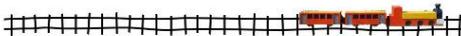


由森林系 4097033020 許 璋 與 4097033006 吳亭潔 製作



回首頁   

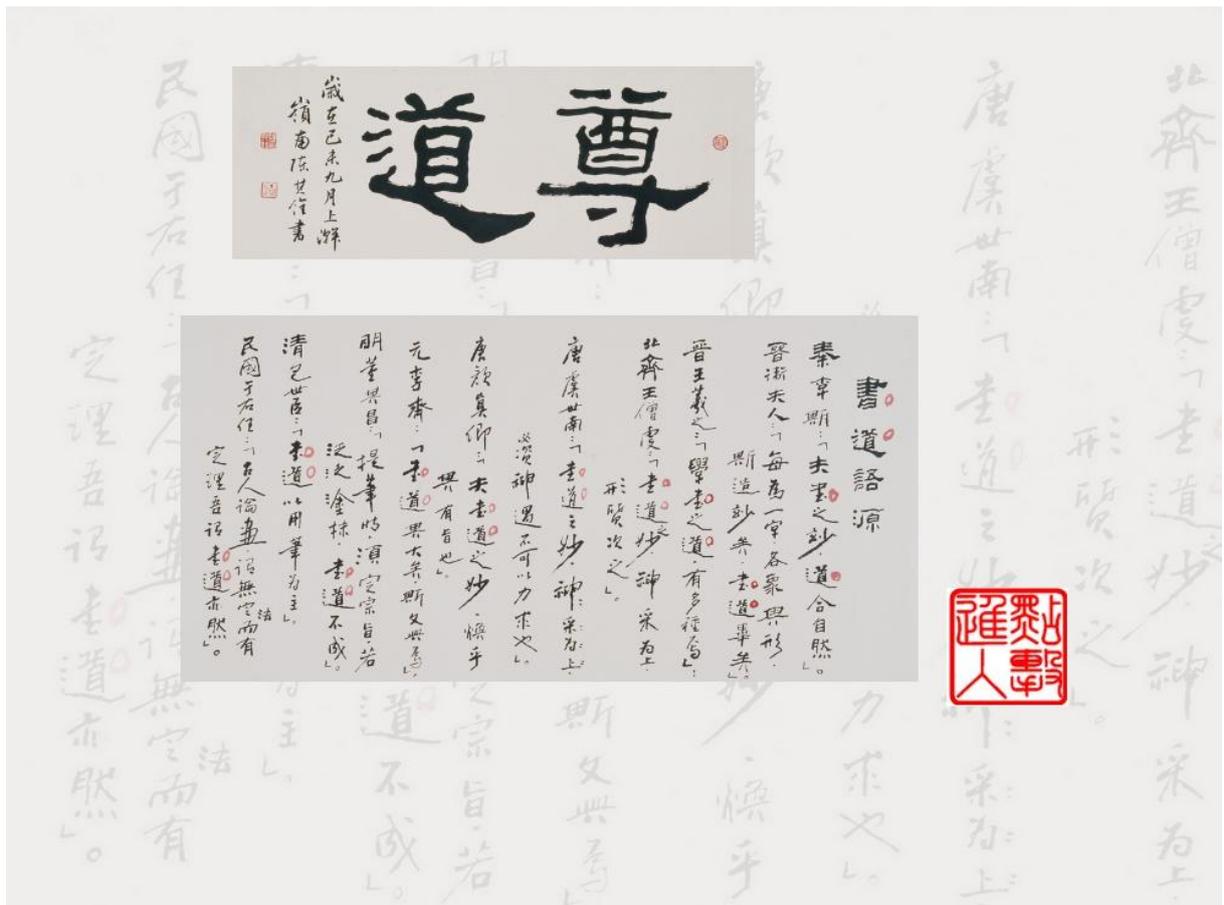
-  關於我們
about us
-  進入車站
go to station
-  留言板
message center
-  相關網站
connect to us
-  下載
download



車站名稱



車站名	竹南
車站類型	跨站
車站等級	一等站
車站周邊	竹南高中
英文名	Zhunan Station
位置	苗栗縣竹南鎮中山路166號
月台型數	島式月台三座
	*1902年8月10日：「中港」驛落成，站房為木造車站。 *1903年5月25日：中港—苗栗段通車。*1920年10月1日： 由舊址改建為磚造車站。*因山海線抽位升格一等站。*1931年



作品名稱	五言對聯
格式	33.5X135
描述	文章得妙趣，筆翰顯風神。
書體	草書
創作時間	未知
提供者	陳其銓
關鍵字	中興大學藝術中心

豐原慈濟宮文物典藏計畫

[回首頁](#)
[交通位置](#)
[計畫緣起](#)
[慈濟宮誌](#)
[典藏資料庫](#)
[相關影音資料](#)
[環場展示](#)
[留言版](#)


慈濟宮是豐原地區最負盛名的媽祖廟，除了是當地人的信仰中心，豐原街市與廟東小吃街也依此而發展，故慈濟宮對當地有其深遠的影響

國立中興大學 歷史系四年級 黃雅鐔 4096013003 孫玟憶 4096013061 製作

豐原慈濟宮文物典藏計畫

[回首頁](#)
[交通位置](#)
[計畫緣起](#)
[慈濟宮誌](#)
[典藏資料庫](#)
[相關影音資料](#)
[環場展示](#)
[留言版](#)

典藏類型 ▾

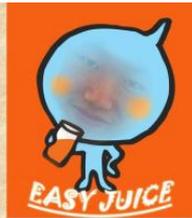
 查詢


典藏類型	建築藝術-廟門
標題	廟門
作者	未知
材質	石材、剪黏藝術
修建年代	約日治時期修建
描述	此為單簷三門式，上有雙龍剪黏藝術裝飾。
地點	廟門
建檔日期	2011/5/17
管理單位	豐原慈濟宮管理委員會
關鍵字	建築藝術，山門，剪黏藝術，石材

<< 最前 < 上一個 1 2 3 4 5 下一個 > 最後 >>

國立中興大學 歷史系四年級 黃雅鐔 4096013003 孫玟憶 4096013061 製作

一個人的經濟... ?



1. Consumer



2. Smart phone



3. Machine



5. Content 



4. Menu



6. Product



旅遊達人GTS!

一、背景說明:

數位時代的來臨，手機資訊化是必要的趨勢，手機不但要為客戶提供正確的資訊，更要能提供專業的服務，而手機具有無線上網和資料傳輸的技術就是打開商機的重要關鍵。台灣幾乎人手一支手機，而將手機平台功能擴大，取代舊式隨身帶本旅遊指南，提高器材使用率加強手機與網路的整合是本組的方案。

二、產品名稱：**Grand Tour Service(GTS)**

三、市場需求:在講求效率的旅行中，如何使用最少的金錢得到最高品質的服務，是所有旅行者夢寐以求的好處。

四、服務平台：手機

五、服務對象：身處在國外者、旅行愛好者

成為會員

下載GTS

IN國外

GTS使您旅途愉快!



使用旅遊嚮導

啟動GTS

or

使用翻譯服務

不分晝夜，服務可得性百分百!

小陳的秘書



小陳是一位高科技公司的超級業務，常常南北奔波。



奔走公務的他，一忙起來完全無法停止，常常沒日沒夜，藏在公事包旁的行事曆，也都是偶然想起才拿起來翻一次。



他總是因此錯過私人聚會，甚至是跟重要客戶接觸的機會，令他感到頭痛不已...

也許你我之間，都免不了發生這種憾事，也許大家都在問，有什麼方法讓自己，能在步調迅速的現代精準掌握行事節奏，現在，隨著雲端傳輸逐漸發達，這些盼望逐漸不再是夢想.....

是時候，該讓錯過後的遺憾留在歷史了！



有了這個貼心幫手，小陳跑業務之餘，也能兼顧私人行程，再也不怕漏接生活中的大小事，處理起來更加得心應手！



一個人的購物通 - 家樂福便利購

許芸萍製作
黃雅鏘製作

產品服務: 節省消費者在賣場的購物時間，亦幫助消費者做購物統計

情境設定: 住在台北的上班族阿榮申辦了與家樂福量販店合作的M牌手機





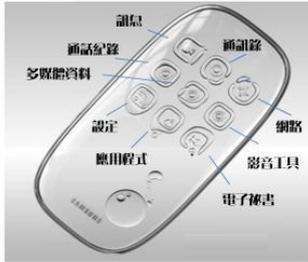
軟體技術



硬體技術-外殼

材質:超彈性的矽膠,關鍵技術在於連結的矽膠具備非常相近的光學性質,且能夠非常緊密結合,因此螢幕看起來沒有指痕;以水感設計兼具時尚感

- 特性:1.不易磨損,防震耐摔
- 2.透明的外型設計則清楚顯現內裡的液晶材料色彩變化
- 3.可當出氣包使用



心書手機

心情對應需求,需求對應滿足

訊息	通訊錄	網路	通訊紀錄	多媒體資料	影音工具	設定	應用程式	電子書
<ul style="list-style-type: none"> 收件匣 寄件匣 寄件備用 草稿匣 電子郵件 	<ul style="list-style-type: none"> 姓名 新增 設定 	<ul style="list-style-type: none"> 首頁 瀏覽器 	<ul style="list-style-type: none"> 全部來電 未接來電 已接來電 	<ul style="list-style-type: none"> 背景主題 圖庫 鈴聲資料 錄音備忘 收到的檔案 	<ul style="list-style-type: none"> 音樂播放機 收音機 錄音機 	<ul style="list-style-type: none"> 背景主題 音效設定 日期/時間 情境模式 	<ul style="list-style-type: none"> 心靈小枕 寵物心事 推薦清單 好心情嘉獎 	<ul style="list-style-type: none"> 鬧鐘 日曆

水感

【好心情嘉獎】

- ★簡介:集滿一定點數即可兌換優惠
- ★辦法:一星期內集滿7點獲贈3點
- 一個月累積30點即可獲得消費10%優惠
- 一年累積360點即可獲得消費20%優惠或兌換精美小禮物1份
- 若情緒顯示快樂、愛或歡喜,即可獲得1點,每日最多一點,一年後點數重新累計

【情境模式】

★按不同模式,在來電、鈴聲、訊息、背景顏色、推薦清單,都會做相對應的調整。使用者可自行調整。每個情境還會依造參數作細部的調整。參數有心情、時間點及地點。



【推薦清單】

- ★利用資料探勘技術,主動推薦適合消費者的店家,例如消費者近期常光顧或評價較高的店,或者推薦近期網友們評價較高的新店供消費者選擇
- ★運用GPS定位系統,偵測消費者的位置,提供附近店家資訊
- ★異業結盟

心事

【心情小枕】

★當手機感應測到人的心情時,即會呈現相對應的文字或圖片

【寵物心事】

★於寵物身上佩戴特製項圈,可讓消費者隨時隨地透過手機知曉寵物的心情

與博客來數位科技股份有限公司合作



樂活

推廣方式與時程



- 徵求部落客寫搶先試用心得,並藉此獲得消費者意見而改善
- 發布商品即將上市的消息於PTT、Facebook或Plurk等網站,累積人氣,並製造神秘感
- 在顯眼的街角購買電子看板播放權,例如西門町的圍欄,讓走在戶外的人們也能感受到即將有商品新推出
- 媒體公關:接受訪問,發布新聞稿
- 於NOVA等3C賣場提供試用機會
- 購買電視廣告,一星期強力播放
- 購買Youtube和YAHOO等網站的關鍵字廣告,使消費者瀏覽網頁時,增加對商品的印象
- 網路搜尋排名最佳化:使消費者搜尋網頁時先看到本商品
- 參與大型廠商活動,提高曝光度
- 贊助大型演講或研討會,提高曝光率
- 官方網站:介紹商品理念,好用性,通路與客服管道等
- 客服人員回應詢問與提供資訊,針對消費者的疑問與抱怨做即時的回應,可提高服務品質與品牌形象

通路



價格

- 掌握消費者的心理,就可以在對的時間,廣告對的需求
- 方案一:僅手機:15000元
- 方案二:與通傳合作,手機搭配門就有優惠

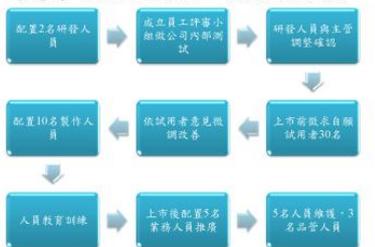
流程



具體感受

- 別開因素**
 - 體驗區一快樂、愛、歡喜、冷靜、不安、焦躁、痛苦
 - 鋪設地軸瓷磚和浪漫派樂音使人產生愛的心情
 - 大廳一使用雅靜理石營造與大地合為一體,傾聽自己的原始聲音的訴求
- 設計因素**
 - 品名一心書手機
 - 標語一心事,即時,樂活,水感
 - 路線規劃
- 社會因素**
 - 服裝一天空藍和赤色為主調搭配綠中,嚴謹而柔和,收起的頭髮清新整潔,倍增親切感
 - 笑容一要求露出最適宜的6-8顆牙
 - 服務態度一敏捷反應顧客需求,專業導引

人員



MAKE YOUR OWN LIFE

指導老師: 郭政忠老師
組員: 歷史四 林建宏
歷史四 葉俞廷

一、未來生活

手機的出現改變人們的生活，智慧型手機與觸控手機則翻轉了手機的定位。人們不在只為了通訊而買手機，而是為了追求更好的生活。有鑑於手機市場未來將以智慧型手機、尤其是以觸控型手機為主要商品。我們推出的構想也是以觸控型手機為出發點，概念採用的原型機種是HTC-Desire。功能上除了原本的基本功能外，以安全、便利、個人化三大方向提出一些功能。

二、手機功能



安全:門鎖結合、防盜措施、
門禁秘書



便利:電子錢包、翻轉密碼、
美食導覽、無線充電



個人化:方便家電、我的最愛、
我的電費



航空時區與氣象變換、飛航模式



縮放模式與直觀觸控



來電翻轉靜音

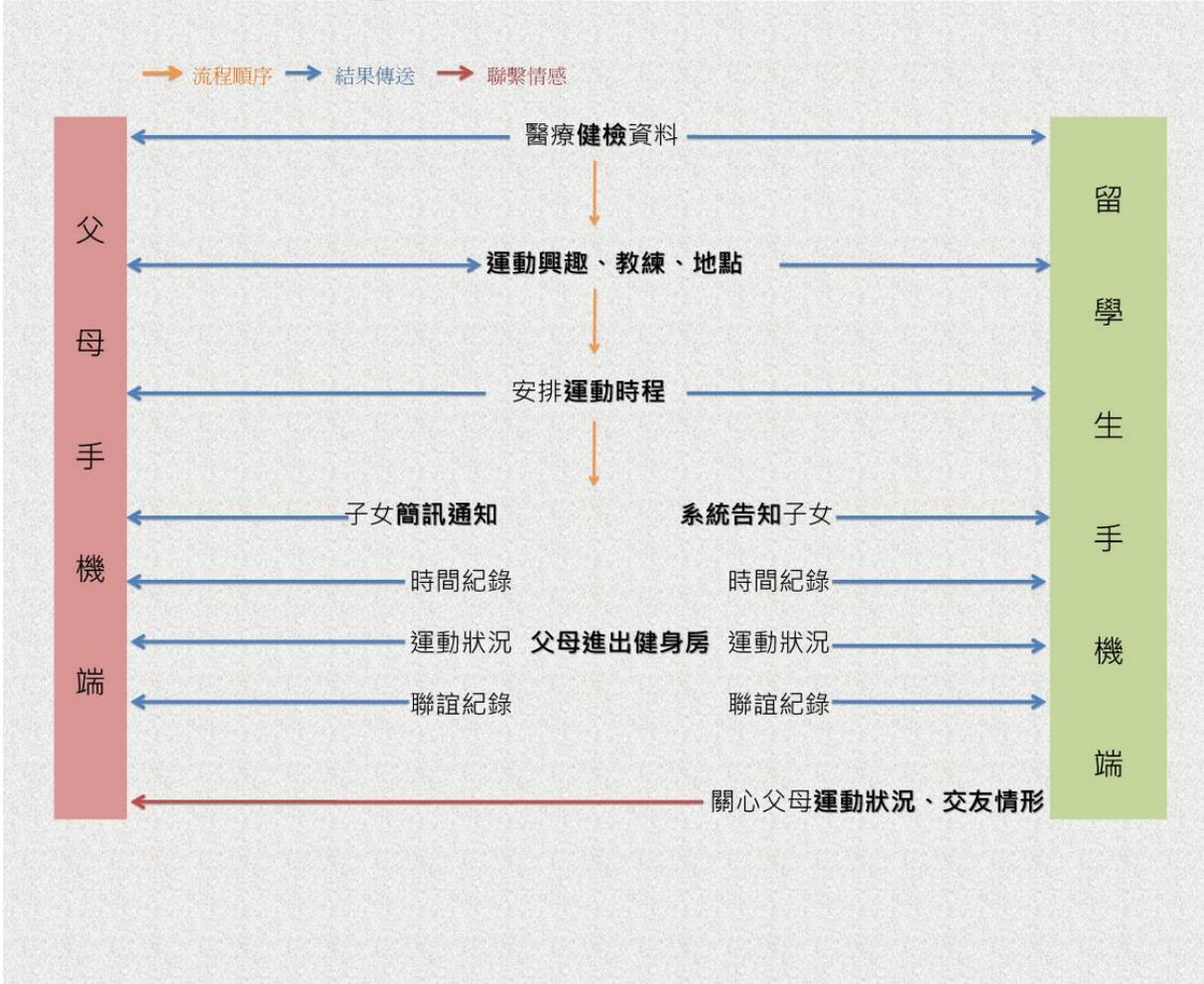
三、獲利模式

雖然目前一個人的經濟當道，但是人們仍然會與別人產生連結，並不是完全的自己一個人。許多人藉由虛擬的社群平台來體現一個人的群體以排除孤單。因此我們的獲利模式也從網路平台下手。除了APP的線上付帳以外，我們提供一種更優質的方式，就是“讓朋友幫你省錢”。藉由社群平台上的資訊分享，能夠以“推薦APP給10個持有安卓系統手機的朋友”的方式來免費獲得價值一美元的APP軟體！換言之，消費者用宣傳的方式獲得利益，企業則除了話題與知名度之外，收取剩下“沒有推銷給朋友而選擇付錢”的“一個人經濟消費”。其他需要外裝硬體的部分(無線充電等)APP則由硬體提供者提供。

四、行銷型態

在這次的企劃裡，我們賦予行銷七個面向
價格:鎖定較大眾化的市場，但價格目前變動不大，一萬五到三萬之間
促銷:用網路開箱文、公司通路介紹、使用者的推薦來推廣，由消費者行銷
通路:網路與一般通路，與電信業者合作，通路由電信業者提供。
包裝:以創造生活為主打形象。強調自由度高，個人化明顯。
定位:定位是打造具個人特色的生活幫手，不僅僅是通訊夥伴
人才:與電信業者合作，教導第一線業務人員相關資訊，並在網路上發表詳細資訊，方便消費者查詢。

謝謝您的觀看，淺見請多多指教



2. 數位典藏學程辦公室空間規劃

為使學生可學習更專業的數位典藏技能，學程將現有之學程辦公室依數位典藏工作流程進行空間重劃，分別設置晤談區、辦公區、掃描攝影區、會議區四大區塊，將再新增一部可供多媒體影像處理之電腦主機和 22 吋寬螢幕，以提供學生培養專業級數位典藏設備實作經驗之最佳場所，並提供學程學生數位典藏相關技術之諮詢。



五、課程目標達成情形

1. 達成情形

本學期共開設兩門課程，包括 1 門應用課程（數位內容產業行銷）及 1 門實作課程（數位典藏專題實作），修課學生總計 31 人次。學生修習完本學期各課程後，能習得整合數位典藏相關知識與技能進而規劃設計數位典藏專題系統平台、並能以人文的觀點進行數位典藏專題實作，使學生具備數位典藏實作能力的同時又能以人文關懷的思維進行數位典藏增值及應用之工作，並且以數位內容產業行銷課作為輔助，讓學生在規劃設計數位典藏系統的同時也能思考如何推廣應用數位典藏內容，發掘數位典藏商業與行銷模式，使其具有產值：

本學期各別課程學習成果如下：

(1) 數位內容產業行銷

- ◆ 了解數位內容產業之創新與商業價值。
- ◆ 能以服務行銷學理基礎導入數位內容之規劃與設計。
- ◆ 能創意思考數位內容之行銷策略與創新服務模式。

(2) 數位典藏專題實作

- ◆ 學生能熟悉數位典藏相關硬體設備之操作技巧。
- ◆ 學生能習得數位典藏軟體之操作、資料庫管理與基礎網頁程式撰寫。
- ◆ 能融會貫通數位典藏相關知識與技能及創意增值典藏素材，進而能生產、整合、管理及展現自己的數位典藏。

2. 自我評估

本學期學程開設之課程皆使用 Moodle 數位教學平台，用於教師公佈教材、作業、學習資源及進行線上測驗，而學生則在此學習平台上繳交作業並進行討論，學程 Moodle 數位教學平台除了用於教學輔助更記錄了學生學習的歷程，整個學期下來，課程進行的過程都可回溯檢視。

經過檢視學程 Moodle 數位教學平台上本學期學生的學習歷程後，得以了解學程教師對於教材編排、課程規劃、授課方式、師生互動交流等教學事項的用心，教師對數位科技融入於教學的努力更是值得肯定。

在「數位內容產業行銷」課程中學生熱烈討論課程議題，課堂師生間討論互動熱絡並且學生的表現在期末成果評審會更獲得校外專家評審的肯定，在「數位典藏專題實作」課程中，訓練學生實際進行數位典藏工作流程，從專題計畫書之撰寫、硬體操作、軟體使用及典藏系統製作皆引導學生逐步完成，讓學生能整合兩年來所學之數位典藏相關知識與技能，學生期末實作成果皆體現了本學期修習學程所獲得之知識與技能，並且展現其加值創意。

綜上所述，本學期學程整體目標達成率自我評估為良好。詳細網路教學評量結果如下表：

99 學年度第 2 學期「人文數位典藏與加值應用學程」教學意見調查結果

科目名稱	選課人數	填答人數	填答率	滿意度
數位內容產業行銷	18	8	44.44	3.99
數位典藏專題實作	13	4	30.77	4.02

註：1、網路評量採五點量表，滿意度最高為 5。

2、教學意見調查原始題目詳見附錄 3。

六、面臨問題與因應措施

在歷經四年的經營與摸索執行模式後，學程的營運已有完整制度，所面臨的問題多能迎刃而解，未來，在校方經費支持下，本學程將持續提供學生更充裕的學習資源及更好的學習空間。茲將本階段計畫施行面臨問題及因應措施說明如下：

1. 學生資訊能力不一

本學期「數位典藏專題實作」課之修習學生來自不同科系，修課學生在軟體操作及程式撰寫能力上有相當落差，以致成品之畫面表現品質不一。

【因應方式】

- 增加修課時數，將原本 2 學分改為 3 學分，提供學生更多課堂練習及教師現場指導之機會。

- 鼓勵學生異質分組，使學生發揮各自不同之專業，採分工合作方式以達成最佳之學習成果。

2. 部分學生尚未修習數位典藏相關課程即選修數位典藏專題實作

「數位典藏專題實作」課之立意為總結學生修習學程之成果，引導學生整合所學之數位典藏增值應用之知識與技能，透過實作融會貫通，展現學習成效，但有部分修課學生尚未修習過數位典藏增值應用相關課程，導致實作成果品質不盡理想。

【因應方式】

- 規劃擋修機制，要求修習「數位典藏專題實作」課之學生需先修完基礎課程。

七、後續課程構想與進度規劃

教育部補助本學程經費營運至今年七月，由於「人文數位典藏與增值應用學程」對本校文學院學生培養第二專長相當有助益，因此經本校文學院院務會議通過，自 100 學年起將由本校頂尖計畫經費接續支持。

本學程將在 100 學年開設 3 門應用課程（數位文學、歷史 GIS 與數位典藏、台灣歷史數位典藏與應用）、1 門技術課程（多媒體系統）、以及 1 門基礎課程（數位典藏與 metadata 概論），課程安排上引導學生建立數位內容增值應用的基礎觀念與了解增值服務的實務方法，亦同時強調以人文觀點進行數位典藏工作與增值應用服務，以國家數位典藏豐碩的成果為基礎，創意增值數位典藏現有成果，並且培訓學生資訊應用技術，以相應的資訊應用技術落實增值應用服務。100 學年上學期開設課程之規劃，分別說明如下：

1. 「數位典藏與 metadata 概論」課程綱要

科目名稱（中/英文）	數位典藏與 metadata 概論 Introduction to Digital Archives and Metadata	類別	<input checked="" type="checkbox"/> 基礎 <input type="checkbox"/> 技術 <input type="checkbox"/> 應用 <input type="checkbox"/> 實作
授課教師	張慧銖	開課學期/學分數	100 上學期/ 2 學分
一、教學目的	<p>本課程為本學程的核心課程，以加強修習本學程學生的核心能力、培育優良人文資訊人才為目標，期使學生能透過本課程的學習，瞭解數位典藏實務背後的概念與理論，掌握數位典藏的流程與相關技術，熟知國內外數位典藏發展狀況及相關議題，並能與社會脈動及市場經濟相結合，創新開發數位典藏的範疇與價值。</p> <p>Metadata 為數位典藏學程的基礎技術課程之一，課程設計的目的是為加強學生組織數位資訊的能力，期使學生透過課程的學習，了解 Metadata 的概念與設計理論，其對組織、檢索與應用數位資源之意義，了解各種數位藏品相關之 Metadata，掌握建置 Metadata 的流程與相關工具。透過課程內容的介紹，使學生對於 Metadata 能夠有基本的認識與了解，並具備建置與運用 Metadata 的能力。</p>		
二、每週主題概要	<ol style="list-style-type: none"> (1) Metadata 與數位典藏 (2) 數位典藏的意義與目的 (3) 數位圖書館與數位博物館 (4) 國內外數位典藏發展狀況 (5) 數位典藏流程及相關技術 (6) 數位資源的增值應用 (7) 數位資源保存維護與永久典藏 (8) 數位典藏系統評估與使用者研究 		

	<p>(9) 期中考試 (課堂筆試)</p> <p>(10) Metadata 在不同社群的應用及範例 (一)</p> <p>(11) Metadata 在不同社群的應用及範例 (二)</p> <p>(12) Dublin Core 內容與實作</p> <p>(13) Metadata 管理系統</p> <p>(14) Metadata 系統評估</p> <p>(15) 校外參訪</p> <p>(16) metadata 標準探討</p> <p>(17) 分組報告</p> <p>(18) 綜合討論、教學評鑑 (繳交期末報告)</p>										
<p>三、參考書目或指定閱讀</p>	<p>*參考書目</p> <p>(1) Deegan, Marilyn & Simon Tanner. (2002) Digital futures: Strategies for the information age. London: Library Association Publishing.</p> <p>(2) Hughes, Lorna M. (2004) Digitizing collections: Strategic issues for the information manager. London: Facet Publishing.</p> <p>(3) Kresh, Diane, ed. (2007) The whole digital library handbook. Chicago, IL: American Library Association.</p> <p>(4) Lesk, Michael. (2004) Understanding digital libraries. (2nd ed.) San Francisco, CA: Morgan Kaufman.</p> <p>(5) Pedley, Paul. (2005) Managing digital rights: A practitioner's guide. London: Facet Publishing.</p> <p>(6) Baca, Murtha (Ed.). (1998). Introduction to metadata: pathways to digital information. Available at: http://www.getty.edu/gri/standard/intrometadata/toc.htm</p> <p>(7) Hillmann, Diane I. & Elaine L. Westbrooks. (2004) Metadata in practice. Chicago: American Library Association.</p> <p>(8) Wilson, Amanda J. (2007). Toward releasing the metadata bottleneck: a baseline evaluation of contributor-supplied metadata. Library Resources & Technical Services, 51(1), 16-28.</p> <p>(9) 余顯強。(2004)。XML 標準與技術簡介：The primer。臺北市：數位典藏國家型科技計畫訓練推廣分項計畫。</p> <p>(10) 洪淑芬。(2004)。文獻典藏數位化的實務與技術。臺北市：數位典藏國家型科技計畫訓練推廣分項計畫。</p> <p>(11) 陳雪華、陳昭珍、陳光華合編。(2001)。數位圖書館 XML/Metadata 管理系統。臺北市：文華。</p> <p>(12) 蔡永橙、邱國倫、邱志義等著。(2007)。數位典藏技術導論。臺北市：臺大出版中心。</p> <p>(13) 數位典藏國家型科技計畫彙編。(2007)。數位典藏技術彙編。<http://www2.ndap.org.tw/eBook08/showContent.php></p>										
<p>四、成績評量方式</p>	<table border="0"> <tr> <td>期中報告</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>參訪報告</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Metadata 標準探討</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>期末報告</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>課堂參與</td> <td>10%</td> </tr> </table>	期中報告	20%	參訪報告	20%	Metadata 標準探討	20%	期末報告	30%	課堂參與	10%
期中報告	20%										
參訪報告	20%										
Metadata 標準探討	20%										
期末報告	30%										
課堂參與	10%										

五、考試/報告/實作規定	<ul style="list-style-type: none"> ● 期中考試：課堂筆試。 ● 參訪報告：校外參訪後二週內繳交一篇 2,000 字以內的書面報告。 ● Metadata 標準探討：兩人一組，任選一個國內外數位典藏計畫所採用的 Metadata 標準，在課堂上做口頭報告。介紹其採用標準、描述欄位、檢索功能與特色。 ● 期末報告：將 Metadata 標準探討報告內容加以組織整理，並補充相關文獻資料，撰寫一篇 5,000~8,000 字的書面報告。 ● 課堂與學程網站討論區之參與：在課堂上應多發問、參與討論並至學程網站討論區表達意見。
--------------	---

2. 「多媒體系統(含數位攝影)」課程綱要

科目名稱 (中/英文)	多媒體系統(含數位攝影) Multimedia Systems		類別 <input type="checkbox"/> 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 技術 <input type="checkbox"/> 應用 <input type="checkbox"/> 實作
授課教師	陳育毅	開課學期/學分數	100 上學期/2 學分
一、課程目標	<p>使同學瞭解多媒體知識，包含多媒體中的聲音、圖案、影像等並探討多媒體資訊系統的架構及多媒體資訊媒體本身的組成元件。此外並教導同學學習人機界面的設計、學習 Dreamweaver MX 的使用、Flash 設計及 Photoimpact 的實作，並學習應用多媒體製作軟體如 Director 及 Media studio 來編輯及實作多媒體節目及多媒體資訊系統，使同學具有多媒體系統設計之能力。</p>		
二、每週主題概要	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多媒體系統簡介 2. 影像壓縮技術 3. 視訊編碼原理 4. 語音與音訊壓縮標準 5. 校外專家講座 (一) 6. XML 與多媒體 7. 校外專家講座 (二) 8. 期中考試 9. 人機介面設計 10. Dreamweaver MX 教學 11. Flash 教學 12. Photoimpact 教學 13. 綜合討論 		

三、參考書目或指定閱讀	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentals of Multimedia, Ze-Nian Li, 開發圖書有限公司。 2. Multimedia in Action, by James E. Shuman, 1998, 高立圖書有限公司代理。 3. 電子影像技術, 張真誠、黃國峰、陳同校, 松崗。 4. Multimedia communications, Fred Halsall, 新月圖書公司。
四、成績評量方式	<ol style="list-style-type: none"> 1. 平常成績(含作業、小考、出席)30% 2. 期中考 30% 3. 期末考 40%

3. 「數位文學」課程綱要

科目名稱 (中/英文)	數位文學 Digital Literature		類別	<input type="checkbox"/> 基礎 <input type="checkbox"/> 技術 <input checked="" type="checkbox"/> 應用 <input type="checkbox"/> 實作
授課教師	李順興	開課學期/學分數	100 上學期/2 學分	
一、課程目標	<p>The objective of the course is to provide students approaches to digital literature and a writing workshop to experiment the potential embedded in the incorporation of literary text and interactive media.</p> <p>Outline:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Webpage Making Learning Frontpage, HTML, and other Web applications 2. Reading Classics Analyzing the forms of expression embodied in hypertext works. 3. Hypertext Writing Mixing up text, image, and interactive form. 			
二、每週主題概要	<ul style="list-style-type: none"> ◆ The syllabus is subject to change (to be updated periodically). ◆ Internship will be provided from week 3. ◆ Go to Reading List to locate the works listed in the syllabus. ◆ Go to Downloads to get the teaching notes for each week. <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction. <ol style="list-style-type: none"> (1) Definition: hypertext, hypertext literature, cybertext, digital literature (2) Demonstration: <ul style="list-style-type: none"> Pryll, Richard L. ca 1994. "Lies" Weight, Jenny. 1998. "Rice" Lialina, Olia. 1996. "My Boyfriend Came Back from the War." 			

	<p>(3) Andrews, Jim. 1997. "Seattle Drift." (4) ----. "Arteroids 2.5." Baker, Laurie and Jared Tarbell. 2001. "I'Ching Poetry Engine."</p> <p>2. Topic: Play and Game Designs in Digital Literature 1 --Beyond Mimicry (Literal Simulation): A Metaphorical Transformation (1) What to read / play: "Asteroids" (a Java applet; or try this Flash version: "Asteroids") Andrews, "Arteroids." "Space Invaders." Thomson, "Trigger Happy." (2) Note: If you got time, check out these Chinese hypertext works: (3) The Garden of Forking Paths, Brave New Word, Wonderfully Absurd Temple, HyPersimmon.</p> <p>3. Topic: Play and Game Designs in Digital Literature 2 --Beyond Mimicry (Literal Simulation): A Metaphorical Transformation (1) What to read / play: "Bear" in Nobody Here. "Hermit" in Nobody Here. Baker, "I'Ching Poetry Engine." Slattery, "Oracle." Larsen, "Carving the Impossibilities." (2) --Games of Meditative Immersion (3) What to read / play: Tagaki, "Crimson Room." Kendall, "Clues." (4) Internship</p> <p>4. Topic: Play and Game Designs in Digital Literature 3 --Game As a Disseminating Venue for Literature (1) What to read / play: Borges, "The Intruder" (summary; print) Bookchin, "The Intruder." "Pong." *Shaolian Su, "Heart Changes" (English and Chinese). (2) Nelson, "game, game, game and again game" "Luigi: Castle on Fire" (3) Internship</p> <p>5. Topic: Play and Game Designs in Digital Literature 4 --Game Design and Hypermediacy (1) What to read / play / watch: Kelly, Donnie Darko (a movie, available at the Language Center's DVD library) Jugovic, "Donnie Darko" (a digital work based on the movie of the same title; disconnected; DD) *Montfort, "The Girl and The Wolf." (2) Internship</p> <p>6. Topic: Play and Game Designs in Digital Literature 5 --Literary Pseudo-Games</p>
--	---

	<p>(1) What to read / play: Loyer, Chapter 6 of "Chroma" (illustration in interactive form; to be examined later along with Chapter 0 of "Darwinia" [a computer game; demo download available], "Rex" [a PS2 game], and "Tierra"; see also "Artificial Life and Literary Culture" 215-217; print) Coverley, "Default Lives." Spiller, "Esmeralda" (disconnected).</p> <p>(2) --Supplementary Reading</p> <p>(3) Slattery, Diana, et al. "The Oracle" (To be compared with "I'Ching Engine Poetry")</p> <p>(4) Internship</p> <p>7. Topic: Artists' Books</p> <p>(1) What to read: Gibson, "Agrippa." Philips, "A Humument." Wiesner, The Three Pigs (a metafiction; available at the Language Center's DVD library) Macaulay, Black and White (available at the Language Center's DVD library) I Ching (English translation; available at the Language Center's DVD library) More to be added</p> <p>(2) --Supplementary Reading</p> <p>(3) Loudon, Annette. "Skyline." (4) Ankerson, Ingrid and Megan Sapnar. "Cruising." (5) Internship</p> <p>8. Topic: Literary Instruments</p> <p>(1) What to read / play: Moulthrop, "PAX." Nimoy, "Textension" (download available). Lewis, "It's Alive!" (download available) Nelson, "Poetry Cube"</p> <p>(2) Internship</p> <p>9. Mid-term</p> <p>10. Topic: Literary Generators 1</p> <p>(1) What to read / play: Blunt, "Random Verse Lab." Daoxiang Laonong, "Poetry Generator." (online version, offline version). Bulhak, "The Postmodernism Generator."</p> <p>(2) Internship</p> <p>11. Topic: Literary Generators 2</p> <p>(1) Weizenbaum, "Eliza" (see the plugins and downloads page). Mateas and Stern, "Facade." (2) Alice (see the plugins and downloads page). (3) Internship</p> <p>12. Topic: The Uses of Randomness</p> <p>(1) Parker, "A Long Wild Smile." (disconnected: Dec 05, 2007;</p>
--	--

	<p>DD) Rettberg, "The Meddlesome Passenger." Moulthrop, "Reagan Library." (2) --Supplementary Reading (3) Biggs, "Book of Books." Zeitgenossen. "You Are the Only One" (YATOO; choose the upper entrance; to be compared with "Arteroids").</p> <p>13. Internship</p> <p>14. Topic: Types of Links 1 (1) What to read: Miller, "Trip." Sorrells, The Heist. "Web" in Nobody Here. "Cards" in Nobody Here. Parker, "A Long Wild Smile." (disconnected: Dec 05, 2007; DD) (2) Internship: "Marquee," "REFRESH," "JAVA" (used in artworks)</p> <p>15. Topic: Types of Links 2 (1) What to read: Moulthrop, Hegirascope 2. Harrell, "Nightmare Wanders Father Song." North West Coast Printmakers. Kendall, "Clues." Moulthrop, "Reagan Library." Andrews, "Spas Text." Memmott and Mez, "Sky Scratchez." (2) Internship</p> <p>16. Topic: Interactive Fiction (1) Cadre, Adam. (1999) Varicella (an "interactive fiction" or IF; click here for instruction). (2) MUDs (3) The Neverending Tale (4) Supplementary Reading: (5) McCloud, "The Carl Comics" (Choose the Flash English version put together by Michelle Salvador) (6) Shu Lea Cheng, Brandon Deemer, Charles. The Last Song of Violeta Parra. Lynn, Vicki. Guardians of the Millennium</p> <p>17. Internship 18. Internship 19. Internship 20. Final</p>
<p>三、參考書目或指定閱讀</p>	<p>[Note: Shockwave Player, QuickTime and other plug-ins may be needed to view the works in the lists; Go to Downloads for more information] List 1 : digital literature List 2 : visual art List 3 : theory and criticism List 4 : games</p>

	List 5 : Artists' Books
四、成績評量方式	1st work 15% + 2nd work 15% + 3rd work/quiz 30% + 4th work 30% + website design 10% *The grading scheme is subject to change.

八、結論與建議

有鑑於本學程的學員主要為文學院學生，學程期望引導學生從人文關懷與社會意義的觀點來檢視數位化工作及其與社會和人文發展的關係，培養學生靈活思考的學習精神，並以多重面向來應用數位典藏的成果。因此，本學程於 98 學年度起調整開設的課程內容，並將名稱改為「人文數位典藏與增值應用學程」，盼望透過教導與數位典藏相關之技術及實作課程，使學生習得數位典藏專業能力的同時，又能融合人文關懷的精神與相關知識，未來對數位典藏的成果能予以增值應用，以提升其就業競爭力。

在本學期除了持續培育數位典藏領域的人材、結合校內軟硬體資源讓學生有實務經驗，更進行第三階段校內資源數位典藏的實務工作，與本校文學院及圖資所共同策劃校史數位典藏計畫並建置「中興大學數位典藏資源網」(網址：<http://darch.nchu.edu.tw:8080/>)。在未來本學程更以打造中興大學成為中部地區數位典藏教育資源中心為目標，以培育中部地區數位典藏人力資源及推廣數位典藏教育訓練為使命，並進行校外產學界典藏單位合作案。

中興大學是中部地區唯一的研究型大學，也是獲教育部「五年五百億」補助的頂尖研究型大學，在中部地區具有重要的指標性作用，人文數位典藏與增值應用學程是中南部地區少數正式地將數位典藏知識與技能系統化教學的單位，對於地方相關產業的發展具有重要的影響力。未來本學程在校方經費支持下將繼續努力促進中部地區各大學師資與軟硬體相互支援，提供學生完善的學習資源，並將產製之數位化內容提供作為數位學習的素材。本學程所產製之數位化內容除可提供作為數位學習的素材，以提高數位學習的效能之外，學程也將持續教導與協助校內各單位進行數位化工作，把累積的數位典藏教育經驗推廣至大台中地區之圖書館、學界與業界，期能推動中部地區數位典藏資源的建置與增值應用。

九、 附錄

1. 上課講義 ppt(詳見光碟"Course"資料夾)
2. 學生實作成果(詳見光碟"Production"資料夾)

3. 網頁架構



4. 期末教學意見調查

國立中興大學教學意見調查表原始題目

問卷內容 Question Contents	極 同 意	同 意	無 意 見	不 同 意	極 不 同 意
1. 我喜歡教材的選用及編排方式。 I appreciated the selected teaching materials and their arrangements.	○	○	○	○	○
2. 課程進度安排適當，讓我學習了所有課程內容。 I learned all of the assigned course contents along the appropriate teaching schedule.	○	○	○	○	○
3. 教師的授課方式能引發我學習的興趣。 The lecturer's ways of teaching stimulated my interest in studying.	○	○	○	○	○
4. 教師的授課方式能引導我獨立思考。 The lecturer's ways of teaching guided me to think independently.	○	○	○	○	○
5. 教師的授課方式能掌握我的注意力。 The lecturer's ways of teaching engaged my attention.	○	○	○	○	○
6. 教師的授課方式生動有變化。 The lecturer used active and versatile methods to present the course materials.	○	○	○	○	○
7. 教師能適當地回應我們的問題。 The lecturer answered our questions appropriately.	○	○	○	○	○
8. 教師講課時解說清晰、有條理。 The lecturer's teaching was clearly presented and well organized.	○	○	○	○	○
9. 教師講課時很認真專注。 The lecture was attentive in class.	○	○	○	○	○
10. 教師很少缺課、調課、找人代課或遲到早退。 The lecturer rarely missed class, changed class time, sent a substitute, arrived late, or left early.	○	○	○	○	○
11. 成績評量方式公正合理。 The lecturer's grading was fair and justified.	○	○	○	○	○
12. 我修習本科目從不或很少缺席。 I never or rarely missed the class.	○	○	○	○	○
13. 我修習本科目的學習態度非常認真。 I was very diligent in studying this course.	○	○	○	○	○