

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

文化創意產業
期末報告

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教

執行單位：高雄醫學大

計畫主持人：陳以德

執行期程：2007/8/1~2

目 次

一、	課程內容	2
	核心理念	2
	課程目標	3
	內容摘要	3
二、	執行成果摘要	5
	開設課程：文化創意產業	5
	每週主題概要	5
	參考書目或指定閱讀	6
	修課人數：30人	6
	成績評量方式	6
	人員與相關活動	7
	設備使用	7
	總體成效	8
三、	課程成果介紹	9
	與同學分享創業圖片與故事	9
	與同學分享文化創意的故事	9
	公仔製作過程	10
	公仔成果、理念及感想	15
	期末展出 – 政治大學場	44
	網站內容	44
四、	經費運用情形	47
	學校配合款（自籌款）運用情形	47
	經費運用情形一覽表	47
五、	課程目標達成情況	47
	達成情形	47
	自我評估	48
六、	面臨問題與因應措施	48
七、	後續課程構想	49
八、	結論與建議	49
九、	參考文獻	50
十、	附錄	50
	附表一、經費運用一覽表	51
	附表二、專案教學人員評估資料	52
	附表三、教學意見調查	56
	附表四、數位化成果產出清單	58

一、 課程內容

核心理念

當科學發展到一個瓶頸時，唯有靠人文藝術的關懷，以人為本的精神，方能找到突破與存在的價值；而人文藝術領域的發展，若能注入現今科技的新血，不論在創作或研究，都可開發出一片新氣象。教育部顧問室能提供這個機會，讓人文藝術課程加入數位及科學的精神，對老師及學生都是一種新的體驗與震撼，融合人文與科學，提升雙方跨領域的能力，對老師及學生在學習與研究上都是一大助益。

人類創造的無形資產價值，未來將超越我們所擁有的物質資產的價值[1]，創意力就是未來的競爭力，未來的財富將大多數掌握於那些善用想像力、有夢想和具有行動力的人！創意是一種新思維、新工作方式與生活態度、新地域觀念，它的範圍是廣泛而複雜的，而文化創意亦是一種結合文化的創意表現。

「文化創意」的力量在全球化浪潮的席捲下，發展出一片廣闊的天空，使得大家開始注意到民族文化自主的重要性，並且發現從文化創意衍生出來的商機，竟然可以支持國家經濟的發展與人民就業的需求[2]。創意產業這觀念，1997年在英國萌芽，並陸續由新加坡、澳洲、紐西蘭、台灣、香港與中國大陸等國採用。由此可見，文化創意產業具有創造財富與就業機會的潛力，並促進人類整體生活品質提升。我國對文化創意的定義為「源自創意或文化積累，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業」，並於近幾年大力推動文化創意產業發展計畫。

文化創意產業課程，目的在激發學生個人創意潛能，並提供業界師資的實作經驗傳承，讓有興趣的學生可以順利的跨入文化創意的應用領域。本課程著眼於啟發學生創意思考，藉由模擬產品製作和運用電腦科技培養其研發興趣，舉辦觀摩和研習活動開拓其文化視野，為日後投入職場發展預先紮根。

課程目標

文化創意產業課程由數位典藏導論開始，進一步運用網路與生活上的創意點子、創意成功的案例及目前新興產業發展情況，提供學生創意發想與實踐。再藉由數位化影像處理過程來建構、創作公仔，並有業師實作經驗傳承、專業訓練，讓學生可以順利的跨入文化創意的應用領域。

整學期的課程都必須以數位化來呈現，同學們在搜集創意資料，激發創意點子，也大都在網路的世界上尋找，培養了同學們運用網路的能力；更提供工讀的同學在攝影，編修圖像，網頁製作，網路架設與管理，攝影、數位美工設計…等，有進一步的了解。提升了職場的競爭力。

內容摘要

文化創意產業逐漸蔚為世界風潮，各國文化透過文化創意產業的合作開發與行銷推展，則不僅能創造產值，更能創造傳統文化的文藝復興。由教育部顧問室贊助，並結合政府近幾年大力推動文化創意產業發展計畫，高雄醫學大學通識教育中心設計了「文化創意產業」這門課程，用以激發學生個人創意潛能並提供業師實作經驗傳承，讓有興趣的學生可以順利的跨入文化創意的應用領域。打造文化創意產業的基礎與社會氛圍，朝向文化環境與美學社會時代的前進。

雕塑原本就是一門藝術，公仔的雕塑創作，更可激發同學們的創意潛能，運用新的創意構思，賦予作品新的現代意義，用文化創意的巧思把個人風格帶入現代生活。課程一開始，便分析好創意的產生方式及當下時興的創意產品、玩具的故事，例如：華陶窯、蘇荷兒童美術館、排灣三寶工藝館、金合利鋼刀、大禾竹藝工坊、白米木屐村、快樂逃兵、樹火紀念紙博物館、廣興紙寮、水里蛇窯、拙而奇、藝拓國際、意念工房、霹靂國際多媒體、墨色國際、曉芳窯、野桐工坊、三義丫箱寶、神明公仔、故宮意象公仔、台客公仔、檳榔西施公仔、日本公仔、扭蛋創意公仔...等等。進而介紹新興產業包含文化

創意產業，例如：都會叢林中的摩天農場、開放原始碼、印象·劉三姐、印象·麗江、養生餐、養生太極、太陽能、數位電視、Wii、WiMAX、iphone、澳門 Casino、生物科技、健康照護、觀光醫療、寵物經濟、RFID、杜拜之創意學(Dubai DO BUY the world)...等等。藉由這些新興產業，激發同學創意，期能在生活、學習甚至以後就業上，獲得良好的功效。

在實作方面，同學們得先把構想，用影像處理軟體修飾，一方面創作，另一方面也學到了數位影像處理的技巧，符合教育部顧問室補助本課程的目標。並特別請到泥塑師林俊益老師及獲得多項攝影比賽獎項李政憲老師，參與教導與製作公仔。由於 30 位同學們均為第一次實作公仔，整個學習過程中，同學們興趣非常高昂，連非選修本課程的同學也常駐足觀望，上課非常愉快。實作同時，跟同學講授「授權」的法律常識、WTO、伯恩公約、創意著作權保護、與經營文化創意的實務等等。藉由公仔的創意捏塑實作，達到育教於樂的效果。

這門課程的同學，自發性的參加了高雄市「捷運啟動、創意生活」的創意競賽，報名了兩隊 - 紅丁丁隊參賽主題『天天都捷運、舒適又便利』及豹移隊參賽主題『捷豹提升高捷運量』。2007 年 12 月 8 日初賽時，與南台灣各大學同場競技，其中紅丁丁隊不但進入決賽，並獲得佳作的成績，這也算是這門課意外的收穫。

二、 執行成果摘要

開設課程：文化創意產業

由陳以德老師、李政憲老師及林俊益老師三位老師共同合作開設本課程。其中陳以德老師為主負責老師，負責數位相關課程及網頁製作等事宜；李政憲老師負責文化創意及智慧財產權等相關課程；林俊益老師負責帶學生實作公仔。期末除了以上三位老師外，還邀請畫家顏雍宗先生擔任指導與評審。

每週主題概要

週次	月份	上課進度
01	09	文化創意產業概論-新博物館學運動/展覽/教育/研究/典藏
02	09	數位內容與數位典藏
03	09	中秋放假
04	10	WTO/伯恩公約/創意著作權保護及安全機制/數位多媒體之發展與異業結合
05	10	國際授權產業現況/圖像授權之市場剖析
06	10	校慶放假
07	10	文化創意產業的加值概念
08	11	產品實體市場行銷/虛擬世界行銷/數位典藏與資料庫網路行銷
09	11	期中考(申論題)
10	11	多媒體檔案及可攜式文件製作
11	11	數位內容商業化及創意區隔/工作流程及開發成本分析
12	12	公仔簡介
13	12	公仔製作過程
14	12	原創公仔雕塑創作 1
15	12	原創公仔雕塑創作 2
16	12	公仔實作
17	01	開國紀念日
18	01	期末考週(學生創作公仔展覽)

參考書目或指定閱讀

- John Howkins, *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, New edition, Penguin Global, 2002.
- 伊達千代・內藤夕力ヒュ著，柳曉陽譯，*設計的文法*，如何出版有限公司，2007.6.
- 馮久玲，*文化是好生意*，城邦文化事業股份有限公司，2002.4.
- 詹偉雄，*美學的經濟*，藍鯨出版，2005.7.
- 呂清夫，*造形原理*，雄獅圖書公司，1993.2.
- 林崇宏，*設計基礎原理：造形與構成的創意思考*，全華科技，2007.09.
- 賴聲川，*賴聲川的創意學*，天下雜誌，2006.06.29

修課人數：30人

文化創意產業課程限30人修習。選課時反應熱烈，很快便額滿。開課後，陸續有同學詢問，能否加選，但因場地及經費限制，無法再讓同學們加選。期末發表時，這學期沒選到的同學，也一再詢問看是否再開設本課程。

成績評量方式

成績評量方式，期中考佔30%分為個人考題及團隊考題兩種，個人考題即一般的期中考題，團隊考題是同組學生，集思廣義，一起完成一份要發揮創意的考題，考驗創意思考與團隊精神。

在期末實作方面，本課程於期末時，利用中網期末會議的機會，在政治大學舉行學生作品發表會，提供學生作品展示空間，並供全國各校參觀及作品交流討論的園地；平時成績即是每位學生在課堂上的創意表現及作業成績，參加高雄市「捷運啟動、創意生活」的創意競賽的同學們，另有加分的鼓勵，詳細報告如下表所示：

期中考(30%)總平均:82.57
期末實作(40%)總平均:91.25
平時成績(30%，包含平時作業、課堂實作、出席情形及課堂參與) 總平均:90.1
學期總成績：88.3

人員與相關活動

助理李政憲老師就讀於成功大學文化創意相關科系，除擔任日常行政工作外，有關文化創意及智慧財產權等課程，也由李老師來教授。期中以後，由李氏愛馬創作藝術公司提供其參加 2007 紐約授權展的公仔，給同學們欣賞，激發同學們創作的動力。公仔實作，為本課程的重點，由泥塑師林俊益老師協助指導製作公仔並提供製作公仔各種小技巧。

由於製作公仔時，不斷提醒同學們，公仔除了在校內展示外，還要到台北參加展出。所以同學們在創作公仔時，都當成自己的寶貝來製作，其中牙醫學系的同學，本就有雕塑的技能，他們的公仔更是維妙維肖。參展的會場佈置及看板說明文件，也是同學們自主整理出來的，並推派同學們代表，北上擔任展場人員。

期末邀請畫家顏雍宗先生擔任評審，增加作品評審的客觀性。這門課程的部分同學，報名兩隊參加高雄市「捷運啟動、創意生活」創意競賽，其中紅丁丁隊不但進入決賽，並獲得佳作的成績。

設備使用

本課程除陶土、石膏、塑脂、矽膠、壓克力水彩、彩筆及噴漆等材料外，並無添購其他設備，課程中所使用的相關設備，均由高雄醫學大學及李氏愛馬創作藝術公司贊助提供。詳細設備如下：

設備	贊助單位
電腦	高雄醫學大學
投影機	高雄醫學大學
彩色雷射印表機	高雄醫學大學
數位相機及腳架	高雄醫學大學
迷你攝影棚	高雄醫學大學
空氣壓縮機與噴槍	李氏愛馬創作藝術公司
攪拌器	李氏愛馬創作藝術公司
泥塑工具	李氏愛馬創作藝術公司
研磨設備	李氏愛馬創作藝術公司
烘乾設備	李氏愛馬創作藝術公司

總體成效

文化創意產業納入「挑戰 2008：國家發展重點計畫」，文化需要產業界的扶持，而產業界需要文化的加值，才能創造雙贏的局面。這次獲教育部補助開設文化創意產業這門課程，整合了創意、數位影像處理、網站管理與網頁設計、公仔實作、彩繪等單元，讓同學們每個人都擁有代表他們這一代文化的公仔，又有一個充實又有創意的通識課程；紅丁丁隊的同學們參加高雄市「捷運啟動、創意生活」創意競賽又獲得佳作的成績，實在是個成果豐碩的課程。感謝教育部顧問室的補助，讓中綱計畫的種子能開花結果。

同學們在這門課程中，學到了創意生活、文化產業及公仔製作。其公仔創作理念及感想完整呈現在下面章節；老師們也在這門課程中，學會了協同教學且觀摩了其他老師的教學方式，也是種另類的文化刺激，有助於往後的教學活動。公仔實作的講解，或許可以再加強一些，給同學更清楚的說明。期中評量平均值 4.088，期末評量平均值 3.82，整體評量結果如附錄所示。總體而言，這門課程給同學們及給老師們的收獲都很大。

工讀的同學們學到更是豐富的網站製作與管理、網頁製作，而老師本身是攝影得獎常客，更教導同學們攝影相關的知識，期末的展出，工讀同學們更是大力幫忙，才能順利的完成，在此一併感謝他們。

三、 課程成果介紹

1. 與同學分享創業圖片與故事

老師收集各式創意圖片與同學們分享，同學們的作業也是去收集各式的創意圖片及影片來課堂上分享。部分創意圖片如下所示：

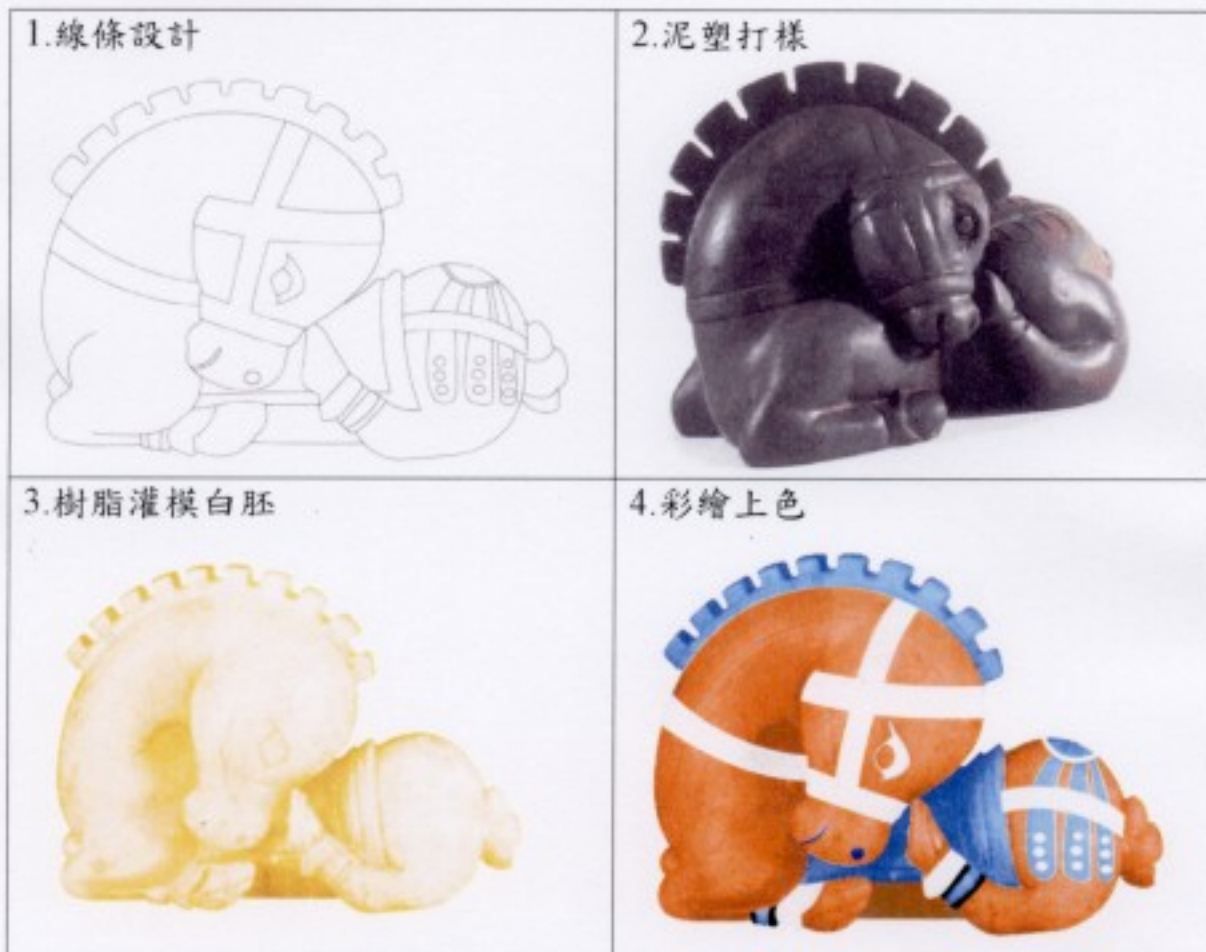


2. 與同學分享文化創意的故事

老師講述如印象·劉三姐等文化創意產業成功案例，與同學們分享。



3. 公仔製作過程



公仔複製上課情形





2. 第一層砂膠製模



3. 第二層砂膠製模



4. 製模後待乾



5. 拆模後灌進樹脂



6. 取出成品



7. 接下來要上色及上透明漆.

公仔創作

搓



捏



揉



刻



削



完成之喜悅



公仔製模



公仔拆模與灌模





製作工具與攝影棚

研磨器材



噴漆



壓克力顏料



迷你攝影棚



4. 公仔成果、理念及感想

KMU 文化創意產業 成果

9312059 李欣樺	作品名稱： 我的寶貝—黑文鳥巧克力
	<p>創作理念：</p> <p>巧克力是一隻黑文鳥，是我養過的所有寵物中，與我最親近的小傢伙，他待在我們家的一年中，帶給我們許多歡樂，而他也十分的可愛，雖然調皮，有時候咬人還很痛，但我們都很喜歡他，但好景不常，他只在我們家待了一年就去世了，讓我們相當的難過，所以，為了紀念已逝去的小傢伙，我以他的形象來創作公仔，主體是小鳥本體，另外有作底座，上頭有他最愛吃的食物。</p> <p>感想：</p> <p>作公仔實在是很有趣的事情，從捏塑倒灌模，對我來說都是非常新奇的體驗，如果時間能夠更充裕的話，我滿希望能夠多創作些公仔。</p>

KMU 文化創意產業 成果

9412012 徐培馨

作品名稱：**歐比娃娃**



創作理念：

我想要有一個專屬的公仔，所以我做的是Q版的自己

感想：

這堂通識真的很特別很有趣，當初選課是看到內容有公仔製作覺得很好玩就選了，前半段的上課內容大概都是在談什麼是創意，讓我們有一些概念，也看到很多人創意的作品，像是影片、創意商品...等等。後半段就是公仔的實做了，這部分很新奇，因為看過多公仔，但從來不知道是如何做出來的，從一開始的捏土，就好像回到小時候，一切的想法都很簡單，只想捏出想要的圖案，到後來製模開模，期待也越來越多，很想趕快看到完成的作品。同學看到我的作品都是先一陣大笑，因為他們說我的公仔很有喜感，神韻很像我。這堂課只開這次好可惜，我很多同看了也都想修，我超喜歡我的公仔呢！

KMU 文化創意產業 成果

9501034 劉熙韻

作品名稱：恐龍



創作理念：

小時候很喜歡恐龍，常跟弟弟自導自演恐龍小劇場，所以靈機一動就想把裡面的兩隻主角---小雷(雷龍)和小三(三角龍)做成公仔的樣子，看到他們就會浮現小時候的有趣回憶。

感想：

KMU 文化創意產業 成果

9501142 黃聖娟



作品名稱：肝若好『兔』生是彩色的
創作理念：

一開始本想嘗試人像，人像就包括了複雜的頭髮、五官、衣服皺摺等，用紙筆話都要琢磨一番，實際做立體像可就更困難了，而且遠比想像中要難！平面繪畫只需要著重其中一個角度、一個面向，有些地方畫陰影表達即可，但做公仔不同，公仔是完整的一個造型(只差不會動)，須360度完整地呈現。該凸該凹該扁該圓都深刻影響整個公仔的真實感。

後來捏著捏著，和同學一邊聊天下，我們開始順著自己的想像玩著，完全捨棄了原本的草稿，但拾回了童年的回憶，開始想像，除了人型，還有其他很多不同的造型，像是動物、抽象物，所以又回到家，搜尋了一下相關圖片，並融合了自己想像的動作：頭大身體小，有特殊標誌(像是長長的耳朵)，簡單有活力的姿勢，做出了這副模樣！

感想：

KMU 文化創意產業 成果

9502035 黃彥叡

作品名稱：

創作理念：

感想：



KMU 文化創意產業 成果

9502037 王宗民

作品名稱：我沒有偷吃糖糖喔



創作理念：

可愛的童真時期，每個人都曾有過那段為了自己喜歡的事情而偷偷去做，害怕被處罰而表現出楚楚可憐的模樣，讓人既生氣又覺得可愛。這作品是回憶以前妹妹喜愛吃糖，但是媽媽規定飯前不能吃糖果，當媽媽發現的時候，妹妹所表現出的模樣。

感想：

藉由實際操作，讓我們真的去創造去自己的想法，更了解公仔所呈現出來的意義，更能深刻體會到文化與創意的結合，不再只是紙上空談，實現出扭蛋的魅力，也了解到每個公仔的製作流程、背後思考，甚而瞭解了些物質間以及空間的相對概念，第一次嘗試的作品，雖然不是最好的，但卻是一個很棒的回憶！

KMU 文化創意產業 成果

9502039 蔡豐光

作品名稱：紳士黑企鵝



創作理念：

企鵝是在網路上面找尋主題時找到的，會選定做企鵝是因為企鵝的樣子有趣，且天氣也漸漸變涼比較應景。

當初差點找不到適合的玩偶來當製作時的參考樣本，好在同學剛好家裡有企鵝，就跟他借來了。

企鵝製作的時候遇到了一些問題，像是身體每部位要分配黏土多少，造型上因此有做些許的改變。在製作過程中，因為主題是紳士黑企鵝，本來還要做手杖的，不過考慮到強度的問題所以只有給他做了頂帽子來表達自己的創作理念。

感想：

KMU 文化創意產業 成果

9502056 張儒豐

作品名稱：淚汪汪的魚



創作理念：

本來想做水果方面的,可是一邊做的時候一邊上網收尋著資料,看著魚類的資料,便忽然靈機一動 我何不做一个胖胖的魚呢??

於是我的魚 便在我邊做邊想的情形下完成了,我的思考方向完全以方便製作為優先考慮,便以球型道具為底 並在上面加以加工 以完成魚的雛形,最後再加以修飾 淚眼汪汪的魚 便完成了

感想：

KMU 文化創意產業 成果

9502062 郭懿霆

作品名稱：血腥 V 甲殼熊



創作理念：

看到市面上的甲殼蟲，不管是寵物、公仔或是甲蟲王者(大型遊戲機)盛行，決定嘗試一下不同的風格，就是將甲殼融入台灣黑熊做出新一代的 V 仔熊，更進一步的運用血腥等大膽風格，造出這一隻人見人怕、令人聞之喪膽的血腥 V 甲殼熊。

感想：

KMU 文化創意產業 成果

9507017 洪婉綺	作品名稱：魔法蘑菇
	<p>創作理念： 蘑菇戴著黑白的魔法帽加上元氣的笑容，這是網路上有人以某個遊戲裡的一個角色為概念，所畫的塗鴉，該名角色是魔法使，喜歡蘑菇，那位網友設計可以代表該角色的蘑菇，戴上她的招牌魔法帽，我很喜歡那個角色，覺得這位網友的設計很可愛，所以就試著做看看。</p> <p>感想： 自己本來就喜歡收藏一些玩具模型，有機會自己做真是超開心的，但是她的臉被我畫壞了T_T。過程中雖然要忍受難聞的氣味，但還是非常地好玩！</p>

KMU 文化創意產業 成果

9512035 謝欣芸	作品名稱：包子家族
	<p>創作理念： 因為自己很喜歡包子那圓圓胖胖又帶點可愛的形狀，因此把那可愛的模樣擬人化，使其帶點自我的感覺。並希望能使大家在吃包子之餘，還能欣賞它帶來的美感。</p> <p>感想：</p>

KMU 文化創意產業 成果

9514046 林家威

作品名稱：哇、呱、蛙



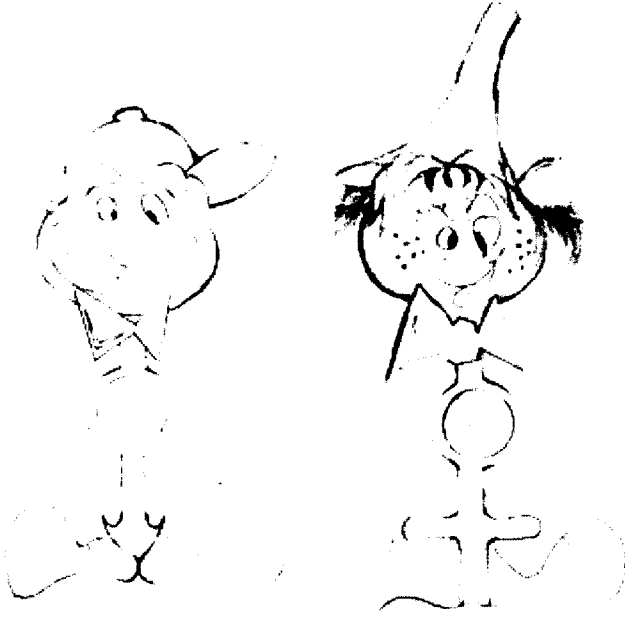
創作理念：

一開始其實並沒有什麼特別的想法，存粹只是要一隻自己喜歡的動物-青蛙。要到創作理念的話應該要從捏原型的時候開始，要擺什麼動作、表情身體和頭的比例要多少，漸漸的，我也開始有在創作的感覺了！我從小就很喜歡青蛙，開始契機是在我小學的時後，因為一次的美術課，要刻自己喜歡的動物在板子上，好像要拓印還是怎樣，當時想了半天，把所有動物都列出來，好不容易才選出青蛙來的。做這隻公仔最簡單的地方就是著色了吧，青蛙除了綠色還是綠色，同組的同學也很羨慕的說！

感想：

這是我第一次做公仔，之前都很想了解公仔的製作過程，當初只是想說上這門課來聽聽老師怎麼做，沒想到可以自己做一隻耶！真的感謝有這門通識，我愛死我的青蛙了——

KMU 文化創意產業 成果

9521003 林蓮心	作品名稱：
<p>創作理念：</p> <p>我是從這張圖片聯想到這兩只公仔，因為我室友常常在吃「Pringles Chip」這個牌子薯片，但是就只看到同一種設計和表情，因此我想延用這個圖片來設計不同表情和性別公仔作為擺設品。</p> 	<p>感想：</p> <p>自己上完這門課而想想自己常常用的網路資源，莫過於是老師常常提到的 google 及知識+。只要有任何不懂的，有興趣的，馬上上線查詢，就可以很快的在短時間內得到自己想要的資訊。我自己最近深刻的體驗是有一些節目的精彩片段或是找舞蹈用的音樂、觀摩明星的 mv 舞蹈，我都是可以在 youtube 上面看到多彩多姿的影音，完全不需要一直去麻煩朋友或是老師燒錄或提供資料給我。網路資源無窮大。</p> <p>創意來自於無聊，創意讓我們的生活充滿想像。對於創意發想，我也常常有很多點子，但是其中老師提到的一句話也是我最近的感想：「創意若無紀律就無法創造價值」。我自己常常想了很多東西，但是也僅止於想，卻缺乏執行力，缺乏好好的管理及實現能力。</p> <p>因為部落格及網路，我們只會上網 COPY 別人的創作。我的想法是只要有好的東西、覺得值得推薦的表演或是自己花時間找來的資訊及經驗，我都會希望能讓這些好東西分享出來。有些人不願意分享的理由是擔心自己的知識讓別人知道之後就沒有優勢。換另一個簡單的觀念來看分享，因為分享可以讓對自己有用的東西創造更大的能量，進而成</p>



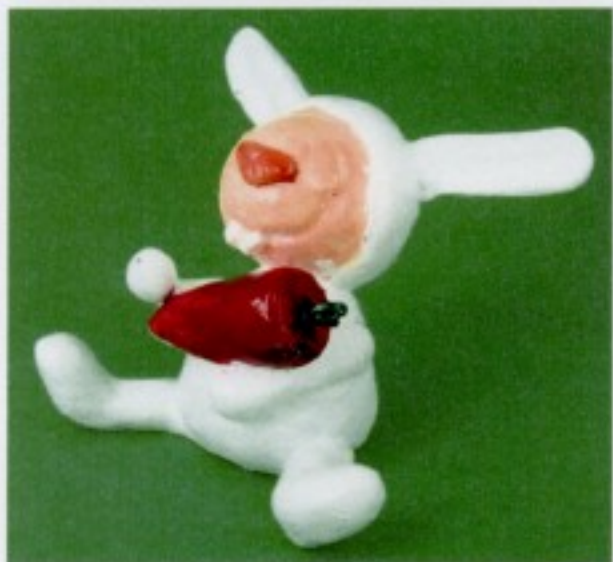
為對更多人有用的東西。而因為分享，也可以釋放訊息讓更多人知道自己關心的是什麼，透過別人的反饋及再分享，能夠得到對自己更有用的或是更意想不到的事物。

每個人都有自己的優勢，都有自己的創作。就好像我自己很喜歡自己的漫畫，很喜歡舞蹈，很喜歡新時代冥想及靜心，很喜歡寫文章，可是我更希望可以用自己喜歡的事物創造機會，我相信這也是上天提醒我沒有什麼是不可能的事，我也可以創造自己的優勢。

KMU 文化創意產業 成果

9521112 李婉甄

作品名稱：呆呆兔



創作理念：

我最喜歡的動物是兔子，尤其是全白的兔子，給我一種簡單、純淨、沒有受過污染的感覺。前陣子剛好在網路上看到一張兔子的圖片，簡單又不失可愛的設計深深地吸引我，因此我便決定製作這隻兔子。再整體的形狀和配色上都有另外修改，以白色為底，搭配深紅色的紅蘿蔔作對比，目的純粹是為了強調兔子最愛吃紅蘿蔔，這就是我要表達的理念，簡單，淺顯易懂，而且可愛！

感想：

上了這門課後才發現原來做公仔並沒有想像中的有趣，要先用粘土捏模形，然後花兩節課塗很厚很厚的不知道是什麼鬼的化學物質，接著灌模，最後再幫做出來的成品上色，整個過程非常非常的麻煩，雖然自己動手做有成就感，但成品跟想像中還是差很多，而且再灌模的時候容易有空洞，還要再另外修補，我兔子的牙齒還被修壞了……如果以後老師還要開這門課，黏土記得換…，顏色不要太像排泄物，不要太軟，很不好製作，好不容易做出一個小零件，稍微摸一下又凹下去…重點是，這個黏土也太「黏」了吧！洗手的時間比做公仔的時間還長……囧

KMU 文化創意產業 成果

9522012 劉鈺文	作品名稱：
	創作理念：
	感想：

KMU 文化創意產業 成果

9522042 陳宜妙

作品名稱：together



創作理念：

小時候在媽媽身上找到安全感，長大以後，我在 to to 身上找到那份安心的感覺，在每個繁忙的日子，寂寞的夜晚，是她默默的陪伴我一起走過，因此，我想將她塑成形，替他圍上我最愛的圍巾，手中任性地緊握著零食，我們都是愛作夢的女孩，幻想每天穿戴自己愛的服飾出門，就會找到幸福。

感想：

捏塑 to to 的過程並不難，對我而言最困難的部份是上色，似乎很難用色彩生動的描繪出她的神情，很多細小的地方也不容易上色，儘管有些顫抖，我仍細心刻畫，也許我畫圖技巧不精，我仍用心完成，希望能讓看到她的人，也感覺到她帶給我的溫暖。

我會帶著兩隻 to to，一起做夢，一起寫下未來的故事。

KMU 文化創意產業 成果

9525022 林品儀



作品名稱：OPEN 小將吸可樂

創作理念：

我的作品是看到便利商店 7-11 的看板而有啟發的，我本身很喜歡 OPEN 將，因為他真的長的好討喜，便利商店就是利用我這個弱點，出了一系列商品，喜歡 OPEN 將的我當然有去買呀！加上我本身不看漫畫（因為我一看小字的漫畫書就會頭暈），也不喜歡看卡通，更不用說電玩了，我可是很單純的玩著紅綠燈這類遊戲度過童年的。對於公仔這種由漫畫卡通電玩延伸出的東西真的沒有太大的想像，所以，一想就想到將最近喜歡的 OPEN 將化身公仔。大大的頭、圓滾滾的身體，再加上逗趣的表情，一切就是超可愛的啦！本來做的時候只有做主身，但因為 OPEN 將屬於頭重腳輕的公仔，所以才在下面又加了個底座。既然我本身的想法就是要讓 OPEN 將抱著東西，那就抱吸管，底座當杯子用囉！就這樣，我的公仔就此誕生！

感想：

當初想說東西不用做太大，要上色很久，結果，反而是做太小太精細不好塗呀！我邊塗手邊抖，超辛苦的啦！哈哈！不管最後好不好看，我還是會喜歡 OPEN 將的啦！

KMU 文化創意產業 成果

9525038 方煒程

作品名稱：艾路：「肉烤的恰到好處！
喵!!」



創作理念：

這隻公仔的創作理念完全出自於我對 MONSTER HUNTER 這款遊戲的愛好。這款遊戲的人物設計、系統以及故事性長久以來就深深的吸引著我，因此心裡總是期望著哪天能得到它的相關週邊商品，但期望總是落空，因為它是一款日文遊戲，當然周邊也就只有「日本限定」。除此之外，我也在各大遊戲的討論版當中觀察到不少與我心有戚戚焉的網友！這些因素促使我來創作這隻公仔。

感想：

而遊戲當中的代表吉祥物就是這隻貓——艾路，在遊戲中造型討喜且活潑可愛，因此我把它拿來當這隻公仔的主角。而它腳下的肉跟它在遊戲中的工作有關，就是幫獵人烤肉！而肉的熟度不同在遊戲中對玩家所造成的影響也不同，因此可說是相當重要。而我的公仔所呈現的就是艾路將肉考到恰到好處時的開心神情！

KMU 文化創意產業 成果

96002075 張家豪

作品名稱：小鴨



創作理念：

這個作品的靈感是來自知名廠牌黃色小鴨的圖案，因為是第一次坐公仔，所以選擇了較精簡的外型來做，一來再捏陶土的時候比較容易捏出想要的造形，二來在灌膜時也比較不容易出現氣泡的情形，此外簡單的造型在上色上的難度也沒那麼高。不同於黃色小鴨的是我把身體改成圓形的，並再配色與外型上自己做了一些變動。

感想：

這個學期選擇了文化創意產業這一門課，覺得真的是相當有趣的一堂課，回想起來這學期這堂課完全沒翹課，自己都感覺有點驚訝，怎麼會上通識課比上必修課還認真。當初選課的動機是聽到可以做公仔，覺得內容很有趣很吸引人，也想自己嘗試看看做一個，順便看看看到底市面上常見的公仔到底是怎麼做出來的。雖然我們最後做公仔的方式與市面上的公仔製作方式不盡相同，但過程還是相當有趣，像是鑄膜塗砂膠的時第一次玩砂膠、灌樹脂、用壓克力顏料上色，都覺得相當新鮮有趣，雖然最後做出來的公仔沒有當初預想的漂亮精緻，但畢竟都是自己一點一滴累積出來的成果，而且我想重要的是過程而不在於結果吧！此外一些課堂上所看到的有趣影片與小東西，也真的讓人覺得創意這種東西的範疇真是無垠無崖，舉凡生活中的小東西到高科技的物品都可以把創意與其結合使其呈現嶄新的風貌！總之，我在這堂課感覺收穫很多，也玩的很開心，謝謝老師這一學期精心安排的課程！

KMU 文化創意產業 成果

96002097 張珮璇

作品名稱：我的乖巧騎在鱷魚上



創作理念：

希望藉由綿羊代表純真、乖巧的意象以及表現帶點邪氣的，狡猾的鱷魚兩種對比的動物，產生一種可愛的矛盾，同時在用色上也以比較對比的方式，嘗試在並非強烈互斥下產生的不完全衝突性色調，來表現同樣有些矛盾和衝突的常常外顯於外在和內蘊於心中的我的個性。

感想：

KMU 文化創意產業 成果

96003127 鄭子娟



作品名稱：前途光明

創作理念：

當向日葵包裝成畢業花束時，它代表的含意是『前途光明』。而小天使則會帶來無限希望。這作品謹獻給高中與我一起並肩的好朋友們。儘管現在我們分散於台灣各地，就讀於不同的學校、不同的科系，過著毫無關聯的生活，但希望我們的未來就如同這作品，『前途無限』。：)

感想：

第一次自己動手做公仔，實在是很刺激，沒想到公仔的製作過程是這麼繁瑣，但是最讓我覺得困難的地方是老師要我們繳交草稿的時候，那只能用山窮水盡來形容。當作品完成的那瞬間，心中的感動完全難以言喻，因為眼前的這個東西，全部從頭到尾由零到現在都是自己一手創造出來的，難怪人家會說創意是人類最有價值的財產。但是，假如下次可以讓我選擇的話，我會寧願花個五十元去買個公仔，也不會再自己找自己麻煩了...

KMU 文化創意產業 成果

96009060 林彥萱

作品名稱：籃球小猴



創作理念：

猴子公仔在現代生活中常常看見，每個設計者所設計出的猴子都有各自的風格，也都很受歡迎，藉由這個機會，我也想設計一隻屬於自己的小猴子。若單一隻猴子會顯的很不活潑，於是再加一顆籃球給牠，右手高舉、左手拍球，像是在籃球場上的領導者，準備發動戰術，進攻得分！如此依來，這隻小猴子公仔就變的更有生命力了！

也由於現在是冬季，再給小猴子加上一條圍巾，可以感覺的到在銀白色雪地上打籃球的溫馨畫面。另外從猴子的正面和背面看也會有不一樣的感覺喔！正面看起來是小猴子淘氣活潑的感覺；而從背面看呢，因為背面都是深咖啡色，所以會有種殺氣感，很帥氣的啦！就像是“背影殺手”吧^^！

感想：

我覺得做公仔超級有趣耶！把自己喜歡的東西，借由DIY把實體呈現在自己面前，從咖啡色油土、接著製模一開始公仔被塗成透明白、白色、到整個被包起來，接著又拆模，把油土拔出來，幸好我的是“剖腹產”，所以小猴子大致上還在，接著灌模、到拆模的那一刻真的很緊張也很期待，猴子公仔變成了半透明狀，修補、噴白底、最後上彩、噴透明漆。一隻栩栩如生的小猴子公仔擺在我面前，很感動很感動耶！也要謝謝這位公仔師傅的耐心指教，他真的很用心很有耐心的再交我們，還有陳老師的協助拍攝，留下珍貴的製作畫面。雖然製作過程辛苦，也吸入了一些有的沒有的粉塵、氣體，但完成時卻會有種莫名的成就感喔！在外面買的公仔很貴，做公仔的材料也很貴，但很慶幸我是位幸運者，所以有這個機會讓我免費嘗鮮做公仔，我覺得自己做出來的公仔：無價啦！

KMU 文化創意產業 成果

96012051 戴里潔

作品名稱：冥想



創作理念：

就是要獲得啟示，所以幫他裝上天線，使他能夠接受外界的訊息以便得到靈感。

感想：

KMU 文化創意產業 成果

96012061 廖芳儀

作品名稱：風華絕代



創作理念：

猶記得當初第一次看《霸王別姬》時，看到張國榮國劇扮女相時，心中是多麼的驚豔，那樣的風華絕代、艷麗無雙，令人沉醉在他那優美的身影中，不願也不能清醒過來。

感想：

借由這次的公仔創作，我想把當初的這份感動表現出來，於是就以此為構想，創作出這個公仔，希望能透過公仔將我的心意傳達出去。

KMU 文化創意產業 成果

96020042 傅莉琄	作品名稱：
	創作理念： 感想：

KMU 文化創意產業 成果

96020041 曾雨萱	作品名稱：NeKo 星人 =^="
	創作理念： 我都會在我的書或筆記上畫一隻虎斑貓作為我的標誌！ 所以我想要做一隻貓，但是貓很難捏出來。 後來就如成品所見，貓被擬人化了！ 至於旁邊的魚 & 兔子 ~ 就是他的玩偶啦~~~ =^=" 感想： 其實是覺得一隻貓而已有點單調，幫他做的玩伴=^="

KMU 文化創意產業 成果

96023045 潘宇璐

作品名稱：巧克力小水滴, 4/4 友情 pizza, 還有一個不太像阿爾的阿爾 (抱著巧克力趴趴熊)



創作理念：

我的創作理念很簡單，就是--分享^0^

小水滴代表的是作者我啦(名字諧音)，巧克力和 pizza 是要分給我的好朋友的--希望我們不管在哪裡，都能做一輩子的好朋友^0^

感想：



KMU 文化創意產業 成果

96026017 林詩誼

作品名稱：狼之狂傲



創作理念：

一匹孤獨的狼,走在荒野的碎石上,狂風呼呼作響,他沒有退縮,忽然他對著漆黑的星空嚎叫,他發現這是一種過癮

感想：

做一隻好的公仔,真的很不容易,從畫設計圖開始到完成,要花好多時間,心血,更不用說金錢了,絞盡腦汁畫出設計圖,用油土一直捏一直捏,只為了縮短設計稿跟誠品的差距,到了翻模時,不但要快也要小心,更要忍受有機溶劑難聞的氣味,不過一切都值得,當看見成品時,真的很開心,感謝老師細心指導,我很喜歡這堂課

KMU 文化創意產業 成果

96026045 顏子清

作品名稱：Youth



創作理念：

新世代的年輕人創意多元新穎、想掙脫世俗道德規範，卻又難免不受來自父長輩傳統社會影響，所以公仔身上的花紋圖案我也選用制式的大領結西裝搭上卡通中常出現在褲帶滑落露出的內褲花紋的腳。睜大的雙眼與口象徵年輕人始終追尋人生意義，及對世俗的懷疑。頭上加裝類似古早電視的天線，象徵著年輕人對於新資訊的接受度高及流通快。頭部的方形盒照型，表示著年輕一代的生活風格：電視、電腦、電動、手機……生活中缺一不可的必需品無依不是方盒形照型。姿勢為行走中的狀態，象徵年輕人充滿著的行動力、及機動性。

感想：

與畫家顏雍宗合影，顏雍宗先

生擔任公仔作品的期末指導與

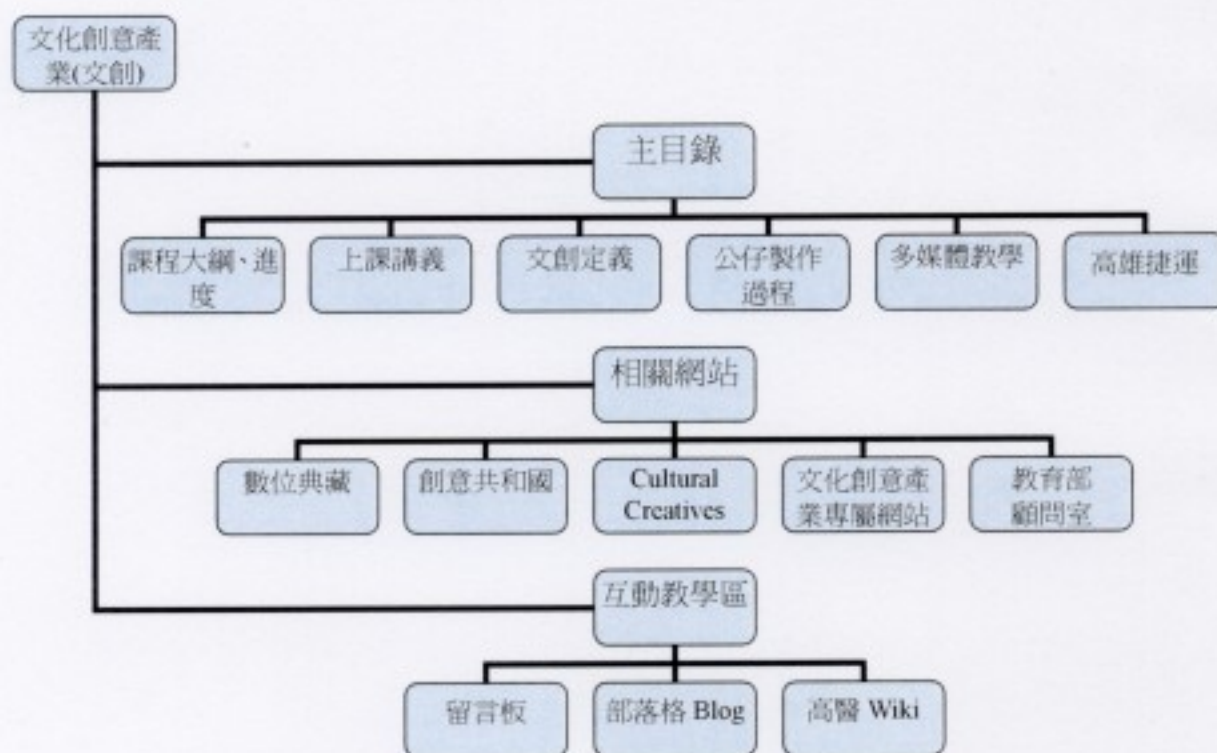
評審



5. 期末展出 - 政治大學場



6. 網站內容




網站內容放於 <http://itchen.class.kmu.edu.tw/CCI>，包含主目錄、相關網站及互動教學區等三大項，網站的樹狀架構如上圖所示。感謝評審在期中報告上之建議，使本網站得到大幅度的改善。

主目錄為課程大綱、課程進度、講義、文化創意定義、多媒體教學、上課過程、及有關高雄捷運的點滴；相關網站為數位典藏、創意共和國、Cultural Creatives、文化創意產業相關網站及教育部顧問室的連結，方便同學尋找與搜集資料。

最後一個互動教學區，有留言板、Yiter' Home 中有撰寫網頁語法 HTML 教學、部落格(Blog)、老師的 E-mail、電話等連絡方式及高雄醫學大學受卓越計畫補助所架設 - 高醫維基百科(wiki)共同書寫百科全書，在這個 wiki 百科中，同學們可以自由書寫對文化創業的看法。


課程大綱 課程進度
定義 上課講義
多媒體
公仔複製
公仔創作
砂盤製作
授權與版權
彩繪上色
留言板
公仔成品
高雄捷運


96_1 文化創意產業
Kaohsiung Medical University Syllabus for the Autumn Semester of 2006 Academic Year

科目名稱 Subject	文化創意產業2學分選修
授課教師 Instructor	李政憲、陳以德 chen"at"kmuh.edu.tw"at"請以 @ 取代
HTML 語法	OpenOffice 教學 Dreamweaver
GIMP	GIMP 教學 PhotoImpact 教學1 2 3
網路軟體	ACDSee 2 picam
	Gold wave 教學 CDex CDex 教學 FreeRIP Streambox Ripper
防毒 Avast	Ad-aware Spybot Stinger kavo_killer

相關網站
數位典藏
創意共和國
Cultural Creatives
文化創意產業專家網站
文化創意產業發展計畫

教育部顧問室補助
Yiter's Home





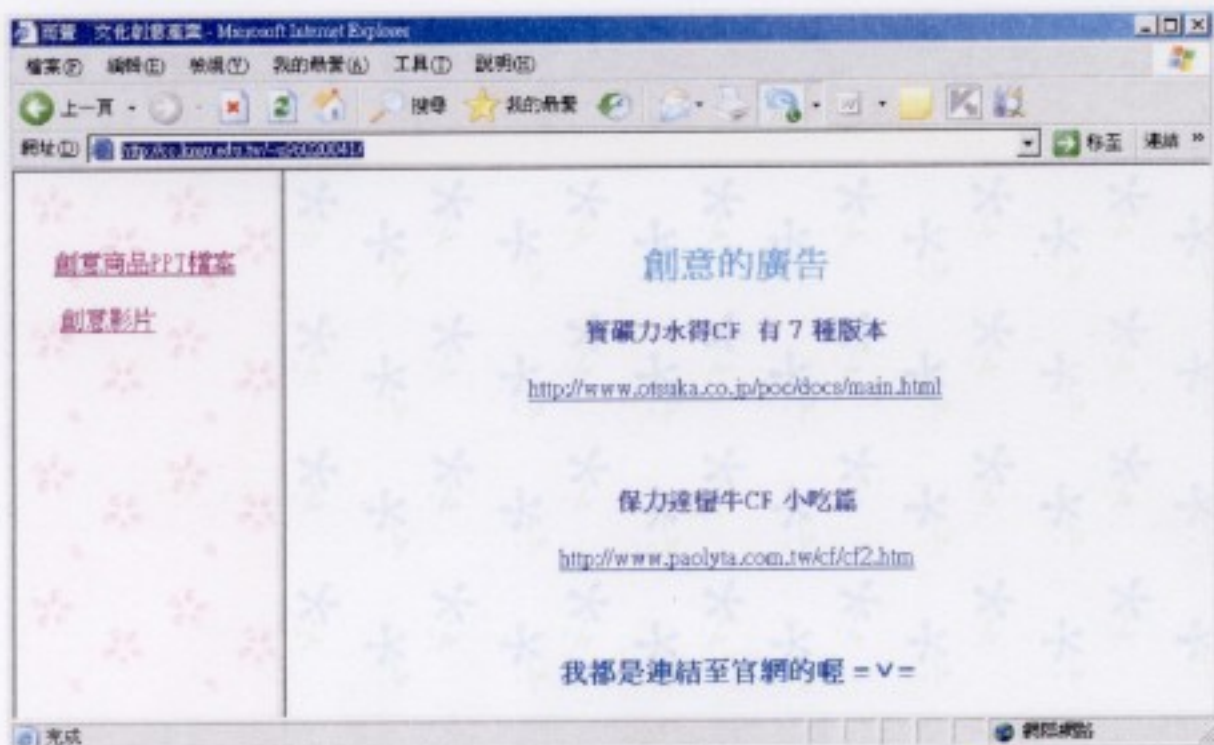
教育部顧問室補助

首頁右下角的圖點進去，即可看到所以上課的相片相簿，如下所示：

- ☛ [Parent Directory](#) 19-Feb-2008 16:15
- 📁 [2007_10_20_土撥鼠/](#) 15-Jan-2008 15:20
- 📁 [2007_11_20_公仔複製/](#) 15-Jan-2008 15:22
- 📁 [2007_11_27_公仔原型/](#) 15-Jan-2008 15:24
- 📁 [2007_12_08_捷運比賽/](#) 15-Jan-2008 15:25
- 📁 [2007_12_11_封模/](#) 15-Jan-2008 15:28
- 📁 [2008_12_18_灌模與拆模/](#) 15-Jan-2008 15:29
- 📁 [2008_12_25_上色/](#) 15-Jan-2008 15:31
- 📁 [2008_12_31/](#) 15-Jan-2008 16:20



所要繳交的作業，包含創意相片、創意影片等等，也是請同學們放在他們個人網頁或 Blog 上，這樣不僅老師可以批改作業，同學們可以學到網頁製作的技巧也可觀摩別人收集的資料及作品，又可以節省紙張列印，為地球盡一份心力，一舉數得。以下為其中一位同學的網頁：



2. 自我評估

這門課開設在醫學大學，基本上我稱之為玩耍的課，同學們玩的高興，老師也教的高興，做公仔，只要不當成職業，應該都很好玩。老師們由一開始的創意分享、文化創意分享、新興產業、數位影像教學到期中以後的公仔實作，與同學們分享了不少東西，同學們有的很認真思考「我們這一代」的文化是什麼，還是有少部分同學隨便做做交差了事的。但整體而言，大多數的同學都很認真，也受到了不少文化創意的刺激，希望能對同學們以後的人生有一些正面的幫助。

老實說，帶這門課很累，尤其在做公仔時，兩小時的課，常常為了等公仔的一些製過程，而弄到很晚，同學們也很辛苦而無怨言的把公仔做出來。若還有機會開這門課，老師得把公仔製作的程序研究一下，把時間再拿捏的準確一些。期末評審除了主負責老師陳以德、李政憲老師、林俊益老師外，還請到了高雄市厚澤畫室的顏雍宗老師來對同學們的作品指導與評審。

六、 面臨問題與因應措施

文化創意產業課程在期中以前，多為分享文化、創意的課程，但高雄醫學大學並沒有雕塑的專用教室，本課程在期中以後公仔實作，特別情商物理實驗室來製作公仔。同學們做起來不是很順手，也常弄髒物理實驗室。製作公仔的材料，有刺鼻的味道，也造成密閉冷氣房的物理實驗室不小的困擾。公仔半成品的放置，是另一個問題，常請學生帶回去，有些碰撞的問題，這些都需要一個專業美術教室來解決。

本學期所使用的軟體多為 2D (two-dimension) 影像處理軟體如 PhotoImpact、GIMP、…等等，尚未使用到 3D (three-dimension) 的軟體。而公仔塑型，可以在 3D 的軟體上實現，增加同學們數位影像處理的能力。但 3D 的軟體價格高昂，除了申請教育部或學校補助外，需與廠商討論是否能以較優惠教育版的價格，給學生使用。

七、 後續課程構想

後續預計開設多媒體課程，包含 2D 影像、3D 塑型、聲音、2D 及 3D 動畫影片等，期望學生能利用電腦，製作平面 2D 公仔及 3D 公仔，同學們也可藉此機會，順便學會各種影音多媒體軟體的使用。3D 的建模，在醫學、牙醫等模型的建模與教學上也有相當大的幫助。

八、 結論與建議

企業界必需面臨全球化(globalization)的競爭，而競爭過程中，如何保留地區特性，是企業界必需思考的問題。文化是人類在文明進化的過程中所留下歷史的遺跡，包括語言、風俗、宗教、藝術(包括音樂、文學、繪畫、雕塑、戲劇、電影等)、思維方法和生活習慣等等。如何經透過文化來創造產業的附加價值，則是這門課 - 文化創意產業的精髓。

隨著產品市場的供過於求，消費者的需求也開始改變，由滿足象徵富裕的物質需求，變成追求心靈充實的願望 [7]。因此，設計必須回到文化的思考，人文的元素要放進設計中。教育部注意到這個變化，藉由中綱計畫來提升人文學科人才，跨領域研究與創新的能力。這可由兩方面來做，一是人文藝術領域學者，整合其他領域的知識；二是其他領域的學者，跨入人文、藝術領域，互相提升研究的能量。

文化創意產業課程，由創意的介紹與分享開始，進而介紹各國文化創意產業成功的例子，再請同學做腦力激盪，運用數位方式來幫助思考與自己有關的文化，實現在公仔的創作上。是一門文化、數位方法與公仔產業結合的課程。三位老師與三十位學生在這學期的學習中，教學相長相處的很融洽，期望類似的課程，能在校開花結果。再次感謝教育部顧問室的支持，讓我能完成文化創意產業這門課程的開設。

九、 參考文獻

- [1] John Howkins, *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, New edition, Penguin Global, 2002.
- [2] 伊達千代・內藤夕力ヒュ著, 柳曉陽譯, *設計的文法*, 如何出版有限公司, 2007.6.
- [3] 馮久玲, *文化是好生意*, 城邦文化事業股份有限公司, 2002.4.
- [4] 詹偉雄, *美學的經濟*, 藍鯨出版, 2005.7.
- [5] 呂清夫, *造形原理*, 雄獅圖書公司, 1993.2.
- [6] 林崇宏, *設計基礎原理：造形與構成的創意思考*, 全華科技, 2007.09.
- [7] 何明泉;林其祥;劉怡君, *文化商品開發設計之構思*, *設計學報* pp1~15, 1996.12.
- [8] 文化創意產業專屬網站, 民 96 年 11 月 12 日, 取自: <http://www.cci.org.tw>
- [9] 文建會_文化創意產業發展計畫, 民 96 年 11 月 12 日, 取自: <http://web.cca.gov.tw>
- [10] 數位典藏計畫, 民 96 年 11 月 12 日, 取自: <http://www.ndap.org.tw/>
- [11] Cultural Creatives Home, Retrieved November 12, 2007, from Web site: <http://www.culturalcreatives.org>
- [12] 華陶窯 <http://www.hwataoyao.com.tw>
- [13] 蘇荷兒童美術館 <http://www.artart.com.tw>
- [14] 排灣三寶工藝館 <http://www.clicktaiwan.com.tw>
- [15] 大禾竹藝工坊 <http://www.clicktaiwan.com.tw>
- [16] 白米木屐村 <http://www.lanyangnet.com.tw/ilpoint/su07>
- [17] 快樂逃兵 <http://www.potterpark.com.tw>
- [18] 樹火紀念紙博物館 <http://www.suhopaper.org.tw>
- [19] 廣興紙寮 <http://www.taiwanpaper.com.tw>
- [20] 拙而奇 <http://www.joki.com.tw>
- [21] 藝拓國際 <http://www.artilize.com>
- [22] 意念工房 <http://www.smangus.com.tw>
- [23] 霹靂國際多媒體 <http://www.pili.com.tw>
- [24] 墨色國際 <http://www.jimmyspa.com>
- [25] 曉芳窯 <http://www.hsiaofang.com>
- [26] 野桐工坊 <http://www.lihang.com.tw>
- [27] 三義Y箱寶 <http://www.dp-duckdiy.com.tw>
- [28] 神明公仔, 橙果設計 <http://www.dem.com.tw>
- [29] 故宮意象公仔 <http://www.npm.gov.tw>; <http://www.pixie.com.tw>
- [30] 台客公仔、檳榔西施公仔, 新大 <http://www.tommybear.com.tw>
- [31] 日本公仔 <http://www.keroro.com.tw>
- [32] 印象·劉三姐 <http://www.yxlsj.com>

十、 附錄

2. 附表二、專案教學人員評估資料

I. 基本資料表

姓名	陳以德	單位	高雄醫學大學 通識教育中心	職稱	助理教授
學歷	學校名稱	系所	學位	畢(肆)業起迄年月	
	政治大學	應用數學系	學士	1992/9~1995/6	
	交通大學	資訊工程系	碩士	1995/9~1997/6	
	交通大學	資訊工程系	博士	1998/6~2005/12	
專長領域					
經歷	機關名稱	職稱		起迄年月	
	培德工家	教師		1997/7~1998/8	
	中華電信研究所	助理研究員		2001/4~2002/9	
	高雄醫學大學	助理教授		2006/2~	

II. 教學

1. 授課資料表

學年	課程名稱	開課年級	每週時數	修習人數(約)	必/選修	合授者
94	創意領航、數位生活	通識	2	46	選修	楊三東
95	人類生活與科學	通識	2	60	選修	張靜芬
95	地方特色產業發展	通識	2	19	選修	楊三東
95	電腦與資訊	—	6	248	必修	
95	資訊安全技術(含實習)	四	3	32	選修	
95	資訊交換標準	三	3	39	選修	
95	多媒體應用	通識	2	58	選修	
96	線性代數	二	3	18	選修	
96	工程數學	二	3	46	必修	

96	文化創意產業	通識	2	30	選修	李政憲
96	新事業開發	通識	2	15	選修	楊三東
96	醫療資訊系統專案設計 (I)	三	2	45	必修	

2.對於課程內容的設計與擬定之貢獻：

為本計畫主持人，負責課程規劃及學生數位化，多媒體設計等相關課程教授。指導學生架設網站，並設計網頁內容等相關工作。

3.改進教學方法及增進教學效果之實例：

利用多媒體等電腦設備，提供學生聲光效果具佳的學習環境。

4 其他在教學上有特殊表現之實例：

94 年與楊三東主任共同指導學生參加中華電信數位加值競賽，並榮獲「創意領航、數位生活」第三名及佳作等成績。96 年與楊三東主任指導學生參加高雄市捷運公司所辦之「捷運啟動、創意生活」競賽，獲得佳作的成績。

III. 研究

1.論著發表：

A. 經評審委員審查之學術期刊論文 (Refereed papers)

1. Yi-Shiung Yeh, Ting-Yu Huang, **I-Te Chen**, and Shih-Chin Chou, "Analyze SHA-1 in message schedule," (Journal of Discrete Mathematical Sciences & Cryptography 0507006) 2005.10.22 Accepted
2. Yi-Shiung Yeh, **I-Te Chen**, Ting-Yu Huang, and Chan-Chi Wang, "Dynamic Extended DES," Journal of Discrete Mathematical Sciences & Cryptography, Vol. 9(2006), No.2, pp.321-330, Aug. 2006.
3. **I-Te Chen**, Ming-Hsin Chang, and Yi-Shiung Yeh "Design of proxy signature schemes in the Digital Signature Algorithm (DSA)" Journal of Information Science and Engineering, Vol. 22 No. 4, pp. 965-973 (July 2006) [SCIE/EI]
4. **I-Te Chen**, and Yi-Shiung Yeh "Security analysis of Transformed-Key Asymmetric Watermarking System," IEEE Signal Processing Letters, Vol. 13, Issue 4, pp.213- 215, April 2006. [SCIE/EI]
5. Yi-Shiung Yeh, **I-Te Chen**, and Chan-Chi Wang, "Randomizing Encryption Mode" Journal of Discrete Mathematical Sciences & Cryptography, Vol. 8(2005), No.3, pp.355-364, DEC. 2005.

6. Chan-Chi Wang, Wei Shen Lai, I-Te Chen, and Yi-Shiung Yeh, “一個同態墊塞機制,” *Journal of Computers*, Vol.16 ,No.5 ,June 2005.
7. I-Te Chen, and Yi-Shiung Yeh, “Proxy Signature Scheme Based on Quadratic Residues,” *Asian Journal of Information Technology*, Vol. 4 No. 5, pp. 541-549, May, 2005.
8. Yi-Shiung Yeh, Ming-Hsin Chang, I-Te Chen and I-Chen Wu “Schnorr Blind Signature Scheme based on Elliptic Curves, ” *Asian Journal of Information Technology*, Vol. 2 No. 3, pp.130-134, July-September, 2003.
9. Yi-Shiung Yeh, Wei Shen Lai, and I-Te Chen, “An N-D Cryptoscheme,” *Journal of Information & Optimization Sciences*, Vol. 23, No.1, pp. 19-36, Jan. 2002. [EI]

B. 學術會議論文 (Conference full papers)

1. 葉義雄, 陳以德, 黃定宇, 及周士欽, “分析與改進 SHA-1 的訊息處理模式,” 全國資訊安全會議 ISC2005, 2005.6.9
2. I-Te Chen, Yi-Shiung Yeh, and Ming-Hsin Chang, “Proactive secret sharing proxy signature scheme with proxy share recovery,” *International Association for Computer Information Systems (IACIS) Pacific 2005*. pp.52-58. 2005.5.20.
3. 陳以德, 李正國 “利用層級分析法進行國中生教育類網站評鑑,” 「學習與創造·教育與創新」國際研討會論文集, pp. 354-364, 2005.5.20.

C. 學術專書 (教科書除外)

1. 張明信、陳以德、葉義雄, “帳戶式支付之行動電子交易,” 資通安全專輯之四：系統安全, 行政院國家科學委員會科學技術資料中心, 2002.12.25.
2. 葉義雄、林祝興、王銓祺、詹進科、陳以德, “密碼標準,” 第一章與第四章, 資通安全專輯之六, 行政院國家科學委員會科學技術資料中心, 2004.12.25.

2. 應邀參與學術演講及專題討論

題 目	時間/地點	主辦單位
資訊隱藏(Information hiding)	嘉義大學, 2007/06/08	中華民國資訊安全協會
新興產業(New Industry)	高雄, 2007/10/04	高雄西區扶輪社
試算軟體應用 I, II	高雄, 2007/05/25, 2007/06/01	人事室
數位教材之製作與成果(Application of digital teaching materials)	高雄, 2007/10/22	高雄醫學大學教師發展暨教學資源中心
可攜式電子病歷(Portable Electronic medical record)	台南成功大學 2007/12/12	Taiwan Information Security Center

3. 研究計劃

附表三、教學意見調查

通識教育中心 問卷內容

- 問題 1 課前準備充分用心，妥善安排教材內容。
- 問題 2 妥善安排教學進度和時間。
- 問題 3 把握重點，講解清晰。
- 問題 4 課程內容之深度及豐富性。
- 問題 5 願意分享學習或研究的相關經驗。
- 問題 6 評分公平合理客觀。
- 問題 7 整體而言，課程給予您的收穫。

期中評量：

主授課教師	955006 陳以德		問卷數	13				
授課主題	01 文化創意產業		填卷率	43.33		平均值	4.088	
各題平均	(1) 4.385	(2) 4	(3) 3.692	(4) 4.154	(5) 4.308	(6) 3.923	(7) 4.154	
次數	01	(1.5) 0	(2) 0	(2.5) 0	(3) 1	(3.5) 2	(4) 2	(4.5) 6 (5) 2

序號	一	二	三	四	五	六	七	總分	平均	個人意見
1	4	5	4	5	4	4	4	30	4.286	
2	4	4	4	4	5	5	5	31	4.429	
3	5	3	3	4	5	3	4	27	3.857	
4	5	5	5	5	5	5	5	35	5	
5	5	3	4	5	4	4	4	29	4.143	
6	4	4	4	4	5	4	5	30	4.286	超級無敵宇宙霹靂的喜歡這門課!老師很好玩,而且點子多到爆炸,上這堂課真的好好玩好好玩。可以激發一些從來沒想過的事情,然後我好期待做公仔,整個就是酷斃惹!!
7	4	4	5	4	4	4	4	29	4.143	
8	4	4	3	4	4	4	4	27	3.857	
9	5	5	3	3	5	5	5	31	4.429	
10	4	4	3	3	3	3	3	23	3.286	
11	4	3	2	4	3	2	3	21	3	
12	4	3	3	4	4	3	3	24	3.429	
13	5	5	5	5	5	5	5	35	5	

期末評量：

主授課教師	955006 陳以德		問卷數	23				
授課主題	01 文化創意產業		填卷率	76.67		平均值	3.82	
各題平均	(1) 3.826	(2) 3.652	(3) 3.739	(4) 3.826	(5) 3.957	(6) 3.783	(7) 3.957	
次數	02	(1.5) 1	(2) 0	(2.5) 1	(3) 5	(3.5) 2	(4) 4	(4.5) 2 (5) 8

序號	一	二	三	四	五	六	七	總分	平均	個人意見
1	5	5	5	5	5	5	5	35	5	
2	5	5	5	5	5	5	5	35	5	準備充分，妥善安排教材內容。
3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	
4	5	4	4	5	5	5	5	33	4.714	
5	4	4	4	3	4	4	4	27	3.857	
6	2	2	2	2	3	3	3	17	2.429	
7	3	3	4	3	4	4	4	25	3.571	
8	4	4	5	5	4	4	5	31	4.429	
9	5	5	5	5	5	5	5	35	5	
10	4	4	4	4	4	4	4	28	4	
11	5	5	5	5	5	5	5	35	5	
12	5	5	5	5	4	5	5	34	4.857	
13	3	3	3	3	3	3	3	21	3	
14	5	5	5	5	5	5	5	35	5	
15	3	3	4	3	3	3	3	22	3.143	
16	3	3	3	3	3	3	3	21	3	
17	3	3	3	3	3	3	3	21	3	
18	5	4	4	4	5	5	5	32	4.571	
19	3	2	2	4	3	3	4	21	3	
20	2	2	2	3	4	2	3	18	2.571	
21	4	4	4	4	4	4	4	28	4	
22	4	3	4	4	4	2	3	24	3.429	這課程設計的兩項其中期末考試評分都太主觀了李政憲老師的期中考訊一題也沒出,期末公仔製作並沒有全程參與
23	5	5	3	4	5	4	4	30	4.286	

附表四、數位化成果產出清單

1. 文化創業產業課程發展計劃書乙份。
2. 期中報告電子檔乙份。
3. 期末報告書面資料乙份。
4. 期末簡報資料電子檔乙份。
5. 全部教學網站內容(含數位相簿)乙份。
6. 上課講義。
7. 相關參考資料。
8. 學生作業取三份為例。
9. 公仔成品相片三十份。
10. 高雄市「捷運啟動、創意生活」，學生比賽簡報資料兩份。