

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

人文及數位傳播之數位典藏暨創作學程

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：世新大學資訊傳播學系

計畫主持人：林志鳳

執行期程：96/08/01 ~ 97/07/31

2008年2月26日

# 目次

一、	學程內容	1
1.	核心理念	1
2.	學程目標	1
3.	內容摘要	3
二、	執行成果摘要	5
1.	開設課程	7
2.	課程綱要內容	9
3.	修課人數	27
4.	人員與相關活動	28
5.	設備使用	28
6.	總體成效	28
三、	學程成果介紹	30
1.	課堂協同教學	30
2.	學生作業與作品	31
四、	經費運用情形	47
1.	學校配合款(自籌款)運用情形	47
五、	課程目標達成情況	48
1.	達成情形	48
2.	自我評估	49
六、	面臨問題與因應措施	50
七、	後續課程構想與進度規劃	51
八、	結論與建議	52
九、	附錄	53
1.	上課講義 PPT	53
2.	學程網頁架構	128
3.	教學意見調查	129
4.	數位化成果產出清單	132

## 圖目次

圖一：課程架構圖	7
圖二：外星人	32
圖三：吉他的生機	32
圖四：眼	33
圖五：充滿利益的心	33
圖六：蝴蝶	34
圖七：心	34
圖八：心牆	35
圖九：台灣易吉網股份有限公司 1	35
圖十：台灣易吉網股份有限公司 2	36
圖十一：網路家庭國際資訊股份有限公司 1	36
圖十二：網路家庭國際資訊股份有限公司 2	36
圖十三：唯晶科技股份有限公司 1	37
圖十四：唯晶科技股份有限公司 2	38
圖十五：春水堂科技娛樂股份有限公司 1	38
圖十六：春水堂科技娛樂股份有限公司 2	39
圖十七：富爾特數位影像有限公司 1	39
圖十八：富爾特數位影像有限公司 2	40
圖十九：勝典科技股份有限公司 1	41
圖二十：勝典科技股份有限公司 2	41
圖二十一：數位聯合電信股份有限公司 1	41
圖二十二：數位聯合電信股份有限公司 2	42
圖二十三：訊連科技股份有限公司 1	42
圖二十四：訊連科技股份有限公司 2	43
圖二十五：飛天	44
圖二十六：i 女生電子雜誌資料庫	44
圖二十七：希臘羅馬神話	45
圖二十八：數位學習英文網站	46
圖二十九：學程網站架構圖	128

## 表目次

表一：96 上學期開設課程摘要表	3
表二：學程課程一覽表	8
表三：基礎課程—數位典藏規劃	9
表四：核心應用課程—數位藝術鑑賞	10
表五：核心應用課程—戲曲概論	12
表六：核心應用課程—數位內容產業概論	14
表七：核心應用課程—書法藝術及習作	16
表八：核心應用課程—西洋文化史	17
表九：核心應用課程—文字學	18
表十：核心應用課程—國文—文學創作	19
表十一：核心應用課程—西洋戲劇與劇場	20
表十二：數位技術課程—後設資料	22
表十三：數位技術課程—動畫遊戲音效	23
表十四：數位技術課程—攝影理論與實務	24
表十五：數位技術課程—創意角色製作	25
表十六：實作課程—資訊傳播學專題	26
表十七：課程修課人數一覽表	27
表十八：協同教學/主題演講一覽表	30
表十九：數位典藏規劃課程學生作業	31
表二十：學校配合款運用情形	47
表二十一：96 學年度下學期數位典藏、數位創作領域課程	51
表二十二：數位典藏系統之數位學習課程簡報	53
表二十三：「綜觀人文與科技融匯的故宮數位計畫」簡報	62
表二十四：「Metadata 研究與應用的發展狀況」簡報	66
表二十五：「漫畫繪製流程與數位化處理」簡報	72
表二十六：「數位藝術你也會」簡報	74
表二十七：「PC2.0 電子寵物時代來臨」簡報	75
表二十八：「我國數位內容產業發展現況」簡報	79
表二十九：「人才培育與課程發展」簡報	88
表三十：「如何將本土遊戲產業推向國際市場」簡報	90
表三十一：「LiveABC 互動英語教學集團」簡報	94
表三十二：「數位內容產業發展趨勢」簡報	104
表三十三：「數位學習類專案開發心得分享」簡報	113
表三十四：「數位學習類專案開發心得分享(二)」簡報	123
表三十五：數位典藏規劃課程學生修課建議	129
表三十六：數位藝術鑑賞學生修課建議	129

表三十七：數位內容產業概論學生修課建議	130
表三十八：資訊傳播學專題學生修課建議	131
表三十九：協同教學產出資料列表	132
表四十：數位典藏規劃產出表	132
表四十一：數位藝術鑑賞課程產出列表	133
表四十二：數位內容產業概論課程產出表	133
表四十三：資訊傳播學專題課程產出表	136

## 一、學程內容：

### 1. 核心理念

數位科技快速的進步，網際網路普遍的應用，促進數位典藏時代的來臨。目前各圖書館、博物館，以及具有珍貴文物或圖書文獻的典藏單位，例如行政院文化建設委員會、中央研究院…等，都積極面對數位典藏及加值應用所帶來的挑戰與機會。即便是在產業界，許多較具規模的公司，也都因應數位化的趨勢，而對其產業相關知識進行數位典藏的工作，並將數位化後的重要技術、背景、政策等知識，融入組織連貫性的知識管理流程中，以更有效率的將這些知識運用於組織中。事實上，珍貴數位典藏在教育、文化、產業、展示、出版，以及研究等方面，皆有著無限創意應用的機會。

面對二十一世紀產業結構的變動，無論在產業界或學術界，都已強調跨領域的合作開發與整合研究，在此一現況下，積極的規劃大學跨領域課程，促使教育朝務實致用發展，培養各領域專業人才，實為領域協同合作之基礎。此外更應同時加強大學教師與產業專家合作授課，結合產學之專業與實務經驗，以豐富教學的內容與創意，並可增進人文與數位科技整合、加強人際合作，使培養出來的學生得以更切合職場需求。

因此本學程的設立，主要希望培養卓越的數位典藏及數位創作人才，並希望藉由人文領域教師及學生的加入，一方面培養人文領域的數位典藏暨創作人才；另一方面促進人文領域與其他領域之知識交流與結合，使數位典藏及數位創作領域的內涵得以更為充實，並可銜接數位內容產業所需整合性作為技術的人才。

### 2. 學程目標

本學程主要希望培養人文領域學生具備數位典藏與數位創作之相關能力，並藉由實際產出以達到理論與實務並重之原則，整體目標歸納如

下：

- (1) 彌補教育體制內的數位落差，保障人文領域的數位素養。
- (2) 提升人文數位教學品質及內涵，促進人文、藝術與科技的結合。
- (3) 面對數位時代，由於數位典藏、數位博物館、數位學習以及數位內容產業之興起，提供新技術與新機會的整合性學程。
- (4) 彰顯數位典藏豐富圖文影音資料庫的價值，增進數位學習與教學的成效，開創增值衍生應用及設計的成果。
- (5) 培育數位科技、媒體藝術創作之跨領域專業人才。
- (6) 開設數位典藏工作流程、方法、技術以及應用管理等專業內容，培養數位典藏系統研製的能力。
- (7) 應用數位典藏大量的圖文素材，展現支援教育、文化及產業等效益。
- (8) 以人文數位典藏為基礎，促進創意設計及數位內容產業之發展，培植知識經濟的勝利軍。
- (9) 以數位典藏、數位創作、知識產業系列課程，充實學生投入數位內容產業的技能。
- (10) 增強文史保存、藝術創作、科技應用、知識經濟等融合發展與應用，開創數位文化的領先契機。
- (11) 培養傑出的數位文化人才，善於應用最新資訊科技，克服環境變遷與世局挑戰。
- (12) 透過主動積極的數位學習方式，增進做中學、互動式、自主式學習，讓學習無時空的限制。
- (13) 豐富數位科技及數位內容產業人才，增進多元學科成為數位人才。
- (14) 提升台灣回應「全球化」及「數位化」衝擊的能力，增進數位技能。
- (15) 整合本校在數位藝術、創作、技術、產業、學理等專業教師，擴大邀請外界專家，培育數位典藏及增值應用暨創意設計之人才。

### 3. 內容摘要

本學程分爲「基礎課程」、「進階課程」與「實作課程」三階段。基礎課程中的「數位典藏規劃」爲必選課程，期能建立學程學生對數位典藏知能的全盤性概念。進階課程區分爲「核心應用課程」與「數位技術課程」，期能增進學程學生對於數位典藏學門相關應用與技術的熟悉。數位技術課程又分爲「數位典藏領域」與「數位創作領域」，以滿足專業分流，培育數位內容製作、藝術創作設計，並銜接數位內容產業所需之專業人才。核心應用課程和數位技術課程各有一些必選和選修的課程，因兩個領域的數位技術課程均不同，所規範必選的學分數也稍有不同。另有「實作課程」是以培養學生實務經驗的專題製作等課程。

本學期實際開課之內容摘要如下表一：

表一：96 上學期開設課程摘要表

課程名稱	授課教師	修課人次
數位典藏規劃	蔡順慈	45
數位藝術鑑賞	張裕幸	44
數位內容產業概論	莊道明	59
戲曲概論	陳美雪	20
書法藝術及習作	薛平南	35
西洋文化史	柯瑋妮	63
文字學	許進雄	53
國文—文學創作	張輝誠/張耀仁/林麗貞	103
西洋戲劇與劇場	黃裕惠	44
後設資料	余顯強	51
動畫遊戲音效	孫沛立	60



攝影理論與實務	劉敦瑞	29
創意角色製作	黃建州	134
資訊傳播學專題	蔡順慈/林頌堅	53
	小計	793

## 二、執行成果摘要：

人文及數位傳播之數位典藏暨創作學程，於 96 學年度上學期共計開設 14 門課程，包含基礎課程 1 門，核心應用課程 8 門，數位技術課程 4 門，實作課程 1 門。此學程在規劃上是屬於跨學系的學程，包含中文系、英語系、數位多媒體設計系、圖文傳播暨數位出版學系、傳播管理學系、資訊傳播學系等六個系，規劃上採開放登記的方式修習，最後依修習課程的規定，再予以核發學程證書，目前為止登記修習學程的學生為 15 人，其中包含中文系、傳管系、社會心理學系、資訊傳播學系等四個系的學生，就學程希望召募人文學系學生的目標而言，實屬符合，相信在持續推廣之下，登記修習的人數應能有所增加。

依據教育部所核訂定經費補助，共支援 10 門課程，每門課程最多 4 次的協同教學補助，96 學年度上學期共有 4 門課程申請，包括數位典藏規劃、數位藝術鑑賞、數位內容產業概論、資訊傳播學專題。針對此四門課程補助所產出的成果，簡述如下：

### 1. 數位典藏規劃：

課程的目的是希望能建立起學生對於數位典藏的概念，包含數位典藏的建置、組織、保存以及應用等，讓學生在修習此課程後，除了對於數位典藏的整體流程有一定的瞭解，也對於數位典藏所應用到的各項國際標準與規格有所認識，具備系統分析規劃的能力，加以此課程採用了協同教學的措施，由學程經費補助邀請產、學界的專業人士，依據課程的主題，讓學生對數位典藏可以有更深的認識。由附錄中的學生修課意見表可得知，學生對於此課程的內容是屬於滿意的，而協同教學部份，演講者所提供的 PPT 檔案目前已全數置於學程網站上，以供學生學習使用；此外演講時也都有以攝影機錄影，事後進行影片的轉檔與燒錄保存。

### 2. 數位藝術鑑賞：

課程的目的是在於培養數位藝術素養、美學設計思維、數位創意表現方法，從情境體驗與互動樂趣中了解數位藝術的價值。並從作品觀摩的經驗中，協助指引學生了解數位藝術基本概念、互動表現、設計方法、創新精神與創意激發，並進一步應用於多媒體與數位科技的創作。在上課的過程中，輔以大量的範例進行教學，讓學生從他人的作品中取得靈感，且為了增進學生在在創作上的能力，也邀請了業界的漫畫家來實地的指導學生繪製漫畫，以及如何將手繪的作品在輸入電腦後進行數位修改、上色等動作。學生對於此課程普遍覺得有趣而充實，可謂是理論與實務並重的課程。

### 3. 數位內容產業概論：

本課程主要乃介紹我國與世界各國數位內容產業發展政策、產業發展近況，透過實地的參訪，以瞭解數位內容產業發展未來願景。為了達到此

一目的，特別請學生針對數位內容產業裡的八大類別，實際去瞭解一至兩家公司，此外也安排了至檔案管理局參訪的行程，讓學生實際經驗數位化的過程與相關的細節，以及邀請產業界的專家，就其所屬的產業進行經驗分享，讓學生可以瞭解數位內容的市場與競爭優勢。參訪的行程以及協同教學的過程皆有攝影，並轉檔燒錄保存。

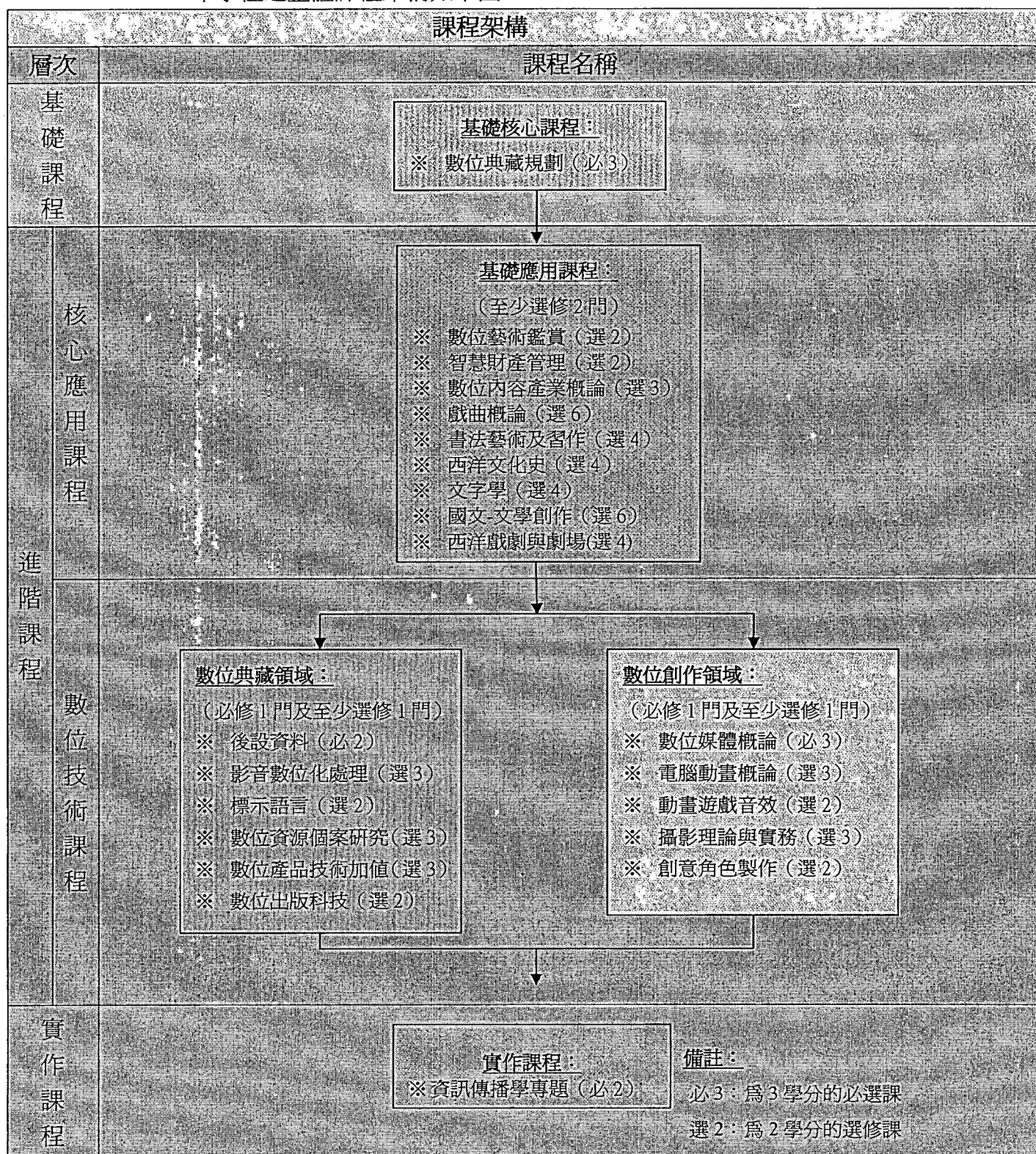
#### 4. 資訊傳播學專題：

本課程的目的主要是培養學生的實作經驗，藉由分組的規劃實行，以及與老師的討論，讓同學做出屬於自己的成果，課程中邀請業界進行專案製作的專家，與學生分享專案管理的技巧，以及實際製作的經驗分享。演講之過程皆有加以錄製並以光碟保存。

除了上述的四門課程之外，尚有中文系與英語系的課程，主要用以奠定學生之人文素養，以提供其後續修習學程課程時，能有相對應之人文知識，並且可以作為日後數位典藏或數位創作之靈感來源。

# 1. 開設課程

本學程之整體課程架構如下圖一：



圖一：課程架構圖

表二：學程課程一覽表

學期別 學年/上、下	課程名稱	學分數	授課教師	設備
96 上	數位典藏規劃	3	蔡順慈	投影機、 DVD 撥放器、PC、NB
96 上	數位藝術鑑賞	2	張裕幸	同上
96 下	智慧財產管理	2	張台先	同上
96 上	數位內容產業概論	3	莊道明	同上
96 上/下	戲曲概論（中文系）	6	陳美雪	同上
96 上/下	書法藝術及習作	4	薛平南	同上
96 上/下	西洋文化史	4	柯瑋妮	同上
96 上/下	文字學	4	許進雄	同上
96 上/下	國文—文學創作	6	張輝誠/張耀仁/林麗貞	同上
96 上/下	西洋戲劇與劇場	4	黃裕惠	同上
96 上	後設資料	2	余顯強	同上
96 下	影音數位化處理	3	劉敦瑞	同上
96 下	標示語言	2	余顯強	同上
96 下	數位資源個案研究	3	陳宏騏	同上
96 下	數位產品技術加值	3	林致傑	同上
96 下	數位出版科技	2	馬立懿	同上
96 下	數位媒體概論	3	張裕幸	同上
96 下	電腦動畫概論	3	呂洽毅	同上
96 上	動畫遊戲音效	2	孫沛立	同上
96 上	攝影理論與實務	3	劉敦瑞	同上
96 上	創意角色製作	2	黃建州	同上
96 下/上	資訊傳播學專題	2	林頌堅、蔡順慈	同上

## 2. 課程綱要內容

表三：基礎課程—數位典藏規劃

科目名稱 (中/英文)	數位典藏規劃 Digital Archives Planning	類別	<input checked="" type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	蔡順慈	開課學期/學分數	96 上/3 學分
修課限制			
<p>一、 簡介</p> <p>介紹國內外數位典藏發展現況、方法、技術、作業規範與流程等，並闡述最新國際標準組織（ISO）所訂數位典藏開放式參考流程 OAIS。首先培養同學具有數位典藏的宏觀與應用能力，並介紹數位典藏的系統規劃、增值應用、以及銜接數位內容暨文化創意產業之認知與發展機會。</p> <p>二、 科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探討數位典藏的基本態念。</li> <li>2. 讓同學認知數位時代數位典藏的挑戰與機會。</li> <li>3. 介紹台灣和全球數位典藏的發展與應用成效。</li> <li>4. 熟悉數位典藏相關方法、技術、作業規範與流程等。</li> <li>5. 了解數位典藏製作實務。</li> </ol> <p>三、 課程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 數位典藏導論</li> <li>2 數位典藏的挑戰與機會</li> <li>3 台灣和全球數位典藏的發展與應用成效</li> <li>4 數位典藏作業流程、方法、技術、品質管理、以及相關國際標準規範等</li> <li>5 國際標準組織（ISO）所訂數位典藏開放式參考流程 OAIS 介紹</li> <li>6 學生研討報告</li> <li>7 數位典藏企劃書規劃</li> <li>8 數位典藏內容腳本及故事設定</li> <li>9 人、物件的造型設計</li> <li>10 製作分鏡圖、場景設計、色彩設定</li> <li>11 數位典藏創意增值應用</li> <li>12 學生研討報告</li> <li>13 數位博物館、數位學習、數位內容產業等應用及發展探討</li> <li>14 數位智財權管理</li> <li>15 交易平台應用</li> <li>16 戶外教學（實務系統參訪）</li> </ol>			

17	人力、時間、預算、及品質管控
18	學生研討報告
四、	指定及參考書籍
1.	以國內外相關數位典藏專案計畫內容及網站資料等為參考
2.	Cameron, Fiona et al., <i>Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse</i> , MIT Press , ISBN: 0-262-03353-4, 2007.
3.	Siemens, Raymond George et al., <i>A Companion to Digital Literary Studies</i> , Blackwell Publishing Limited, ISBN: 1-4051-4864-0, 2007.
4.	Lan H. Witten, David Bainbridge, "How to Build a Digital Library," Amsterdam:Morgan Kaufmann Publishers, 2003.
5.	Barnes, Susan J., ed. <i>Becoming a Digital Library</i> , New York: Marcel Dekker, 2004.
6.	Hughes, Lorna M., <i>Digitizing Collections: Strategic Issues for the Information Manager</i> , 2004. (Z681.3.D53.11842004).
7.	項潔、陳雪華主編，數位博物館大觀園，遠流出版社，2003年
8.	陳德懷、黃亮華編著，邁向數位學習社會，遠流出版社，2003年
9.	資訊工業策進會講師群，數位學習最佳指引，資訊工業策進會教育訓練處，2003年
五、	評量指標
	問題詢答與上課出勤及表現 (30%)
	口頭簡報 (30%)
	書面報告 (40%)
六、	考試/報告/實作規定
	問題詢答與上課出勤及表現
	口頭簡報
	書面報告

表四：核心應用課程—數位藝術鑑賞

科目名稱 (中/英文)	數位藝術鑑賞 Digital Arts Appreciation	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	張裕幸	開課學期/學分數	96 上/2 學分
修課限制			
一、	簡介		
	本課程介紹數位藝術作品的基本概念，如構圖、色彩及創意，透過作品範例創作的技巧應用，建立學生鑑賞藝術的涵養，包含：視覺傳播時代之海報設計、漫畫風格，漫畫與電影之對話、視覺藝術之啟發以及數位化虛擬實境之藝術創作賞析等。		
二、	科目目標		

1. 瞭解數位科技如何展現藝術的另類樣貌；如何突顯真實與虛擬藝術的美學。
2. 培育藝術鑑賞的基本素養，審視數位藝術的多元創意與思維、風格與美感。
3. 增進數位藝術鑑賞知能，創造真實傳遞擁有豐富文化感情的資訊傳播內涵。

### 三、 課程規劃

- 1 課程大綱介紹
- 2 數位媒體與數位藝術概況
- 3 CG 影像與電腦動畫介紹、範例欣賞與討論(一)
- 4 數位藝術設計
- 5 互動設計概念
- 6 科技藝術的審美觀點
- 7 虛擬藝術館
- 8 數位藝術的價值
- 9 期中測驗或報告
- 10 數位創意思考與設計
- 11 數位創意思考與設計：蒙娜麗莎別看我
- 12 實作：手繪漫畫入門 (協同教學)
- 13 實作：線上漫畫製作 (協同教學)
- 14 實作：互動漫畫製作 (協同教學)
- 15 實作：互動漫畫製作 (協同教學)
- 16 元旦
- 17 數位作品集表現方式 Designing a Digital Portfolio
- 18 期末考週

### 四、 指定及參考書籍

講師自編講義與指定參考期刊文章

### 五、 評量指標

出席狀況

課堂表現與期中

期末報告

### 六、 考試/報告/實作規定

期中報告

期末報告



表五：核心應用課程—戲曲概論

科目名稱 (中/英文)	戲曲概論 Introduction to Chinese Drama	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	曾永義	開課學期/學分數	96 上/3 學分
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>本課程著重在中國傳統戲曲與臺灣歌仔戲、布袋戲、南管、北管和車鼓陣之介紹與認識，期許學生們在學習過程中，能對中國、臺灣傳統戲曲藝術有更深入的瞭解，且能進而發揚和保存傳統技藝之美。基於理論與實務不能偏廢，課堂中將播放戲曲影片，讓學生在閱讀古典戲曲理論之餘，又能從影片中，觀摩學習戲曲實際演出實況，體會領略戲曲實為綜合文學之藝術。</p> <p>二、科目目標</p> <p>本課程著重在中國傳統戲曲與臺灣歌仔戲、布袋戲、南管、北管和車鼓陣之介紹與認識，期許學生們在學習過程中，能對中國、臺灣傳統戲曲藝術有更深入的瞭解，且能進而發揚和保存傳統技藝之美。</p> <p>基於理論與實務不能偏廢，課堂中將播放戲曲影片，讓學生在閱讀古典戲曲理論之餘，又能從影片中，觀摩學習戲曲實際演出實況，體會領略戲曲實為綜合文學之藝術。</p> <p>三、課程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 戲曲的定義： <ul style="list-style-type: none"> <li>中國古典戲劇是在搬演故事，以詩歌為本質，密切結合音樂和舞蹈，加上雜技，而以講唱文學的敘述方式，通過俳優妝扮，運用代言體，在狹隘的劇場上所表現出來的綜合文學和藝術。</li> </ul> </li> <li>2 戲劇專有名詞、劇種之介紹： <ul style="list-style-type: none"> <li>小戲、大戲、腔調、聲腔、曲調、宋金院本、元雜劇、明清傳奇、崑劇和京劇。</li> </ul> </li> <li>3 中國地方戲曲形成與發展的徑路——小戲 <ul style="list-style-type: none"> <li>(1)以歌舞為基礎而形成</li> <li>(2)以曲藝為基礎而形成</li> <li>(3)以雜技為基礎而形成</li> <li>(4)以宗教儀式為基礎而形成</li> </ul> </li> <li>4 中國地方戲曲形成與發展的徑路——大戲 <ul style="list-style-type: none"> <li>(1)由小戲發展而形成</li> <li>(2)由大型說唱一變而形成</li> <li>(3)以偶戲為基礎而形成</li> </ul> </li> <li>5 大戲發展的徑路： <ul style="list-style-type: none"> <li>(1)汲取其他腔調而壯大者</li> <li>(2)與其他劇種同臺並演而壯大者</li> <li>(3)以傳統古劇為基礎而蛻變更新者</li> </ul> </li> </ol>			

- (4)隨劇種聲腔的流布而產生新劇種者
- 6 參軍戲及其演化之探討：  
 (1)參軍戲之源起  
 (2)唐五代參軍戲考述  
 (3)參軍戲的發展  
 (4)參軍戲的變化——南戲北劇中的院本成分
- 7 元雜劇體製規律的淵源與形成(一)：  
 (1)每本四段  
 (2)四套北曲—宮調、曲牌、套曲結構  
 (3)宋樂曲對元劇套數的影響—嘌唱、唱賺、諸宮調
- 8 元雜劇體製規律的淵源與形成(二)：  
 (1)總題、題目、正名  
 (2)一人獨唱、賓白、科範  
 (3)腳色——生、旦、淨、末、丑  
 (4)楔子、插曲、散場
- 9 期中考試
- 10 從宋元南戲到明清傳奇：  
 (1)宋元南戲的梗概  
 (2)明清傳奇的流變  
 (3)從亂彈到皮黃
- 11 中國古典戲劇的體製與規律：  
 (1)語言旋律  
 (2)音樂旋律  
 (3)南北曲格式的變化  
 (4)說排場
- 12 中國古典戲劇的舞臺藝術：  
 (1)舞臺藝術的要素  
 (2)舞臺藝術的展現  
 中國古典戲劇的評論與欣賞：  
 (1)謹嚴而不拘泥的態度  
 (2)具體而完備的方法
- 13 臺灣的歌樂和戲曲：  
 (1)臺灣之移民及其歌樂戲曲的繁盛  
 (2)臺灣所見之歌樂和戲劇
- 14 歌仔戲的形成與發展：  
 (1)閩南錦歌與臺灣歌仔  
 (2)閩南車鼓戲與台灣車鼓戲  
 (3)從「老歌仔戲」到「戲館歌仔戲」  
 (4)歌仔戲的外流與日本對歌仔戲的壓制  
 (5)光復後歌仔戲的黃金時代
- 15 歌仔戲的轉型與現況：  
 (1)大型歌仔戲  
 (2)廣播歌仔戲

<p>(3)電影歌仔戲  (4)電視歌仔戲  (5)宜蘭老歌仔戲  (6)野臺歌仔戲  (7)電視歌仔戲  (8)精緻歌仔戲</p> <p>16 臺灣布袋戲概況：  (1)名稱與源起  (2)發展與變遷</p> <p>17 民俗藝術的保存與推展  保存傳統美質，涵蘊當代精神  傳統創新，生生不息  兩岸傳統戲曲交流之現況與展望</p> <p>18 期末考試</p> <p>四、指定及參考書籍</p> <p>1. 曾永義《中國古典戲劇的認識與欣賞》正中書局  2. 曾永義《中國古典戲劇選注》國家出版社  3. 曾永義《戲曲與歌劇》國家出版社  4. 曾永義《參軍戲與元雜劇》聯經出版社  5. 曾永義《台灣歌仔戲的發展與變遷》聯經出版社  6. 曾永義《戲曲源流新論》立緒出版公司  7. 曾永義《從腔調說到崑劇》國家出版社</p> <p>五、評量指標</p> <p>出席狀況 30%  期中考試 30%  期末考試 40%</p> <p>六、考試/報告/實作規定</p> <p>期中專案  期末專案  平時成績</p>
---

表六：核心應用課程—數位內容產業概論

科目名稱 (中/英文)	數位內容產業概論 Introduction to Digital Contents	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	莊道明	開課學期/學分數	96 上/3 學分
修課限制			
一、簡介			

隨著資訊與傳播科技的興起，數位內容已成為下一波資訊產業重要趨勢。近年我國政府大力推動兩兆雙星計畫中，數位內容產業則是未來兩大明星產業之一。數位內容產業類別涵蓋電腦動畫、數位遊戲、數位學習、行動應用及服務、資料傳輸與視訊會議、互動電視、電子資料庫、數位出版、數位廣播、數位音樂、多媒體軟體和服務等。

## 二、科目目標

本課程主要乃介紹我國與世界各國數位內容產業發展政策、產業發展近況，透過實地的參訪，以瞭解數位內容產業發展未來願景。

## 三、課程規劃

- 1 課程簡介
- 2 資訊產業介紹
- 3 數位內容產業政策
- 4 數位內容產業特性
- 5 數位媒體產業
- 6 數位典藏國家型計畫（一）內容開發
- 7 數位典藏國家型計畫（二）技術開發
- 8 數位典藏國家型計畫（三）應用推廣
- 9 數位典藏國家型計畫（四）聯合目錄
- 10 數位學習國家型計畫（一）
- 11 數位學習國家型計畫（二）
- 12 電腦動畫產業
- 13 數位遊戲產業
- 14 數位出版產業
- 15 數位資訊增值服務
- 16 產業實地參訪
- 17 產業實地參訪
- 18 期末考試

## 四、指定及參考書籍

1. 經濟部工業局（民 94）。數位內容產業白皮書。台北市：經濟部。
2. 講義與補充教材。

## 五、考試/報告/實作規定

1. 出席率 15%
2. 平常作業 30%
3. 期末報告 30%
4. 期末考試 30%

表七：核心應用課程—書法藝術及習作

科目名稱 (中/英文)	書法藝術及習作 Art and Writing Practices of Chinese Calligraphy	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	薛平南	開課學期/學分數	96 上/下(共 4 學分)
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>藉由書法理論講述、技法示範，以及針對同學寫作進行指導，以使修課學生能夠認識書法藝術，並培養楷書、行書與隸書之書寫能力及書法藝術的鑑賞能力。</p> <p>二、科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使同學能瞭解書法之書理</li> <li>2. 透過示範以使同學瞭解書寫之技法與重點</li> <li>3. 以實務方式讓同學練習，以培養書寫之能力</li> <li>4. 使同學瞭解書法藝術鑑賞之重點</li> </ol> <p>三、課程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 書法藝術概述</li> <li>2 文房四寶</li> <li>3 楷書結構法</li> <li>4 執筆法與運筆法</li> <li>5 楷書基本點畫</li> <li>6 歐法楷書習作</li> <li>7 歐法楷書習作</li> <li>8 歐法楷書習作</li> <li>9 期中考</li> <li>10 書法史簡介</li> <li>11 隸書章法與筆法</li> <li>12 隸書習作</li> <li>13 隸書習作</li> <li>14 名家真跡欣賞</li> <li>15 隸書習作</li> <li>16 隸書習作</li> <li>17 隸書習作</li> <li>18 期末考</li> </ol> <p>四、指定及參考書籍</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 蔡明讚。中國書法史新論。蕙風堂</li> <li>2. 李郁周。九成宮醴泉銘。蕙風堂</li> </ol> <p>五、考試/報告/實作規定</p>			

平常作業
期中考試
期末考試

表八：核心應用課程—西洋文化史

科目名稱 (中/英文)	西洋文化史 History of Western Civilization	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	柯瑋妮	開課學期/學分數	96 上/下 (共 4 學分)
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>以西洋文化的起源與歷史演進為主軸，將不同時代之西方文化及其發展背景傳達給學生，例如希臘文化與羅馬文化等，使學生在修課過程中可以瞭解西方文之內涵。</p> <p>二、科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使同學瞭解西洋文化的起源與發展</li> <li>2. 希臘文化的發展史</li> <li>3. 羅馬文化的發展史</li> <li>4. 西洋文化的移轉</li> </ol> <p>三、課程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Chapter 1: The Origins of Western Civilizations</li> <li>2 Chapter 1 and 2: Gods and Empires in the Ancient Near East</li> <li>3 Chapter 2: Gods and Empires in the Ancient Near East</li> <li>4 10/10 Holiday</li> <li>5 Chapter 2: Gods and Empires in the Ancient Near East</li> <li>6 Chapter 2: Gods and Empires in the Ancient Near East</li> <li>7 Chapter 3: The Greek Experiment</li> <li>8 Chapter 4: The Expansion of Greece</li> <li>9 Midterm Examination</li> <li>10 Chapter 4: The Expansion of Greece</li> <li>11 Chapter 5: Roman Civilization</li> <li>12 Chapter 5: Roman Civilization, Oral Reports</li> <li>13 Chapter 6: Christianity and the Transformation of the Roman World</li> <li>14 Chapter 6: Christianity and the Transformation of the Roman World</li> <li>15 Written report</li> <li>16 Written report</li> <li>17 Report due, continue Chapter 6: Christianity and the Transformation of the Roman World</li> <li>18 Final Examination</li> </ol>			

#### 四、指定及參考書籍

Judith G. Coffin and Robert C. Stacey(2005). Western Civilizations: Brief Edition. W. W. Norton & Company : New York.

#### 五、考試/報告/實作規定

1. Class attendance and participation 10%
2. Written report 30%
3. Midterm Examination 30%
4. Final Examination 30%

表九：核心應用課程—文字學

科目名稱 (中/英文)	文字學	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	許進雄	開課學期/學分數	96 上/下 (共 4 學分)
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>講授文字學之基礎概念及相關研究的方法，使學生具備文字學之基礎後，得以進行較進一步的研究。</p> <p>二、科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 使同學能瞭解文字學之學理</li><li>2. 使同學瞭解文字學之基礎研究方式</li></ol> <p>三、課程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 緒論：文字學的內涵</li><li>2 本論：文字體系始於何時</li><li>3 本論：文字體系始於何時</li><li>4 本論：中國文字書寫的習慣有何特點</li><li>5 本論：中國文字書寫的習慣有何特點</li><li>6 本論：文學形式的特點</li><li>7 本論：文學形式的特點</li><li>8 本論：古代主要書體</li><li>9 本論：古代主要書體</li><li>10 期中考</li><li>11 本論：文字的結構與分類〈說文解字〉</li><li>12 本論：文字的結構與分類〈六書〉</li><li>13 本論：文字的結構與分類〈六書〉</li><li>14 本論：文字的結構與分類〈象形〉</li><li>15 本論：文字的結構與分類〈象意〉</li></ol>			

- 16 本論：文字的結構與分類〈形聲〉
- 17 本論：文字的結構與分類〈分類難一致〉
- 18 期末考

四、指定及參考書籍

- 1. 許進雄著(民 91)。簡明中國文字學。學海：臺北市。
- 2. 段玉裁注(民 87)。說文解字注。洪業文化事業有限公司：臺北市。
- 3. 裘錫圭(民 83)。文字學概要。萬卷樓圖書有限公司：臺北市。

五、考試/報告/實作規定

- 1. 期中考 45%
- 2. 期末考 45%
- 3. 教師評鑑 10%

表十：核心應用課程—國文—文學創作

科目名稱 (中/英文)	國文—文學創作 Chinese—Literary Creation	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	張輝誠	開課學期/學分數	96 上/下 (共 6 學分)
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>透過研究與學習各類文體(小說、散文、現代詩)的寫作技巧，並由同學成立個人的文學創作部落格，以培養同學實際創作的的能力。</p> <p>二、科目目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 研究並學習各類文體(小說、散文、現代詩)的寫作技巧。</li> <li>2. 創立個人文學創作部落格。</li> <li>3. 實際創作各類文體成果(小說、散文、現代詩)並張貼於個人部落格。</li> <li>4. 學習評論各類文體。(造訪同學部落格，並評論其作品)。</li> <li>5. 引領同學接觸書店。(帶領學生參觀公館二手書店、舊書店、另類書店等)</li> <li>6. 參加文學比賽。</li> </ul> <p>三、課程規劃</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 課程介紹、作業說明、寫作概說。</li> <li>2 寫作概說。文學獎概說。作家網站概說。</li> <li>3 馬奎斯短篇小說討論(〈我只是來借個電話〉)，並介紹《百年孤寂》。</li> <li>4 討論契訶夫短篇小說集(〈辦事員之死〉及其他)</li> <li>5 討論芥川龍之介短篇小說〈竹藪中〉</li> <li>6 討論村上春樹短篇小說〈東尼瀧谷〉(2006 年日本導演市川準拍成電影)及其他</li> <li>7 討論徐四金小說集《香水》</li> </ul>			



- 8 討論安妮·普魯作短篇小說〈斷臂山〉、討論海明威《老人與海》
- 9 期中考
- 10 討論張愛玲短篇小說《傾城之戀》、〈我的天才夢〉
- 11 搭捷運到公館參觀二手書店、舊書店、另類書店等
- 12 討論白先勇短篇小說集《台北人》
- 13 討論黃春明短篇小說集《放生》、〈看海的日子〉
- 14 討論王禎和短篇小說集《嫁妝一牛車》
- 15 討論張大春短篇小說集《四喜憂國》
- 16 討論現代詩(以愛情詩為主體)
- 17 討論類型散文(以飲食散文為主)
- 18 期末考

#### 四、指定及參考書籍

- 1.張大春《小說稗類》(網路與書)
- 2.伊塔羅·卡爾維諾《給下一輪太平盛世的備忘錄》(時報)
- 3.楊牧《一首詩的完成》(洪範)
- 4.周芬伶、鍾怡雯《散文讀本》(二魚文化)
- 5.大衛·洛吉《小說的五十堂課》(木馬文化)
- 6.如進度所載書目。

#### 五、考試/報告/實作規定

1. 自製個人創作部落格。
2. 張貼於部落格上的作品。
3. 同學彼此評論作品的言論與文字。

表十一：核心應用課程—西洋戲劇與劇場

科目名稱 (中/英文)	西洋戲劇與劇場 Western Drama & Theatre	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	黃裕惠	開課學期/學分數	96 上/下 (共 4 學分)
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>西洋戲劇有其長遠的文化背景及發展歷史，藉由此門課程之修習，可以瞭解西洋戲劇與劇場的傳承典故，並可瞭解西方劇場之文化，與對於西洋劇場之欣賞與評鑑。</p> <p>二、科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解西洋劇場與西洋劇場的傳統</li> <li>2. 藉由西洋劇場分析以瞭解西洋戲劇與劇場之文化</li> <li>3. 瞭解西洋戲劇的評鑑方式</li> </ol> <p>三、課程規劃</p>			

- 1 ORIENTATION: What is Drama? Anonymous: Whom Do You Seek?
- 2 Holiday
- 3 How to Read a Play: Susan Glaspell's Trifles p. 18 (Listen to the play:  
<http://wiredforbooks.org/trifles/>)
- 4 Classical Greek Theater: Sophocles' Oedipus Rex p. 54
- 5 Sophocles's Oedipus Rex (continued)
- 6 Euripides's Medea p. 109 (short home assignment #1)
- 7 Aristophanes's Lysistrata p. 136
- 8 Aristophanes's Lysistrata (continued)
- 9 Medieval Theater: Anonymous: Everyman p. 182
- 10 English Renaissance Theater: Christopher Marlowe's Doctor Faustus p. 221
- 11 William Shakespeare's A Midsummer Night's Dream p. 265 (short home  
assignment #2 due: character & setting)
- 12 William Shakespeare's A Midsummer Night's Dream (continued)
- 13 17th-century Drama: Pierre Corneille's The Cid: A Tragedy p. 427
- 14 Commedia Dell'arte p. 459 Anonymous: "The Insane Asylum" & Carlo  
Goldoni's Servant of Two Masters (film--stage adaptation performed in  
Taiwan) (short home assignment #3 due: tone & style)
- 15 Molière's Tartuffe p. 467
- 16 Holiday
- 17 Molière's Tartuffe (continued) (Audio/Visual interpretation play due)
- 18 Final Exam

#### 四、指定及參考書籍

1. Barnet, Sylvan, William Burto, Lesley Ferris & Gerald Rabkin, eds. Types of  
Drama: Plays and Contexts. 8th ed. New York: Longman, 2001. (Agent in  
Taiwan: Bookman Company)
2. 電子書：<http://www.gutenberg.org>  
<http://www.sparknotes.com>  
<http://www.ntch.edu.tw/>

#### 五、考試/報告/實作規定

1. 團體報告 20%
2. 課堂作業 15%
3. 團體報告(選讀) 15%
4. 課堂互動 10%
5. 期末考 40%

表十二：數位技術課程—後設資料

科目名稱 (中/英文)	後設資料 Metadata	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	余顯強	開課學期/學分數	96 上(共 2 學分)
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>資料處理的依據必須有一套嚴謹規範的著錄規則，尤其是提供資訊系統處理資料格式的規範。後設資料即是此一資料處理的規範，用來描述存在於電子環境中資源的屬性、資料之間關連的特性、提供資料的指引、發掘、管理、何有效的使用。</p> <p>二、科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依據 XML 延伸定義(DTD 及 XML Schema)學習設計與規劃 metadata 的實務，並了解資訊系統的處理模式</li> </ol> <p>三、課程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課程目標與定位說明：Metadata 名詞的原由、意義及使用的情境與現況</li> <li>2 資料與資料結構的關係(分組，繳交分組名單)</li> <li>3 資源描述分析、資料庫綱要建立概說；metadata 設計所需涵蓋範圍</li> <li>4 各類型圖示法練習(E-R 圖、UML)；Metadata 與物件導向的關聯</li> <li>5 小組研討(每組 10 分鐘-互評)：Metadata 的意義</li> <li>6 國內外各類型 metadata 分析與解說</li> <li>7 Meta-language 與 meta-metadata 等擴充領域介紹</li> <li>8 初期 metadata 設計報告(I：一、二組)</li> <li>9 初期 metadata 設計報告(II：三、四組)</li> <li>10 如何應用 XML 型別描述各組所設計的 metadata</li> <li>11 Metadata 思維—長久保存與跨平台利用的設計概念</li> <li>12 資訊系統展示(動態匯入 metadata)：各組展示 metadata 設計</li> <li>13 第一組報告</li> <li>14 第二組報告</li> <li>15 第三組報告</li> <li>16 第四組報告</li> <li>17 總結與分析</li> <li>18 後設資料後續發展與物件導向思維</li> </ol> <p>四、指定及參考書籍</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metadata solutions : using metamodels, repositories, XML, and enterprise portals to generate information on demand / Adrienne Tannenbaum</li> <li>2. Metadata in practice / Diane I. Hillmann</li> </ol> <p>五、考試/報告/實作規定</p>			

1. 紙本報告(含領域規劃、結構分析、資料處理)40%
2. 兩階段實作(40%)
3. 出勤、上課秩序與詢答(20%)

表十三：數位技術課程—動畫遊戲音效

科目名稱 (中/英文)	動畫遊戲音效 Sound Effect Design	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	孫沛立	開課學期/學分數	96 上(共 2 學分)
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>課程內容在使同學充分了解數位錄音技術，利用硬體與軟體混音器，熟練多軌與立體錄音的音效剪輯作業。並利用主流數位 midi 音樂編輯軟體，結合高品質軟體音源，創作屬於自己的音樂。本課程將引導同學發揮想像力，為動畫遊戲設計出炫麗多彩的音效。</p> <p>二、科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使同學充份瞭解數位錄音技術與音效剪輯作業</li> <li>2. 使同學具備數位音樂創作能力</li> <li>3. 動畫遊戲與數位音效之結合</li> </ol> <p>三、課程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課程簡介</li> <li>2 Audio 概論 I</li> <li>3 Audio 概論 II</li> <li>4 Cubase Audio 編輯功能介紹</li> <li>5 Cubase Audio 混音功能介紹</li> <li>6 Cubase Audio 效果器介紹</li> <li>7 MIDI 概論</li> <li>8 Cubase MIDI 編輯功能介紹 I</li> <li>9 Cubase MIDI 編輯功能介紹 II</li> <li>10 Cubase MIDI 的效果器與混音</li> <li>11 軟體音源與音色取樣</li> <li>12 Cubase midi+Audio 混音與輸出</li> <li>13 硬體混音器的架構</li> <li>14 硬體混音器的應用 I</li> <li>15 硬體混音器的應用 II</li> <li>16 音樂與音效相關軟硬體簡介</li> </ol>			

17 上機考試
18 期末考筆試
四、指定及參考書籍
1. 講義
2. 江亦帆(2006)數位音樂科技整合應用,恆藝,ISBN-986820640-5
3. F. Rumsey and T. McCormick (2002). Sound and Recording, 4th Ed., Focal Press.
五、考試/報告/實作規定
1. 平時成績 25%
2. 作業(個人 20%, 分組 15%)
3. 考試(上機 20%, 筆試 20%)

表十四：數位技術課程—攝影理論與實務

科目名稱 (中/英文)	攝影理論與實務 Theory and Practice in Photography	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	劉敦瑞	開課學期/學分數	96 上(共 3 學分)
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>課程內容在使同學認識數位相機之構造，並能運用數位相機的特性，結合攝影理論，以拍攝出適當的作品。</p> <p>二、科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習傳統與數位相機攝影及攝影理論</li> <li>2. 培養同學在多媒體創作上所需運用到之攝影知識與技能</li> </ol> <p>三、課程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課程介紹, 認識各式攝影器材</li> <li>2 相機的結構與發明原理</li> <li>3 鏡頭特性(廣角、標準、望遠、變焦鏡頭)與軟片介紹</li> <li>4 光圈、快門與景深的變化</li> <li>5 採光、測光與曝光要領</li> <li>6 攝影棚燈光作業</li> <li>7 色彩</li> <li>8 外拍操作</li> <li>9 期中考</li> <li>10 期中作業討論</li> <li>11 閃光燈與濾鏡的使用</li> <li>12 取景、構圖之觀念與運用</li> </ol>			

- 13 影形式表現的語言，美感表達方式
- 14 數位相機(Digital Camera)種類介紹 數位相機操作原理
- 15 外拍操作
- 16 設定影像畫值，白平衡之概念
- 17 如何獲得最佳的數位影像，檔案類型之選擇
- 18 期末作業討論

#### 四、指定及參考書籍

1. 翟德爾 著 廖祥雄 譯 <映像藝術> 志文出版社 2001.4
2. 劉永泰 著 <基礎攝影學> 正文書局 2001.9
3. 邱吉雄 邱熙中 著 <數位相機攝影> 正文書局 2003.
4. <數碼相機攝影技巧> 香港指南針集團有限公司 2003.3
5. Dennis Schaefer and Larry Salvato 著 <光影大師> 遠流出版社 2001.11
6. Vilem Flusser 著 郭珍弟 譯 <攝影的哲學思考> 遠流出版社 2003.4
7. 芭芭拉.阿普頓著 邱奕堅 譯 <新現代攝影> 影像視覺藝術 2001.10

#### 五、考試/報告/實作規定

1. 出席率 10%
2. 平時作業 20%
3. 期中作業 20%
4. 期末作業 30%
5. 期中考 20%

表十五：數位技術課程—創意角色製作

科目名稱 (中/英文)	創意角色製作 Character Design	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	黃建州	開課學期/學分數	96 上(共 2 學分)
修課限制			
<p>一、簡介 讓同學瞭解玩具模型的生產流程，並透過實際操作，以製作出具備個人創意的角色模型。</p> <p>二、科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 立體模型造型設計</li> <li>2. 公仔設計製作</li> </ol> <p>三、課程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 玩具模型生產流程概述</li> <li>2 基礎模型製作[RP 及手製]</li> <li>3 基礎模型製作[RP 及手製]</li> </ol>			

4	基礎模型製作[RP 及手製]第一次檢討
5	基礎模型製作[RP 及手製]
6	基礎模型製作[RP 及手製]
7	基礎模型製作[RP 及手製]第二次檢討
8	基礎模型製作[RP 及手製]
9	暫代模具製程及複製原理概述
10	暫代模具製作
11	暫代模具製作
12	暫代模具製作
13	成品複製實作
14	成品複製實作
15	表面處理及塗裝
16	表面處理及塗裝
17	表面處理及塗裝
18	作品評鑑
<b>四、考試/報告/實作規定</b>	
1.	出席率 10%
2.	平時作業 20%
3.	期中作業 20%
4.	期末作業 30%
5.	期中考 20%

表十六：實作課程—資訊傳播學專題

科目名稱 (中/英文)	資訊傳播學專題 Practicum on Information & Communications	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	林頌堅/蔡順慈	開課學期/學分數	96 上(共 2 學分)
修課限制			
<p>一、簡介 培養同學實作研究與規劃系統架構，並具備系統開發能力。</p> <p>二、科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 整合大學所學本系各課程</li> <li>2. 培植未來就業與深造的能力</li> <li>3. 培養獨立思考、解決問題、團隊溝通與領導協調等能力</li> </ol> <p>三、課程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 課程介紹、上課分組確定</li> </ol>			

- 2 指導教師及專題主題最終確認
- 3 專案主題研究(I)
- 4 專案主題研究(II)
- 5 專題規劃(I)
- 6 專題規劃(II)
- 7 專題規劃(III)
- 8 專題規劃(IV)
- 9 專題規劃報告(I)
- 10 專題規劃報告(II)
- 11 自行研究(I)
- 12 自行研究(II)
- 13 專題進度報告(I)
- 14 專題進度報告(II)
- 15 自行研究(III)
- 16 自行研究(IV)
- 17 核心成果展示(I)
- 18 核心成果展示(II)

#### 四、指定及參考書籍

由指導教師指定或由同學依本身需求自行蒐集之參考文獻

#### 五、考試/報告/實作規定

1. 指導教師評分 70%(按時接受指導 20%, 研究態度 20%, 研究內容 30%)
2. 帶領課程教師 30%(進度報告表現 20%, 按時繳交報告 10%)

### 3. 修課人數

96 上學期開設課程修課人次如下表十七：

表十七：課程修課人數一覽表

項次	課程名稱	修課人數	備註
1	數位典藏規劃	45	
2	數位藝術鑑賞	44	
3	數位內容產業概論	59	
4	戲曲概論	20	
5	書法藝術及習作	35	
6	西洋文化史	63	
7	文字學	53	



8	國文—文學創作	103	
9	西洋戲劇與劇場	44	
10	後設資料	51	
11	動畫遊戲音效	60	
12	攝影理論與實務	29	
13	創意角色製作	134	
14	資訊傳播學專題	53	
	小計	793	

#### 4. 人員與相關活動

學程之人員組成，主要為計畫主持人、專任助理一名、兼任助理一名，以及工讀人員數名，工作內容與相關職掌如下：

- (1)計畫主持人：對內主要負責學程計畫之執行監督、計畫報告之撰寫，對外負責與相關系所之聯繫與說明。
- (2)專任助理：主要負責學程之推廣、經費之執行運用與核銷、學程之各項問題解答、學程網站資料維護、課程資料蒐集整理、協同教學攝影記錄與後製、學程成果整理、教師教學之支援；對外則為聯絡之窗口。
- (3)兼任助理：主要協助學程之推廣宣工作，以及部份協同教學活動之記錄與資料整理、會議記錄。
- (4)工讀人員：主要協助學程資料之整理，以及相關資料之建檔；其中一名工讀人員協助學程海報設計，以及學程網站之製作與規劃。

#### 5. 設備使用

購置燒錄器及空白光碟片，主要用以轉製儲存錄影資料，以及學生之作品資料。

#### 6. 總體成效

「人文及數位傳播之數位典藏暨創作學程」為 96 學年度初次申請之學程計畫，至今執行長度為半個學期，在 96 學年度上學期共計開課數為 14 門課程，包含中文系 4 門課程；英語系 2 門課程；數位多媒體設計學系 2 門課；資訊傳播學系 6 門課。中文系與英語系課程之納入，主要是希望可以吸引文學院學生加入學程之修習，且學程在設計上採行課程可抵免的方式，以降低學生因修習學程所需額外增加之 20 學分的負擔，目前實際登記修習學程的學生人數共計 15 位，又其中文學院學生為 6 位，新聞傳播學院學生為 9 位。

就整個學程的推廣過程來看，主要所使用的推動管道如下：

- (1)針對中文系與英語系之學生，利用其系上之必修課程的部份時間，舉行學程說明會，以宣達學程之目的與宗旨，並鼓勵學生修習學程內之課程。
  - (2)與相關系所之系主任開會討論，傳達學程設立之理念，請相關系所能多加鼓勵學生登記修習學程；並交換對於學程之建議。
  - (3)透過系所辦公室，以電子郵件方式傳遞給各級學生，持續宣傳學程。
  - (4)委請人員設計學程海報，並印製宣傳文宣在校內張貼發放，以傳遞學程之內容與相關資訊。
  - (5)學程網站之建置，相關事項公告、修課規定、課程資料下載等。
- 此外在學程推動期間，也曾詢問過部份學生的意見，學生的意見大致包含下列幾項：

- (1)本身系所之必選修課程繁重，學程 20 學分之課程過多，且學程之課程無法在短期內修習完成，可能在畢業前無法修習完成。
- (2)學生無法由課程簡介中得知課程的難易程度，對於文學院的學生而言，會擔心因基礎知識不足導致無法順利學習，進而降低修課意願。
- (3)學程之課程與學生所屬學系之課程，在時間上互有衝突，導致可以修習學程的時間必須延後，相對的修習完學程的時間點也會往後延。

依據期中報告委員所給予之建議，主要在於部份課程與數位典藏及數位創作之關聯性較低，此一問題之成因，在於當初設計學程時，考慮學生多修 20 學分之壓力，加以希望文學院學生能參與修習學程，因此納入了部份文學系的課程，並規劃學分之抵免，然而由於文學院之課程內容與數位典藏或數位創作之落差較大，教師之專業領域主要為中文、英文領域，造成這些課程與學程之關聯性較低，對於此一問題，已於收到期中審核意見後，便與相關系所主任開會協調，並詢問授課老師之意願，於課堂上安排數位典藏專題演講的方式來提升課程之關聯性。

### 三、學程成果介紹：

「人文及數位傳播之數位典藏暨創作學程」目前執行半個學期，整體成果大致如下：

#### 1. 課堂協同教學

依計畫核訂之經費，共補助十門課程，每門課程最高四次的協同教學，在 96 學年度上學期共有四門課程申請，分別為數位典藏規劃、數位藝術鑑賞、數位內容產業概論、資訊傳播學專題，此部份的主要產出為演講之錄影資料與照片資料，茲將協同教學主題與演講者列舉如下：

表十八：協同教學/主題演講一覽表

課程名稱	授課教師	演講者	主題	備註
數位典藏規劃	蔡順慈	林國平	綜觀人文與科技融匯的故宮數位計畫	國立故宮博物院研究員兼資訊中心主任
數位典藏規劃	蔡順慈	陳亞寧	Metadata 研究與應用的發展現況：從實體圖書館到數位圖書館	中央研究院計算機中心組長
數位典藏規劃	蔡順慈	黃國倫	數位典藏系統應用	中央研究院
數位典藏規劃	蔡順慈	黃振銘	文化創意與數位內容加值應用模式與發展機會	台灣創意設計中心副執行長
數位藝術鑑賞	張裕幸	吳佳穎	數位漫畫繪製流程及數位漫畫上色處理	雅虎奇摩卡通漫畫版版主
數位內容產業概論	莊道明	常守瑜	如何將本土遊戲產業推向國際市場	昱泉國際—國際事業部副總經理
數位內容產業概論	莊道明	葉永誠	數位產業發展趨勢	新五台創媒股份有限公司執行長
數位內容產業概論	莊道明	呂寧真	LiveABC 互動式數位教學媒體發展	LiveABC 海外事業部主任
數位內容產業概論	莊道明		檔案管理局參訪—檔案管理局檔案數位化典藏流程	
資訊傳播學專題	蔡順慈 林頌堅	康海智	數位學習專案開發	康佳多媒體股份有限公司總經理
資訊傳播學專題	蔡順慈 林頌堅	康海智	數位學習專案開發(二)	康佳多媒體股份有限公司總經理
資訊傳播學專題	蔡順慈 林頌堅	康海智	指導同學專題製作與經驗分享	康佳多媒體股份有限公司總經理

## 2. 學生作業與作品

修課之同學，所產出的部份主要為期末的作業或是作品，以下就不同課程列舉部份同學作品與概念：

### (1)數位典藏規劃

表十九：數位典藏規劃課程學生作業

作業名稱	撰寫人員	備註
數位學習發展的成效與限制	林禹甄/林綉敏/袁詩惠	
數位學習的效益與限制	陳聖皓/李亦軒/陳怡潔	
數位典藏工作流程	孫雍智/洪煒恆/黃良興	
數位創意設計及應用	余佳窈/曾妙珠	
數位創意設計與應用	王惠佳/雲筱婷	
數位島嶼數位典藏創意加值應用與效益	林佑澤/蘇鵬仁/許良州	
數位典藏詮釋資料	庄詩勁/林佑勇	
數位博物館的效益—核心技術類型探討	張文馨/劉嘉芸/王品潔	
數位典藏的特色與效益	詹于德/溫崇鈺	
數位學習—以「台灣歷史數位學習課程」網為例	賴憲正/張志恒	
為台灣藝術家做數位典藏	林桑榆/陳湘瑜/林雨慧	

### (2)數位藝術鑑賞

此課程同學主要藉由表現主義的方式來繪製心中所想的觀念。

#### A. 外星人入侵/攝影/施叔均

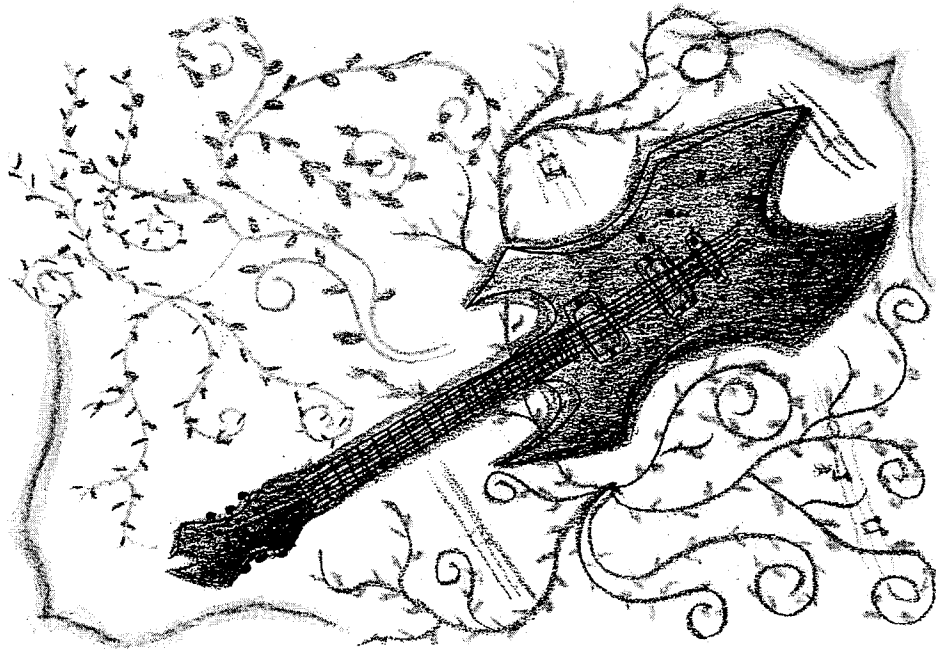
利用單眼相機對於光敏感性，強調光暈效果，利用特殊拍攝方法，將光與綠色融合在一起，照片中間是前面行走的同學，只顯影出黑色身影，整張攝影在於傳達另一種傳統照片所不能呈現的風情。顯眼的不明黑色物體，乍看似人又非人，強烈的綠色光感和模糊感，突顯外星人入侵的假象。不知從何而來的外星人，詭譎的綠色氣氛，彷彿籠罩著不能說的秘密。強烈的綠色包圍著一種抽象的意念，作品由噙亮卻朦朧的綠搭配黑色，突顯外星人的神秘及詭異感。



圖二：外星人

**B. 吉他的生機 / 伍佩慈**

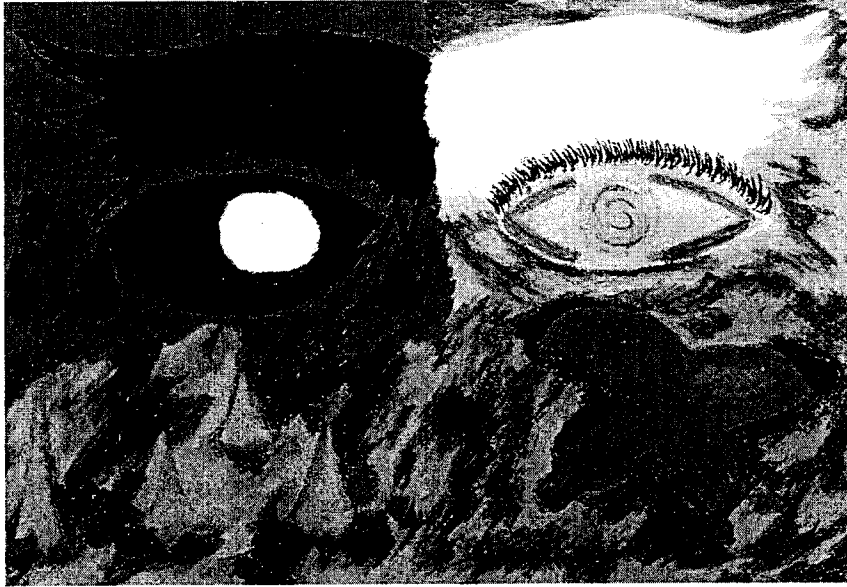
由機器造出音樂生機、生命生機。



圖三：吉他的生機

**C. 眼 / 黃冠霖**

人的眼睛是所謂的靈魂之窗，透過眼睛我們可以知道一個人一些想法及個性，而在我們心裡通常都光明與黑暗兩方面的對立，缺少任何一方，我們都不是一個完整的人，比起培養光明面，我認為更重要的是勇敢的去接納自己的黑暗面。



圖四：眼

**D. 充滿利益的心 / 潘羽婷**

我想表達的是，我覺得台灣的官員，不論是藍、綠，熱心的外表裡面，其實都只有自己的利益。



圖五：充滿利益的心

**E. 蝴蝶 / 奚玉潔**

畫中的每一隻蝴蝶都代表自己，有憂鬱的我(如：藍色的)、黑暗的我、熱情、快樂的我…，現在常爲了許多事或選擇感到茫然、疑惑，甚至

常出現了變數，所以覺得不知該往哪個方向去，這些在心中都充滿了不確定。



圖六：蝴蝶

#### F. 心 / 黃碧瑩

貼上繃帶的是一顆受創傷的心，就像人類的心一樣，被囚禁著。表現出壓力大的現代人，心已經受傷卻還必須將那顆受傷的心藏起來不被人發現，人與人之間也因為那鐵牢而更加遙遠。



圖七：心

#### G. 心牆 / 黃思瑀

每個人心中彷彿隔了一道牆，有著明顯的界線，而界線裡的喜怒哀樂是不被外人所知道的，立足在地球上，相對於宇宙來說，我們是多麼渺小啊！







### 三大事業體

#### 電子商務

PCHome Online 以多年來的電子商務經驗的 C to C 平台，於 2005 年 1 月成立「PCHome 拍賣」，並於同年 8 月成立「PCHome 商店街」，是業內首創有心從事電子商務店家，以加緊發展共同經營，全台灣最大、最完整的網路市場的運作模式。

於 2004 年 4 月 PCHome Online 宣布與 eBay 聯合成立新的投資網路發展公司，結合 eBay 的全球投資經驗與 PCHome Online 台灣電子商務市場經驗，獨家立於國內與唯晶科技的網路交易模式。

#### 入口網站

PCHome Online 網路家庭入口網站之一，入口網站提供各類服務予會員及網友，包括：新聞、股市、免費電子郵箱、e-gate 訂閱、個人相簿、站圖、交友、家族群組及個人新聞站等等。製造業大會與展會、根據統計，目前擁有近 1000 萬名註冊會員，每天發行的電子報份數高達 3400 萬份。

PCHome Online 網路家庭入口網站的收入來源主要為網路廣告與部分線上付費服務為主，不論廣告業務受全球經濟景氣所影響而趨萎縮，但本公司網路廣告收入每年仍持續穩定成長。

04 年 PCHome Online 與廣告客戶「3+1 統一超群」、「路博電腦」合作之網路行銷案「小丸子同學會」、「春陽網、讓大獎」更獲選為「天下雜誌年度十大「+」時代行銷王」，代表 PCHome Online 入口網站廣告行銷的專業與信譽。

#### 電信通訊

PCHome Online 網路家庭的用戶達到業務方面，包括「免費網球」、「一元網球」以及「PCHome-Skye」，其中，2004 年與全球最大網絡電話軟體業者 Skype 合作推出之「PCHome-Skye」網絡電話軟體，自同年 7 月份正式推出以來，至 2004 年 7 月以前用戶數達 331 萬，付費用戶達 35 萬人，在極短時間內引領消費者由傳統電話時代進入網絡電話時代。

網路家庭國際資訊股份有限公司  
PCHOME ONLINE INC.  
台北總公司：105 信義路  
<http://www.pchome.com.tw>

圖十二：網路家庭國際資訊股份有限公司 2

C. 唯晶科技股份有限公司 / 數位遊戲類 / 林佑澤

網址：<http://www.wking.com>

產品介紹

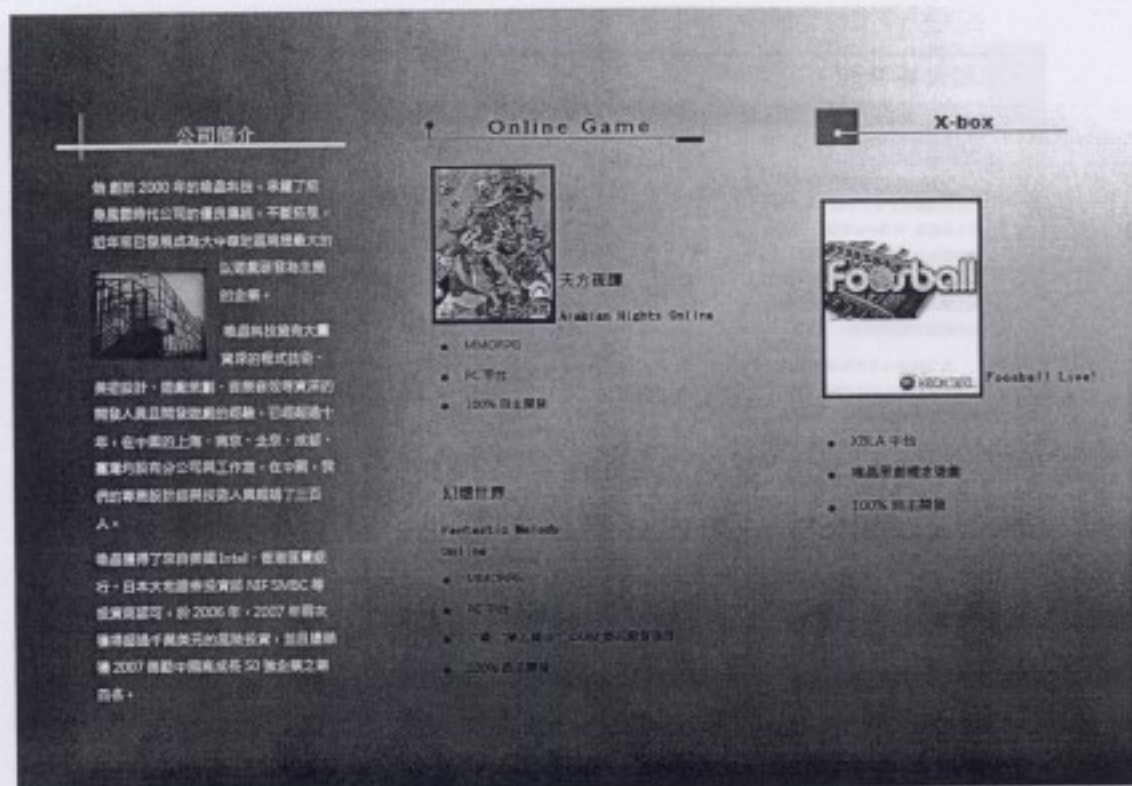
聖女之戰系列

- PC 平台
- 100% 自主研發
- 獲選年 (Game) :
- 年度最佳遊戲
- 年度最佳遊戲
- 年度最佳遊戲

WINKING ENTERTAINMENT  
Integrate Your Imaginations

電話：(02) 4227-4228  
傳真：(02) 4227-4229  
地址：台北縣中和市中正路 100 號 3A 樓之一  
公司網址：www.wking.com

圖十三：唯晶科技股份有限公司 1



圖十四：唯晶科技股份有限公司 2

D. 春水堂科技娛樂股份有限公司 / 電腦動畫 / 蔡惠玲

網址：<http://www.kland.com.tw>



圖十五：春水堂科技娛樂股份有限公司 1

## 公司規模簡介

1999年9月21日創立全球華人中國第一個全動物的網頁動畫網站(www.a-kind.com.hk)，2000年2月正式成立春水堂科技娛樂股份有限公司，並以成為「東方迪士尼」的目標，致力於高品質內容製作與經營。



成立不到一年的時間，網頁動畫網站不斷擴大，每日 pageview 為 230 萬人次，會員人數超過四萬人，就包括台灣、東南亞、大陸、北美、日本、新加坡、香港等地。

由於網頁動畫帶動起以 flash 製作網頁的風潮，開始製作，2000年8月推出「Flash Gallery」，讓網友發表各種創作；2001年4月再推出以精緻美工的「物價超市」網站，結合動畫與音樂，製造出愛恨、親情與友情的各種歷程。



另外，在不斷創新內容與研究製作技術，2000年8月推出全球第一首網路電影「123度合聲」，並受到 CNN「World Report」的報導；同年12月，與日本動畫製作公司合作，為成龍主演之賀歲片「特快遞城」製作網路電影「特快遞城之2000」，成為電影行銷之新手法。

### 海外發展

為擴展網路內容市場迅速及國際化等業務，2000年11月起正式成立美國紐約春水堂娛樂公司 Spring House Entertainment Inc. (SH)，負責進行海外發展之業務。

2001年4月與 Omega 公司成立「A-kind Partner」，經營何潤宇日本官方網站與何潤宇日本發展之相關事業。

### 願景

「亞洲最佳網路內容製造」：動網媒體的經營者。

以 rich media 概念，結合多媒體互動性高、製作精良的聲、圖、影的網路內容內



容；並以整合行銷傳播之方式，創造出遠銷世界中的媒體 www.a-kind.com。

「東方迪士尼」：提供專業的知識經濟典範。

1. 透過創業者與投資者間的製作組合，不斷開發出高質素的內容性，如：網路虛擬人物的經營、網路電影等，使娛樂工業跨入 21 世紀知識經濟的領域。

2. 以新興網路與傳統媒體的結合，創造最佳與實體通路交叉運作，經營社區經濟的網路加價值，以創造無限可能的營收模式。



春水堂科技娛樂有限公司

負責人：張國慶  
地址：台北市內湖區瑞光路 238 號 8 樓

電話：(86) 4761-6288  
傳真：(86) 4761-6988  
網址：http://www.ikind.com.hk

圖十六：春水堂科技娛樂股份有限公司 2

E. 富爾特數位影像有限公司 / 數位影音 / 林禹甄



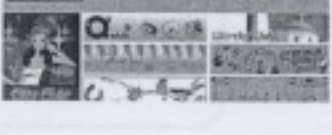
網址：<http://www.imagemore.com>

Connection with us...

**數位科技 行銷全球**  
Digital Technology Global Distribution

台灣	
公司名稱	富爾特數位影像股份有限公司
公司地址	231-44台北市內湖區瑞光路6-18號
電話	+86-2-8912-4300
傳真	+86-2-8912-4899
網址	<a href="http://www.imagemore.com">www.imagemore.com</a>
服務網頁	<a href="http://www.imagemore.com">www.imagemore.com</a>

圖十七：富爾特數位影像有限公司 1

<h3>ABOUT US</h3> <p>■創立: 民國81年4月</p> <p>■上市日期: 民國92年8月25日</p> <p>■得獎紀錄: 民國90年:天下雜誌最佳營運績效第22名 民國91年:卓越服務獎 民國92年:天下雜誌 最佳營運績效第10名 民國93年:天下雜誌 最佳營運績效第28名 僅5家公司連續3年獲獎</p> <p>■營業內容: 1. 通信服務 2. 數位行銷服務 3. 行動加值服務 4. 網路行銷服務 5. 軟體 6. 系統服務</p> 	<h3>Development</h3> <p>1992年富爾特科技股份有限公司成立 1997年代理發行日本領導品牌・蒙材新典系列產品 1999年代理發行日本領導品牌非常出色系列產品 2000年創意團隊線上服務 2000年2月發行自有品牌IMAGEMORE (RF)系列 2000年11月代理歐美頂尖影像團隊產品 2002年1月富爾特科技股份有限公司1月16日正式上櫃 2002年獲得Accenture及天下雜誌主辦卓越服務獎</p> <p>2004年4月富爾特數位股份有限公司成立 2005年8月富爾特科技股份有限公司8月25號成立 2006年香港分公司成立 2006年上海富爾特團隊有限公司成立 2007年發行自有品牌・雙眼系列 (DOUBLE VIEW(RF)系列)</p>  <p>www.imagemore.com</p>	<h3>Product</h3> <p>創意影像團隊</p>  <p>商業攝影</p>  <p>線上互動</p>  <p>品牌授權</p> 
---	---	--

圖十八：富爾特數位影像有限公司 2

F. 勝典科技股份有限公司 / 數位學習 / 林綉敏

網址：<http://www.o-pa.com.tw>

△教材E化分析規劃  
分析培訓需求  
分析課程E化關連性  
分析學習者及環境  
△網路教學設計流程及方法導入  
網路教學設計流程導入  
網路教學設計標準化建議  
△E-Learning 軟體建置實務  
自製軟體分析比較建議  
學習平台分析建議(同步、非同步)  
硬體選購建議  
△多媒體教材製作支援  
各軟體技術支援  
軟體整合應用諮詢  
△國際學習標準 SCORM 建置  
客製軟體應用  
平台整手動建置 SCORM 課程  
△數位學習服務品質認證輔導  
△數位學習教材品質認證輔導

Connection with us...

台北分公司	台北分公司
臺北分公司地址 / 台北分公司 註冊電話	02-8857730 分機100 蔡永智 總經理
查詢專線 / 02-8857730 分機140	蔡明中 副總
傳真專線	02-8857730 分機500 蔡明中 行政組
服務信箱	o2o@o-pa.com.tw

## 勝典科技

Out of the Past  
and Into the Future:

# O-Pa Leads the Way!



圖十九：勝典科技股份有限公司 1

## 公司簡介

勝典科技股份有限公司成立於

2000年7月，於台北與高雄均設有辦公室，提供客戶優質、迅速的數位內容建置、數位學習顧問與學習服務。勝典科技團隊涵蓋了企業管理 (Business administration)、多媒體 (Multimedia) 及教育科技 (Instructional technology) 等領域的專業人才，透過系統化的教學及教材設計模式，搭配電腦豐富的多媒體元素，以及網際無遠弗屆的傳播及互動能力，賦予各種素材 (Raw material) 精緻、生動的數位生命，為學習者創



造美好的學習經驗。

## 產品與服務

### ■數位化課程製作暨學習服務

依照客戶所提出的課程內容與需求，為客戶量身訂做專屬的數位化課程，並提供相關學習服務。

### ■e-Learning 導入與顧問服務

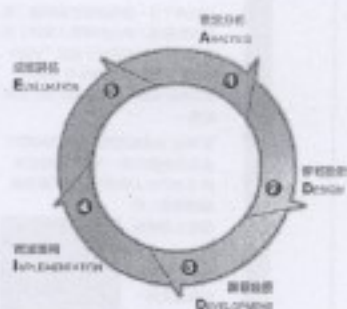
提供 e-Learning 導入即數位教材製作相關顧問諮詢與訓練輔導，協助客戶建構精進實用的數位學習教材。



### ■數位化課程製作之代理與開發、數位教材製作工具之代理與銷售

代理或開發國內外知名之數位化課程課程、代理數位教材製作軟體，並提供各像相關技術諮詢、教育訓練與客戶服務。

## 課程開發流程



圖二十：勝典科技股份有限公司 2

## G 數位聯合電信股份有限公司 / 網路服務

網址：<http://www.seed.net.tw>

### 未來發展

在國際資訊「知識經濟」的二十一世紀，隨著數位化網路技術的運用，大量的資訊可跨區域傳遞，Seednet 身為網路通訊的基礎，提供寬頻網路的資料中心 (IDC, Internet Data Center) 服務成為網路的核心，而 Seednet 在網路時代中，藉助 ISP (Internet Service Provider) 定位，以成為 ISP (Internet Infrastructure Services Provider) 作為企業服務的定位與發展。

## 數位聯合電信 Seednet

數位聯合電信  
Seednet

公司地址：  
台北市內湖區港地路 220 號

電話：028170-0733  
客服專線：449-5000  
傳真：0210659-6655

### 數位聯合電信 Seednet

專業、服務、人脈化

Seednet 台灣第一家

公司地址：  
台北市內湖區港地路 220 號

電話：028170-0733

圖二十一：數位聯合電信股份有限公司 1

## 公司簡介

1988年7月，經濟部與該聯盟(現成為財團)委託財團法人資訊工業發展協會(簡稱資發會)成立「SEED計劃」，其計劃於1992年，成立SEEDNet網絡，開始開放工商企業界使用。

在Internet興起以前，是台灣國內企業界聯網的唯一方式。它開闢了Internet上網條件供民眾使用數據傳輸個人電腦上網服務。

由於網際網路的快速發展，資發會在1995年7月成立網路事業部，負責SEEDNet的營運業務。

1998年11月，該事業部從資發會獨立出來成立一家網路網路服務公司(ISP)，並於同年將公司名稱改為Seednet。



Seednet 位於內湖的大樓

## 提供服務

Seednet 在 ISP 的內含定位，乃於網路基礎建設上，建議以 IP 為基礎的資料及語音傳輸服務，並以 IT 專業網路服務價值，提供最有效率、最安全的數位化資訊傳輸服務。除了基礎網路連線服務，也運用全年無休的安全專線及 IDC 等專用基礎設施，提供各類網路增值服務的平台。



位於中心資發部。北港服務大學路館一室。

在對企業服務方面，Seednet 提供了電子商務平台、電子交易市場、網路交易平台、網路安全管理等多項技術與經驗的整合型專家服務，滿足企業之所需。尤其對於網路安全，Seednet 除了提供防火牆、病毒防治等服務，更有網路入侵檢測系統、入侵式監控系統，以保障企業之系統安全。Seednet 管理及運維的資訊流量為其業務一大，中華電信及三家網路業者皆以光纖網路與 Seednet 會聯通話，透過 Seednet 獲得，客戶可以選擇不同網路業者之優質服務，享受最彈性、最經濟的多元方案。

## 相關產品

Seednet 除了在網路 ADSL 的發展外，它還在其他不同的領域開發出了許多不同的產品，例如：Seednet 動畫、Seednet 遊戲機、Seednet 學習網，其中 Seednet 遊戲網裡的全民打棒球，就是前一陣子因為工運民風博可而聲名大振的遊戲，而 Seednet 則在這類網站，它裡面有許多選擇，不僅僅是遊戲類型的遊戲節目，就連電影都有，非常的多元化。



## 數位聯合電信 Seednet

公司地址：  
台北市內湖區瑞光路 230 號

電話：(02)4179-0939  
傳真專線：449-5000

圖二十二：數位聯合電信股份有限公司 2

H. 訊連科技股份有限公司 / 內容軟體 / 林佑澤

網址：<http://www.cyberlink.com.tw>

### 最新資訊

- 數位行銷**  
 數位行銷的應用與發展，是企業在網路時代競爭力的重要因素。訊連科技提供專業的數位行銷方案，協助企業提升品牌知名度與銷售業績。
- 數位學習**  
 數位學習的應用與發展，是企業在網路時代競爭力的重要因素。訊連科技提供專業的數位學習方案，協助企業提升員工素質與競爭力。
- 數位廣告**  
 數位廣告的應用與發展，是企業在網路時代競爭力的重要因素。訊連科技提供專業的數位廣告方案，協助企業提升品牌知名度與銷售業績。
- 數位行銷**  
 數位行銷的應用與發展，是企業在網路時代競爭力的重要因素。訊連科技提供專業的數位行銷方案，協助企業提升品牌知名度與銷售業績。
- 數位行銷**  
 數位行銷的應用與發展，是企業在網路時代競爭力的重要因素。訊連科技提供專業的數位行銷方案，協助企業提升品牌知名度與銷售業績。
- 數位行銷**  
 數位行銷的應用與發展，是企業在網路時代競爭力的重要因素。訊連科技提供專業的數位行銷方案，協助企業提升品牌知名度與銷售業績。

### 人才招募

訊連科技創立於 1996 年，是台灣第一家提供數位內容軟體的公司，專精於數位內容軟體及多媒體數位應用解決方案研發，並以「追求卓越、與全球同步」為宗旨，歷經台灣、全球市場，展現亮麗的成績。訊連科技在發展核心價值中，分別是專業、創新、誠信以及彈性變革，另三項則是客戶服務、誠信至上以及他的專業精神不能學習或仿效的企業文化、開放式的英文管理風格、扁平組織及扁平的企業文化。帶領的技術與軟體開發團隊，展現專業與誠信的精神，並人卓越的訊連科技，共同發展與工作人。

公司地址：台北市新莊區新莊路 100 號 15 樓  
電話：(02)4667-0266  
傳真：(02)4667-0200  
電子郵件：[www.gqj@cyberlink.com](mailto:www.gqj@cyberlink.com)

永續研發與創新，  
 致力於不斷提升使用  
 者多媒體影音娛樂新

圖二十三：訊連科技股份有限公司 1



圖二十四：訊連科技股份有限公司 2

#### (4) 資訊傳播學專題

此門課程主要培養同學的實作經驗，經由分組的專題製作，同學可以從中獲得專題企劃、執行等經驗。同學產出的作品介紹如下：

##### A. 飛天 / 白函仙、王韋鈞、莊喬伊

此專題的主要內容是一首國樂的曲子延伸發展出來的，曲子的名稱是「飛天」。做這個專題內容，起因是我們其中一位組員莊喬伊同學對國樂有著非常大的喜愛和瞭解，而組員王韋鈞同學很擅長畫畫與做動畫，組員白函仙同學對中國傳統書畫、詩歌意境有很大的興趣，於是就組成這個團隊，來為這首我們都很喜歡的國樂曲子做內容加值。目的是希望觀賞完我們作品的人，都可以對國樂不再那麼陌生，並且進一步瞭解曲子背後的故事和它的各種音樂組成元素的意義。

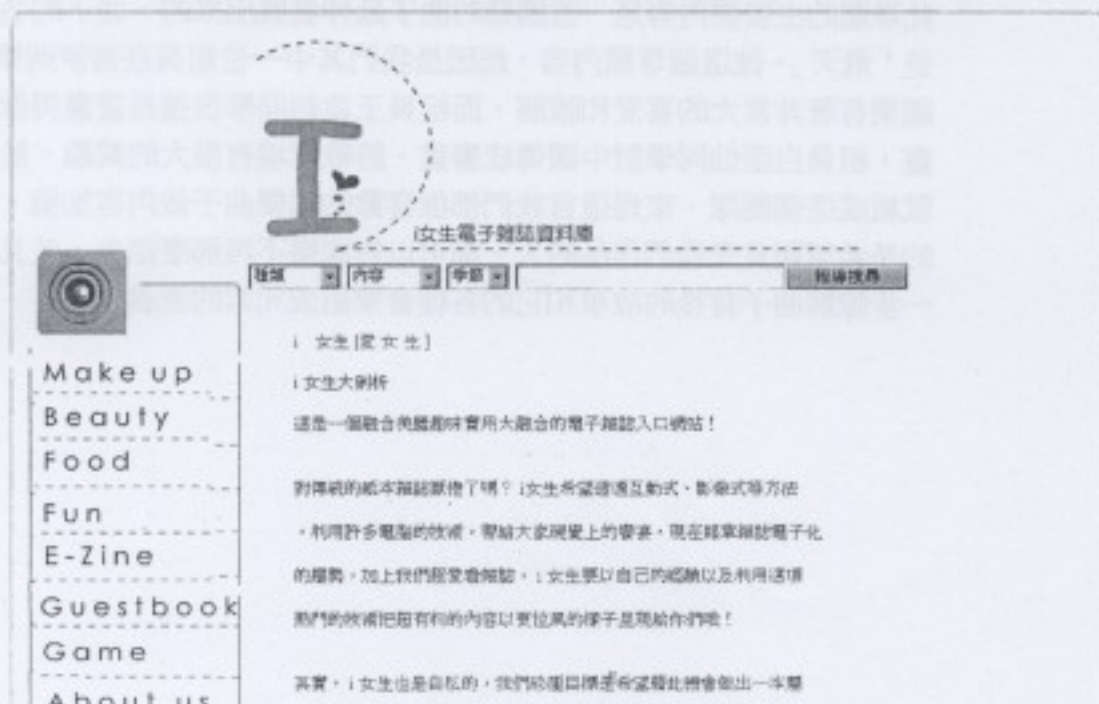




圖二十五：飛天

### B. i 女生電子雜誌資料庫 / 劉恩慈、林念儀、游雅茹

這是一個關於年輕女生的電子雜誌資料庫，包含報導的撰寫、資料的蒐集到整個網頁以及資料庫的架設都是出自我們之手。從使用者的觀點出發，利用兩種不同的方式來呈現雜誌的內容——一般的圖文介面和互動式電子雜誌。其他附加的功能包括服裝搭配的小遊戲和留言板等。



圖二十六：i 女生電子雜誌資料庫

### C. 希臘羅馬神話 / 王美茜、李雅苓、程慧婷

本網站資料庫建置目的在整合希臘羅馬神話故事與其人物。現在有許多人對於神話故事都相當有興趣，但是在進行使用者測試時，發現雖然在網際網路上有許多神話故事網站，不過總是有許多問題產生，譬如像是完整性、語言問題、過多文字等，所以建置以文字為主的網頁時，必須以圖片或是互動式的網頁為主。



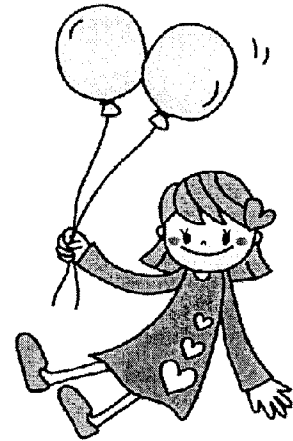
圖二十七：希臘羅馬神話

### D. 數位學習英文網站 / 呂佳蓉

本網站的主要特色，是秉持大眾化的精神，以一般人皆能了解的程度，設計了在旅遊時常見的幾個景點出現的英文會話。包括：機場、銀行、餐廳、醫院以及遊樂園，內容皆以互動的方式呈現，並以簡單明瞭的卡通人物為對象，表現出生動活潑的感覺。另一方面，也為了使用者設計了入口指引，方便第一次進入的人，可以很快習慣於網站的操作介面，輕鬆的活用各種資源，整體來說，是相當平易近人的學習網站。

想要學好英文嗎？  
想跟英文更接近嗎？  
使用這個網站  
你將對英文更加有興趣  
並慢慢喜歡上它！

本網站使用簡單易懂的  
圖像表達，讓你操作起來  
更加簡單明瞭。  
並可以看到幾個常見的  
生活旅遊景點，藉著輕鬆的  
英文對話，使你對英文學習  
更加的上手喔！



圖二十八：數位學習英文網站

#### 四、經費運用情形

##### 1. 學校配合款(自籌款)運用情形

學校配合款的部份，依校方核訂下來的配置，主要作為教師終點費之用，共計 138000 元整。依校方所提供之資料表列如表二十：

表二十：學校配合款運用情形

姓名	職級	課程	系級	鐘點費金額	備註
張輝誠	兼任講師	國文—文學創作 (3 學分)	中文系	575(元/小時)*3(小時/ 週)*4(週)*5(月)=34500	1.講師職級計 算 575 元/小 時 2.計算期間為 96 年 9 月至 97 年 1 月共 5 個月鐘點費
張耀仁	兼任講師	國文—文學創作 (3 學分)	中文系	575(元/小時)*3(小時/ 週)*4(週)*5(月)=34500	1.講師職級計 算 575 元/小 時 2.計算期間為 96 年 9 月至 97 年 1 月共 5 個月鐘點費
林麗貞	兼任講師	國文—文學創作 (3 學分)	中文系	575(元/小時)*3(小時/ 週)*4(週)*5(月)=34500	1.講師職級計 算 575 元/小 時 2.計算期間為 96 年 9 月至 97 年 1 月共 5 個月鐘點費
劉敦瑞	兼任講師	攝影理論與實務 (3 學分)	資傳系	575(元/小時)*3(小時/ 週)*4(週)*5(月)=34500	1.講師職級計 算 575 元/小 時 2.計算期間為 96 年 9 月至 97 年 1 月共 5 個月鐘點費
合計				138,000 元	

## 五、課程目標達成情況

本學期開課數量計 14 門課，然實際有申請協同教學補助的課程為四門課程，現就此四門課程之課程目標予以說明如下：

### 1. 達成情形

#### (1)數位典藏規劃

此一課程的目標主要為介紹國內外數位典藏發展現況、方法、技術、作業規範與流程等，並闡述最新國際標準組織所訂數位典藏開放性參考流程 OAIS。首先培養同學具有數位典藏的宏觀與應用能力，並介紹數位典藏的系統規劃、加值應用、以及銜接數位內容暨文化創意產業之認知與發展機會。

此課程之授課方式主要是以課堂講授輔以專題演講的方式進行，由授課教師先行建立同學對於數位典藏之基礎概念，而數位典藏系統規劃、加值應用，以及數位內容文化創意的部份，則是搭配專題演講的方式，請學界、業界專家講授。本門課程計有 45 名學生修習，於課堂上授課老師會與學生進行口頭討論，期末要求同學針對進行期末報告，藉由作業的進行，學生必須實際對於數位典藏相關知識進行瞭解與討論，藉此達到課程所訂定之目標。作業產出列表請參見附錄四。

#### (2)數位藝術鑑賞

此一課程的主要目標在於培養數位藝術素養、美學設計思維、數位創意表現方法，從情境體驗與互動樂趣中了解數位藝術的價值。並從作品觀摩的經驗中，協助指引學生了解數位藝術基本概念、互動表現、設計方法、創新精神與創意激發，並進一步應用於多媒體與數位科技的創作。

此課程之授課方式主要是以課堂講授輔以業界師資指導的方式進行，並以作品觀摩的方式以提升同學的創作概念，期末則主要讓同學以自由創作的方式表現出心中的概念，此門課程之部份產出如前第三大項所列，藉由學生親自練習，除可學習如何將心中所想的概念繪製出來，並可瞭解如何進一步做後續的數位化處理。學生作品之基本資料如附錄四。

#### (3)數位內容產業概論

本課程之目標主要希望讓學生瞭解我國與世界各國數位內容產業發展政策、產業發展近況，並透過實地的參訪與專題演講之輔助，以提升學生對於數位內容產業願景與內涵之理解。

此課程之授課方式主要以課堂講授為主，並有安排參訪及專題演講，藉由參訪可讓學生親身體驗數位內容從業人員的工作現況與工作內容之概況；專題演講則是由業界人員講授實際進行數位內容相關工作之經驗與心得，以及數位內容產業之機會與展望。課程之產出是由學生針

對數位內容產業中之不同領域類別，挑選一至兩家公司進行介紹，並以 Microsoft Office Publisher 製作三摺式電子 DM，產出作品之簡易列表如附錄四。

#### **(4)資訊傳播學專題**

本課程的目的在(1)整合學程所學各課程；(2)培植未來就業與深造的能力；(3)培養獨立思考、解決問題、團隊溝通與領導協調等能力。包括(1)論文寫作及發表、(2)系統實作及展示、(3)以上兩者均同時實施等三種方法則一為之。同學應按照所規定之日期完成各種專題工作，並繳交相關文件，以期最終得以順利發表成果。

課程之授課方式主要是學生以分組的方式，定期報告進度與老師討論，期間並安排業界實際執行專案製作之公司蒞臨演講指導，以使學生瞭解專案管理與執行之相關知識，並更有效控管專題或論文之執行。課程產出之列表如附錄四

#### **2. 自我評估**

本學期申請課程補助的課程共計四門，補助的經費支出，主要為協同教學與主題演講，藉由業界專家的經驗分享與技術指引，讓學生除了課堂上的理論知識外，也可吸收到來自產業界的資訊與實務經驗，在學生未來執行數位典藏或數位創作工作時，可增加學生的熟悉度，並更有效率的執行相關數位典藏或數位創作之工作，更可補足課堂上所無法提供之實務細節。整體而言課程之目標應該皆有達到，而學生在修習課程後，應也能對數位典藏與數位創作有更進一步的認識。

## 六、面臨問題與因應措施

本學程為 96 學年度初次申請之學程計畫，在執行上或因經驗不足、或因跨系溝通關係，遭遇部份問題，問題與相關之因應措施列舉如下：

### 1. 跨學系開設課程，推動不易。

由於學程是跨學系的，又主要是希望招收人文領域的學生來修習學程的課程，以此一數位典藏、數位創作為主體學程，在向人文領域學生推動時實有其困難，學生普遍接受度不高，原因在前述總體評估時已提到過，不外乎是過多的學分以及跨領域學習之不安定感，即便學程之架構已規劃由基礎而進階之學習，仍無法說服人文領域學生修習。針對此一問題，我們也只能不厭其煩的鼓勵學生登記修習學程，並積極回覆學生所詢問之問題，以讓學生更瞭解學程的內涵與修讀學程之優勢。

### 2. 人文學系之課程與學程關聯度較低。

人文領域之授課教師，因其專業領域與數位領域有一定差距，因此產生與數位典藏、數位創作關聯度較低之問題，對於此一問題，我們透過與系所主任以及任課老師之溝通，最後是以專題演講之方式來對課程與學程之關聯度進行強化，在 96 下學期學程之推動上，仍會與授課教師溝通，或由授課老師、或由學程方面邀請數位典藏相關之學者專家蒞臨演說，希望能使同學在上人文領域課程時，也能搭配部份數位典藏、數位創作之資訊，以強化人文與數位之關聯。

## 七、後續課程構想與進度規劃

本學程在 96 下學期，有部份全學年課程會延續上學期之課程，包含戲曲概論、書法藝術及習作、西洋文化史、文字學、國文—文學創作、西洋戲劇與劇場等課程，其餘則為半學期之課程，表列如下：

表二十一：96 學年度下學期數位典藏、數位創作領域課程

課程名稱	授課教師	類別
智慧財產管理	張台先	基礎應用課程
影音數位化處理	劉敦瑞/張純銘	數位典藏領域
標示語言	余顯強	數位典藏領域
數位資源個案研究	陳宏騏	數位典藏領域
數位產品技術加值	林致傑	數位典藏領域
數位出版科技	馬立懿	數位典藏領域
數位媒體概論	張裕幸	數位創作領域
電腦動畫概論	呂洽毅	數位創作領域

依學程經費核訂，共補助 10 門課程每門課程最高 4 次之協同教學，於 96 學年度上學期補助 4 門課，預計於下學期補助 6 門課程，目前已確定之課程有標示語言、數位產品技術加值、數位出版科技、數位媒體概論等 4 門課程，其餘 2 門課程之名額，原則上希望提供給上述人文課程之老師，以增加課程之關聯性，並期望吸引更多人文學系學生修習學程。



## 八、結論與建議

整體而言，學程目前登記修習之學生仍嫌過少，加以如何提升人文學系與數位領域關聯性之課題，也是本學程必須要努力的方向。除了持續透過各種管道向學生宣達學程之內容與目標，也應與各授課老師持續溝通，建立起大家對於學程之共識，而學程若能持續獲得教育部之支持，後續則應該考慮課程整體內容的連貫性，以使整個學程的連結更為緊密。




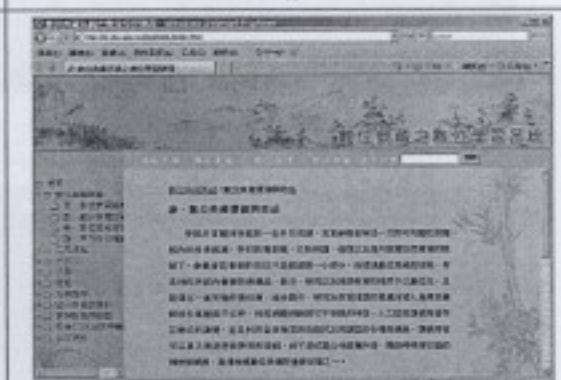


## 九、附錄

### 附錄一：上課講義 PPT

#### 1. 數位典藏規劃

##### (1) 數位典藏系統之數位學習課程 / 蔡順慈

表二十二：數位典藏系統之數位學習課程簡報

 <p>1</p>	 <p>2</p>
 <p>3</p>	 <p>4</p>
 <p>5</p>	 <p>6</p>



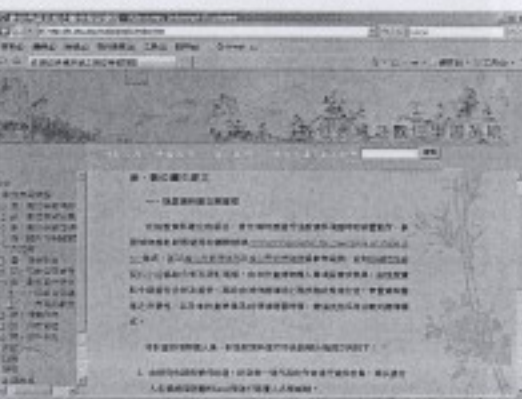
7



8



9



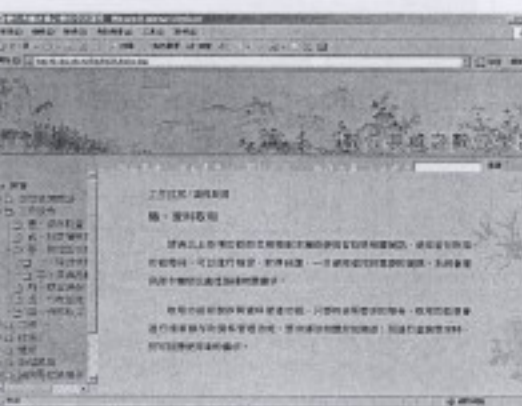
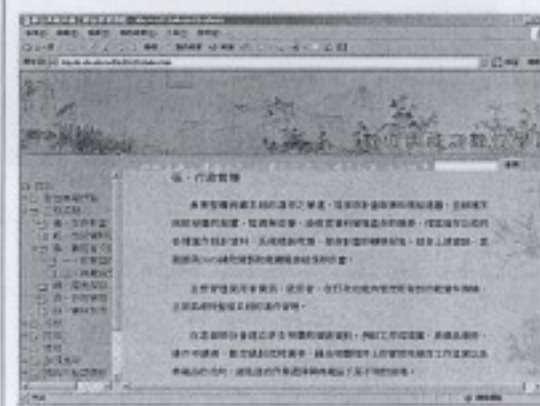
10



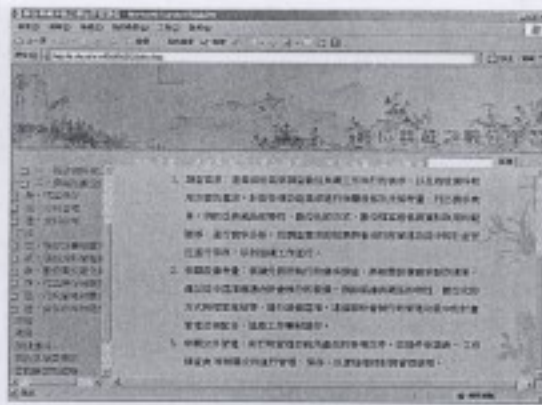
11



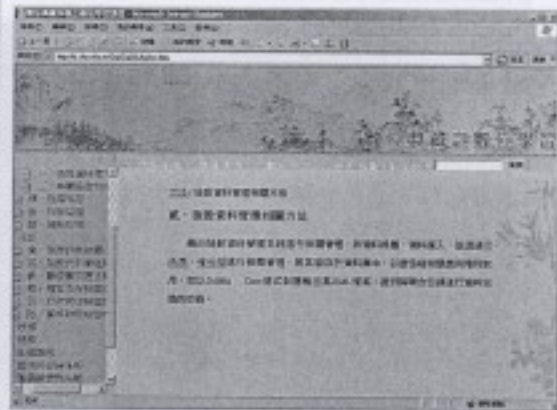
12



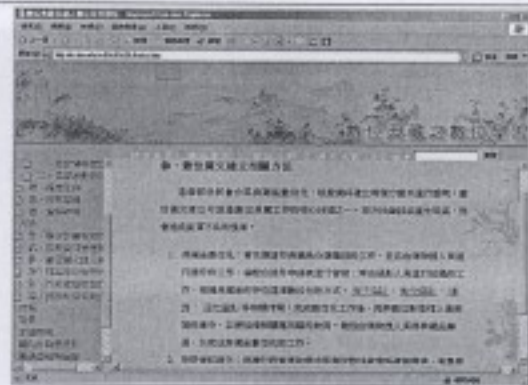
13



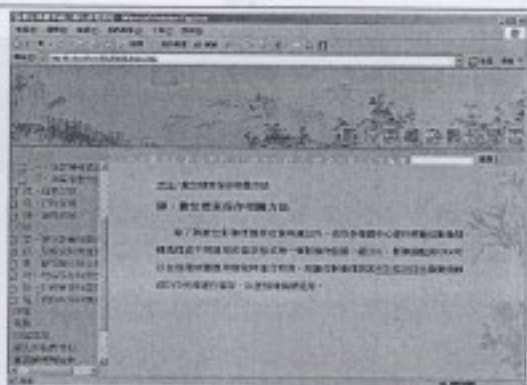
14



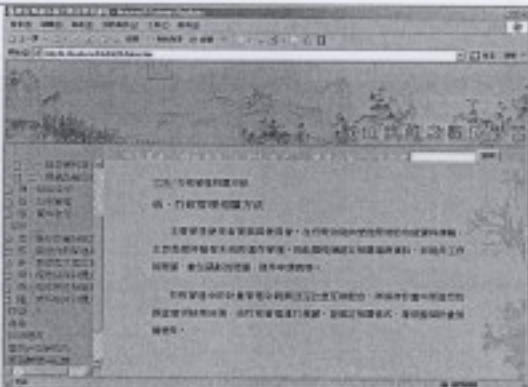
15



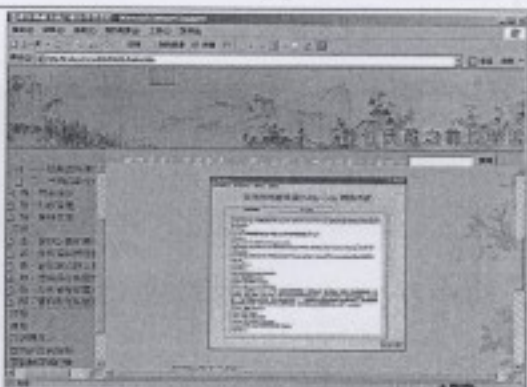
16



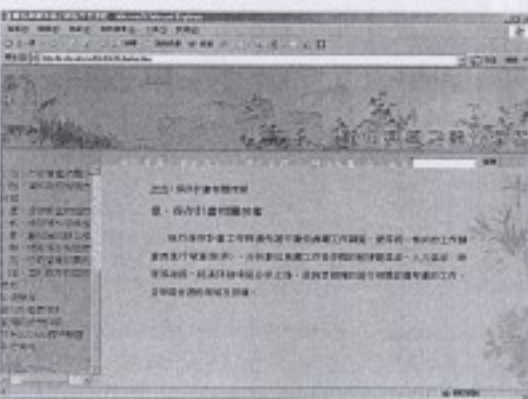
17



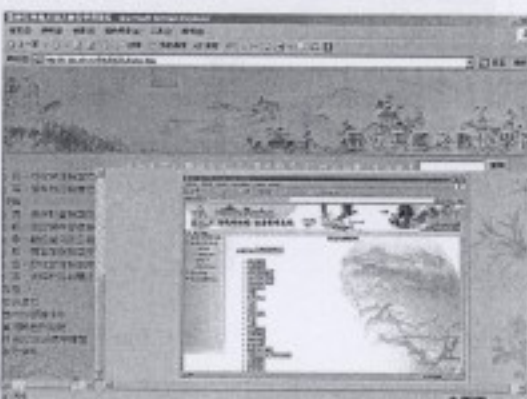
18



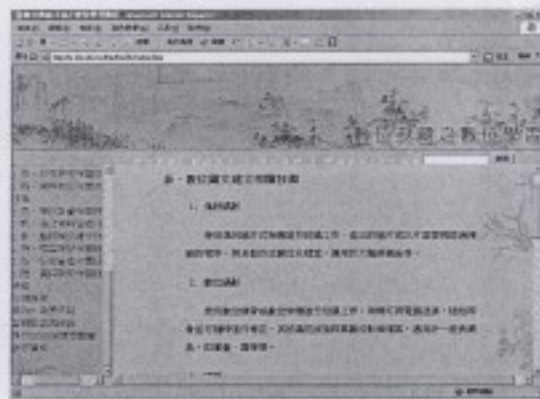
19



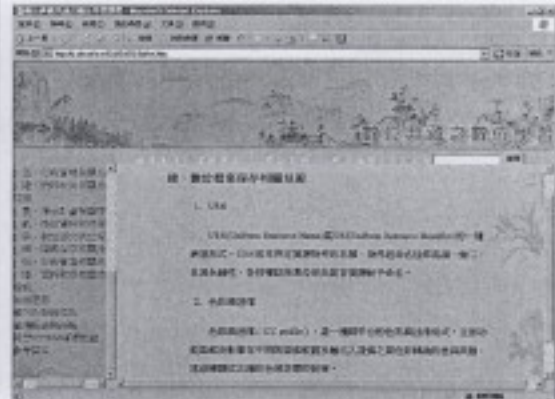
20



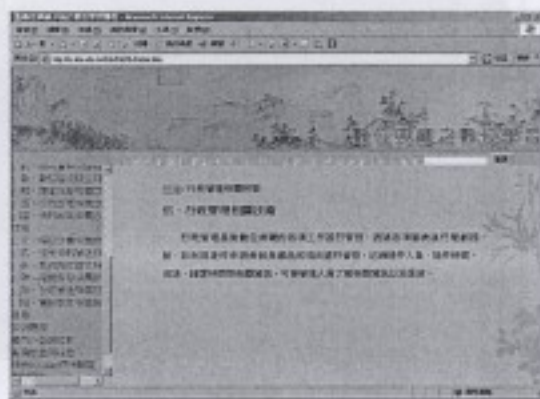
21



22



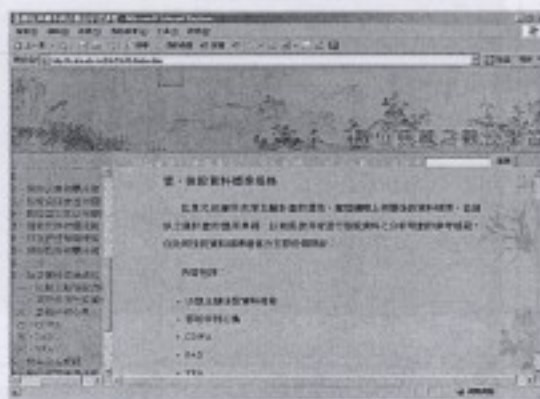
23



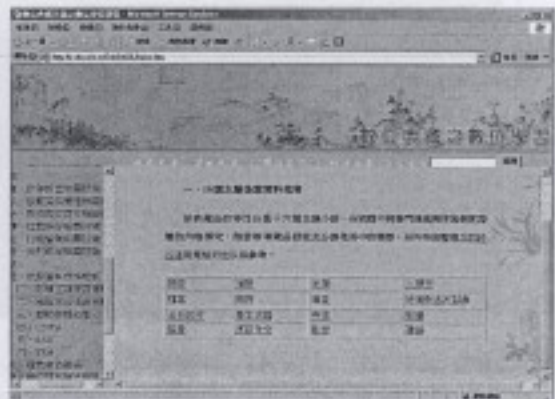
24



25



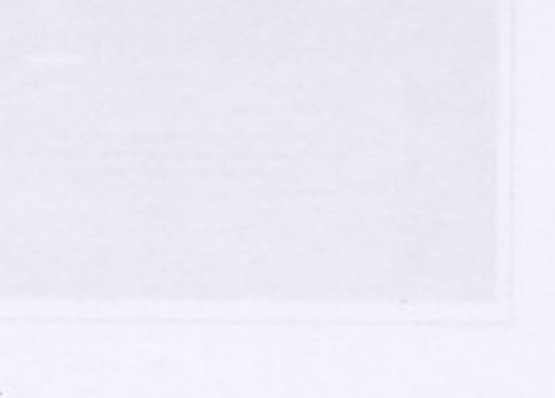
26

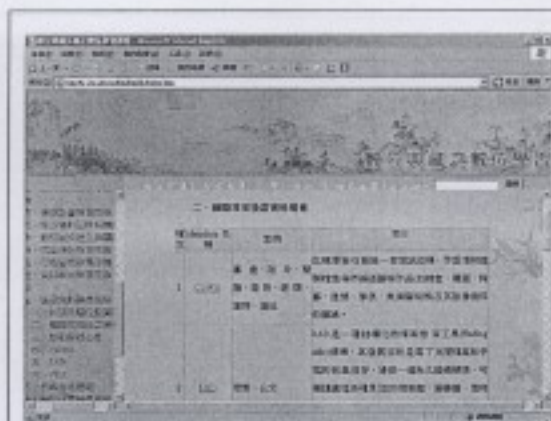


27

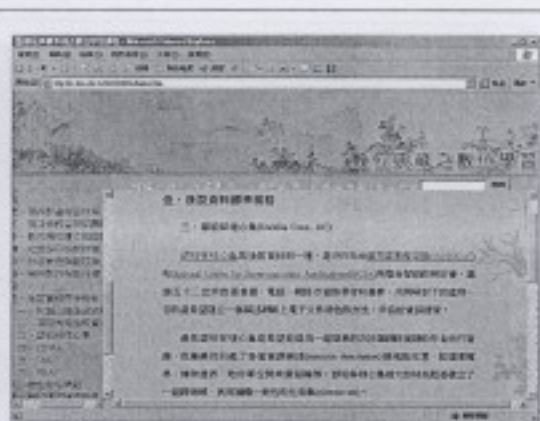


28

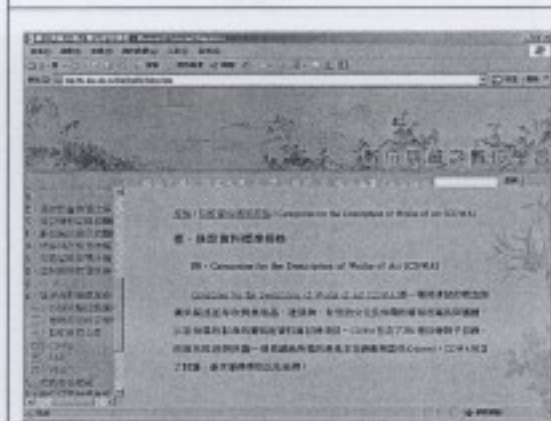




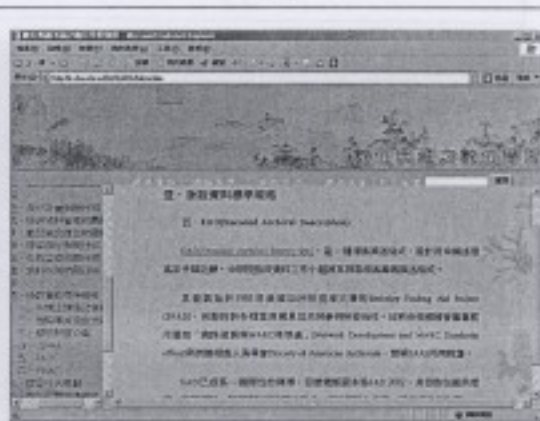
29



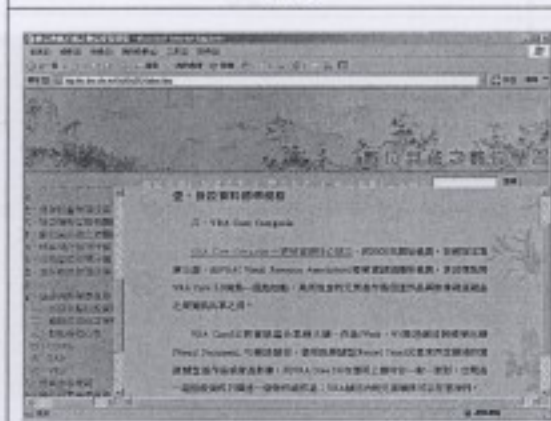
30



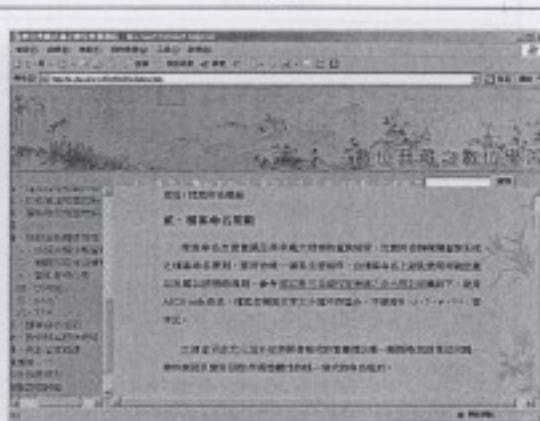
31



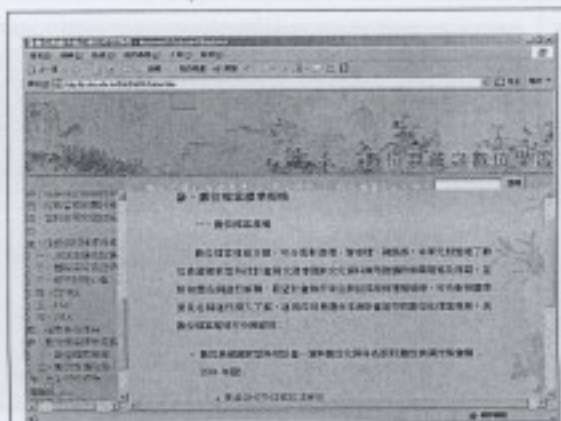
32



33



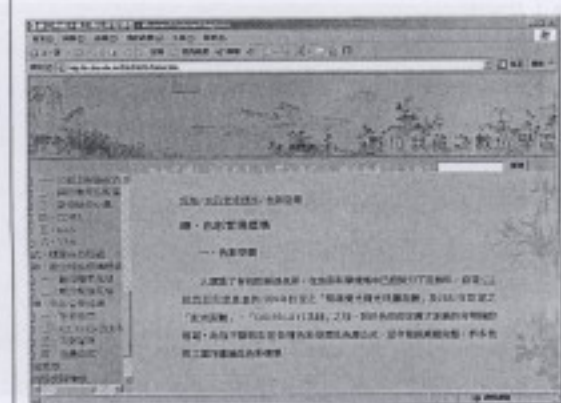
34



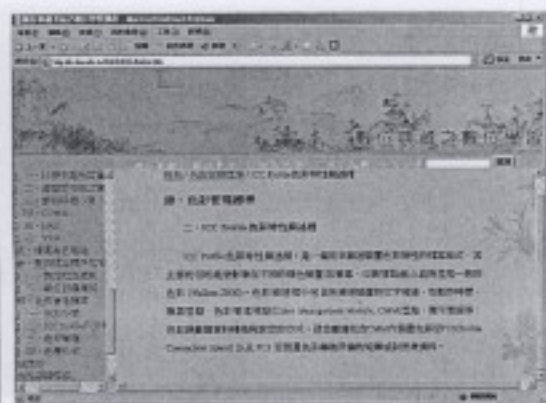
35



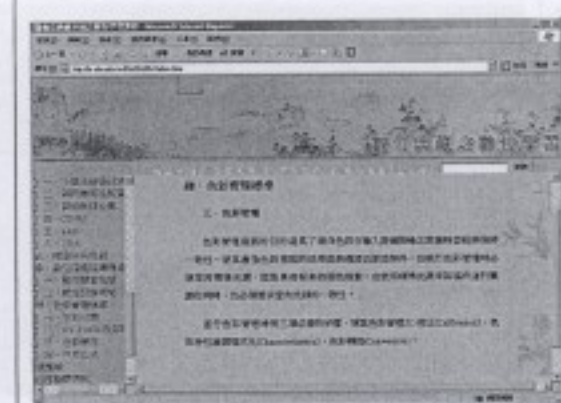
36



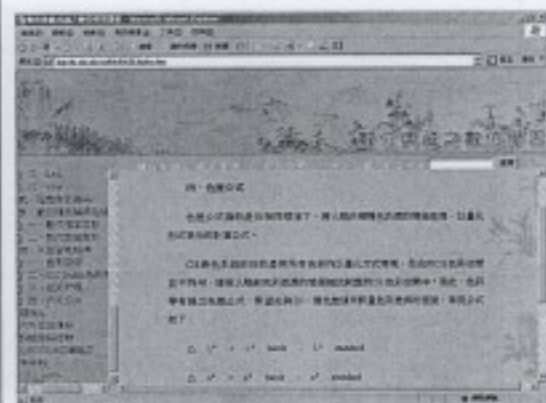
37



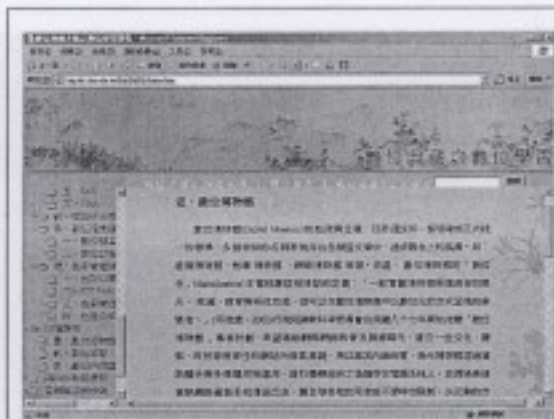
38



39



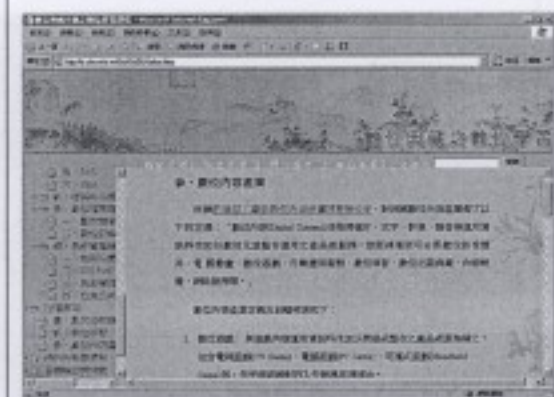
40



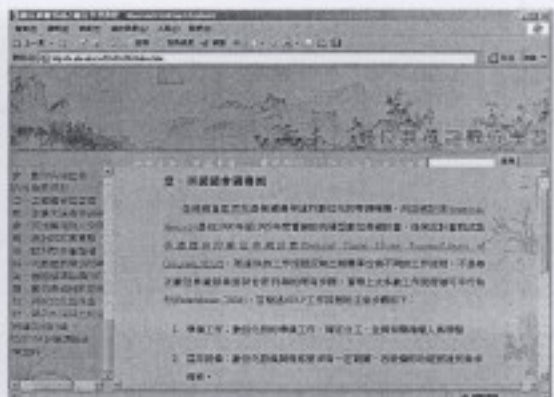
41



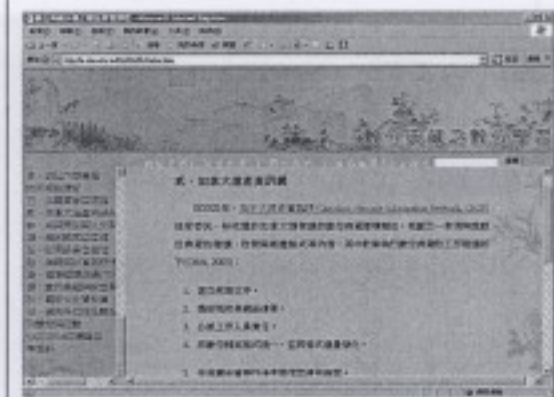
42



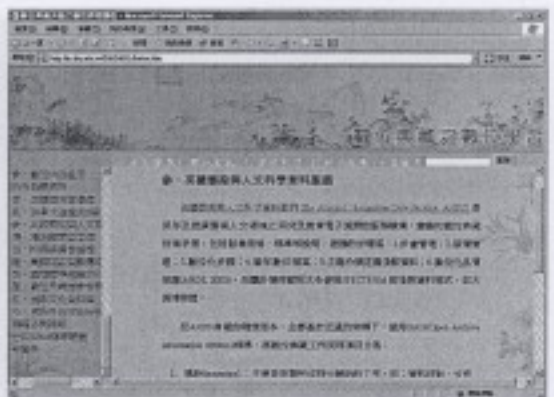
43



44

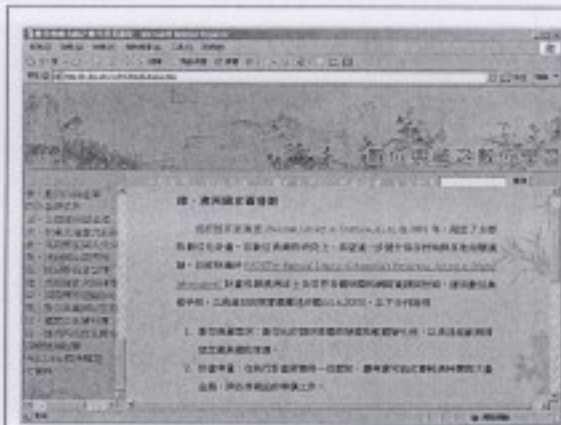


45

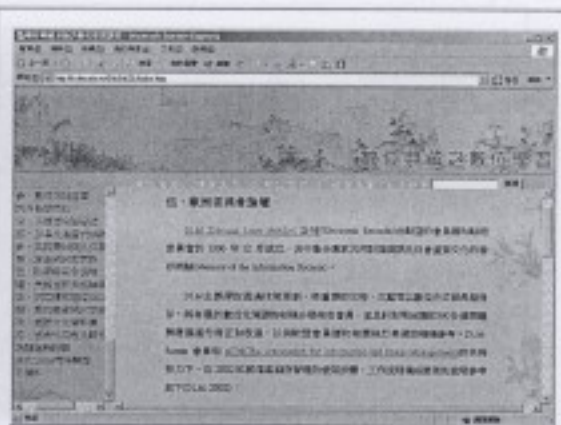


46





47



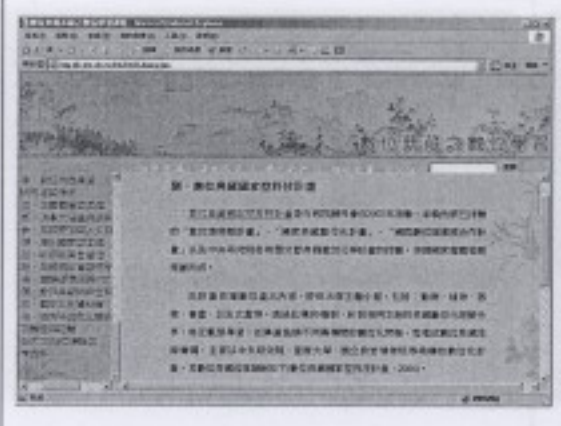
48



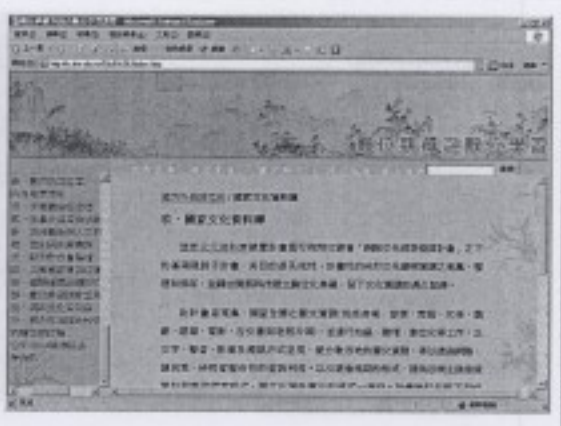
49



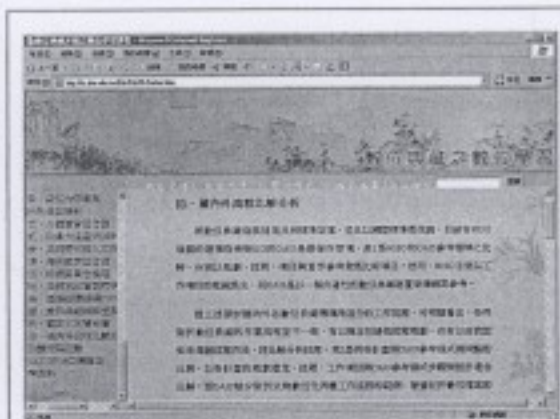
50



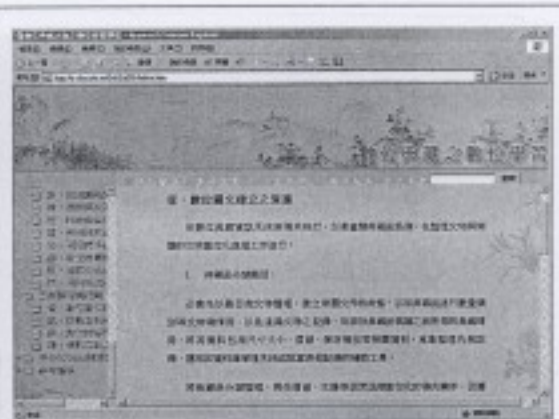
51



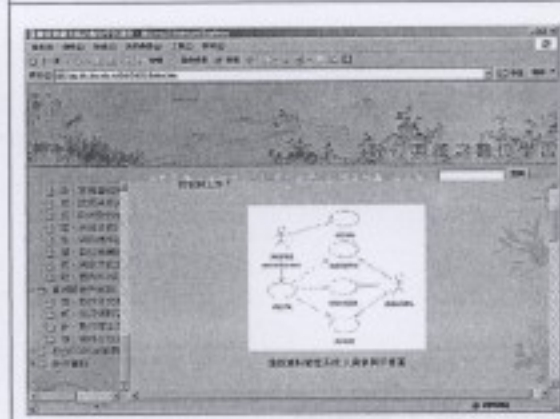
52



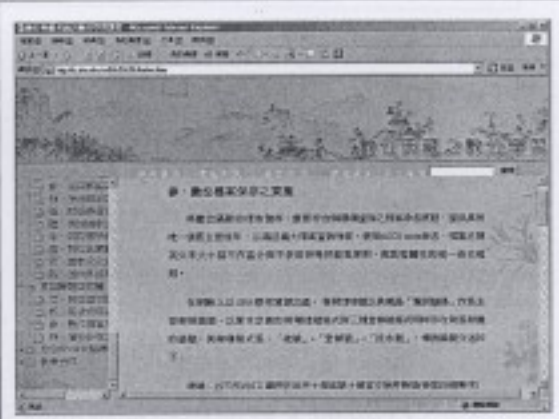
53



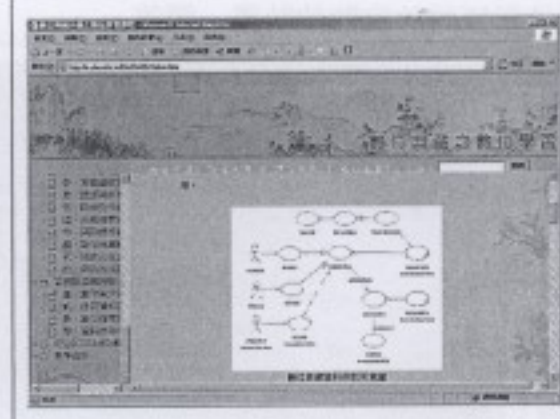
54



55



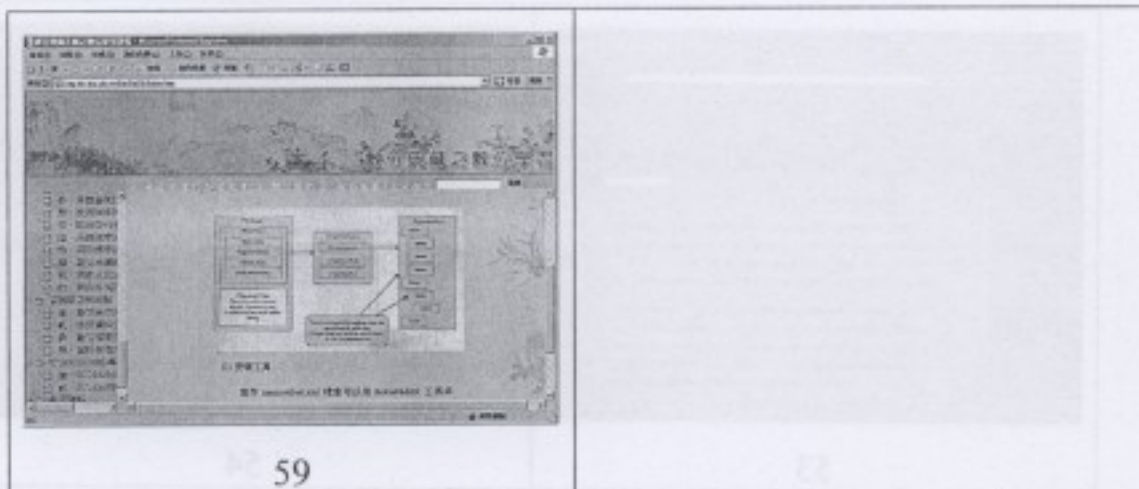
56



57



58



(2)綜觀人文與科技融匯的故宮數位計畫 / 林國平

表二十三：「綜觀人文與科技融匯的故宮數位計畫」簡報

<p><b>綜觀人文與科技融匯的故宮數位計畫</b></p> <p>典藏數位故宮 普世創意應用</p> <p><b>林國平</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>國立故宮博物院研究員兼資訊中心主任</li> <li>中華民國博物館學會秘書長</li> <li>ICOM/AVICOM Board Member</li> <li>MCN-Taiwan SIG &amp; Regional Chapter 副主委</li> </ul>	<p><b>典藏</b></p> <p>橫跨了 8,000 多年的歷史，收藏了超過 650,000 件最珍貴的中國文物。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>收藏不從新石器時代到現代的文物都有。</li> <li>文物來源包含清宮舊藏，其他單件都從故宮收藏，以及民間的捐贈及收購。</li> <li>大部分的文都是來自於清朝的收藏 (1644-1911)。</li> <li>清朝的收藏品涵蓋了宋 (960-1279)、元 (1279-1368) 和明 (1368-1644) 等朝代。</li> </ul>
1	2

國立故宮博物院

### 典藏

- 藏品分類上主要包括書畫、銅器、善本古籍、清代檔案、青銅器、玉器和其他。
- 這些文物收藏從乾隆皇帝在位時超過 855,281 件。



• 典藏管理單位劃分，分為器物、書畫、文獻三處。  
 器物：69337件  
 書畫：11053件  
 文獻：574891件

3

國立故宮博物院

### 分類

- 器物
- 書畫
- 善本古籍
- 清代檔案

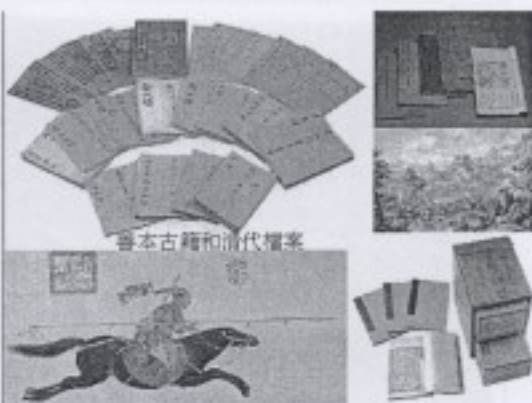


4



### 書畫

5



### 善本古籍和清代檔案

6

國立故宮博物院

### 科技發展的衝擊與契機

- E世代數位科技快速發展
- 感變不驚 → 積極感變 → 主動求變
- 競爭迫使企業採用資訊科技提升競爭優勢，博物館也不例外



• 「藏品數位化」為世界各大博物館廣泛採用  
 國立故宮博物院的整體策略  
 行動數位故宮，創嘉生活故宮

7

國立故宮博物院

### 現代化應用的契機

- 藏品數位化、數位化藏品管理系統，及典藏品數位資產之擴大應用是最佳的價值
- 數位化有利於管理效率的提升及統計資料的精確與即時
- 配合典藏品數位化攝影，進一步透過創意設計產生數位化資產，並加以多角化的應用於典藏、研究、展示、教育、推廣、加值等領域，將有助於突破傳統博物館經營的模式，開拓全新的數位化文物應用的新模式（林夏麗，頁95）。



8

國立故宮博物院

### 新的應用服務模式

- 故宮正積極規劃突破藏品數位資產的加值應用服務模式
- 好的典藏政策不應該僅只考量文物徵集登錄的業務，也必須思考如何支援其後的現代化應用
- 歸納出新的應用服務模式，將傳統的藏品典藏政策與現代化數位資產的應用接軌



9

國立故宮博物院

### 故宮數位化願景

- 涵增出數位化工作的長期願景，並據以訂定每年執行計畫
  - 基於人文與科技融匯的理念
  - 建立博物館數位化的典範
  - 開拓數位內容產業示範案例
  - 打造完整博物館複合經濟體系



10

國立故宮博物院

### 故宮的優勢

- 豐富且珍貴的典藏文物
- 大量的文物研究成果
- 人文薈萃的組織文化
- 舉世知名的品牌



11

國立故宮博物院

### 執行策略

- 分年分階段環環相扣
  - 前兩年為籌備期，重點在建立基本文物線上展示機制
  - 後兩年為成長期，著重於創新服務及對象改造工程
  - 明年之後為成熟發展期，研議擴大開放或建立數位典藏管理機制
- 同時爭取數位典藏、網路文化建設、與數位學習國家型科技計畫打造完整博物館數位經濟體系



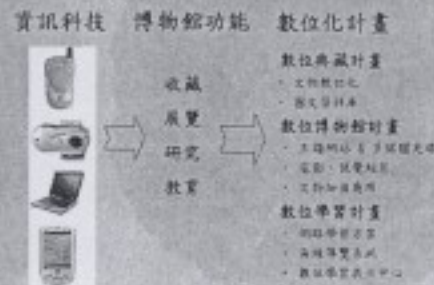
12



13

國立故宮博物院

### 數位計畫與博物館功能之關係



14



### 故宮數位計畫簡介

國立故宮博物院

- 八十九年起積極推動文物數位化工作
- 自九十二年度起，配合行政院推動「挑戰-○○A：國家發展重點計畫」中的數位台灣相關計畫



15

### 故宮數位計畫簡介

國立故宮博物院

- 三大計畫，分別為：
- 「數位典藏國家型科技計畫－故宮文物數位典藏系統之開發」
  - 「網路文化博物館計畫－故宮文物數位博物館建置與加強應用」
  - 「數位學習國家型科技計畫－故宮文物數位學習」



16

### 數位典藏

國立故宮博物院

數位典藏國家型科技計畫第一期的目標是啟動國家文化資產數位化的基礎工程，這好比建造金字塔工程中打地基的工作，其範疇既廣又大卻又難以見到其成效。

本院自民國90年（2001）開始規劃第一個三年期的數位典藏計畫，次年（2002）正式成為「數位典藏國家型科技計畫」的主導構計畫之一。



17

### 數位典藏

國立故宮博物院

- 工作重點：
- 建立文物基本數位影像及文字等資料庫，包括：文物檢索資料庫(Metadata Database)、影像資料庫
  - 建立先進的影像數位標準程序與技術
  - 提供素材促進知識應用與創意開發
  - 邀請研究機構（中央研究院）協助關鍵技術研發（例如環境物件技術）
  - 持續建置3D虛擬文物展示系統
  - 拍攝文物數位典藏影片



18

參與單位  
原物料、寫真廠、網路文獻網、出版商、資訊中心、科技資訊

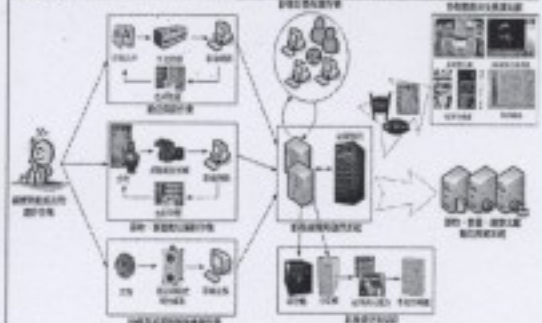
計畫架構



19

### 文物數位化流程

國立故宮博物院



20





### A real story

- Two pieces of Picasso's paintings
- One's price is over than 10 million.
- Another is over 100,000 only.
- Why the result is so different?

Source: FGDC's "The Value of Metadata"

7

### A real sample - 1 Maya vessel



Source: CDWA's Cataloging Examples

8

### 中文譯名

- 詮釋資料(標檢局用法)
- 解釋資料
- 元資料
- 題資料
- 後設資料(NDAP及一般用法, 如: 後設物理學, 後設認知理論, 後設評鑑)
- 中介資料, 中間資料
- 元數據(大陸的用法)
- Metadata

9

### What are metadata?

- Video
- Movie
- Photograph
- Engineering drawing
- Book
- Email message
- Subject and participants
- Copyright
- When and where taken
- When and by whom made
- Date and place of publishing
- Date and time of delivery

10

### 定義<sup>1</sup>

- 一般
  - Data about data (from Dublin Core)
- 進階
  - Structured information about an information resource.
  - the sum total of what one can say about any information object at any level of aggregation.
- FGDC
  - Metadata consist of information that characterizes data. Metadata are used to provide documentation for data products. In essence, metadata answer who, what, when, where, why, and how about every facet of the data that are being documented.

11

### 定義<sup>2</sup>

- **Content**  
relates to what the object contains or is about, and is intrinsic to an information object.
- **Context**  
indicates the who, what, why, where, how aspects associated with the object's creation and is extrinsic to an information object.
- **Structure**  
relates to the formal set of associations within or among individual information objects and can be intrinsic or extrinsic.

12



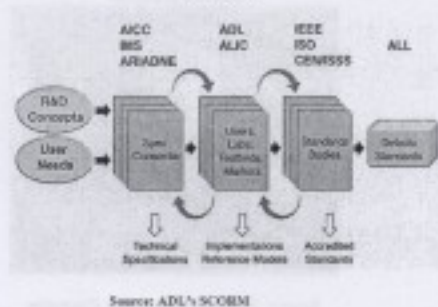
## 後設資料的設計與建置

### Step 2: 標準觀察與研析

- 分析典藏品的屬性，歸納適用的後設資料類型。
- 蒐集目前國際符合典藏品類型之後設資料標準。
- 觀察國際上相關的調查計畫，了解其對後設資料的應用趨勢和議題。

19

## Overview of Current MD Stds.<sup>3</sup>



Source: ADL's SCORM

20

## 後設資料的設計與建置

### Step 3: 標準策略與選擇

- 擬定標準採用的策略。
- 評估標準的發展性、適用性與符合性，決定採用的標準。

21

## 後設資料的設計與建置

### Step 3: 標準策略與選擇

如何選擇適用的標準？

- 需求符合性
- 標準的成熟度
- 標準應用的輔助工具 (指引文件、軟體工具.....)
- 標準的聲譽 (Reputation) 與目前採用狀況
- 日後的發展與維護

22

## 後設資料的設計與建置

### Step 4: 標準導入與深入分析

- 進行藏品內涵屬性分析、內涵結構分析以及藏品單元關聯分析等。
- 本分析可分為內涵分析與系統分析兩大部分，於第四章節加敘。


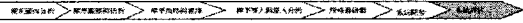
23

## 後設資料的設計與建置

### Step 5: 規格書研製

- 彙集分析的成果與確認過的需求，撰寫成後設資料功能需求書。
- 此功能需求書作為後設資料需求與系統開發之依據。
- 功能需求書之內容，於第五章節加敘。

24

<p style="text-align: center;"><b>後設資料的設計與建置</b></p> <p style="text-align: center;">  </p> <p><b>Step 6：系統開發</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— 評估後設資料系統開發的各種可能性，以決定自行開發系統，或採用同質性或相似度高的系統，或採用與其他組織團體合作等方式發展系統。</li> <li>— 依據功能需求書的規格，選用適當的系統開發環境與軟體。</li> <li>— 進行系統建置與開發的實際作業。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>25</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>後設資料的設計與建置</b></p> <p style="text-align: center;">  </p> <p><b>Step 7：系統評估</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— 檢視後設資料整體實施程序和效益。</li> <li>— 評估後設資料紀錄的品質，包括：完整性、準確性等。</li> <li>— 評估採用標準對於瀏覽、檢索的效益。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>26</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Metadata全球發展現況<sup>1</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 功能 (Functionality) 如資源發掘 (Resource discovery)、描述 (Description)、管理、技術、使用、長期保存與著作權權限管理 (如ODRL, XrML)。</li> <li>• 領域 (Domain) 除了數位典藏 (Digital library) 外：數位學習 (如LOM)、電子化政府 (如GILS)、科學 (如MathML) 與電子商務 (如ECML, ebXML) 等領域的應用與發展正逐漸興起。</li> <li>• 社群 (Community) 以圖書館、博物館、檔案館、電腦科技與網路上虛擬自治社群 (如W3C) 為主。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>27</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Metadata全球發展現況<sup>2</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 產生方式 人工、自動與半自動。</li> <li>• 描述深度 (Level) 除了原有的資料結構 (Data structure, 如CDWA、CSDGM、EAD、METS、MODS) 外，有往向下或更深層次的發展傾向，包括資料內容 (data content, 如AACR、CCO、ISAD、ISBD、RAD)、資料值 (data value, 如AAT、DDC、LCSH、MESH)。</li> <li>• 描述層次 除了有單一館藏物件 (Item) 外，還有以館藏合集 (collection-level description) 與全文為主的方式 (如TEI、NewsML) 等。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>28</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Metadata全球發展現況<sup>3</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 資源識別碼 (Identifier) 如DOI、GUID、ISAN、ISBN、ISSN、MIX、PII、PURL、SICI、UMID、URC、URI、URL、URN、UUID等。</li> <li>• 檔案格式 包括靜態與動態兩種，如：GIF、HyTime、JPEG、MNG、MPEG、PNG、SMIL、SVG、TIFF、VML等。</li> <li>• 概念模式 (Conceptual model) 利用概念模式來增益現有後設資料標準的應用層面與深度，包括了圖書館界的FRBR、博物館界的CIDOC CRM、檔案館界的Records Continuum Model、數位資訊長期保存方面的OAIS Reference Model。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>29</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Metadata全球發展現況<sup>4</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 資源交換與互通 (Interchange and interoperation) 無可諱言的是，XML 已成為資源交換的語言，後設資料如經由XML的包裝與規範化，極易達成資源後設資料結構的明確定義與互通有無。</li> <li>• 檢索與界面協定 (Protocol) OAI-PMH、CSS、XSL、XSLT。</li> <li>• 框架 (Framework) 在Warwick Framework概念推出後，W3C也受到影響，並制訂出RDF，作為容納與共享各式後設資料標準的基礎。</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>30</b></p>

## 2. 數位藝術鑑賞

### (1) 漫畫繪製流程與數位化處理 / 吳佳穎

表二十五：「漫畫繪製流程與數位化處理」簡報





7



8



9



10



11



12



13




14

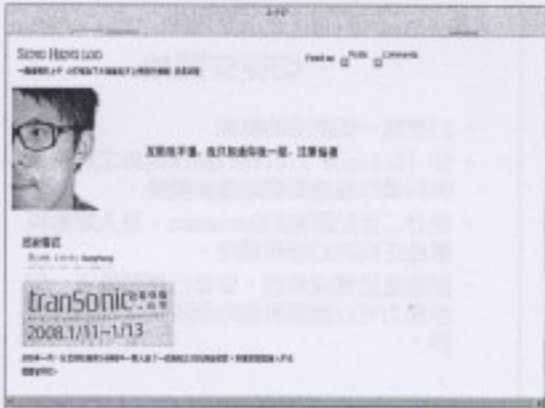


15

(2)數位藝術你也會 / 宋安樂


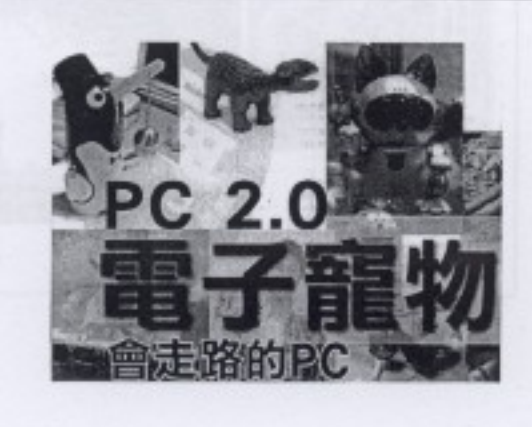
表二十六：「數位藝術你也會」簡報

<p><u>數位藝術你也會</u></p>  <p>宋安樂</p> <p>1</p>	<p><u>關於藝術這檔事</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 藝術=虛無飄渺=精神層面=餓死活該=富翁的東西?</li> <li><input type="checkbox"/> 藝術家所做的 - 「擾動」社會結構</li> <li><input type="checkbox"/> 藝術(慾望) - 設計(實踐) - 應用面向之不同 - 小叮嚀</li> </ul> <p>2</p>
<p><u>數位藝術是???</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 數位化的過程方法、手段產生的藝術創作</li> <li><input type="checkbox"/> 將傳統形式的藝術創作，以數位化的手段或工具作各類不同的表現 -- 藝術數位化</li> <li><input type="checkbox"/> 科技藝術 / 新媒體藝術 / 數位藝術</li> <li><input type="checkbox"/> 動態影音 • 聲音藝術 • 網路藝術 • 互動藝術</li> <li><input type="checkbox"/> 0與1 • 媒材的運用 • 概念</li> </ul> <p>3</p>	<p><u>如何做藝術或設計 (村上隆)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 面對自己的慾望</li> <li><input type="checkbox"/> 了解熟悉藝術設計相關歷史發展</li> <li><input type="checkbox"/> 打破常規，將其重新建構後再追加規則</li> <li><input type="checkbox"/> 解決生活經驗上之困難 -- 實現幻想</li> <li><input type="checkbox"/> 嘗試說一則好的故事</li> <li><input type="checkbox"/> 行銷 • 還是行銷</li> </ul> <p>4</p>

<p>練拳不練功・到老一場空</p> <p><input type="checkbox"/> 我是一塊海綿~又硬又尖</p> <p><input type="checkbox"/> 設計能力</p> <p><input type="checkbox"/> 程式撰寫能力 - 變數・判斷如果就怎樣否則就怎樣・運算・迴圈</p> <p><input type="checkbox"/> 媒材運用 / 跨領域整合</p> <p style="text-align: center;">5</p>	<p>練拳不練功・到老一場空</p> <p><input type="checkbox"/> 我是一塊海綿~又硬又尖</p> <p><input type="checkbox"/> 設計能力</p> <p><input type="checkbox"/> 程式撰寫能力 - 變數・判斷如果就怎樣否則就怎樣・運算・迴圈</p> <p><input type="checkbox"/> 媒材運用 / 跨領域整合</p> <p style="text-align: center;">6</p>
<p><input type="checkbox"/> WWW.sunheng.idv.tw</p> <p style="text-align: center;">7</p>	 <p style="text-align: center;">8</p>

(3)PC 2.0 電子寵物時代來臨

表二十七：「PC2.0 電子寵物時代來臨」簡報

 <p style="text-align: center;">1</p>	 <p style="text-align: center;">2</p>
--	---



### 機器人的兩類品種

- 走特技路線的機器人
  - Asimo
- 走童伴路線的機器人
  - CPU規格不重要,長相很重要
  - 哆啦A夢



3

### Robot

- 下一波殺手級應用產業。
- 日本將智慧型機器人列為新產業創造戰略的七大領域之一。
- 全球開發智慧型機器人最積極的國家：日本與韓國。



4

### 一切從SF開始

- 幻想為一切創造的根源。
- SF (Science Fiction)創作因為工業革命與科學的發達而開始蓬勃發展。
- 從廿二世紀而來的Doraemon, 是人類對科學最正向的幻想與期待。
- 無論是恐懼或樂觀, SF都已經開啓了一個想像力可以無限奔馳的超現實虛構的世界。

5

### 科幻題材裡的機械人



**原子小金剛 手塚治虫**  
1952年,開始在月刊《少年》開始連載;  
1963年,原子小金剛電視動畫開播,第一部日本  
國產電視動畫系列。

原子小金剛的角色設定不僅是具備機成人超能力的黑科技機器人,它就像那家男孩一樣親切,擁有獨立思考和一顆透視的心,個性熱情、樂觀而純真。這部可愛、勇敢的機器人小英雄,從被創造以來已經54年,它的形象已經深深烙印在人們的腦海中。

6



7

### 科幻題材裡的機械人

- 鐵人28號 橫山光輝**  
鐵人28號的真名為「大日本帝國陸軍護製鐵人兵器第廿八號」  
1956年,開始在月刊《少年》開始連載;日本大型  
機器人故事的始祖。  
動畫有四個版本,包括:
- 1963年黑白版本
  - 1980年的太陽之使者鐵人28號
  - 1992年的超電動機器人鐵人28號FX
  - 2004年的復刻彩色版本

8

### 科幻題材裡的機械人

鐵人28號是一個即將發展完成的超級武器，因為投降而來不及發揮其威力，名字跟身世設定充分展現出戰敗日本人多麼希望找回往日帝國的榮輝與自信。

2005年，日本松竹電影公司製作了電影《鐵人28號》。

鐵人28號經常開槍的一個主題，就是鐵人武器的善與惡。因為鐵人28號沒有自由意志，因此遙控器落在正大郎手中，鐵人28號的眼睛是黃色；但是當遙控器落到壞人手中，鐵人28號的眼睛會變紅色，表示了鐵人只是工具，鐵人的善與惡（科學的利與弊）是取決於使用者的善惡。



9

10

### 科幻題材裡的機械人

無敵鐵金剛 永井豪

1971年，開始在月刊《周刊少年マガジン》開始連載：

同年12月電視動畫開播：全91集，第一部由大友在駕駛室內操縱的大型機械人。

魔神系列相關作品

大魔神 - グレートマジンガー (1974-1975)

魔神凱撒 - マジンカイザー (1975-1976)

這個「組合」的概念成為後來所有大型機器人的機械原形，甚至引導出後來「合體」（由數架機械組合成一個大型機器人）的概念，此外還開啓了日本玩具史上的「組合金」機械人玩具風潮。

● / ● ●



11

12

### 指標性概念回顧

- 「原子小金剛」是日本人形機器人的濫觴，它強調不是對抗邪惡，而是人與機器人的互動以及人們如何看待一個機器人。  
- example: 「機器人總統」。
- 因為「鐵人28」的巨型機器人的造型，讓永井豪的「無敵鐵金剛」與富野悠由季的「機動戰士鋼彈」都受到這部作品的影響。

● / ● ●

13

### 指標性概念回顧

- Doraemon在1973年榮獲漫畫家協會優秀賞，後來又獲得文部大臣賞。
- 【哆啦A夢】榮登2002年時代周刊亞洲英雄榜，二十五位最具影響力人物的第一名。



14

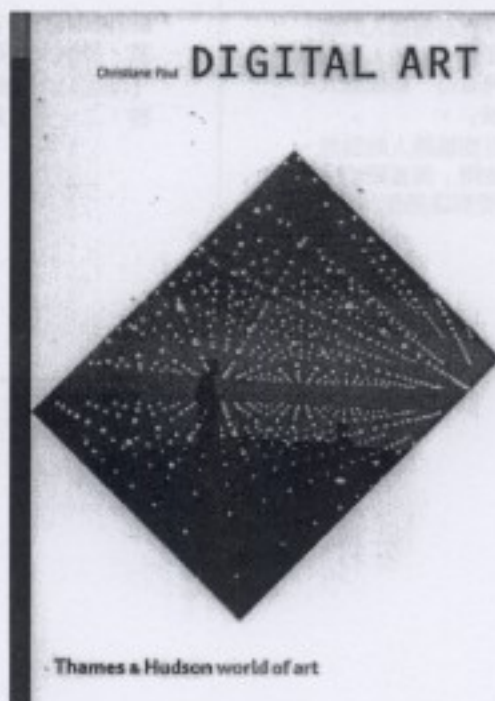
(4)其它課程參考資料

A. 你不可不知道的 300 幅名畫及其畫家與畫派



圖二十七：你不可不知道的 300 幅名畫及其畫家與畫派

B. Digital Arts


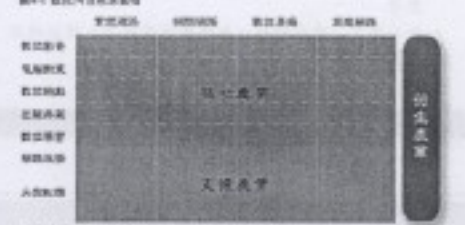
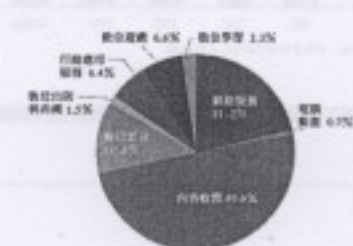


圖二十八：Digital Art

### 3. 數位內容產業概論

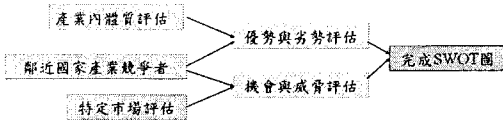
#### (1)我國數位內容產業發展現況 / 莊道明

表二十八：「我國數位內容產業發展現況」簡報

<p>我國數位內容產業發展現況</p> <p>莊道明</p> <p>1</p>	<p>數位內容周邊產業</p>  <p>2</p>
<p>台灣數位內容產業：八大類</p> <p>2002年5月行政院通過「加強數位內容產業發展推動方案」。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 數位遊戲</li> <li>2. 電影動畫</li> <li>3. 數位學習</li> <li>4. 數位影音應用</li> <li>5. 數位出版雜誌</li> <li>6. 行動服務應用</li> <li>7. 網路服務</li> <li>8. 內容軟體</li> </ol> <p>3</p>	<p>圖4-4 數位內容產業結構</p>  <p>4</p>
<p>圖4-1 各類數位內容產業產值結構</p>  <p>5</p>	<p>數位內容產業：4C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 內容(Content): 創意(Creative)、智產權、商品化(Product)</li> <li>• 通路(Conduit): 通訊技術、標準、裝機率</li> <li>• 消費(Consumption): 收費機制、消費習慣</li> <li>• 匯流(Convergence): 生產鏈與界線模糊</li> </ul> <p>6</p>

### 產業競爭力分析 (SWOT)

- 由四個英文字組成：Strengths(優勢)、Weakness(劣勢)、Opportunities(機會)、Threats(威脅)



7

- 產業內部體質評估：機構內部人力、資金、技術、設備完整自我評鑑，將本身技術能力、專業能力等逐一蒐集資料進行分析優點？缺點？
- 鄰近國家競爭者評估：針對現實與潛在競爭者進行評估，逐一檢定那些資源發生競爭因素？
  - 競爭者可提供那些表現？
  - 競爭者優勢在那裡？
  - 競爭者表現多好？
  - 競爭者的SWOT大約如何？
  - 在未來與他們競爭力如何？
- 市場環境評估：當前環境分析與未來全球大環境

8

### 市場環境分析 (STEP)

- STEP是由四個英文字組成：Social, Technical, Economic, and Political
- 社會因素：整體社會大環境潮流的改變、世代交替所造成的影響
- 技術因素：科技工具的進步、機構與個人的影響
- 經濟因素：大環境景氣的改變、就業與職業變化等影響
- 政治因素：政黨輪替、立法與地方政治、新法規法令調整等影響

9

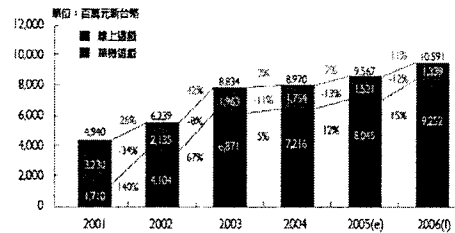
### 產業競爭力分析 (SWOT)

	正向因素	負面因素
內部因素	優勢	劣勢
外部因素	機會	威脅
(STEP)		

10

### 數位遊戲(6.6%)

圖4-2 2001-2005我國電腦遊戲市場規模

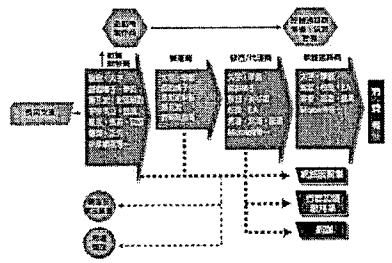


資料來源：資訊會市場情報中心，2005/07

11

12

圖4-3 遊戲產業結構與主要業者一覽



資料來源：資訊市場情報中心、經濟部數位內容產業推動辦公室，2005/07

台 / 圖 / 表

13

表4-1 我國數位遊戲產業SWOT分析

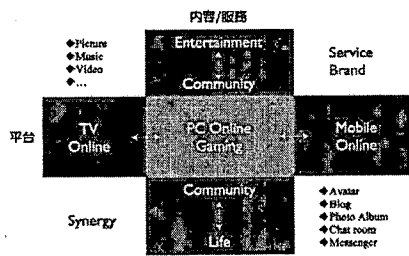
<p><b>優勢</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>政府積極鼓勵</li> <li>技術人才、技術研發能力強</li> <li>人才素質高、研發投入大</li> <li>市場佔有率大</li> <li>品牌知名度高</li> <li>資金雄厚</li> </ul>	<p><b>劣勢</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>國際化程度低</li> <li>研發投入不足</li> <li>人才流失嚴重</li> <li>資金鏈斷裂</li> <li>品牌知名度低</li> <li>資金不足</li> </ul>
<p><b>機會</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>國際市場需求大</li> <li>政府支持</li> <li>人才素質高</li> <li>資金雄厚</li> <li>品牌知名度高</li> <li>資金雄厚</li> </ul>	<p><b>威脅</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>國際化程度低</li> <li>研發投入不足</li> <li>人才流失嚴重</li> <li>資金鏈斷裂</li> <li>品牌知名度低</li> <li>資金不足</li> </ul>

資料來源：資訊市場情報中心，2005/08

台 / 圖 / 表

14

圖4-4 遊戲產品與服務類型圖



資料來源：資訊市場情報中心，2003/07

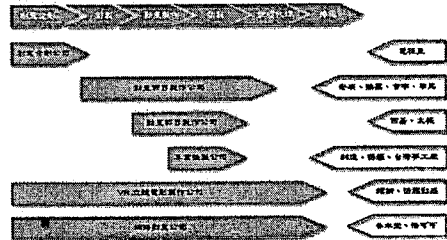
台 / 圖 / 表

15

電腦動畫(0.7%)

16

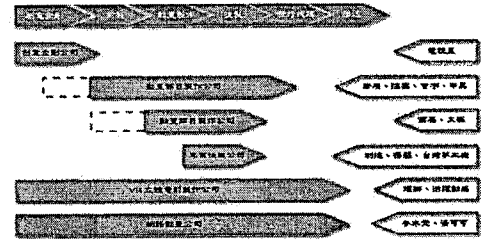
圖4-7 我國主要遊戲廠商核心地位



圖例：圖2D 圖3D 圖Flash  
資料來源：經濟部數位內容產業推動辦公室，2005/06

17

圖4-8 我國動畫廠商發展動向



圖例：圖2D 圖3D 圖Flash  
資料來源：經濟部數位內容產業推動辦公室，2005/06

18

圖 3-2 國際教育市場項目 SWOT 分析

<b>優勢</b> 文化基礎教育實力	<b>劣勢</b> 人才儲備不足 教育服務體系 尚未健全 國際化程度低
<b>機會</b> 眾多海外學生 對中國教育服務 需求日益增加	<b>威脅</b> 教育服務業開放 程度提高 國際化程度提高

資料來源：經濟觀察局內閣政策研究中心，2005/06

19

## 數位學習 (2.3%)

資料來源

20

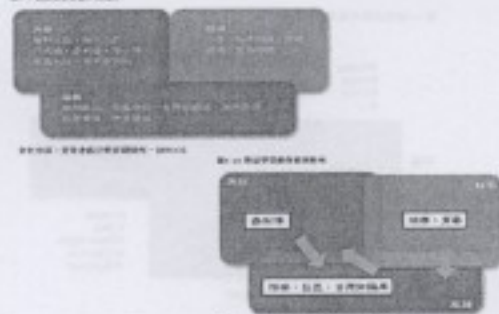
圖 3-3 數位學習的種類

消費者服務 (Customer Services)		
企業、政府、學校	遠程教育	企業政府教育
教育服務 (Education Services)		
企業	政府	學校
互動模式 (Interactive)		
政府公共服務	政府服務教育	教育電子學習中心
傳統模式 (Delivery Method)		
網絡	電視	傳統、印刷型

資料來源：CGIA Research，2001/02

21

圖 3-4 數位學習的種類



資料來源

22

圖 3-4 國際教育市場項目 SWOT 分析

<b>優勢</b> 文化基礎教育 實力	<b>劣勢</b> 人才儲備不足 教育服務體系 尚未健全 國際化程度低
<b>機會</b> 眾多海外學生 對中國教育服務 需求日益增加	<b>威脅</b> 教育服務業開放 程度提高 國際化程度提高

資料來源：經濟觀察局內閣政策研究中心，2005/06

23

圖 3-5 國際教育市場項目 SWOT 分析

<b>優勢</b> 文化基礎教育 實力	<b>劣勢</b> 人才儲備不足 教育服務體系 尚未健全 國際化程度低
<b>機會</b> 眾多海外學生 對中國教育服務 需求日益增加	<b>威脅</b> 教育服務業開放 程度提高 國際化程度提高

資料來源：經濟觀察局內閣政策研究中心，2005/06

24











圖B-1 數位內容產業相關服務供應與需求



49

圖B-2 4-M 內容計畫圖解



50

## 數位內容產業人才有需求嗎？



51

圖B-1 數位內容產業人才供給與需求

年次	2005			2006			2007		
	需求	供給	缺口	需求	供給	缺口	需求	供給	缺口
數位內容	1,000	1,500	2,700	8,000	10,000	11,000	8,500	9,500	12,000

資料來源：經濟部工業局數位內容學院計畫 - 2004/04

圖B-2 2004年數位內容產業相關服務人才需求

類別	需求		供給		缺口
	人數	佔比	人數	佔比	
專業人才	800	50%	2,400	90%	2,000

資料來源：經濟部工業局數位內容學院計畫 - 2004/04

52

## 數位內容產業人才需求特性

- 行銷人才**：國際行銷人力、瞭解基礎性新觀念或產業發展、數位內容產業基本知識。(2400人)
- 款式人才**：製作專業知識、研發能力、可執行開發以提供品質。(2400人)
- 美術人才**：專長繪圖基礎與數位化工具應用、以繪畫業新鮮人為主、需加強商業意識與創意溝通與執行能力。(900人)
- 管理人才**：製作人、專案經理與高階知、能力、具備國際化、靈活性、領導人特質、安全能力與專案管理。(900人)
- 企畫人才**：多元背景、創造力、具備多向溝通能力、熟悉產業開發流程。(600人)

53

## 參考資料

數位內容產業發展概況(民國96) - 2007年數位內容產業白皮書 - 報告日期：96年9月19日 - 檢索[http://www.digitcontent.org.tw/ku\\_01\\_1007.rtf](http://www.digitcontent.org.tw/ku_01_1007.rtf)

數位內容產業發展概況(民國96) - 2006年數位內容產業白皮書 - 報告日期：96年9月10日 - 檢索[http://www.digitcontent.org.tw/ku\\_01\\_1006.rtf](http://www.digitcontent.org.tw/ku_01_1006.rtf)

數位內容產業發展概況(民國96) - 數位內容市場 - 報告日期：96年9月30日 - 檢索[http://www.digitcontent.org.tw/Taiwan\\_DCT\\_2004.pdf#Goose\\_1](http://www.digitcontent.org.tw/Taiwan_DCT_2004.pdf#Goose_1)

54

表二十九：「人才培育與課程發展」簡報

<p>數位內容產業概論 人才培育與課程發展</p> <p>莊道明 世新大學資訊傳播學系</p> <p>數位創新 知識加值 網路傳播</p>	<p>數位內容定義與範疇</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 數位內容 (Digital Content)：將圖像、文字、影像、聲音等資料運用資訊科技加以數位化並整合運用之產品或服務。</li><li>● 數位內容產業範疇：<ul style="list-style-type: none"><li>○ 「數位內容及器」</li><li>○ 「數位內容服務」</li></ul></li></ul> <p>資料來源：經濟學研究所產業與區域研究中心(2007)。數位內容產業發展策略。台北市：經濟學人出版。</p>
<p>數位內容發展八大項目</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 數位遊戲：TV game, PC game, Mobile game</li><li>2. 電腦動畫：娛樂應用、工商業應用</li><li>3. 數位學習：數位學習內容製作、工具軟體、建置服務、學習課程服務</li><li>4. 數位影音應用：傳統影音數位化、數位影音創新應用</li><li>5. 行動網路應用：運用行動通訊網路提供數位內容及服務</li><li>6. 網路服務：提供網路內容、遠端、儲存、傳送、播送之服務</li><li>7. 內容軟體：提供數位內容應用服務所需之軟體工具及平台</li><li>8. 數位出版應用：數位出版、數位典藏、電子資料庫</li></ol> <p>資料來源：經濟學研究所產業與區域研究中心(2007)。數位內容產業發展策略。台北市：經濟學人出版。</p>	<p>圖1-1 數位數位內容產業定義與範疇</p> <p>資料來源：經濟學研究所產業與區域研究中心，2007年</p>
<p>新聞傳播學院 九十三年學程規劃</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 學程目的：以該系核心能力及特色作為學程設計宗旨，以培養學生具備該學系的專長</li><li>● 學程課程條件：學分數12-18學分，以3-4年級課程為主，1-2年級可列先修課程</li><li>● 學程完成條件：各系學生除本系學格外，必須跨系選修一學程修讀</li></ul>	<p>新聞傳播學院學程架構</p> <p>資料來源：世新大學新聞傳播學院</p>

### 世新資訊傳播學系

- 網路+資訊內容→二次資源的加值→知識組織與管理→使用與服務
- 培育數位資訊加值相關產業研究與應用服務人才

7

### 世新資傳系定位

- 以資訊上、中、下游為思考主軸
  - 上游：資訊內容設計
  - 中游：資源整合、數位化整理與加值
  - 下游：選擇適切資訊傳播途徑
- 目標：適時將適切資訊，傳遞給有需要使用者

8

### 數位資源學程

- 數位內容產業概論 (必修)
  - 數位典藏規劃
  - 影音數位化處理
  - 數位產品技術加值
  - 專業企畫
  - 數位資源個案研究

9

### 知識產業學程

- 知識產業概論 (必修)
  - 創新與產業發展
  - 知識管理應用
  - 產業資訊服務與行銷
  - 知識產業個案研究

10

### 世新資傳系發展方向

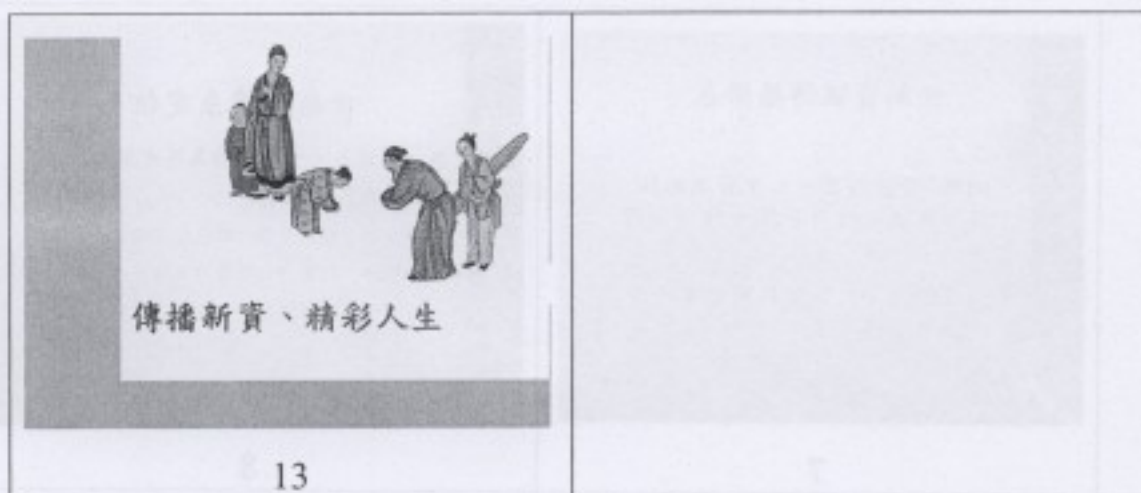
- 與相關學系的水平分工
- 掌握知識管理核心能力
- 國內數位典藏與知識創新計畫
- 開拓技際間合作與交流

11

### 課程宗旨

- 建立對數位內容產業瞭解
- 認識數位內容產業公司現況
- 培養進入數位內容產業能力
- 熟悉產業分析方法與技術

12



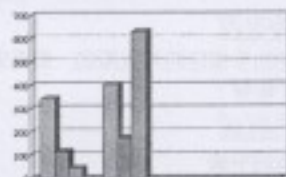
(3)如何將本土遊戲產業推向國際市場 / 常守瑜

表三十：「如何將本土遊戲產業推向國際市場」簡報

<p style="text-align: center;">創新 • 專業 • 品質 • 導引</p> <p>如何將本土遊戲產業推向國際市場</p> <p style="text-align: center;">-昱泉國際海外合作案例分享-</p> <p style="text-align: center;">演講者：國際市場部 總經理 常守瑜</p> <p style="text-align: center;">昱泉國際股份有限公司</p> <p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">壹、</p> <p style="text-align: center;">有關遊戲市場</p> <p style="text-align: center;">2</p>
<p>台灣數位內容產業-範疇</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 數位遊戲 - 智冠, 華義, 橘子, 昱泉... , 估計 25 家</li> <li>• 電腦動畫 - 太極影音, 宏廣, 春水堂... , 估計 29 家</li> <li>• 數位學習 - 互正電腦, 易得多媒體... , 估計 25 家</li> <li>• 數位影音運用 - 年代電通, 得利影視... , 估計 10 家</li> <li>• 行動應用服務 - 台灣易古網, 倚天資訊... , 估計 18 家</li> <li>• 網路服務 - 亞太, 台灣網網... , 估計 8 家</li> <li>• 內容軟體 - 文鼎科技, 甲尚... , 估計 16 家</li> <li>• 數位出版 &amp; 典藏 - 宏碁, 遠東圖書... , 估計 16 家</li> </ul> <p>經濟部工業局所制定的數位內容產業八大領域 資料來源: 2008 台灣數位內容產業白皮書</p> <p style="text-align: center;">3</p>	<p>全球遊戲市場規模</p> <p>(USD Million)</p> <p>Global Video Game Market 資料來源: 2008 PricewaterhouseCoopers LLP, Nikohky Gruen Associates</p> <p style="text-align: center;">4</p>

### 家用遊戲平台銷售比較

人氣遊戲機銷售比較- Wii, PS3, XBOX360



Wii  
PS3  
XBOX360

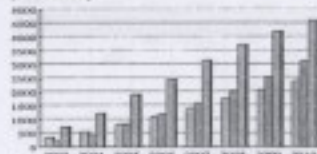


InterServ | www.itserv.com.hk

5

### 全球 Online Game 市場規模

(US\$ Billion)



資料來源: 2008 PrivateHouseCoopers LLP, Wikifsky Group Associates

全球具代表線上遊戲玩家人數

WOW (魔獸世界/Warlord): 300 - 1000 萬

FF (史克威爾/SQUARE ENIX) 的 MMO

EVE (星戰前線/CCP): 200 萬

InterServ | www.itserv.com.hk

6

貳.

## 與國際市場接軌

### 國際產業分工發展方向

#### ● 遊戲產業分工

研發、產品、行銷、營運、等等...

#### ● 遊戲產業勢必走向分工

分工清楚，分散風險...

7

8

### 國際分工的優勢

#### 共同合作開發，製造雙贏

- 讓客戶專注於核心強項，讓產業分工使他們的产品增值。
- 分工(共同開發)增加其他競爭力。
- 降低製作成本與人事費用。
- 加快部分製作速度，還可確保品質，縮短作業時間。
- 專業的技術交流研究開發先進技術。

InterServ | www.itserv.com.hk

9

### 與國際接軌的必備條件

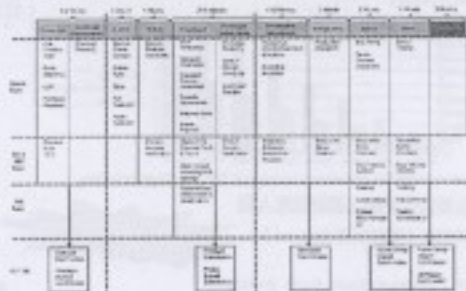
- 合乎國際製作標準，使用國際熟悉的 Milestone 里程碑、流程、團隊結構與製作計畫。
- 提升自我技術能力，如：專有 3D 引擎、美術製作能力等等
- 擁有先進的控制流程管理的體系。
- 客戶可直接監督項目的管理系統。
- 確保客戶的智慧財產權與資訊機密。
- 優良的資訊基礎設施。

InterServ | www.itserv.com.hk

10



### Development Pipeline (console)



InfoShare | www.info.com.tw

11

### 對產業競爭力的影響

#### 多元化的業務內容

- 向客戶提供更好的多樣性的外包服務，對產業競爭力行程良好影響。

#### 國際級的專業組成

- 追求創意與紀律的平衡
- 數位內容的開發技術與開發經驗
- 同心協力的專業人才
- 具備成功的國際營銷經驗

InfoShare | www.info.com.tw

12

叁.

### 實際案例分享

13

### 昱泉國際 - 公司概況

- 創立於1989年4月
- 2002年3月股票上櫃 公開發行
- 國際化布局：
  - 台北（總公司）、上海、美國洛杉磯
- 總員工數：330
- 事業部門：
  - 遊戲軟體事業部
  - 休閒軟體事業部
- 昱泉大事記

InfoShare | www.info.com.tw

14

### 主要業務

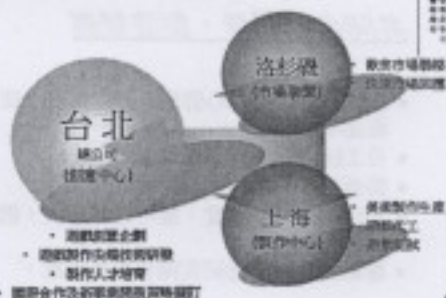
- 遊戲軟體開發
- 親子教育軟體開發
- 美術動畫製作



InfoShare | www.info.com.tw

15

### 全方位發展的業務佈局



InfoShare | www.info.com.tw

16

### 核心優勢

#### 1. 掌握3D網路遊戲核心技術

- 笑傲江湖萬人網路版(PC)-
- 笑傲江湖續篇超過百萬套
- 網路版為臺灣第一套自製全3D萬人網路遊戲
- 流星蝴蝶劍網路版/鐵鳳凰(PC/Xbox)- 進軍歐美、韓國、東南亞
- Word Puzzle英語千字王(PC/Xbox360)- 全球8國語言介面發行

掌握3D網路遊戲



InterSec | www.intersec.com.tw

17

### 核心優勢

#### 2. 歐美日跨國合作開發能力

- 《鐵鳳凰》原創自有IP遊戲，與美國Sega合作開發發行
- 《魔法騎士：末日啓示錄》與美國Namco合作開發發行
- 合作夥伴及於全世界前20大遊戲公司，包括EA, Microsoft, Activision, Eidos, THQ, SEGA, Namco Bandai Games etc.



InterSec | www.intersec.com.tw

18

### 核心優勢

#### 3. 全e化的流程管理

- 高效率的專案管理
- 隨時進行bug測試與追蹤
- 零時差零距離

#### 4. 培育國際級優秀開發及美術人才

- 國際水準的培育計劃
- 數位內容學院建教合作
- 國內知名大學合作培訓計劃



InterSec | www.intersec.com.tw

19

### 得獎紀錄

#### • 《鐵鳳凰Xbox版》

- 2004年美國E3最佳創新遊戲獎，亞非(日本以外)第一個獲此國際榮譽的台灣遊戲開發公司！
- 微軟Xbox遊戲認證全球第一套首選zero bug的遊戲
- 獲頒新工策局頒發國際數位內容製精獎

#### • 《流星蝴蝶劍網路版》

- 台灣遊戲之星GAME STAR多項獎項，資訊月最佳資訊運用獎
- 日本數位內容獎春曉決賽獎



InterSec | www.intersec.com.tw

20

### 得獎紀錄

#### 《遊戲學堂》UC520

1. 連續多年榮獲各大獎項、全國多媒體教育軟體大獎、教學設計創新獎
2. 台灣小學教育市場佔有率第一名、台灣教育部指定全台中小學300萬師生線上學習教補軟體
3. 台灣教育部金學獎、數位內容獎



InterSec | www.intersec.com.tw

21

### 成功行銷海外產品

- M2 神甲奇兵《萬人網路遊戲》
- 2002年，國產純上遊戲進軍日本市場
  - by UTD Entertainment







- Iron Phoenix 鐵鳳凰 Xbox Live, Online Action Fighting
- 2005年，by SEGA SAMMY in America



InterSec | www.intersec.com.tw

22

<p><b>成功行銷海外產品</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mage Knight 魔法騎士-末日啓示錄</b>(PC, ARPG) <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2006年 · by Namco Bandai Games America</li> </ul> </li> <li>• <b>Word Puzzle 千字王</b>(XBLA, Puzzle) <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2007年11月7日 by Microsoft</li> </ul> </li> </ul> <p>第一賽在亞洲(日本以外)開賽， 於Xbox Live Arcade全球同步上市的遊戲。 • 零bug經過檢核10個認證點，遊戲高品質</p>    <p>InterWare   www.interware.com.tw</p> <p style="text-align: center;">23</p>	<p style="text-align: right;">互昂創研股份有限公司 創新 · 精進 · 發展 · 齊榮</p>  <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">Q&amp;A</p>  <p style="text-align: center;">24</p>
--	---

(4)LiveABC 互動英語教學集團 / 呂寧真

表三十一：「LiveABC 互動英語教學集團」簡報

 <p>互動英語教學集團</p> <h2 style="text-align: center;">集團簡介</h2> <p style="text-align: right;">LiveABC</p> <p style="text-align: center;">1</p>	 <p><b>I. 公司治理</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 董事會介紹</li> <li>2 集團沿革</li> <li>3 研展紀錄</li> </ol> <p style="text-align: right;">LiveABC</p> <p style="text-align: center;">2</p>
<p><b>§ 集團董事長</b></p> <p style="text-align: center;">沙正治先生</p> <p>現任：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 永和香舖Tom.coo董事。</li> <li>• LiveABC互動英語教學集團董事長。</li> <li>• Spring Creek Venture創投公司合夥負責人。</li> </ul> <p>學歷：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 美國加州大學柏克萊分校 電機工程學碩士。</li> <li>• 美國聖路易和加大學 國際企業碩士 雙學位。</li> </ul> <p>經歷：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 新濠網 CEO (執行長)。</li> <li>• Actra Business System公司總裁兼執行長。</li> <li>• 甲骨文 (Oracle Corporation) 產品部副總裁。</li> <li>• 網景 (Netscape) 公司資深電子商務副總裁。</li> </ul>  <p style="text-align: right;">LiveABC</p> <p style="text-align: center;">3</p>	<p><b>§ 集團創辦人</b></p> <p style="text-align: center;">鄭俊琪先生</p> <p>學歷：美國密西根州州立大學 電腦科學 碩士 國立交通大學 計算機工程系 學士</p> <p>經歷：LiveABC互動英語教學集團 執行長 資訊傳真機總 副總經理兼資訊副總經理</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• 台灣第一位投入「電腦英語學習系統」研發</li> <li>• 15年來研發數百套「電腦英語學習系統」</li> </ul> <p style="text-align: right;">LiveABC</p> <p style="text-align: center;">4</p>

## 集團沿革

### 集團資料

主 體	LiveABC 互動科技集團
董事長	伊 立 琦
執行長	鄭 榮 盛
網 址	www.liveabc.com
資本額	TPE 美金
分 行	高雄、高雄、台北、 台中、基隆
員工人數	4000人

### 集團大事記

1997年 LiveABC 互動科技集團成立  
 "Learning to Fly" 計畫  
 2000年 創立第一本 "O2O 互動雜誌", 出版  
 成文教育中心, 成文中國中學  
 2001年 創立第二本 "LiveABC 動詞網", 出版  
 2002年 創立第三本 "ABC 互動雜誌", 出版  
 2003年 創立第四本 "ABC 互動雜誌", 出版  
 2004年 創辦 LiveABC 雜誌, 為華裔留學生  
 創立之志願 "All in One" 雜誌, 出版  
 2005年 與美國 I21 International 合作  
 Live-ABC 雜誌各欄主筆  
 2006年 ABC, Live-ABC 雜誌獲得創刊  
 2007年 "LiveABC 雜誌", 出版創刊

LiveABC

5

## 得獎紀錄

- ✓ 新視聽-榮獲「數位出版金獎」
- ✓ 新視聽工業局-榮獲「臺灣出版品印刷設備計畫」
- ✓ 新視聽-2003-2005年-連續3年榮獲「金鼎獎」
- ✓ 新視聽-榮獲2005年「臺灣出版品品質獎」
- ✓ 新視聽工業局-獲高教「數位學習教材品質AAA級」認證
- ✓ 資訊月委員會-連續2年榮獲「傑出資訊應用產品獎」
- ✓ 新視聽工業局-數位學習內容品質內容「國際性獎」
- ✓ 資訊會-連續2年榮獲「金學獎優良的學術獎賞」
- ✓ 新視聽-榮獲「中小學生校外活動勳章」
- ✓ 新視聽工業局-榮獲「數位內容品質獎」
- ✓ 行政院-榮獲「線上學習課程專案計畫第一名」
- ✓ 特別教育署-榮獲「新定英語學習內容類大獎」
- ✓ 中國教育網-榮獲中國教育軟件大賽「第一名」



LiveABC

6

## II. 產品簡介



1. 產品發展策略
2. 數位學習雜誌
3. 線上學習產品
4. 數位學習系統
5. 數位教材書
6. 數位學習產品

LiveABC

7

## LiveABC 的產品發展藍圖



LiveABC

8

## 產品(1)-雜誌

· 電腦多媒體英語學習雜誌:



雜誌-生活英語 中級-生活英語 中高級-生活英語 職場-專業英語 測驗-專業英語

為台灣經濟大學、2004年中、2005年中華大學「指定教材」、台灣、香港、澳門、新加坡、泰國每月刊出之版。

LiveABC

9

## 產品(2)-線上系統

· LiveABC 線上英語教學系統的特色:

- 學習數位化、教學數位化、學習管理數位化:
- 多媒體影音互動功能, 學習了學習單內容。
- 每年更新雜誌, 學習者可隨時隨地學習新課程。
- 課程內容豐富多樣化, 適合各種程度學習者。
- 提供學生許多媒體教學資源與教育研討。
- 精緻強大的管理系統, 追蹤學習紀錄, 制定學習成果。
- 提供線上 TREC、劍橋小證書、GET 測試測驗, 掌握正確考試方向。



LiveABC

10

### § 產品(2)-線上系統

- LiveABC英語學習資源庫：
- 公務員線上英語教室：



為當今網上最盛大、最先進的多媒體英語學習資源，被超過多間學校採用為學習平台，現已為各大、中、小、特、大等60多間學校採用。



適合適度英語訓練及晉階、行政、務必保證第一流，適為各級公務員網上英語自定課。

LiveABC

11

### § 產品(2)-線上系統

- Live實戰網：
- Live朗閣英語學院：



企業員工英語訓練、研電、工研院、中國信託、及遠東實業各大企業指定採用，目前已推出2006年版本。



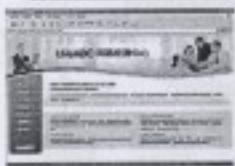
設於學校語言教室、自學中心、補習班、現有超過60多間學校及補習班採用。

LiveABC

12

### § 產品(2)-線上系統

- 線上英語分級測驗網：



TOEIC測試測驗，由ETS所開發的亞太地區Scores chyni系統，全部功能皆由專業英語師編撰其考題格式正確。



全民英語分級測驗網，內含數千種真實模擬考題，讓學習者可以親身練習，並熟悉TOEFL考試格式。

LiveABC

13

### § 產品(3)-英語學習叢書

- 從兒童到成人各種電腦英語教材：



LiveABC

14

### § 產品(4)-英語教科書

- 各級學校英語教科書：

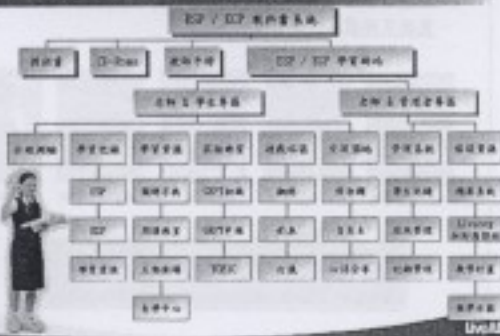
- 大學程度英語教科書(English for General Purpose)系列(101 No Go 1 全球眼英語)-Global Eyes 1-2(全球)-Global Eyes 1-2(全球)
- 大學專業用途教科書(English for Special Purpose)系列：Nursing English 1-2(護理)-Situational Business English(情境)-Hospitality English(餐飲)
- 每套教科書均配有課本、互動光碟、教師手冊以及教學資源網，能協助教師與學生有效進行學習、管理平台。



LiveABC

15

### § 教科書Total Solution



LiveABC

16

§ LiveABC 華語事業發展策略



17

§ 華語產品-Live互動華語雜誌

• Live互動華語雜誌：

- 目前已於台灣發行處，實體創刊號。
- 預計發行weekly book，月刊24期。
- 試銷地區國內多所學校、華語中心訂購。
- 同時配合「華語數位學習資源網」，可應用於教材、雜誌、多媒體影音等全方位的學習產品製作上。

18

III. 補救事業

- 1 Total Solution
- 2 教材理念
- 3 教學模式
- 4 教材展開
- 5 網站規劃

19

§ 語言學習Total Solution



20

★ LiveABC 互動英語 補習班創校理念：

★ 落實數位學習三角：

21

★ LiveABC 互動英語 補習班教學理念：

縱向：  
T ↔ E 豐富線上教學資源運用  
M ↔ S 創立新穎學習教材

橫向：  
T ↔ M 多元化補救學習網  
E ↔ S 實體教材連貫線上學習系統

對角：  
T ↔ S 多方向教學向學習溝通管道  
M ↔ E 同學學習資源網

教學目標：Connection ↔ Communication ↔ Competition  
(T: teachers E: e-school M: materials S: students)

22



## 多媒體華語學習產品優勢

1. 課前：完整產品配套，方便教師備課
2. 課中：影音課程融入，提升學習樂趣  
數位教材輔助，增加師生互動
3. 課後：學習進度追蹤，確切掌握學習成效

LiveABC

29

## 華語產品-Monthly Books

- 規劃共24期不同主題系列套書
- 共分三等級：初級-應用-商業
- 多媒體互動功能
- 生活華語會話影片
- 教學講解DVD



LiveABC

30

## 華語產品-Monthly Books

24期主題：按部就班學口說中文

初級華語	應用華語	商業華語
1. 打聽時間與介紹 Greetings and Introductions	1. 旅行 Travel	1. 面試與面試 Job Interviews
2. 我的家 My Family	2. 觀光 Sightseeing	2. 上班第一天 First Day at Work
3. 食物 Food	3. 購物 Shopping	3. 商業電話 Business Phone Calls
4. 嗜好 Hobbies	4. 問路 Asking for Directions	4. 簡報 Presentations
5. 交通與天氣 Transportation and Weather	5. 運動與休閒 Sports and Recreation	5. 開會 Meetings
6. 時間與日期 Time and Date	5. 校園生活 Campus Life	6. 談話 Conversations
7. 緊急求援 Emergencies	7. 商務與旅遊 Emergency	7. 接待客戶 Reception

LiveABC

31

## 華語產品-Monthly Books

### CD-ROM 互動光碟簡介：

- 豐富實用的聽說練習
- 影片學習介面
- 文字學習介面



影片學習



文字學習

LiveABC

32

## 內容特色(1)

### 產品之獨創性

- 國內第一套數位華語教材系統：  
包含平面教材、教師手冊、互動光碟(含MP3功能)、學習資源網等多元配套。

LiveABC

33

## 內容特色(2)

### 符合美國外語學習5C、3Mode標準



LiveABC

34





台灣市場 (1-7)

台灣：

台灣最大的數位英語教材研發集團。



LiveABC

41

台灣市場 (2-7)

銷售通路：



LiveABC

42

台灣市場 (3-7)

銷售通路：



LiveABC

43

台灣市場 (4-7)

互展電腦：

全台灣50個直營門市

1. 互展數位學習中心：
  - 三年內會有的個分校
  - 已有一堂與LiveABC
  - 互動英語教室合作中。



2. 互展學習網：
  - 約有150,000名左右的付費學習會員。
  - 已和LiveABC合作發行「雙劍合璧卡」。
  - 即原互展白金卡+LiveABC生活英語學習卡
  - +全民英語的組合。

LiveABC

44

台灣市場 (5-7)

英國劍橋英語認證中心 (ILTEA)：

- 與劍橋英語認證中心合作開發「劍橋小院士測驗」英語認證官方教材，被劍橋大學評選為目前市面上最好的劍橋小院士測驗考試準備教材。
- 「劍橋小院士測驗」為兒童英語分級檢定考試。



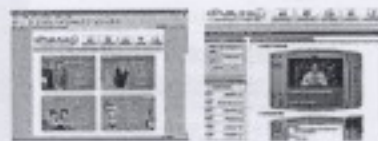
LiveABC

45

台灣市場 (7-7)

台灣國網：


- 為台灣三大民營電信業者之一。
- 2005年12月與台灣國網推出「生活英語學習網」。
- <http://7learnbc.tfa.net.tw:8088/TA/learning/LiveABC/>



LiveABC

46

### IV. 海外市場




1 中國市場
2 香港市場
3 韓國市場
4 泰國市場

LiveABC


47

### 02 中國大陸市場

- **外語教學與研究出版社：**
  - 外研社為中國最大規模語言學習出版社。
  - 深受外研社重視，將其出版之大學教科書數位化(為唯一網站)。
- **Tom.com：**
  - 與LiveABC合作推出英語學習網 - <http://ls.tom.com>
- **中國國家科學院：**
  - 將於2006年5月起全面LiveABC系列產品。



2005年7月，「外研社」邀請北京四所大學英語學院的教師到台灣參觀LiveABC。



Tom.com

LiveABC

48

### 03 香港/澳門市場

- **專業訂閱服務公司：**  
(<http://www.subscoop.com.hk/>)
  - 向多間LiveABC所有產品，已代理超過4年。
  - 在香港及澳門的7-11便利店與書局均有銷售LiveABC全系列產品。
  - 每年香港書展，LiveABC曾超過10個展銷攤位。
- **Magazine International：**
  - 為專業電台行銷，由渣打銀行。
  - 在2005年11月在香港以電台行銷方式推廣「LiveABC網上英語課程」。



專業服務訂閱公司網站



Magazine International

LiveABC

49

### 04 韓國市場 (1/3)

- **LiveABC Korea：**
  - 自2005年3月起，每月上市2套LiveABC產品。
  - 2005年3月一上市即高居韓國各大書店及網絡書店(銷售額佔第一者)。





- 榮獲韓國教育刊例博覽會大獎，獲頒教育界「指定英語學習內容第一者」。
- 韓國工商集團旗下 [www.e-campus.co.kr](http://www.e-campus.co.kr) 合作推出線上學習課程。

LiveABC

50

### 05 韓國市場 (2/3)

- **與SDA外語學院策略聯盟：**
  1. SDA連續3年(2002-2003年)獲得「韓國圖書品牌大獎」，為韓國最專業區的圖書出版機構，年銷售額達50萬。
  2. SDA正式與韓國LiveABC網上課程聯盟。
  3. 與SDA合作一系列課程出版教材再版及學習系統。
- **與Creda策略聯盟：**
  1. 與國際「Creda」開發美國ACTFL的獨立口譯鑑定考試(OPI) (Oral Proficiency Interview-computer) 網上學習系統。
  2. 正與美國相關企業「Creda」為國際標準最大OPI Learning平台內容開發與平台與消費者，爭取年銷售50萬。





LiveABC

51

### 06 韓國市場 (3/3)

- **LiveABC雜誌於韓國發行：**
  1. 2005年3月6日，LiveABC與SDA外語學院、中央日報(韓國第一出版商與集團)合作出版，經LiveABC與韓國「Live互動雜誌」(Live互動雜誌內容以12Steps- Basic/Advanced/Big之名在韓國上市)。
  2. 創刊會大獲成功引起驚人迴響，為韓國史上銷售最佳之雜誌學習雜誌。
  3. 在當地市場市場會之後，LiveABC 雜誌將繼續擴展包括企業、學院等團體市場，並期望成為「韓國最大的雜誌學習雜誌與數位系統供應商」。



LiveABC

52

### § 泰國市場

#### • DID International :

1. 2005年7月，DID在泰國上市「Live互動英語雜誌」、「Biz互動商務雜誌」、「ABC互動英語雜誌」。
2. 2005年10月起，每兩個月上市一套LiveABC系列產品。

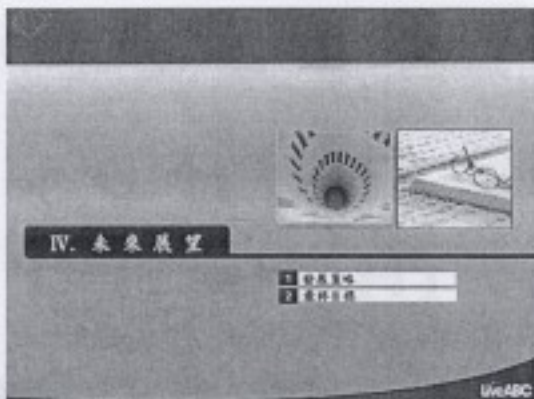
#### • Nanmee Books Co., Ltd. :

1. 預計2007年12月在泰國發行「Live互動華語」。
2. 預計2008年正式進軍泰國校園市場。



LiveABC

53



LiveABC

54

### § 發展策略 (1-3)

• 以台灣作為研發基地，開拓全球市場。

• 與國際知名內容廠商更緊密合作。

現有合作廠商包括：



LiveABC

55

### § 發展策略 (2-3)

積極整合四大產業核心技術：



LiveABC

56

### § 發展策略 (3-3)

• 各種學習工具的應用：



LiveABC

57

### § LiveABC最終目標

成為全球最大、最專業的  
英語/華語教學教材與系統  
生產供應商



LiveABC

58

THE END  
THANK YOU

59

Report Content

62

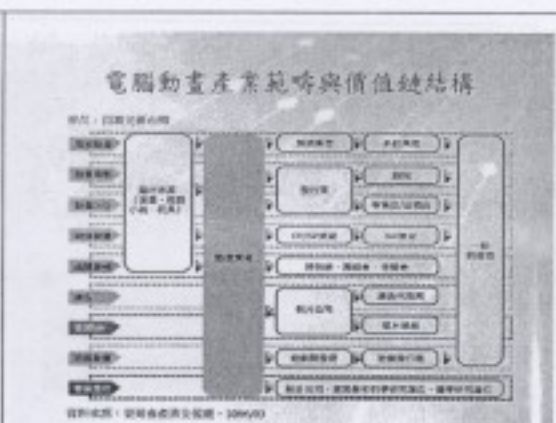
(5)數位產業發展趨勢 / 葉永誠

表三十二：「數位產業發展趨勢」簡報

<p>數位產業發展趨勢</p> <p>主講人 葉永誠</p> <p>新五台創媒股份有限公司執行長</p>	<p>報告內容</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2006年數位產業概況</li> <li>2. 台灣數位多媒體市場</li> <li>3. 新五台創媒公司簡介</li> </ol>																
<p>1</p>	<p>2</p>																
<p>台灣數位內容八大產業範疇</p> <p>2006年產值 3,412億元</p>	<p>2006年台灣數位內容產業產值結構</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>產業類別</th> <th>產值百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>內容軟體</td> <td>49.5%</td> </tr> <tr> <td>網路服務</td> <td>21.0%</td> </tr> <tr> <td>行動應用服務</td> <td>7.7%</td> </tr> <tr> <td>數位遊戲</td> <td>6.1%</td> </tr> <tr> <td>數位學習</td> <td>2.8%</td> </tr> <tr> <td>數位出版與典藏</td> <td>1.5%</td> </tr> <tr> <td>電腦動畫</td> <td>0.6%</td> </tr> </tbody> </table>	產業類別	產值百分比	內容軟體	49.5%	網路服務	21.0%	行動應用服務	7.7%	數位遊戲	6.1%	數位學習	2.8%	數位出版與典藏	1.5%	電腦動畫	0.6%
產業類別	產值百分比																
內容軟體	49.5%																
網路服務	21.0%																
行動應用服務	7.7%																
數位遊戲	6.1%																
數位學習	2.8%																
數位出版與典藏	1.5%																
電腦動畫	0.6%																
<p>3</p>	<p>4</p>																



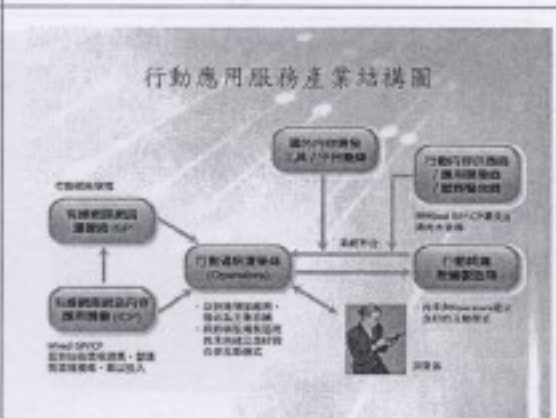
5



6



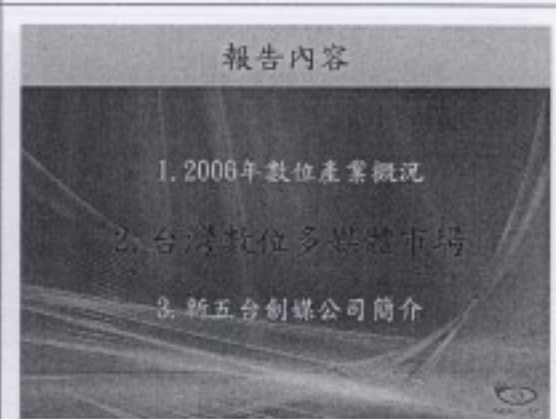
7



8



9



10

### 何謂數位多媒體電子看板 Digital Signage

在通路中設置大型液晶螢幕+網路軟體管理+店內行銷廣告，  
提供店、各時段、不同的顧客，播放店內促銷與導引訊息。

播放方式：混合影音、動畫、圖片、觸控電子屏，透過數位  
電視呈現即時呈現。



11

### 數位多媒體電子廣告看板的應用

資訊看板



12

### 數位多媒體電子廣告看板的應用

百貨商場



13

### 數位多媒體電子廣告看板的應用

家電商場



14

### 數位多媒體電子廣告看板的應用

超市連鎖餐館



15

### 數位多媒體電子廣告看板的應用

超市



16

### 數位多媒體電子廣告看板的應用

高級酒店大堂酒廊、活動中心



17

### 數位多媒體電子廣告看板的應用

合眾購物廣告看板



18

### 數位多媒體電子廣告看板的應用

- 醫療院所、學校、企業辦公區域
- 加油站、汽車保養店、健身房、超市



19

### 數位多媒體電子廣告看板的應用

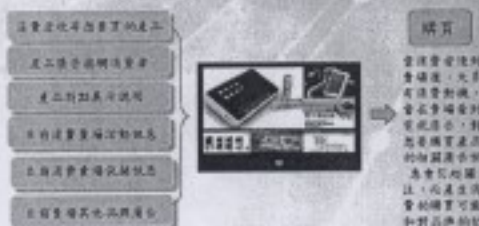
中國文化大學 校園、走廊、會議室、電腦社



中國大學 龍門中庭區 九州大學 校園劇場

20

### In Store TV media 促購過程



21

### In Store TV media 3大利益



22



In Store TV media 台灣 (1)

全家便利商店聯播網



23

In Store TV media 台灣 (1)

全家便利商店聯播網



24

In Store TV media 台灣 (3)

華納威秀電影城



25

In Store TV media 台灣 (4)

華富餐廳



26

In Store TV media 台灣 (5)

誠品書店



27

In Store TV media 台灣 (6)

嘴月行



28

### In Store TV media 台灣 (7)

台中洲美生鮮超市



29

### In Store TV media 台灣 (8)

中寶資訊



30

### In Store TV media 台灣 (9)

辦公大樓—廣華廣告



31

### In Store TV Media 銷售效果

- ◆美國Wal-mart 看到廣告後立即購買率 11%  
沒有看到廣告購買率 4%
- ◆ACE商店的市場調查顯示，相比其他形式的店內宣傳廣告，數位電視媒體的效率更高，效果是超過5到10倍。
- ◆英國TESCO測試結果表明，參加測試的62個品牌的平均銷售額提升了18%。



32

### In Store TV media 精準行銷 (1)

針對目標顧客，量身訂做節目，提高購物互動性購買率  
美國Wal-mart會根據電視節目的內容，為 Fox 新聞頻道、Discovery頻道、NBC、教會節目、社區公益節目等，  
策略性選擇在大賣場的購物流量區域，都設置了特定的內容。

每週的內容都會更新告知，當日店內的促銷活動。



33

### In Store TV media 精準行銷 (2)

針對不同顧客，不同購物時間，不同的廣告溝通  
賣場每天的人流量與顧客層都會差異，有高峰與低谷，有工作日和週末，平日和午茶假期，白天和晚上，從購物動機與購物時間，針對購物時段的差異，與目標對象年齡的不同，調整播放廣告的類次和內容，達到廣告效果的最大化。



34

### In Store TV media 精準行銷 (3)

針對顧客動線、停留區域、播放合適廣告，故品牌轉銷量機會研究顧客的行動路線和停留時間，研量播放在不同區域(比如食品區、飲料區或日常用品區等)，針對廣告主的特定需求和目的，在指定的區域內，播放廣告。



35

### In Store TV media 精準行銷 (4)

增加互動活動，吸引顧客參與  
可與手機廠商展開合作，當消費者在賣場內購物以後，可以取得賣場電視中的廣告訊息，向運營中心發送訊息即可參加購物抽獎，中獎的手機號碼會在賣場電視上即時放送，再將獎品或優惠券贈予消費者。



36

### In Store TV media 精準行銷 (5)

整合店內其它媒體，使廣告效果最大化  
可以將「產品廣告/陳列展示+靜態平面廣告+廣播電視廣告」的形式，二合一體地進行整合，配有技術人員，將更多的廣告及媒體元素加以整合。



37

### In Store TV media 行銷 3 要素



38

### 報告內容

1. 2006年數位產業概況
2. 台灣數位多媒體市場
3. 新五台創媒公司簡介

39



新五台聯播網  
台灣唯一真正整合數位內容的  
數位電視平台

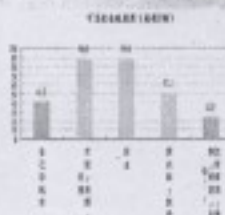
總機電話：02-8782-0990 傳真號碼：02-8782-0990  
公司網址：www.new5tv.com.tw

40





### 受眾分析-學生不可忽視的消費力



根據E-ICP調查，分列學生使用  
(1)電子學習平台/課程/資源  
有85%的人選擇是透過電腦/網絡/互聯網上。  
(2)主要學習平台/課程/資源  
有51%的人選擇是透過電腦/網絡/互聯網上。  
(3)對財富和賺錢不感興趣  
有41%的人會與同學或老師，有25%的人會認為了解期望的理財工具。  
(4)關心自己和家人健康  
有40%的人會關心家人和自己的健康，有35%的人會認為照顧家人健康多過照顧自己或家人的健康。

53

### 受眾分析-讓視察手掌握大的消費力

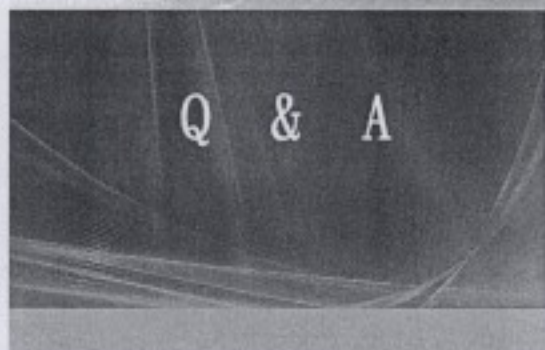
統計顯示，50歲以上的退休人士中，每十人就有九人是女性，這與E-ICP分析視察手調查結果非常吻合的一部份。這四人認為視察手在合理生活管理時間，是到他的個人生活時間，這就意味著視察手，是視察手自己而言，因此視察手高不少是為了滿足他的學習需求而參加的。這也反映了視察手在合理生活管理時間，將會擁有視察手自己的事情，視察手E-ICP分析視察手。  
(1)學習視察手(視察手) E-ICP分析視察手自己的事情，這就意味著視察手在合理生活管理時間，是到他的個人生活時間，這就意味著視察手，是視察手自己而言，因此視察手高不少是為了滿足他的學習需求而參加的。這也反映了視察手在合理生活管理時間，將會擁有視察手自己的事情，視察手E-ICP分析視察手。  
(2)視察手(視察手) E-ICP分析視察手自己的事情，這就意味著視察手在合理生活管理時間，是到他的個人生活時間，這就意味著視察手，是視察手自己而言，因此視察手高不少是為了滿足他的學習需求而參加的。這也反映了視察手在合理生活管理時間，將會擁有視察手自己的事情，視察手E-ICP分析視察手。  
(3)學習視察手(Motley Dychowicki) E-ICP分析視察手自己的事情，這就意味著視察手在合理生活管理時間，是到他的個人生活時間，這就意味著視察手，是視察手自己而言，因此視察手高不少是為了滿足他的學習需求而參加的。這也反映了視察手在合理生活管理時間，將會擁有視察手自己的事情，視察手E-ICP分析視察手。  
(4)視察手(視察手) E-ICP分析視察手自己的事情，這就意味著視察手在合理生活管理時間，是到他的個人生活時間，這就意味著視察手，是視察手自己而言，因此視察手高不少是為了滿足他的學習需求而參加的。這也反映了視察手在合理生活管理時間，將會擁有視察手自己的事情，視察手E-ICP分析視察手。  
(5)視察手(視察手) E-ICP分析視察手自己的事情，這就意味著視察手在合理生活管理時間，是到他的個人生活時間，這就意味著視察手，是視察手自己而言，因此視察手高不少是為了滿足他的學習需求而參加的。這也反映了視察手在合理生活管理時間，將會擁有視察手自己的事情，視察手E-ICP分析視察手。

54

### 受眾分析-築藍圖：家庭的消費力



55



56

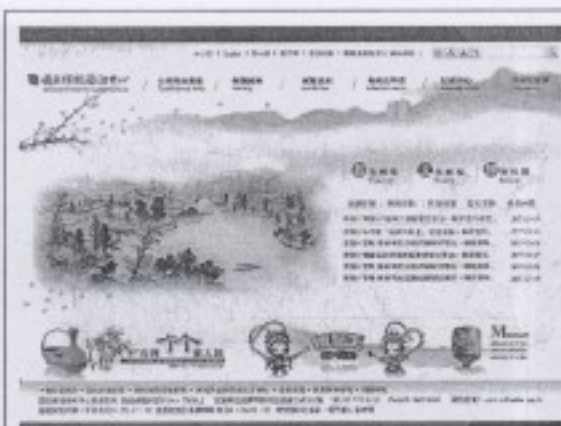
## 4. 資訊傳播學專題

### (1)數位學習類專案開發心得分享 / 康海智

表三十三：「數位學習類專案開發心得分享」簡報

<p>數位學習類專案 開發心得分享</p> <p>簡報日期：202210 簡報人：康海智</p>	<p>簡報項目</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 團隊介紹</li> <li>• 專案案例介紹</li> <li>• 課程開發流程</li> <li>• 交流及分享</li> </ul>
1	2





9



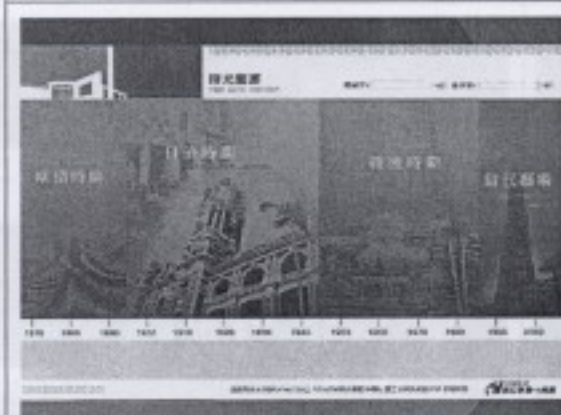
10



11



12



13



14



## 專案案例介紹

- ◎ 傳藝王—傳統藝術中心數位學習網
- ◎ 台灣美術史—國立台灣美術館
- ◎ 台灣設計之旅—國立藝術教育館

15

## 傳藝王二期介紹

16

## 目標客群

學自媒體	主：(9-12歲)國小中、高年級生 次：(13-15歲)國中生
教師設計	主：國小老師 次：國中老師
一般民衆	個人使用者

17

## 二期強化內容

- 整合網站和遊戲於一體
- 優化操作介面
- 強化紙娃娃系統
- 民間故事融入教學內容
- 強化傳藝教學資源

18

## 二期新增項目

- 提供新人指導教學
- 結合學習與娛樂的打怪系統
- 刺激競爭榮譽感的排行榜
- 增置藝術創作遊戲
- 新增傳藝任務種類
- 強化家族設計與應用
- 增加傳藝王遊戲套
- 擴大地圖範圍

19

The screenshot displays a complex user interface for the 'Heritage King' game. It features a top navigation bar with several menu items. Below this is a large grid of items, each with a small icon and text. A vertical sidebar on the left contains additional menu options. The interface is designed to be user-friendly and visually appealing, consistent with the game's theme of traditional art and culture.

20

### 教學歷程設計

引起動機	告知目標	先備知識	呈現教材	延伸學習	形成性評量	促進保持	總結性評量
▲ 影片欣賞	▲ 故事背景	▲ 民俗習俗	▲ 故事內容	▲ 故事發展	▲ 故事高潮	▲ 故事結局	▲ 故事評語
▲ 故事背景	▲ 故事內容	▲ 故事發展	▲ 故事高潮	▲ 故事結局	▲ 故事評語	▲ 故事結局	▲ 故事評語
▲ 故事背景	▲ 故事內容	▲ 故事發展	▲ 故事高潮	▲ 故事結局	▲ 故事評語	▲ 故事結局	▲ 故事評語
▲ 故事背景	▲ 故事內容	▲ 故事發展	▲ 故事高潮	▲ 故事結局	▲ 故事評語	▲ 故事結局	▲ 故事評語

21

### 一期人物設定



22

### 二期人物設定 散發濃濃台灣味的新角色

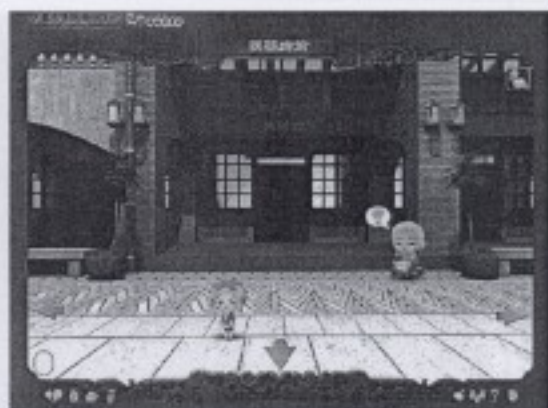


23

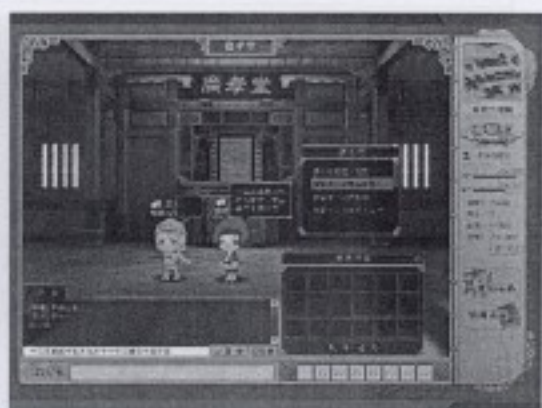
### 融合民俗風的怪物設計



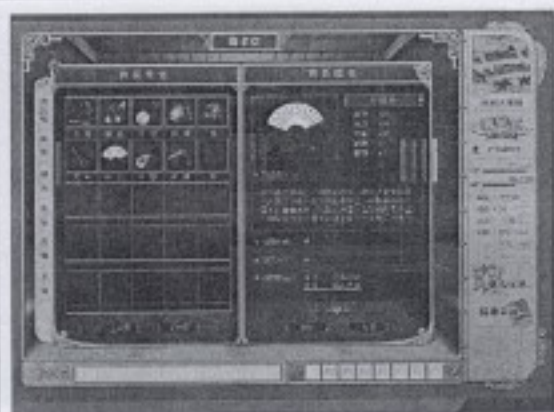
24



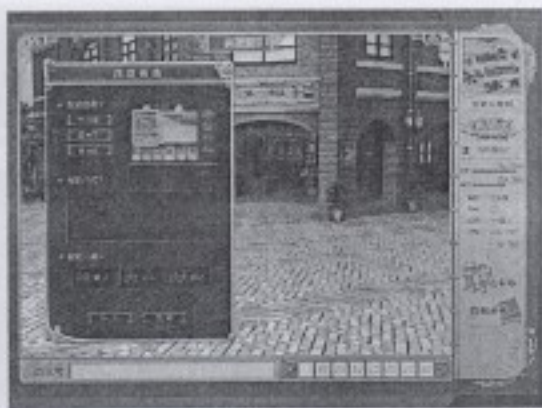
25



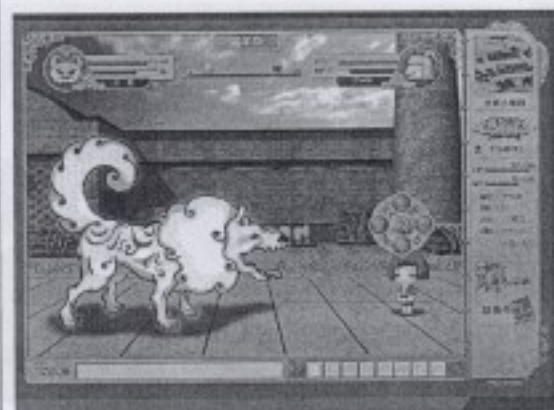
26



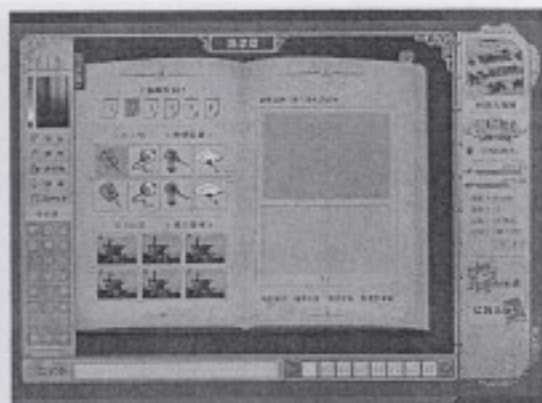
27



28



29



30



31



32



33



34



35



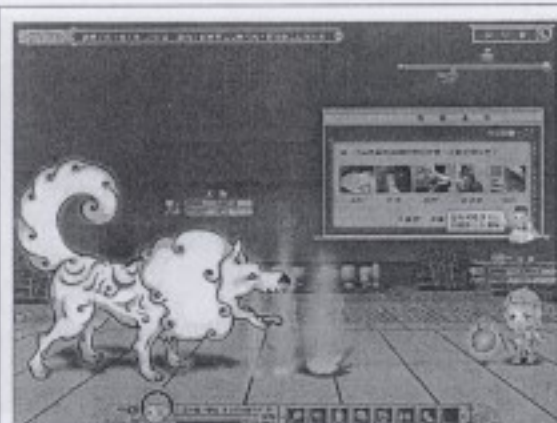
36



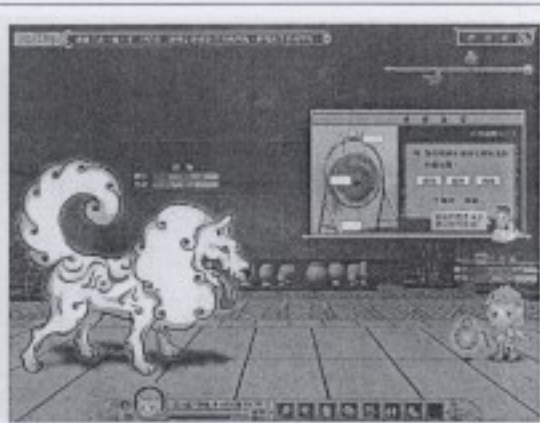
37



38



39



40



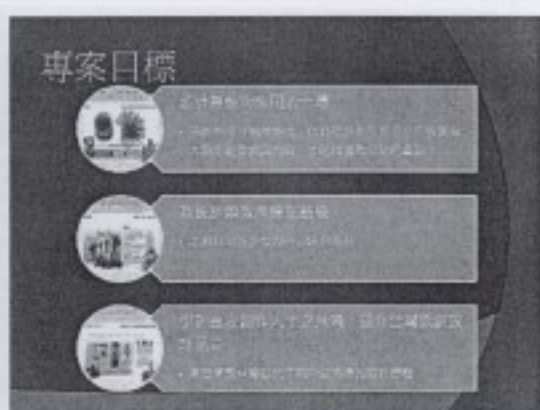
41



42



43



44

## 學習族群

- ◎ 以高中生為主（10-12年級）
- ◎ 對於原創有興趣之學生族群或民眾
- ◎ 提供相關教案參考資料供學校教師使用
- ◎ 與藝教館之“藝論紛紛”論壇整合，讓喜愛藝術與設計人士能夠分享自己的創作與表達自己的意見想法。

45

## 結合教育政策的課程設計



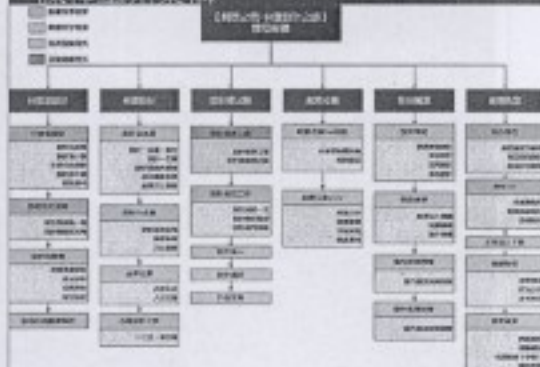
46

## 強化教材的教育功能



47

## 課程單元架構



48

## 單元大綱

項目	內容
什麼樣設計	了解設計與創意的關係，對設計與創意的關係有初步的認識。
台灣設計	了解台灣設計與創意的發展，並認識到「品牌化」對設計與創意的影響。
設計與生活	了解設計與創意的關係，並認識到設計與創意的關係。
創意與生活	了解設計與創意的關係，並認識到設計與創意的關係。
設計與生活	了解設計與創意的關係，並認識到設計與創意的關係。
創意與生活	了解設計與創意的關係，並認識到設計與創意的關係。

49

## 課程設計方法

- ◎ 結合動畫、語音、影片、圖片、文字為主要表現方式
- ◎ 注重使用客群喜好，度絕枯燥乏味的教學課程，學習可以FUN!
- ◎ 整體性的設計包裝，營造流行的設計趣味
- ◎ 資料性內容提供打包下載與列印

50

### 教學呈現方式

項目	內容	成效
虛擬故事	挑選互動性強的激點教程，製作聲音點畫影片	趣味性的創設引導學習興趣
動態圖文	搜尋完整的圖文內容，動話製作其設計過程的頁而呈現	呈現創意設計實景，增加自學樂趣
後端上稿	後設資料新增後設資料物業名詞解釋	可隨時更新設計產業相關最新資訊及活動訊息

51

### 各類型設計介紹



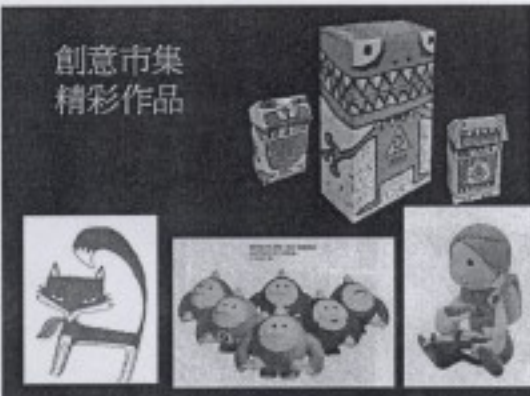
52

### 時代演進 設計進化介紹



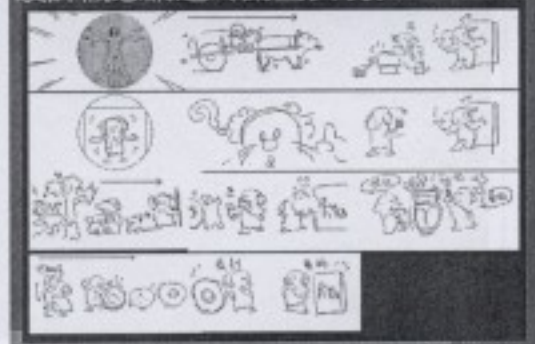
53

### 創意市集 精彩作品



54

### 設計概念講述（動畫表現）



55

### 設計師的工作

- 三位設計師的一天
- 伍大忠老師
- 王俊傑老師
- 許孟翰老師

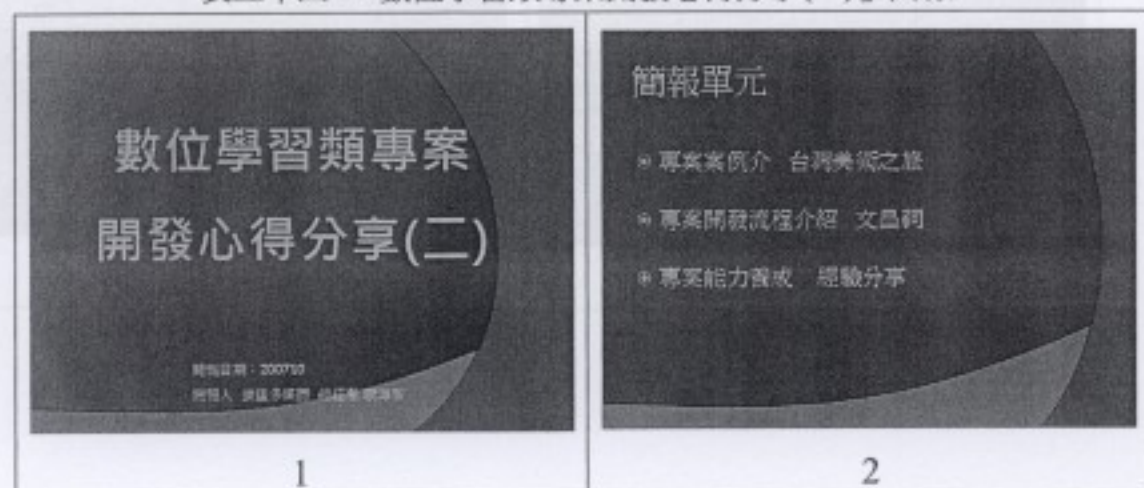


56



(2)數位學習類專案開發心得分享(二) / 康海智

表三十四：「數位學習類專案開發心得分享(二)」簡報





### 台灣美術之旅 國美館

3

### 專案目標與範疇

- 台灣美術課程開發
- 數位學習互動環境建置
- 整合於文建會平台

4

### 『旅行』&『體驗』

遨遊在台灣美術的時光旅程中  
感受其在野奔放  
飛越於藝術家們的畫筆雕刻間  
讚嘆其博大精深

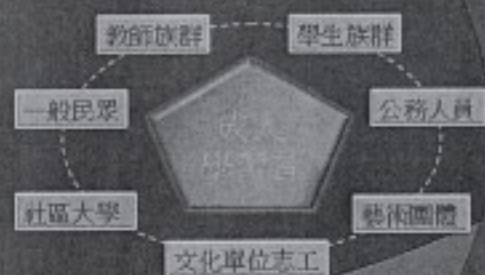
5

### 核心策略

- ◆多角度的剖析，完整展現台灣美術的脈絡
- ◆有趣的「旅程」取代枯燥的「課程」
- ◆互動式的生動「體驗」取代教條式的「學習」
- ◆web2.0與群體智慧運用
- ◆重視學習歷程，自由組合學習的內容

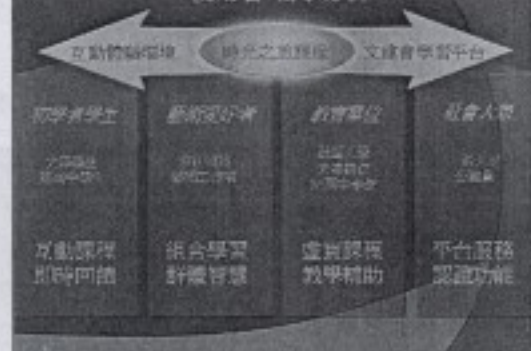
6

### 學習族群



7

### 使用者 需求分析



8

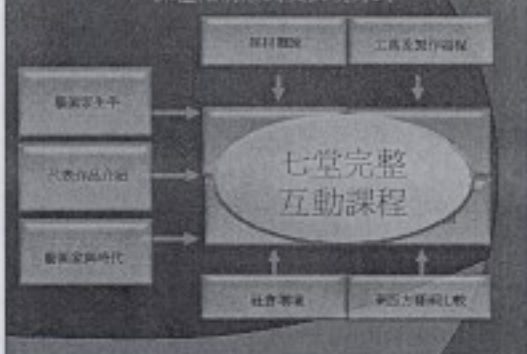
## 台灣美術數位學習 課程說明

### 以『媒材』作為課程鋪陳脈絡

- 媒材當期發展概況（雕塑、油畫、攝影、水彩）
- 媒材互動工具技法介紹
- 20位日治時期藝術家介紹
- 完整延伸閱讀資源

9

### 課程結構形式及表現方式



10

單元	課程名稱	課程結構(單元名稱)	藝術家介紹
4	雕塑概況	* 日治時期雕塑概況	* 陳添
		* 技法及工具介紹	* 林玉山
		* 代表藝術家介紹(三位)	* 郭河鯨
5	油畫概況	* 日治時期油畫概況	* 陳澄波
		* 代表藝術家介紹(三位)	* 郭鶴川
		* 當時中國	* 王愷之
6	水彩概況	* 技法及工具介紹之一	* 廖繼春
		* 代表藝術家介紹(三位)	* 李福樹
			* 蔡石麟
7	油畫之三	* 技法及工具介紹之二	* 劉青峰
		* 代表藝術家介紹(三位)	* 洪三郎
		* 當時中國、異國文學影響	* 龍水龍

11

### 範例：日治時期台灣美術概說

#### 教學總目標：

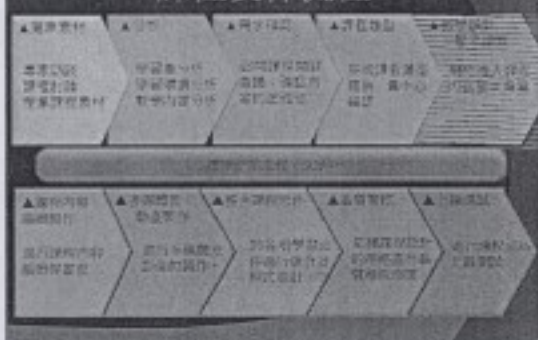
能認識並理解台灣美術在日治時期的發展與演變概況，透過瞭解日籍藝術家及展覽對於台灣前輩藝術家的啓蒙和影響，認識日治時代西畫及東洋畫的發展及畫風演變，並介紹台灣本土藝術家意識的覺醒的歷程。

12

### 數位學習課程發展流程

13

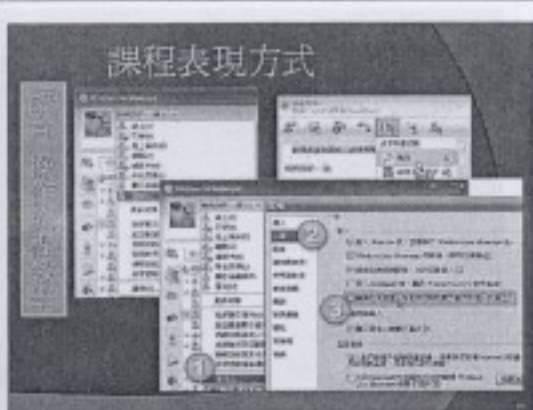
### 課程製作流程



14



15



16



17



18

**課程大綱**

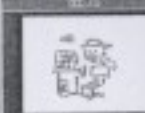


章節	章節名稱	知識類別	學習目標	教學方法 (呈現方式與媒材)	學習時間 時數
1-3	導入與評	認知 情意 技能	說明給定中的圖解或 人的事件止 和這圖解了, 其內容 和圖解高為了其內容 在圖解上, 的圖解, 進行 或並 以圖解說明內容	使用多媒體或圖解 方式, 一、圖解圖解 分析, 說明圖解 內容, 說明圖解 內容, 說明圖解 內容, 說明圖解 內容	5
1-4	說明與分析	認知 情意 技能	說明圖解中的圖解或 圖解說明圖解的圖解 或說明圖解中的圖解或 圖解說明圖解的圖解	說明圖解中的圖解或 圖解說明圖解的圖解 或說明圖解中的圖解或 圖解說明圖解的圖解	5
1-5	說明與分析	認知 情意 技能	說明圖解中的圖解或 圖解說明圖解的圖解 或說明圖解中的圖解或 圖解說明圖解的圖解	說明圖解中的圖解或 圖解說明圖解的圖解 或說明圖解中的圖解或 圖解說明圖解的圖解	2

19

**劇本範例**

畫面	畫音解說	聲音解說
	小明是一個小學學生, 由 他來介紹這課的大概 內容。	首先我們看了兩個 課上, 課上, 課上
	小明這課, 他這這這 與這這之間的關係。	這這這這這這這這 這這這這這這這這 這這這這這這這這
	小明這這這這這這這 這這這這這這這這	這這這這這這這這 這這這這這這這這 這這這這這這這這

20

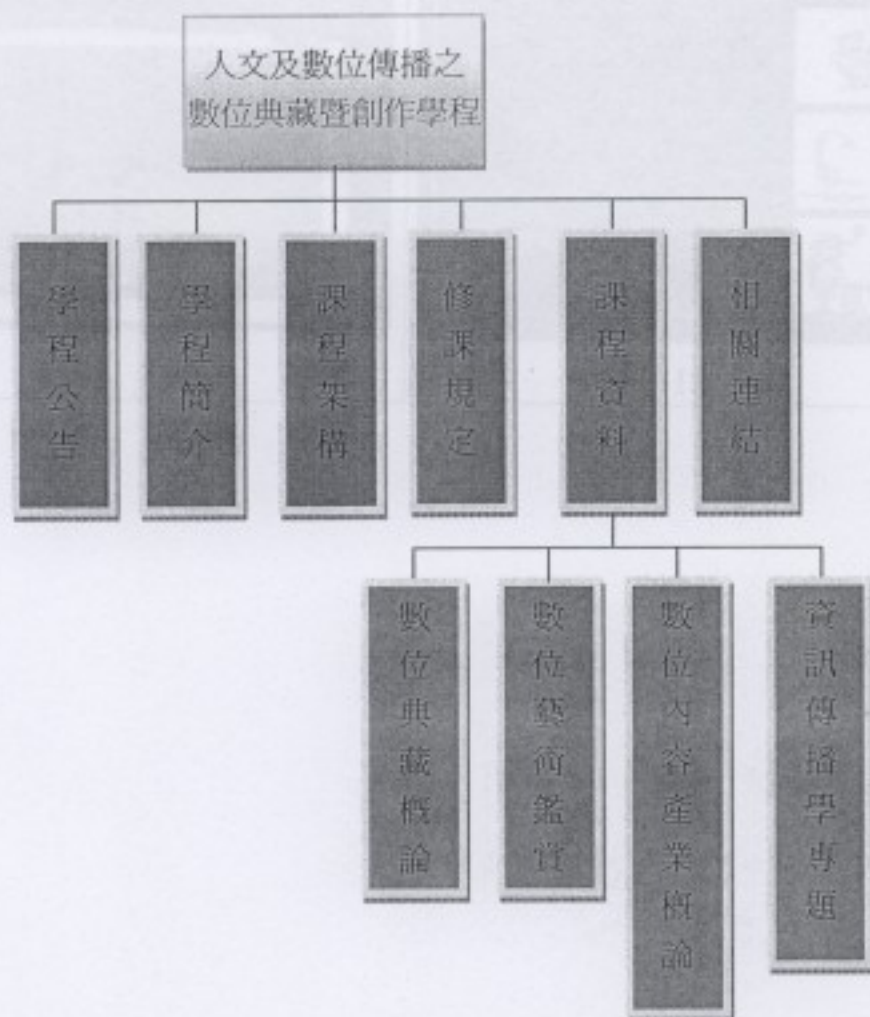
腳本範例		
畫面	畫面解說	聲音解說
	小明坐上了椅子，急匆匆地想趕到學校的課室。	這表示小明正在打字的情況的時候他處於。
	一個男孩，一個女孩，以及一本課本。現在沒有其他任何與這有關的物件。	這表示這畫面是包含一個男孩，一個女孩，以及一本書。目前上只有這些物件與這一個畫面的物件。
	小明現在在電腦前教了朋友們上網，卻又有些不安。	這表示在不安的情況下，你又是否更改對付。

21



22

附錄二：學程網頁架構



圖二十九：學程網站架構圖

### 附錄三：教學意見調查

#### 1. 數位典藏規劃

表三十五：數位典藏規劃課程學生修課建議

科目名稱	數位典藏規劃	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	蔡順慈 副教授	開課學期/學分數	96 上(共 3 學分)
學生修課意見			
1. 本課程有相當多技術層面術語以及生硬資料...要引起學生興趣本來就不容易！能否有更動態活潑的教學方式，讓學生有學習意願，否則很難聽得下去~建議課程規劃更具結構性，本學期感覺十分零散。可規劃主題進行講解，每週講解不同技術或是典藏內容、方式，讓學生可以系統性的去學習。 2. 老師請了很多不錯的講師來上課 3. 這門課請了很多演講者來演講，我覺得這點對我們幫助很大。另外，老師偶而也會給我們很多很有趣的網站是對我比較有吸引力的。 4. 希望老師能講更多更新的有關數位典藏的知識及現今數位典藏各國的進步 5. 希望老師可以在開學時就把課程進度安排好，報告規定也列在其中。老師是個教學認真、關心學生的老師，請人來演講對我們有很大的啟發。 6. 雖然枯燥，但的確是必須要學習的一門課 7. 透過報告的方式，使我們深入研究，並增加自己許多深度 8. 建議上課方式可以更活潑，師生互動更頻繁 9. 老師教學認真，提供自身在故宮服務經驗，貼近課程內容。 10. 在同學上台報告時，老師能適時提出問題和指導，我覺得這樣才有收穫 11. 數位典藏的認知加深不少 12. 老師可以多安排校外參觀活動			

#### 2. 數位藝術鑑賞

表三十六：數位藝術鑑賞學生修課建議

科目名稱	數位藝術鑑賞	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	張裕幸 助理教授	開課學期/學分數	96 上(共 3 學分)
學生修課意見			

1. 這堂課很棒 能夠看到許多不同的藝術表現
2. 上課非常輕鬆愉快,且能多了解數位藝術的作品
3. 上課氣氛輕鬆，但希望評分標準界線清楚一點
4. 上課方式很輕鬆 資料很多 學到一些平常學不到的知識
5. 很有趣的老師，本身也像學生一樣充滿好奇與向學(是比班上的學生"更有興趣的學生")，常分享許多很讚的作品與介紹很多很厲害的人，上課風氣很輕鬆不會死氣沉沉，類似叫自由的開放學風，對有興趣的學生而言是非常棒的一堂課喔!!!
6. 老師真是非常的風趣、很活潑，上課常常會準備一些有關於數位藝術的東西介紹給我們，讓我們可以吸收一些不同的經驗，謝謝老師了。
7. 老師人很好，我也在這堂課得到很多靈感，雖然我不是資傳系的學生，不過老師不吝於給予讚賞和鼓勵，讓我得到很多啟發!
8. 老師教的非常好，上課內容很有趣
9. 有到校外參觀，請學長或外面公司的主管來演講，讓我們了解現在的一些市場情形，謝謝老師

### 3. 數位內容產業概論

表三十七：數位內容產業概論學生修課建議

科目名稱	數位內容產業概論	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	莊道明 副教授	開課學期/學分數	96 上(共 3 學分)
學生修課意見			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識到數位內容產業各種不同的內容和趨勢狀況，也學了不少好用的工具軟體。</li> <li>2. 老師在課堂中不但教我們一些實用的電腦軟體，還請到許多業界的人士回來演講作經驗分享，讓我們可以實際瞭解到業界的運作和他們的社會工作歷程。</li> <li>3. 參訪很棒，可以瞭解更多業界的東西，希望以後多多參訪！另外，個人報告雖然可以讓學生上台練習，但是，會讓整體教學品質下降，應該還有更好的辦法可以解決這學期學到很多東西，也是令人大開眼界，老師辛苦了！</li> <li>4. 課程整體而言很不錯，希望多一些上機的實做對學習應該更有幫助</li> <li>5. 請人來演講，這方式讓我學習到很多!很棒</li> <li>6. 老師藉著公司的介紹，讓我們了解數位內容產業，很不錯！上的軟體也很實用，提供了另一套思維。</li> <li>7. 上課教的軟體非常實用，專人演講也都符合課程需求，很不錯。</li> <li>8. 參訪和作業報告都讓我覺得收穫很多</li> <li>9. 老師積極的替我們安排演講和參觀讓我們吸取了不少經驗。</li> <li>10. 老師的課堂教學認真校外參觀也很實用且又輔助摺頁教學使我們學習起來無</li> </ol>			

負擔卻又很充實

11. 這門課看了很多新的資訊 也讓我們有機會嘗試使用不同的軟體 很實用的一門課
12. 這門課對我而言，收穫非常多，這學期聽了老師與同學的數位內容產業介紹分析，讓我知道到底是什是數位內容產業。而這學期上課所學習的兩個軟體：OneNote 還有 SuperCapture 軟體，讓我覺得非常實用，大一時老師曾經教過 EverNote 這軟體，而我也從大一用到現在，真的是收穫良多。而這學期還包含了檔案局參訪，檔案局參訪包含了實際的數位典藏作業流程，像較於其他參訪主要是聽演講，去檔案局參訪有著極大的不同。
13. 數位內容東西實在是太多了，上課時間不夠用，希望可以有更多時間講得更細點

#### 4. 資訊傳播學專題

表三十八：資訊傳播學專題學生修課建議

科目名稱	資訊傳播學專題	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input checked="" type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	蔡順慈 副教授 林頌堅 助理教授	開課學期/學分數	96 上(共 3 學分)
學生修課意見			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 林頌堅老師相當負責，在報告進度時，也很尊重我們。</li> <li>2. 等價交換-努力=結果</li> <li>3. 老師上課很認真</li> <li>4. 老師很認真的帶領我們，很謝謝老師的指導，老師真的很好!!</li> <li>5. 這堂課是學到最多東西的，壓力也是最大的。</li> <li>6. 這堂課真的學到很多很多!</li> <li>7. 專題實作，深入研究，學習很多</li> <li>8. 老師教學很認真，很有熱誠</li> <li>9. 讓我學到很多的一門課</li> <li>10. 老師上的很不錯 學到很多 也學到更多有關同學之間的分工合作啦 或是團隊合作之類的 謝謝老師</li> </ol>			



## 附錄四：數位化成果產出清單

### 1. 協同教學產出資料

表三十九：協同教學產出資料列表

課程名稱	授課教師	演講者	主題	資料類型
數位典藏規劃	蔡順慈	林國平	綜觀人文與科技融匯的故宮數位計畫	PPT/照片/錄影
數位典藏規劃	蔡順慈	陳亞寧	Metadata 研究與應用的發展現況：從實體圖書館到數位圖書館	PPT/照片/錄影
數位典藏規劃	蔡順慈	黃國倫	數位典藏系統應用	PPT/錄影
數位典藏規劃	蔡順慈	黃振銘	文化創意與數位內容增值應用模式與發展機會	PPT/照片/錄影
數位藝術鑑賞	張裕幸	吳佳穎	數位漫畫繪製流程及數位漫畫上色處理	照片
數位內容產業概論	莊道明	常守瑜	如何將本土遊戲產業推向國際市場	PPT/照片/錄影
數位內容產業概論	莊道明	葉永誠	數位產業發展趨勢	PPT/照片/錄影
數位內容產業概論	莊道明	呂寧真	LiveABC 互動式數位教學媒體發展	PPT/照片/錄影
數位內容產業概論	莊道明		檔案管理局參訪—檔管局檔案數位化典藏流程	照片/錄影
資訊傳播學專題	蔡順慈 林頌堅	康海智	數位學習專案開發	PPT/照片/錄影
資訊傳播學專題	蔡順慈 林頌堅	康海智	數位學習專案開發(二)	PPT/照片/錄影
資訊傳播學專題	蔡順慈 林頌堅	康海智	指導同學專題製作與經驗分享	照片
文字學	許進雄	蔡順慈	數位典藏面面觀	照片/錄影

### 2. 學生修課產出資料

#### (1) 數位典藏規劃產出列表

表四十：數位典藏規劃產出表

作業名稱	撰寫人員	備註
數位學習發展的成效與限制	林禹甄/林綉敏/袁詩惠	
數位學習的效益與限制	陳聖皓/李亦軒/陳怡潔	
數位典藏工作流程	孫雍智/洪煒恆/黃良興	
數位創意設計及應用	余佳窈/曾妙珠	
數位創意設計與應用	王惠佳/雲筱婷	
數位島嶼數位典藏創意增值應用與效益	林佑澤/蘇鵬仁/許良州	
數位典藏詮釋資料	庄詩勁/林佑勇	
數位博物館的效益—核心技術類型探討	張文馨/劉嘉芸/王品潔	
數位典藏的特色與效益	詹于德/溫崇鈺	
數位學習—以「台灣歷史數位學習課程」	賴憲正/張志恒	

網為例		
為台灣藝術家做數位典藏	林桑榆/陳湘瑜/林雨慧	

(2)數位藝術鑑賞課程產出列表

表四十一：數位藝術鑑賞課程產出列表

作品主題	學生姓名	備註
外星人	施叔均	攝影作品
超人也是人	蕭佳良	繪畫作品
台北市騷妹	翁紹剛	繪畫作品
Nobody, Somebody	王沛渝	繪畫作品
內心世界	柯雯琪	繪畫作品
生機	吳承芳	繪畫作品
心	黃碧瑩	繪畫作品
充滿利益的心	潘羽婷	繪畫作品
心牆	黃思瑀	繪畫作品
Orz	林冠宇	繪畫作品

(3)數位內容產業概論課程產出列表

表四十二：數位內容產業概論課程產出表

數位內容產業公司	產業別	報告同學
<u>昱泉國際股份有限公司</u>	數位遊戲	庄詩勁
<u>大宇資訊股份有限公司</u>	數位遊戲	林桑榆
<u>中華網龍股份有限公司</u>	數位遊戲	李昀儒
<u>弘煜科技事業股份有限公司</u>	數位遊戲	葉姿伶
<u>光譜資訊股份有限公司</u>	數位遊戲	陳瑩芝
<u>全球歡樂數位股份有限公司</u>	數位遊戲	林岳軍
<u>宇峻科技股份有限公司</u>	數位遊戲	林佑勇
<u>玩酷科技股份有限公司</u>	數位遊戲	陳聖皓
<u>唯晶科技股份有限公司</u>	數位遊戲	林佑澤
<u>智冠科技股份有限公司</u>	數位遊戲	溫崇鈺
<u>華義國際數位娛樂股份有限公司</u>	數位遊戲	賴憲正
<u>遊戲橘子數位科技股份有限公司</u>	數位遊戲	楊怡亭
<u>數碼戲胞科技娛樂股份有限公司</u>	數位遊戲	陳漢璋
<u>樂陞科技股份有限公司</u>	數位遊戲	王品絮
<u>雷爵資訊股份有限公司</u>	數位遊戲	楊怡亭
<u>樂法科技股份有限公司</u>	數位遊戲	洪煒恆
<u>活潑股份有限公司</u>	數位遊戲	楊惠如
<u>瑪吉斯科技股份有限公司</u>	數位遊戲	林宜靜
<u>億啓數位娛樂股份有限公司</u>	數位遊戲	陳湘瑜

松崗科技股份有限公司	數位遊戲	劉嘉芸
中央電影事業股份有限公司	電腦動畫	范揚昱
太極影音科技股份有限公司	電腦動畫	莊志傑
台灣夢工場科技股份有限公司	電腦動畫	徐珮格
西基電腦動畫公司	電腦動畫	林雨慧
宏廣股份有限公司	電腦動畫	陳建文
春水堂科技娛樂股份有限公司	電腦動畫	蔡惠玲
海天科技股份有限公司	電腦動畫	陳瑩芝
新資訊科技事業股份有限公司	電腦動畫	許良州
電視豆股份有限公司	電腦動畫	陳奕甫
數位領域科技股份有限公司	電腦動畫	翁芝芸
甲馬創意股份有限公司	電腦動畫	陳怡潔
利達數位影音科技股份有限公司	電腦動畫	王惠佳
青禾動畫設計有限公司	電腦動畫	林岳軍
活躍動感科技股份有限公司	電腦動畫	袁詩惠
首印事業股份有限公司	電腦動畫	鍾芸
鴻鷹世界股份有限公司	電腦動畫	曾妙珠
遠東卡通有限公司	電腦動畫	林禹甄
柯槃有限公司	電腦動畫	黃良興
科思數位映畫有限公司	電腦動畫	林綉敏
得藝國際媒體股份有限公司	電腦動畫	范祖豪
一字數位科技股份有限公司	數位學習	王品絮
臺灣知識庫	數位學習	張家豪
巨匠電腦股份有限公司	數位學習	李瑋寧
旭聯科技股份有限公司	數位學習	陳怡潔
易禧多媒體科技股份有限公司	數位學習	盧雅靖
草莓資訊股份有限公司	數位學習	林政忠
勝典科技股份有限公司	數位學習	林綉敏
階梯股份有限公司	數位學習	陳奕甫
網際新傳股份有限公司	數位學習	余佳窈
元元國際科技股份有限公司	數位學習	張瀟文
龍之家族文化事業股份有限公司	數位學習	吳昱賢
摩司科技股份有限公司	數位學習	黃寶萱
嘉利博資訊股份有限公司	數位學習	張文馨
華視數位科技股份有限公司	數位學習	蘇鵬仁
博士博數位人力資源股份有限公司	數位學習	黃良興
音象科技股份有限公司	數位學習	李奇展

育碁數位科技股份有限公司	數位學習	葉姿伶
巨璣資訊股份有限公司	數位學習	鍾 芸
四度空間資訊股份有限公司	數位學習	劉璫儀
世界華文網路資訊股份有限公司	數位影音	謝孟翰
飛行網股份有限公司	數位影音	劉嘉芸
富爾特數位影像有限公司	數位影音	林禹甄
網絡數碼國際股份有限公司	數位影音	李昀儒
年代電通股份有限公司	數位影音	林佑勇
華人數位股份有限公司	數位影音	溫崇鈇
得利影視股份有限公司	數位影音	李亦軒
惠聚多媒體股份有限公司	數位影音	鐘偉誠
互動王股份有限公司	數位影音	范揚昱
屏訊科技股份有限公司	行動應用	王惠佳
英瑞得資訊股份有限公司	行動應用	莊志傑
極致行動科技股份有限公司	行動應用	吳昱賢
滾石移動股份有限公司	行動應用	雲筱婷
願境網訊股份有限公司	行動應用	林雨慧
隨身遊戲股份有限公司	行動應用	孫雍智
倚天資訊股份有限公司	行動應用	林宜靜
勤創科技股份有限公司	行動應用	范祖豪
台灣易吉網股份有限公司	行動應用	黃澤民
擎願科技股份有限公司	行動應用	袁詩惠
擎天數位科技股份有限公司	行動應用	王睿雲
曜碩科技股份有限公司	行動應用	許良州
二零四資訊科技股份有限公司	網路服務	徐珮格
亞太行動寬頻電信股份有限公司	網路服務	李亦軒
台灣固網股份有限公司	網路服務	黃寶萱
數位通國際網路股份有限公司	網路服務	王睿雲
力梭資訊股份有限公司	網路服務	余佳窈
摩奇創意股份有限公司	網路服務	謝侑瓚
力新國際科技股份有限公司	內容軟體	蘇鵬仁
友立資訊股份有限公司	內容軟體	翁芝芸
趨勢科技股份有限公司	內容軟體	謝侑瓚
全景軟體股份有限公司	內容軟體	劉璫儀
訊連科技股份有限公司	內容軟體	林佑澤
蒙恬科技股份有限公司	內容軟體	曾妙珠
中華龍網股份有限公司	內容軟體	詹于德

甲尚股份有限公司	內容軟體	庄詩勁
捷禾資訊股份有限公司	內容軟體	盧雅靖
東石資訊股份有限公司	內容軟體	張家豪
網擎資訊軟體股份有限公司	內容軟體	鐘偉誠
龍捲風科技股份有限公司	內容軟體	謝孟翰
飛雅高科技股份有限公司	內容軟體	陳聖皓
網祿科技股份有限公司	出版典藏	賴憲正
南一書局企業股份有限公司	出版典藏	張澗文
得意典藏股份有限公司	出版典藏	楊惠如
文鼎科技開發股份有限公司	出版典藏	林政忠
聯合線上股份有限公司	出版典藏	雲筱婷
中時科技網路股份有限公司	出版典藏	李奇展
中國經濟通訊社	出版典藏	詹于德
智慧藏學習科技股份有限公司	出版典藏	林桑榆
蒙特利文化事業有限公司	出版典藏	孫雍智
拓墾科技股份有限公司	出版典藏	陳漢璋
頑石創意股份有限公司	出版典藏	洪煒恆
網路家庭國際資訊股份有限公司	出版典藏	蔡惠玲
遠東圖書公司	出版典藏	陳湘瑜
藝奇藝術授權文化股份有限公司	出版典藏	陳建文
翰林出版事業股份有限公司	出版典藏	黃澤民
凱立國際資訊股份有限公司	出版典藏	張文馨
宏碁股份有限公司	出版典藏	李瑋寧

(4)資訊傳播學專題課程產出列表

表四十三：資訊傳播學專題課程產出表

作品主題	學生姓名	作品型式
I 女生電子雜誌資料庫	劉恩慈/林念儀/游雅茹	互動網站
飛天	白函仙/王韋鈞/莊喬伊	Flash 動畫
希臘羅馬神話資料庫	王美茜/李雅苓/程慧婷	互動網站
數位英文學習網站之旅遊達人	呂佳蓉	Flash 互動
以數位博物館網站探討典藏資源的整合與運用	林憶珊	論文
由數位資訊生命週期探討數位典藏工作流程之建立	謝易耿	論文
數位典藏融入課程隨選系統設計之探討	姚佩吟	論文