

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7月23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	2
二、	執行成果摘要	4
1.	開設課程	6
2.	課程綱要內容	8
3.	修課人數	34
4.	人員與相關活動	34
5.	設備使用	35
6.	總體成效	35
三、	學程成果介紹	37
1.	課堂協同教學	37
2.	學生作業與作品	38
四、	經費運用情形	64
1.	學校配合款(自籌款)運用情形	64
五、	課程目標達成情況	65
1.	達成情形	65
2.	自我評估	66
六、	面臨問題與因應措施	67
七、	結論與建議	68
八、	附錄	69
1.	上課講義 PPT	69
2.	學程網頁架構	143
3.	教學意見調查	144
4.	數位化成果產出清單	148

圖目次

圖一：學程課程架構圖	7
圖二：表面的和平(一)	38
圖三：表面的和平(二)	39
圖四：青春鳥歌(一)	39
圖五：青春鳥歌(二)	40
圖六：最初(一)	41
圖七：最初(二)	41
圖八：Earth Future(一)	42
圖九：Earth Future(二)	42
圖十：絆(一)	43
圖十一：絆(二)	43
圖十二：晴天(一)	44
圖十三：晴天(二)	44
圖十四：支持(一)	45
圖十五：支持(二)	45
圖十六：五毛錢的願望(一)	46
圖十七：五毛錢的願望(二)	46
圖十八：宅男大變身(一)	47
圖十九：宅男大變身(二)	47
圖二十：太空船(一)	48
圖二十一：太空船(二)	48
圖二十二：螃蟹	49
圖二十三：學程網站架構圖	143

表目次

表一：96 下學期開設課程摘要表	2
表二：學程課程一覽表	7
表三：基礎課程—智慧財產管理	8
表四：核心應用課程—戲曲概論	9
表五：核心應用課程—書法藝術及習作	11
表六：核心應用課程—西洋文化史	12
表七：核心應用課程—文字學	14
表八：核心應用課程—國文—文學創作	15
表九：核心應用課程—國文—文學創作	16
表十：核心應用課程—國文—文學創作	18
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—影音數位化處理	21
表十三：數位技術課程—標示語言	23
表十四：數位技術課程—數位產品技術加值	25
表十五：數位技術課程—數位資源個案研究	27
表十六：數位技術課程—數位媒體概論	28
表十七：實作課程—資訊傳播學專題	33
表十八：課程修課人數一覽表	34
表十九：協同教學/主題演講一覽表	37
表二十：數位產品技術加值學生期末報	49
表二十一：資訊傳播學專題學生期末作業	54
表二十二：學校配合款運用情形	64
表二十三：智慧財產管理課程簡報	69
表二十四：「XML 標準與技術簡介」簡報	74
表二十五：「XML 理論與應用」簡報	81
表二十六：「標示語言介紹」簡報	84
表二十七：「XPath」簡報	88
表二十八：「Show Reel」簡報	92
表二十九：「企業推展數位學習的現況與展望」簡報	94
表三十：「台灣大哥大音樂達人—行銷案例分享」簡報	101
表三十一：「認識專利」簡報	102
表三十二：「品牌價值與品牌行銷」簡報	109
表三十三：「台灣數位內容產業之現況與發展」簡報	118
表三十四：「手機行銷與出版業的整合行銷應用」簡報	122
表三十五：「台灣發展數位創意產業的機會」簡報	124
表三十六：「電子寵物，數位生活科技新世界」簡報	127

表三十七：「數位典藏支援數位學習」簡報	136
表三十八：數位典藏學習網站	141
表三十九：數位典藏規劃課程學生修課建議	144
表四十：數位媒體概論學生修課建議	144
表四十一：標示語言學生修課建議	145
表四十二：數位產品技術增值學生修課建議	146
表四十三：資訊傳播學專題學生修課建議	147
表四十四：協同教學產出資料列表	148
表四十五：影音數位化處理產出表	148
表四十六：數位媒體概論課程產出列表	149
表四十七：數位產品技術增值課程產出表	149
表四十八：資訊傳播學專題課程產出表	150

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，開創加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，培育數位典藏及加值應用暨創意設計之人才。

3. 內容摘要

本學程分為「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」為必選課程，期能建立學程學生對數位典藏知能的全盤性概念。進階課程區分為「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。數位技術課程又分為「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 下學期開設課程摘要表

課程名稱	授課教師	修課人次
智慧財產管理	張台先	23
戲曲概論	陳美雪	18
書法藝術及習作	薛平南	34
西洋文化史	柯瑋妮	60
文字學	許進雄	54

國文—文學創作	張輝誠/張耀仁/林麗貞	99
西洋戲劇與劇場	黃裕惠	31
影音數位化處理	劉敦瑞/張銘純	44
標示語言	余顯強	75
數位產品技術加值	林致傑	52
數位資源個案研究	陳宏騏	12
數位出版科技	馬立懿	19
數位媒體概論	張裕幸	62
電腦動畫概論	呂洽毅	47
資訊傳播學專題	蔡順慈/黃昭謀	55
	小計	685(人次)

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 學年度下學期共計開設 15 門課程(部份為全學年課程，因此上下學期皆有)，包含核心應用課程 7 門，數位技術課程 7 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 19 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，相信學生在修習學程課程之後，應能掌握數位典藏與數位創作之整體概念，以及基礎及實務之應用技能。

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 學年度下學期共計有 5 門課程申請，包括影音數位化處理、標示語言、數位產品技術增值、數位媒體概論，以及資訊傳播學專題。針對此五門課程補助所產出的成果，簡述如下：

1. 影音數位化處理：

此一課程主要目的在於培養學生具備獨立企劃、分鏡、拍攝、剪輯並且完成數位影音作品的的能力。課程的流程先輔以實例以讓學生瞭解數位影音拍攝製作的整體流程，接著藉由課堂討論與分組討論，引導學生將心中的想法以企劃書的方式呈現，並利用分鏡的概念繪製分鏡腳本以作為後續拍攝剪輯的依據；課程中同時也教導學生實際上機操作專業之影音剪輯軟體，以讓學生能將理論與實作結合。

2. 標示語言：

對於典藏品的描述一直是數位典藏領域中的重點，同時也關係到數位典藏的應用以及系統的規劃與設計。此一課程由基礎之標示語言概念談起，並學習以 XML 標示語言進行有系統的描述與應用，加以介紹國內外現行建構較完善且較具規模之 Metadata，要求同學要能學會實作，以能在適當的時候依照需求建立起適用的後設資料。

3. 數位產品技術增值：

數位增值可以增進產品與服務的行銷、應用與推廣，因此瞭解數位產品增值的相關技術以及增值類型，亦為數位典藏與數位創意之重點。此一課程之主要目的在於引導學生分層剖析數位內容創新與發展之各種要素，輔以業界師資的實際案例，要求學生在課堂上進行討論，以訓練學生創新企劃能力，將理論與實務相結合。

4. 數位媒體概論：

數位媒體是藝術美學與資訊科技的滙流，同時也是整合多種科技的產物，包含影像處理、聲音剪輯、視訊編導、專案管理以及程式撰寫。甚

至要加入創意才能成爲一件好的多媒體作品，因此技術層面僅佔了課程重要性的一半，另一半決定因素是創意及藝術素養。有鑑於此，本課程強調培養學生多媒體企劃(創意構想)與實作技術的整合能力，課程內容同時兼顧多媒體製作所需之專業知識及資訊技術之訓練。多媒體製作之專業知識包含企劃書的擬定與執行、多媒體設計整合、互動式介面設計及進階應用。在實作訓練部分，則以訓練學生累積製作完整動畫技巧及多媒體光碟製作能力爲主。讓學生能了解多媒體聲光魅力並輕鬆愉快學習到製作技術，結合本系專業學門，製作優質的數位多媒體作品。

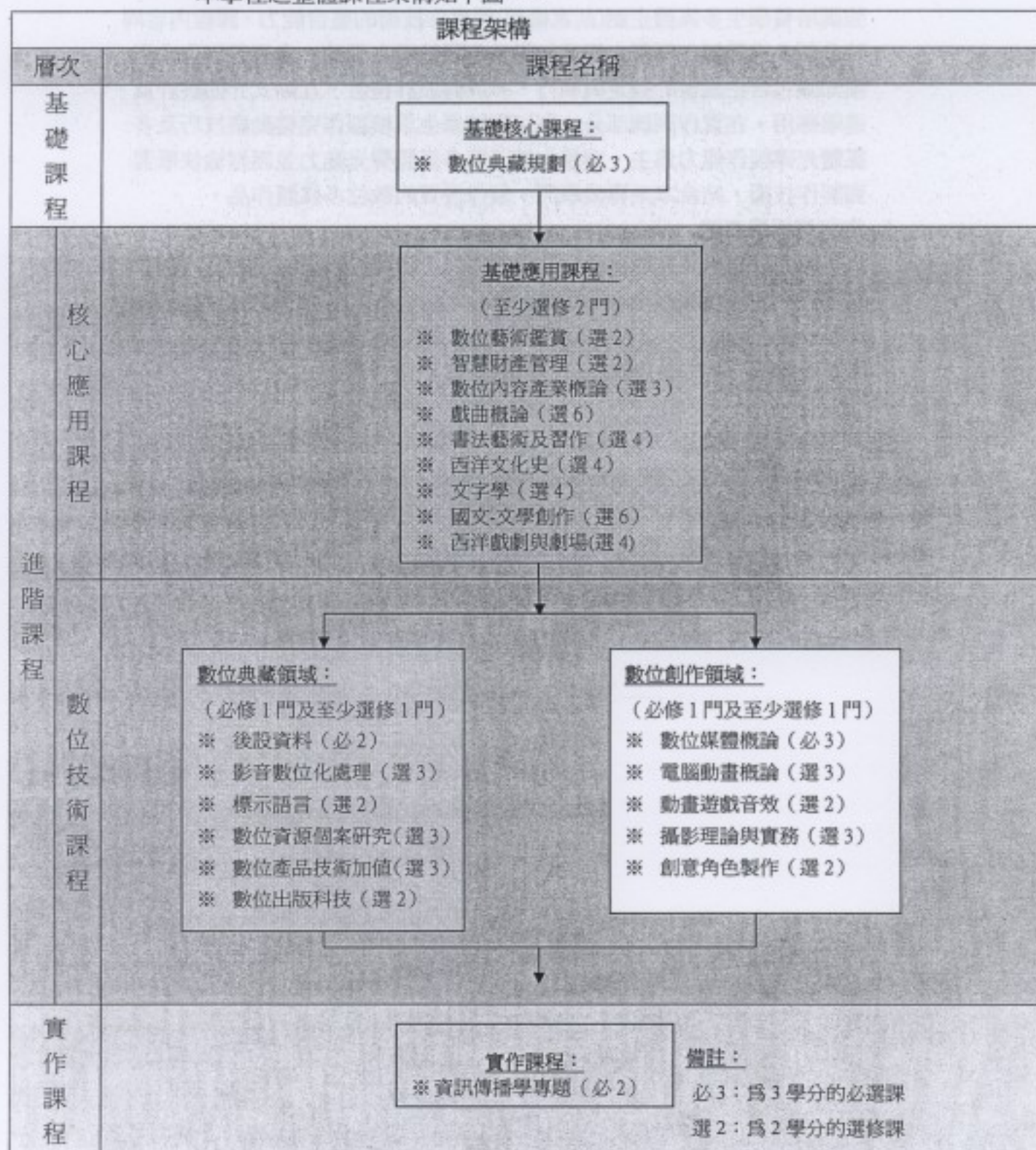
5. 資訊傳播學專題

本課程的目的主要是培養學生具備專題的企劃與實作經驗，藉由分組的規劃實行，決定專題的方向與專業的分工，並與指導老師的討論，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。

除了上述的五門課程之外，尚有中文系、英語系、傳播管理學系等的課程，主要用以奠定學生之人文與企劃管理之素養，加以許多重要的內容與創意，皆是來自於人文社會領域，因此培養學生具備良好的人文知識，除了有助於學程課程之修習，對於日後從事數位典藏或數位創作之相關工作，也能因爲瞭解人文作品之背後意涵，而能建立起更加有深度的數位產出。

1. 開設課程

本學程之整體課程架構如下圖一：



圖一：學程課程架構圖

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	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—智慧財產管理

科目名稱 (中/英文)	智慧財產管理 Management Intellectual Assets	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	張台先	學期 / 學分	96 下 / 2																
開課系所	傳播管理學系(所)																		
<p>一、課程簡介</p> <p>智慧財產對於各行各業而言，都是珍貴的資產，特別是在科技發展迅速的今日，數位資料的大量產出，使得智慧財產的管理愈形重要，此一課程即是希望培養學生具備文化創意智慧財產的開發與管理能力，並探討智慧財產的定義、型態、創作流程等議題。</p> <p>二、課程目標</p> <p>鼓勵文化創意智慧財產的開發及管理，不只是政府的既定政策，更有韓國的他山之石成功範例可資借鏡。眾所周知，韓國從上世紀末經歷金融風暴衝擊後痛定思痛，決定在產業發展上走自己的路，並把文化創意智慧財產的發展做為重點項目。在提供租稅優惠、融資便利與其他相關行政配套下，韓國近年來在創意智慧財產上迅速發展出令人矚目的韓流風，不只在國內帶動可觀的產值，甚至使鄰近的日、中、台、港莫不籠罩在韓流風的威勢下。</p> <p>台灣在創意產業智慧財方面根基良好、人才輩出，過去在各種國際影展、表演藝術乃至圖書出版上均有良好表現。而比韓國更有利的是，隨著近年來中國的崛起，國際間掀起一股中國熱，以中文及中國文化為表述主體的文化創意智財，自有相當大的市場開展空間。而在華人圈內目前最具創意智財產業操作實力的，又非台灣莫屬。因此，本課程的目的即在探討內容產業的核心--智慧財產，其定義、型態、創作流程、經濟價值、管理策略、市場交易機制及經營模式。</p> <p>三、課程規劃與進度</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>進度內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1(2/17~2/23)</td> <td>課程介紹</td> </tr> <tr> <td>2(2/24~3/01)</td> <td>智慧財產權的精神與知識經濟和內容產業</td> </tr> <tr> <td>3(3/02~3/08)</td> <td>著作及著作權</td> </tr> <tr> <td>4(3/09~3/15)</td> <td>專利及專利權</td> </tr> <tr> <td>5(3/16~3/22)</td> <td>商標及商標權</td> </tr> <tr> <td>6(3/23~3/29)</td> <td>營業秘密</td> </tr> <tr> <td>7(3/30~4/05)</td> <td>智慧財產管理與公平交易</td> </tr> </tbody> </table>				週次	進度內容	1(2/17~2/23)	課程介紹	2(2/24~3/01)	智慧財產權的精神與知識經濟和內容產業	3(3/02~3/08)	著作及著作權	4(3/09~3/15)	專利及專利權	5(3/16~3/22)	商標及商標權	6(3/23~3/29)	營業秘密	7(3/30~4/05)	智慧財產管理與公平交易
週次	進度內容																		
1(2/17~2/23)	課程介紹																		
2(2/24~3/01)	智慧財產權的精神與知識經濟和內容產業																		
3(3/02~3/08)	著作及著作權																		
4(3/09~3/15)	專利及專利權																		
5(3/16~3/22)	商標及商標權																		
6(3/23~3/29)	營業秘密																		
7(3/30~4/05)	智慧財產管理與公平交易																		

8(4/06~4/12)	智慧財產授權及強制授權
9(4/13~4/19)	期中案例報告
10(4/20~4/26)	期中案例報告
11(4/27~5/03)	智慧財產侵權處理: 調解、仲裁、訴訟
12(5/04~5/10)	智財契約主要條款及智財授權契約撰寫
13(5/11~5/17)	經營模式創新:數位權利管理(Digital Right Management)
14(5/18~5/24)	智慧財產鑑價
15(5/25~5/31)	WTO 與貿易有關之智慧財產權協定(TRIPS)與美國貿易法案的 301 條款
16(6/01~6/07)	大陸知識產權管理現況
17(6/08~6/14)	期末案例報告
18(6/15~6/21)	期末案例報告

四、指定及參考資料

1. 經濟部智慧財產局智慧財產資料庫
2. 李璞良譯。創意經濟。典藏出版社。

五、成績評量方式

課堂筆記 30%；案例報告 70%

表四：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	陳美雪	學期 / 學分	96 下 / 3
開課系所	中文系(所)		
<p>一、課程簡介</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、課程目標</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>			

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。

三、課程規劃與進度

週次	進度內容
1(2/17~2/23)	△課程介紹 一、明清雜劇： 1. 康海《中山狼》
2(2/24~3/01)	2. 徐渭《四聲猿》 3. 楊潮觀《吟風閣雜劇》
3(3/02~3/08)	二、明清傳奇： 1. 傳奇的崛起與體例 2. 四大聲腔與崑曲之興起
4(3/09~3/15)	3. 梁辰魚《浣紗記》 4. 「沈律湯文」
5(3/16~3/22)	A. 沈璟《弋縣丞竟日昏睡》
6(3/23~3/29)	B. 湯顯祖與《牡丹亭》
7(3/30~4/05)	C. 《牡丹亭·驚夢》
8(4/06~4/12)	5. 李玉「一、人、永、占」 6. 朱素臣《十五貫》
9(4/13~4/19)	期中考
10(4/20~4/26)	7. 「南洪北孔」： A. 洪昇與《長生殿》
11(4/27~5/03)	B. 《長生殿·彈詞》
12(5/04~5/10)	C. 孔尚任與《桃花扇》
13(5/11~5/17)	D. 《桃花扇·餘韻》
14(5/18~5/24)	三、花部亂彈的興起 1. 花雅之爭
15(5/25~5/31)	2. 四大徽班進京與京劇的形成
16(6/01~6/07)	3. 四大老生與四大名伶
17(6/08~6/14)	4. 京劇的表演藝術
18(6/15~6/21)	期末考

四、指定及參考資料

1. 中國戲劇史 張燕瑾著 文津出版社
2. 戲曲選粹 曾永義等選注 國家出版社
3. 中國近世戲曲史 清木正兒著 臺灣商務印書館

4. 中國戲曲史 廖奔著 上海人民出版社

五、成績評量方式

平時考查 40

期中考試 30

期末筆試 30

表五：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	學期 / 學分	96 下 / 2																				
開課系所	中文系(所)																						
<p>一、課程簡介</p> <p>數位典藏領域中，包含了各類型的作品，其中如中式的水墨畫、書法藝術等，由於質地細緻，保存不易，更是需要藉由數位化的過程以達到永久保存的目的，此一課程之開設，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、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使同學能瞭解書法之書理 2. 透過示範以使同學瞭解書寫之技法與重點 3. 以實務方式讓同學練習，以培養書寫之能力 4. 使同學瞭解書法藝術鑑賞之重點 <p>三、課程規劃與進度</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>進度內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1(2/17~2/23)</td> <td>課程介紹</td> </tr> <tr> <td>2(2/24~3/01)</td> <td>款識與用印</td> </tr> <tr> <td>3(3/02~3/08)</td> <td>◎法楷書</td> </tr> <tr> <td>4(3/09~3/15)</td> <td>◎法楷書</td> </tr> <tr> <td>5(3/16~3/22)</td> <td>◎法楷書</td> </tr> <tr> <td>6(3/23~3/29)</td> <td>行書章法與筆法</td> </tr> <tr> <td>7(3/30~4/05)</td> <td>世新週，停課一次</td> </tr> <tr> <td>8(4/06~4/12)</td> <td>蘭亭序</td> </tr> <tr> <td>9(4/13~4/19)</td> <td>蘭亭序</td> </tr> </tbody> </table>				週次	進度內容	1(2/17~2/23)	課程介紹	2(2/24~3/01)	款識與用印	3(3/02~3/08)	◎法楷書	4(3/09~3/15)	◎法楷書	5(3/16~3/22)	◎法楷書	6(3/23~3/29)	行書章法與筆法	7(3/30~4/05)	世新週，停課一次	8(4/06~4/12)	蘭亭序	9(4/13~4/19)	蘭亭序
週次	進度內容																						
1(2/17~2/23)	課程介紹																						
2(2/24~3/01)	款識與用印																						
3(3/02~3/08)	◎法楷書																						
4(3/09~3/15)	◎法楷書																						
5(3/16~3/22)	◎法楷書																						
6(3/23~3/29)	行書章法與筆法																						
7(3/30~4/05)	世新週，停課一次																						
8(4/06~4/12)	蘭亭序																						
9(4/13~4/19)	蘭亭序																						

10(4/20~4/26)	蘭亭序
11(4/27~5/03)	期中考
12(5/04~5/10)	篆刻欣賞
13(5/11~5/17)	集字聖教序
14(5/18~5/24)	集字聖教序
15(5/25~5/31)	集字聖教序
16(6/01~6/07)	中日書法之比較
17(6/08~6/14)	趙孟頫前後赤壁賦
18(6/15~6/21)	趙孟頫前後赤壁賦
19	趙孟頫前後赤壁賦
20	期末考

四、指定及參考資料

1. 蔡明讚著。中國書法史新論。蕙風堂
2. 李郁周。九成宮醴泉銘。蕙風堂

五、成績評量方式

平時成績

期中考

期末考

表六：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	學期 / 學分	96 下 / 2
開課系所	英語系(所)		
<p>一、課程簡介</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、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使同學瞭解西洋文化的起源與發展 2. 希臘文化的發展史 3. 羅馬文化的發展史 4. 西洋文化的移轉 			

三、課程規劃與進度

週次	進度內容
1(2/17~2/23)	Opening class
2(2/24~3/01)	Holiday-228
3(3/02~3/08)	Chapter 7: Rome's Three Heirs: The Byzantine, Islamic, and Early-Medieval Western Worlds
4(3/09~3/15)	Chapters 8 & 9: The High Middle Ages (1050-1300)
5(3/16~3/22)	Chapter 9: The High Middle Ages (1050-1300)
6(3/23~3/29)	Chapter 10: The Later Middle Ages (1300-1500), begin the Renaissance
7(3/30~4/05)	Spring Break
8(4/06~4/12)	Chapter 12: The Civilization of the Renaissance (c. 1350-c. 1550)
9(4/13~4/19)	Chapter 12: The Civilization of the Renaissance (discuss oral reports)
10(4/20~4/26)	Midterm Exam
11(4/27~5/03)	International Industrialization and Imperialism
12(5/04~5/10)	The Middle Class Challenged
13(5/11~5/17)	A Delicate Equilibrium
14(5/18~5/24)	The First World War
15(5/25~5/31)	The Second World War
16(6/01~6/07)	The Postwar Years: Rivalry and Recovery + Final Paper Due
17(6/08~6/14)	Last day of schedule
18(6/15~6/21)	No class

四、指定及參考資料

Western Civilizations: Volume 1. Fourteenth Edition. Judith G. Coffin, Robert C. Stacey, Robert E. Lerner, and Standish Meacham. New York: W. W. Norton & Company, Inc., 2002.

Students should use three references in preparing their final paper topics; at least one should be a reputable English-language scholarly source.

Wikipedia is not acceptable as a resource.

五、成績評量方式

Class attendance and participation 10%

Oral reports 30%

Midterm Examination 30%

Written assignments, including final paper 30%

表七：核心應用課程—文字學

科目名稱 (中/英文)	文字學 Study of Chinese Characters	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	學期 / 學分	96 下 / 2																																				
開課系所	中文系(所)																																						
<p>一、課程簡介</p> <p>文字的演進也代表著文明社會的進步，文字中所蘊含的學問及知識廣泛而深遠，目前在數位典藏國家型科技計畫的研究中，即有一類是在研究甲骨文字的意涵，因此文字研究在數位典藏領域之重要性可見一斑。本課程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、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使同學能瞭解文字學之學理 2. 使同學瞭解文字學之基礎研究方式 <p>三、課程規劃與進度</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>進度內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1(2/17~2/23)</td><td>本論：個別文字的創意</td></tr> <tr><td>2(2/24~3/01)</td><td>本論：個別文字的創意</td></tr> <tr><td>3(3/02~3/08)</td><td>本論：個別文字的創意</td></tr> <tr><td>4(3/09~3/15)</td><td>本論：個別文字的創意</td></tr> <tr><td>5(3/16~3/22)</td><td>本論：字形演變及通例</td></tr> <tr><td>6(3/23~3/29)</td><td>本論：字形演變及通例</td></tr> <tr><td>7(3/30~4/05)</td><td>本論：字形演變及通例</td></tr> <tr><td>8(4/06~4/12)</td><td>本論：字形演變及通例</td></tr> <tr><td>9(4/13~4/19)</td><td>本論：字形演變及通例</td></tr> <tr><td>10(4/20~4/26)</td><td>本論：考釋方法</td></tr> <tr><td>11(4/27~5/03)</td><td>期中考</td></tr> <tr><td>12(5/04~5/10)</td><td>本論：考釋方法</td></tr> <tr><td>13(5/11~5/17)</td><td>本論：文字的複雜性</td></tr> <tr><td>14(5/18~5/24)</td><td>本論：文字的結構與分類</td></tr> <tr><td>15(5/25~5/31)</td><td>本論：文字的複雜性</td></tr> <tr><td>16(6/01~6/07)</td><td>本論：文字的複雜性</td></tr> <tr><td>17(6/08~6/14)</td><td>本論：文字的複雜性</td></tr> </tbody> </table>				週次	進度內容	1(2/17~2/23)	本論：個別文字的創意	2(2/24~3/01)	本論：個別文字的創意	3(3/02~3/08)	本論：個別文字的創意	4(3/09~3/15)	本論：個別文字的創意	5(3/16~3/22)	本論：字形演變及通例	6(3/23~3/29)	本論：字形演變及通例	7(3/30~4/05)	本論：字形演變及通例	8(4/06~4/12)	本論：字形演變及通例	9(4/13~4/19)	本論：字形演變及通例	10(4/20~4/26)	本論：考釋方法	11(4/27~5/03)	期中考	12(5/04~5/10)	本論：考釋方法	13(5/11~5/17)	本論：文字的複雜性	14(5/18~5/24)	本論：文字的結構與分類	15(5/25~5/31)	本論：文字的複雜性	16(6/01~6/07)	本論：文字的複雜性	17(6/08~6/14)	本論：文字的複雜性
週次	進度內容																																						
1(2/17~2/23)	本論：個別文字的創意																																						
2(2/24~3/01)	本論：個別文字的創意																																						
3(3/02~3/08)	本論：個別文字的創意																																						
4(3/09~3/15)	本論：個別文字的創意																																						
5(3/16~3/22)	本論：字形演變及通例																																						
6(3/23~3/29)	本論：字形演變及通例																																						
7(3/30~4/05)	本論：字形演變及通例																																						
8(4/06~4/12)	本論：字形演變及通例																																						
9(4/13~4/19)	本論：字形演變及通例																																						
10(4/20~4/26)	本論：考釋方法																																						
11(4/27~5/03)	期中考																																						
12(5/04~5/10)	本論：考釋方法																																						
13(5/11~5/17)	本論：文字的複雜性																																						
14(5/18~5/24)	本論：文字的結構與分類																																						
15(5/25~5/31)	本論：文字的複雜性																																						
16(6/01~6/07)	本論：文字的複雜性																																						
17(6/08~6/14)	本論：文字的複雜性																																						

18(6/15~6/21)	餘論：文字學的應用
19	餘論：文字學的應用
20	期末考

四、指定及參考資料

- 1.簡明中國文字學 許進雄著 台北學海出版社出版，2002年8月
- 2.說文解字注 段玉裁注 洪業文化事業有限公司，1998年10月
- 3.文字學概要 裘錫圭 萬卷樓圖書有限公司，1994年3月

五、成績評量方式

- 平時成績 10%
 期中考 45%
 期末考 45%

表八：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	學期 / 學分	96 下 / 3								
開課系所	中文系(所)										
<p>一、課程簡介</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、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 研究並學習各類文體(小說、散文、現代詩)的寫作技巧。 2. 創立個人文學創作部落格。 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。 4. 學習評論各類文體。(造訪同學部落格，並評論其作品)。 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) 6. 參加文學比賽。 <p>三、課程規劃與進度</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>進度內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1(2/17~2/23)</td> <td>課程介紹</td> </tr> <tr> <td>2(2/24~3/01)</td> <td>費滋傑羅《大亨小傳》寫作方法賞析</td> </tr> <tr> <td>3(3/02~3/08)</td> <td>葛雷安·葛林《沉靜的美國人》寫作方法賞析</td> </tr> </tbody> </table>				週次	進度內容	1(2/17~2/23)	課程介紹	2(2/24~3/01)	費滋傑羅《大亨小傳》寫作方法賞析	3(3/02~3/08)	葛雷安·葛林《沉靜的美國人》寫作方法賞析
週次	進度內容										
1(2/17~2/23)	課程介紹										
2(2/24~3/01)	費滋傑羅《大亨小傳》寫作方法賞析										
3(3/02~3/08)	葛雷安·葛林《沉靜的美國人》寫作方法賞析										

4(3/09~3/15)	丹布朗《達文西密碼》寫作方法賞析
5(3/16~3/22)	徐四金《香水》寫作方法賞析
6(3/23~3/29)	魯迅《阿 Q 正傳》寫作方法賞析
7(3/30~4/05)	蘇童《妻妾成群》寫作方法賞析
8(4/06~4/12)	余華《活著》寫作方法賞析
9(4/13~4/19)	王剛改編〈天下無賊〉寫作方法賞析
10(4/20~4/26)	現代詩寫作方法及賞析
11(4/27~5/03)	白先勇〈花橋榮記〉寫作方法賞析
12(5/04~5/10)	白先勇〈孽子〉寫作方法賞析
13(5/11~5/17)	張愛玲其餘作品分析
14(5/18~5/24)	王楨和〈嫁妝一牛車〉寫作方法賞析
15(5/25~5/31)	黃春明〈兒子的大玩偶〉、〈蘋果的滋味〉寫作方法賞析
16(6/01~6/07)	張大春〈四喜憂國〉、〈將軍碑〉寫作方法賞析
17(6/08~6/14)	張輝誠〈踏雪〉寫作方法賞析
18(6/15~6/21)	期末考

四、指定及參考資料

《小說家的五十堂課》以及授課大綱裡所列書目

五、成績評量方式

作業 40%

期中、期末考 60%

表九：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	張耀仁	學期 / 學分	96 下 / 3
開課系所	中文系(所)		
<p>一、課程簡介</p> <p>課程之開設主要希望培養學生之文學創作能力，透過欣賞各家的文本、影片、網站等，以及實際的自由創作，以奠定學生日後從事創作工作之基礎。</p> <p>二、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 本學期講課之主題為：「情欲與食欲」。 2. 文類賞析以小說及散文為主，輔以其他說明。 3. 啟發創作靈感與技巧，理解文學意涵。 			

4. 建立文學專業，積極鼓勵發表與參賽。

三、課程規劃與進度

週次	進度內容
1(2/17~2/23)	課程開場白
2(2/24~3/01)	彩妝血祭：二二八事件與台灣文學 珍珠與遺珠：諾貝爾文學獎與台灣文學
3(3/02~3/08)	降生人機複合體：網路書寫與文學經營
4(3/09~3/15)	情欲之一：讀村上春樹短篇小說〈東尼瀧谷〉，《東京奇譚》（時報文化） 影片欣賞之一：【東尼瀧谷】（日本·市川隼導演）
5(3/16~3/22)	創作練習（一）
6(3/23~3/29)	情欲之二：讀太宰治短篇小說〈第一手札〉、〈第二手札〉，《人間失格》（志文） 影片欣賞之二：【令人討厭的松子的一生】（日本·中島哲也導演）
7(3/30~4/05)	世新週停課
8(4/06~4/12)	情欲之三：讀郭箏短篇小說〈好個翹課天〉，《好個翹課天》（印刻） 影片欣賞之三：【不能說的秘密】（台灣·周杰倫導演）
9(4/13~4/19)	創作練習（二）
10(4/20~4/26)	情欲之四：讀歐文·威爾許短篇小說〈大廳裡的相會〉、〈酸臭之屋〉，《酸臭之屋》（新雨） 影片欣賞之四：【猜火車】（英國·丹尼鮑伊導演） 期中報告：請以自己出生當天的媒體報導，擇一抽取報導中的元素進行創作（05.14 繳交，3000-4000 字以內之小說或散文）※報告遲交者視同缺考
11(4/27~5/03)	情欲之五：讀蘇偉貞短篇小說〈陪他一段〉，《陪他一段》（洪範）
12(5/04~5/10)	食欲之一：讀徐國能散文〈第九味〉，《第九味》（聯文） 影片欣賞之五：【飲食男女】（台灣·李安導演）
13(5/11~5/17)	創作練習（三）
14(5/18~5/24)	食欲之二：讀向田邦子散文〈吃飯〉、〈小與大〉，《父親的道歉信》（麥田） 影片欣賞之六：【濃情巧克力】（美國·雷瑟羅斯楚導演）
15(5/25~5/31)	參訪全校國文科作文觀摩展
16(6/01~6/07)	食欲之三：讀舒國治散文〈京都之吃〉，《門外漢的京都》（遠流）

	影片欣賞之七：【秋刀魚之味】(日本·小津安二郎導演)
17(6/08~6/14)	文學星光幫：由全班評審最好的五篇作品
18(6/15~6/21)	期末考(可攜資料入場參考，考題以上課所有內容【包括文本閱讀與影片欣賞】為主，考題為解釋名詞及申論題)

四、指定及參考資料

自編講義以及授課大綱裡所列書目

五、成績評量方式

出席率 15%

平時作業 15%

分組討論 10%

期中報告 25%

期末考 35%

凡於本學期參加任何徵文獲獎及投稿副刊、雜誌發表者，酌加總分 1 至 10 分不等

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	林麗貞	學期 / 學分	96 下 / 3
開課系所	中文系(所)		
<p>一、課程簡介</p> <p>課程之開設主要希望培養學生之文學創作能力，透過欣賞各家的文本、影片、網站等，以及實際的自由創作，以奠定學生日後從事創作工作之基礎。</p> <p>二、課程目標</p> <p>使同學瞭解現代文學中的小說此一文類的發展，將從當代小說創作中精選代表作品，透過分析與欣賞的過程，學習閱讀與創作小說，並掌握現代文學中小說類型的演變及相關作家及作品的研究。</p> <p>三、課程規劃與進度</p>			
週次	進度內容		
1(2/17~2/23)	課程介紹(教師講授)		
2(2/24~3/01)	單元 1-1：導論(一)—現代文學中的小說 指定閱讀：講義		

3(3/02~3/08)	單元 1-2：導論（二）--小說的基本要素與寫作技巧 指定閱讀：講義
4(3/09~3/15)	單元 1-3：導論（三）--當代小說家及作品概述 指定閱讀：講義
5(3/16~3/22)	單元 2-1：李昂作品 指定閱讀：〈一封未寄的情書〉
6(3/23~3/29)	單元 2-2：平路作品 指定閱讀：〈玉米田之死〉
7(3/30~4/05)	單元 2-3：吳錦發作品 指定閱讀：〈烏龜族〉
8(4/06~4/12)	單元 2-4：蘇偉貞作品 指定閱讀：〈陪他一段〉
9(4/13~4/19)	期中閱讀考試
10(4/20~4/26)	單元 2-5：朱天文作品 指定閱讀：〈世紀末的華麗〉
11(4/27~5/03)	單元 2-6：朱天心作品 指定閱讀：〈預知死亡紀事〉
12(5/04~5/10)	單元 2-7：霍斯陸曼·伐伐作品 指定閱讀：〈生之祭〉
13(5/11~5/17)	單元 2-8：拓拔斯·搭瑪匹瑪作品 指定閱讀：〈最後的獵人〉
14(5/18~5/24)	單元 2-9：袁哲生作品 指定閱讀：〈秀才的手錶〉
15(5/25~5/31)	單元 2-10：駱以軍作品 指定閱讀：〈降生十二星座〉
16(6/01~6/07)	單元 2-11：郝譽翔作品、邱妙津作品 指定閱讀：〈洗〉、〈鱷魚手記〉
17(6/08~6/14)	單元 2-12、陳雪作品、紀大偉作品 指定閱讀：
18(6/15~6/21)	期末考

四、指定及參考資料

1. 20 世紀台灣文學小說卷戰後時期 3。向陽編選。聯合文學出版
2. 繁花盛景—台灣當代文學新選。廖玉蕙陳義芝周芬伶 合編。正中出版社
3. 教師提供授課講義

五、成績評量方式

課堂報告 25%

期中作業 25%
期末作業 25%
實習創作 25%

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	學期 / 學分	96 下 / 2																												
開課系所	英語系(所)																														
<p>一、課程簡介</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、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解西洋劇場與西洋劇場的傳統 2. 藉由西洋劇場分析以瞭解西洋戲劇與劇場之文化 3. 瞭解西洋戲劇的評鑑方式 4. 瞭解西洋戲劇之故事背景、拍攝過程以及拍攝方式 <p>三、課程規劃與進度</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>進度內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1(2/17~2/23)</td> <td>Henrik Ibsen's A Doll's House (I)</td> </tr> <tr> <td>2(2/24~3/01)</td> <td>Henrik Ibsen's A Doll's House (II)</td> </tr> <tr> <td>3(3/02~3/08)</td> <td>Oscar Wilde's The Importance of Being Earnest (I) (film)</td> </tr> <tr> <td>4(3/09~3/15)</td> <td>Oscar Wilde's The Importance of Being Earnest (II)</td> </tr> <tr> <td>5(3/16~3/22)</td> <td>Bernard Shaw's Major Barbara (I) Home assignment #1 due</td> </tr> <tr> <td>6(3/23~3/29)</td> <td>Bernard Shaw's Major Barbara (II)</td> </tr> <tr> <td>7(3/30~4/05)</td> <td>Holiday</td> </tr> <tr> <td>8(4/06~4/12)</td> <td>Gertrude Stein's The Mother of Us All</td> </tr> <tr> <td>9(4/13~4/19)</td> <td>Arthur Miller's Death of a Salesman (I) (film)</td> </tr> <tr> <td>10(4/20~4/26)</td> <td>Arthur Miller's Death of a Salesman (II) Home assignment #2 due</td> </tr> <tr> <td>11(4/27~5/03)</td> <td>Bertolt Brecht's The Good Woman of Setzuan (I)</td> </tr> <tr> <td>12(5/04~5/10)</td> <td>Bertolt Brecht's The Good Woman of Setzuan (II)</td> </tr> <tr> <td>13(5/11~5/17)</td> <td>Harold Pinter's The Dumb Waiter</td> </tr> </tbody> </table>				週次	進度內容	1(2/17~2/23)	Henrik Ibsen's A Doll's House (I)	2(2/24~3/01)	Henrik Ibsen's A Doll's House (II)	3(3/02~3/08)	Oscar Wilde's The Importance of Being Earnest (I) (film)	4(3/09~3/15)	Oscar Wilde's The Importance of Being Earnest (II)	5(3/16~3/22)	Bernard Shaw's Major Barbara (I) Home assignment #1 due	6(3/23~3/29)	Bernard Shaw's Major Barbara (II)	7(3/30~4/05)	Holiday	8(4/06~4/12)	Gertrude Stein's The Mother of Us All	9(4/13~4/19)	Arthur Miller's Death of a Salesman (I) (film)	10(4/20~4/26)	Arthur Miller's Death of a Salesman (II) Home assignment #2 due	11(4/27~5/03)	Bertolt Brecht's The Good Woman of Setzuan (I)	12(5/04~5/10)	Bertolt Brecht's The Good Woman of Setzuan (II)	13(5/11~5/17)	Harold Pinter's The Dumb Waiter
週次	進度內容																														
1(2/17~2/23)	Henrik Ibsen's A Doll's House (I)																														
2(2/24~3/01)	Henrik Ibsen's A Doll's House (II)																														
3(3/02~3/08)	Oscar Wilde's The Importance of Being Earnest (I) (film)																														
4(3/09~3/15)	Oscar Wilde's The Importance of Being Earnest (II)																														
5(3/16~3/22)	Bernard Shaw's Major Barbara (I) Home assignment #1 due																														
6(3/23~3/29)	Bernard Shaw's Major Barbara (II)																														
7(3/30~4/05)	Holiday																														
8(4/06~4/12)	Gertrude Stein's The Mother of Us All																														
9(4/13~4/19)	Arthur Miller's Death of a Salesman (I) (film)																														
10(4/20~4/26)	Arthur Miller's Death of a Salesman (II) Home assignment #2 due																														
11(4/27~5/03)	Bertolt Brecht's The Good Woman of Setzuan (I)																														
12(5/04~5/10)	Bertolt Brecht's The Good Woman of Setzuan (II)																														
13(5/11~5/17)	Harold Pinter's The Dumb Waiter																														

14(5/18~5/24)	Samuel Beckett's Krapp's Last Tape Home assignment #3 due
15(5/25~5/31)	Dario Fo's We Won't Pay! We Won't Pay! (film) Term Paper due
16(6/01~6/07)	Caryl Churchill's Top Girls (I) (film)
17(6/08~6/14)	Caryl Churchill's Top Girls (II) Audio/Visual interpretation play due
18(6/15~6/21)	Final Exam

四、指定及參考資料

1. 參考書籍

Barnet, Sylvan, William Burto, Lesley Ferris & Gerald Rabkin, eds.
Types of Drama: Plays and Contexts. 8th ed. New York: Longman, 2001.

2. 網路資源

(1) <http://www.ntch.edu.tw/>

(2) http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page

(3) <http://www.sparknotes.com/>

五、成績評量方式

課堂表現 10%

團體寫作 20%

平時作業 15%

團體報告 15%

期末考 40%

表十二：數位技術課程—影音數位化處理

科目名稱 (中/英文)	影音數位化處理 Digital Multimedia Manipulation	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 / 張銘純	學期 / 學分	96 下 / 3
開課系所	資訊傳播學系(所)		
<h4>一、課程簡介</h4> <p>此一課程主要目的在於培養學生具備獨立企劃、分鏡、拍攝、剪輯並且完成數位影音作品的的能力。課程的流程先輔以實例以讓學生瞭解數位影音拍攝製作的整體流程，接著藉由課堂討論與分組討論，引導學生將心中的想法以企劃書的方式呈現，並利用分鏡的概念繪製分鏡腳本以作為後續拍攝剪輯的依據；課程中同時也教導學生實際上機操作專業之影音剪輯軟體，以讓學生能將理論與實作結合。</p>			

二、課程目標

1. 學習影片企劃與分鏡的基本觀念。
2. 影音剪輯軟體操作與應用
3. 作品企劃、分鏡、拍攝、剪輯之能力，並有實際成品

三、課程規劃與進度

週次	進度內容
1(2/17~2/23)	數位影音製作流程 銀幕裡的世界 影視美學概論
2(2/24~3/01)	企劃寫作 影片剪輯美學、電影預告分析作業
3(3/02~3/08)	故事與敘事 Adobe Premiere Intro
4(3/09~3/15)	構圖表現方式 Adobe Premiere Intro
5(3/16~3/22)	構圖表現方式 Adobe Premiere Basic Editing
6(3/23~3/29)	攝影機的拍攝與擷取 Adobe Premiere Basic Editing 期中作業提案
7(3/30~4/05)	Adobe Premiere Advanced Editing
8(4/06~4/12)	Adobe After Effects Intro
9(4/13~4/19)	期中作業課堂製作與提問
10(4/20~4/26)	期中考
11(4/27~5/03)	分鏡實例
12(5/04~5/10)	範例分析
13(5/11~5/17)	劇本分組討論
14(5/18~5/24)	劇本分組討論
15(5/25~5/31)	寫實主義、形式主義、表現主義
16(6/01~6/07)	錄音原理與設備
17(6/08~6/14)	數位影音創新應用
18(6/15~6/21)	期末作業觀摩

四、指定及參考資料

1. 電子影片製作，蔡念中、李泳泉等譯，五南圖書出版公司
2. 電影製作手冊，王璋、黃克義譯
3. ENG 攝錄影實務，陳清河編著
4. 後製作剪輯，趙耀譯

5.Premiere Pro 數位影音大導演

五、成績評量方式

出席率 10%

平時作業 20%

期中考 30%

期末作業 40%

表十三：數位技術課程－標示語言

科目名稱 (中/英文)	標示語言 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	余顯強	學期 / 學分	96 下 / 2										
開課系所	資訊傳播學系(所)												
<p>一、課程簡介</p> <p>對於典藏品的描述一直是數位典藏領域中的重點，同時也關係到數位典藏的應用以及系統的規劃與設計。此一課程由基礎之標示語言概念談起，並學習以 XML 標示語言進行有系統的描述與應用，加以介紹國內外現行建構較完善且較具規模之 Metadata，要求同學要能學會實作，以能在適當的時候依照需求建立起適用的後設資料。</p> <p>二、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習標示語言的基本觀念。 2. 學習 XML 文件的相關理論與實作技術。 3. 並探討標示語言的儲存與應用技巧。 <p>三、課程規劃與進度</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>進度內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1(2/17~2/23)</td> <td>文件標示簡介 文件結構說明 編輯工具(入門)簡介</td> </tr> <tr> <td>2(2/24~3/01)</td> <td>XML 介紹： 基礎-HTML 與 SGML 標示語言</td> </tr> <tr> <td>3(3/02~3/08)</td> <td>XML 介紹： 編輯工具介紹 建立 XML 文件</td> </tr> <tr> <td>4(3/09~3/15)</td> <td>XML 介紹： XML 文件型別－DTD</td> </tr> </tbody> </table>				週次	進度內容	1(2/17~2/23)	文件標示簡介 文件結構說明 編輯工具(入門)簡介	2(2/24~3/01)	XML 介紹： 基礎-HTML 與 SGML 標示語言	3(3/02~3/08)	XML 介紹： 編輯工具介紹 建立 XML 文件	4(3/09~3/15)	XML 介紹： XML 文件型別－DTD
週次	進度內容												
1(2/17~2/23)	文件標示簡介 文件結構說明 編輯工具(入門)簡介												
2(2/24~3/01)	XML 介紹： 基礎-HTML 與 SGML 標示語言												
3(3/02~3/08)	XML 介紹： 編輯工具介紹 建立 XML 文件												
4(3/09~3/15)	XML 介紹： XML 文件型別－DTD												

	XML 文件型別－XML Schema (1)
5(3/16~3/22)	XML 文件型別－XML Schema (2)
6(3/23~3/29)	XML 文件型別－XML Schema (3) XML 編輯工具(進階)介紹
7(3/30~4/05)	[世新週]
8(4/06~4/12)	XML 文件型別應用 文件轉換與驗證練習
9(4/13~4/19)	XML 文件瀏覽與轉換 XML 文件瀏覽與轉換：1.資料島
10(4/20~4/26)	期中考試
11(4/27~5/03)	[期中考試檢討] XML 文件瀏覽與轉換：2.CSS (1)工具介紹
12(5/04~5/10)	[系所評鑑] XML 文件瀏覽與轉換：2.CSS(續) (2)CSS 基礎語法與屬性
13(5/11~5/17)	XML 文件瀏覽與轉換：2.CSS(續) (3)內部與外部 CSS 語法 (4)CSS 選擇器(selector)類型
14(5/18~5/24)	XML 文件瀏覽與轉換：3.XPATH
15(5/25~5/31)	XML 文件瀏覽與轉換：4.XSL/XSLT (1)XSL 與 XSLT 介紹 (2)編輯工具操作說明
16(6/01~6/07)	XML 文件瀏覽與轉換：4.XSL/XSLT(續) (2)語法元素
17(6/08~6/14)	XML 文件瀏覽與轉換：4.XSL/XSLT(續) (2)語法元素(續)
18(6/15~6/21)	期末考

四、指定及參考資料

1. XML 網頁製作徹底研究 / 陳會安 著(第四版).--旗標
2. XML 標準與技術簡介 / 余顯強 著(電子版)

五、成績評量方式

- 出勤與上課秩序 10%
 期中考 40%
 期末考 50%

表十四：數位技術課程—數位產品技術增值

科目名稱 (中/英文)	數位產品技術增值 Digital Industry Marking	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	林致傑	學期 / 學分	96下 / 3																								
開課系所	資訊傳播學系(所)																										
<p>一、課程簡介</p> <p>數位增值可以增進產品與服務的行銷、應用與推廣，因此瞭解數位產品增值的相關技術以及增值類型，亦為數位典藏與數位創意之重點。此一課程之主要目的在於引導學生分層剖析數位內容創新與發展之各種要素，輔以業界師資的實際案例，要求學生在課堂上進行討論，以訓練學生創新企劃能力，將理論與實務相結合。</p> <p>二、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.了解基本之數位內容產業概況 2.具備數位內容產業企劃人員應有之基本能力 3.國內產業實例發展 4.創新企劃能力 5.數位產品行銷與消費心理 6.網際網路創新服務 7.行動增值服務 7.數位產品專利 8.新興網路技術與服務 <p>三、課程規劃與進度</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>進度內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1(2/17~2/23)</td> <td>課程簡介、網際網路服務之企劃案的組成元素</td> </tr> <tr> <td>2(2/24~3/01)</td> <td>228 紀念日</td> </tr> <tr> <td>3(3/02~3/08)</td> <td>網際網路服務之企劃案的組成元素</td> </tr> <tr> <td>4(3/09~3/15)</td> <td>RFID 技術與應用</td> </tr> <tr> <td>5(3/16~3/22)</td> <td>行動增值服務之應用概況、多媒體行動通訊產業</td> </tr> <tr> <td>6(3/23~3/29)</td> <td>橙果專題演講- 如何做一位稱職的數位產品企劃人員</td> </tr> <tr> <td>7(3/30~4/05)</td> <td>世新週停課</td> </tr> <tr> <td>8(4/06~4/12)</td> <td>電信增值服務研究-台灣大哥大行銷案例專題演講</td> </tr> <tr> <td>9(4/13~4/19)</td> <td>行動條碼技術與應用服務</td> </tr> <tr> <td>10(4/20~4/26)</td> <td>期中考</td> </tr> <tr> <td>11(4/27~5/03)</td> <td>專利事務所專利師專題演講-數位產品與專利</td> </tr> </tbody> </table>				週次	進度內容	1(2/17~2/23)	課程簡介、網際網路服務之企劃案的組成元素	2(2/24~3/01)	228 紀念日	3(3/02~3/08)	網際網路服務之企劃案的組成元素	4(3/09~3/15)	RFID 技術與應用	5(3/16~3/22)	行動增值服務之應用概況、多媒體行動通訊產業	6(3/23~3/29)	橙果專題演講- 如何做一位稱職的數位產品企劃人員	7(3/30~4/05)	世新週停課	8(4/06~4/12)	電信增值服務研究-台灣大哥大行銷案例專題演講	9(4/13~4/19)	行動條碼技術與應用服務	10(4/20~4/26)	期中考	11(4/27~5/03)	專利事務所專利師專題演講-數位產品與專利
週次	進度內容																										
1(2/17~2/23)	課程簡介、網際網路服務之企劃案的組成元素																										
2(2/24~3/01)	228 紀念日																										
3(3/02~3/08)	網際網路服務之企劃案的組成元素																										
4(3/09~3/15)	RFID 技術與應用																										
5(3/16~3/22)	行動增值服務之應用概況、多媒體行動通訊產業																										
6(3/23~3/29)	橙果專題演講- 如何做一位稱職的數位產品企劃人員																										
7(3/30~4/05)	世新週停課																										
8(4/06~4/12)	電信增值服務研究-台灣大哥大行銷案例專題演講																										
9(4/13~4/19)	行動條碼技術與應用服務																										
10(4/20~4/26)	期中考																										
11(4/27~5/03)	專利事務所專利師專題演講-數位產品與專利																										

12(5/04~5/10)	音樂產業對數位科技的因應之道
13(5/11~5/17)	個案分析-個人數位音樂創作平台營運模式之研究
14(5/18~5/24)	數位內容保護技術 DRM
15(5/25~5/31)	全家好神設計師專題演講-數位商品設計與行銷
16(6/01~6/07)	數位內容與 WeB2.0
17(6/08~6/14)	數位內容應用和電子商務的探討
18(6/15~6/21)	期末考

四、指定及參考資料

1. 范梅君。數位內容：虛擬與真實交界的產業。典藏藝術家庭。
2. 克雷格·泰瑞爾(Terrill, Craig),亞瑟·米多布魯克斯(Middlebrooks, Arthur) 著。服務行銷/用顧客服務打造市場第一品牌(余欲弟譯)。台北市：經典傳訊
3. 鄭仁傑編。數位智慧財產權管理(Digital Intellectual Property Rights Management)。財團法人國家實驗研究院科技政策研究與資訊中心。
4. Digital Rights Management: Technological, Economic, Legal and Political Aspects Editors: Eberhard Becker, Wilms Buhse, Dirk Gunnewig, Niels Rump. Publisher: Springer Berlin / Heidelberg
5. 華之鳳。多媒體設計、企劃、流程、方法與實務。台北市：文魁資訊
6. 張戎誼、吳琬瑜。通路創新革命。台北市：天下雜誌
7. 拓璞產業研究所。掌握全球數位內容產業發展趨勢。台北市：拓璞科技。
8. 線上遊戲產業之道：數位內容、營運經驗 作者：傅鏡暉/著 出版社：上奇科技

相關網站

1. 經濟部工業局網路多媒體產業資訊網：<http://www.nmipo.org.tw/>
2. 經濟部數位內容產業推動辦公室：<http://www.digitalcontent.org.tw/>
3. 中華多媒體協會：<http://www.cma.org.tw/>
4. 文建會文化創意產業發展計畫網：<http://www.cca.gov.tw/creative/>
5. EMBA 世界經理文摘：<http://www.emba.com.tw/>
6. 資策會全球高科技產業研究資料庫：<http://mic.iii.org.tw/itdb/>
7. 經濟部智慧財產局網站：<http://www.tipo.org.tw/>
8. 中華電信 Hinet 加值服務網站：<http://www.hinet.net/>
9. Hinet 影視網：<http://www.hiChannel.hinet.net/>
10. 愛爾達科技公司網站：<http://www.elta.com.tw/>
11. 第五台影視娛樂網：<http://www.ch5.com.tw/>
12. 中華電信 emome 行動加值網：<http://www.emome.net/>
13. 中華電信知識庫：<http://www.cht.com.tw/>
14. 滾石移動手機娛樂網：<http://www.yoyorock.com/>
15. 和信 i-mode 行動加值網站：<http://www.imode.net.tw/>

16. 亞太寬頻網：<http://www.apbb.com.tw/>

五、成績評量方式

課堂表現 20% (點名、小組討論、平時分數)

期中小考 20%

期中個人報告 20%

作業 10%

期末報告 30% (創新數位內容產業營運計畫報告-小組)

表十五：數位技術課程－數位資源個案研究

科目名稱 (中/英文)	數位資源個案研究 Digital Resource Case Study	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	陳宏騏	學期 / 學分	96 下 / 3																								
開課系所	資訊傳播學系(所)																										
<p>一、課程簡介</p> <p>網路技術的興起與成熟，帶動了數位化資源的流動，而數位資源也逐漸成為日常生活資訊的重要來源，因此如何推播與行銷數位資源，也成為了企業組織的重要議題，本課程藉由實例的分析，配合分組討論，以使學生瞭解數位資源的價值與可能產生的契機。</p> <p>二、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.瞭解數位平台之內容應用與發展 2.數位內容平台之行銷模式 <p>三、課程規劃與進度</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>進度內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1(2/17~2/23)</td> <td>課程說明與授課大綱介紹</td> </tr> <tr> <td>2(2/24~3/01)</td> <td>媒體數位化後產生的變革</td> </tr> <tr> <td>3(3/02~3/08)</td> <td>媒體數位化後產生的變革</td> </tr> <tr> <td>4(3/09~3/15)</td> <td>專題(壹)：音樂數位化與數位音樂平台</td> </tr> <tr> <td>5(3/16~3/22)</td> <td>專題(壹)：音樂數位化與數位音樂平台</td> </tr> <tr> <td>6(3/23~3/29)</td> <td>專題(貳)：改變生活型態的數位資訊媒體</td> </tr> <tr> <td>7(3/30~4/05)</td> <td>專題(貳)：改變生活型態的數位資訊媒體</td> </tr> <tr> <td>8(4/06~4/12)</td> <td>第一次專題分組討論</td> </tr> <tr> <td>9(4/13~4/19)</td> <td>期中考</td> </tr> <tr> <td>10(4/20~4/26)</td> <td>專題(參)：銷售模式的革命</td> </tr> <tr> <td>11(4/27~5/03)</td> <td>專題(參)：銷售模式的革命</td> </tr> </tbody> </table>				週次	進度內容	1(2/17~2/23)	課程說明與授課大綱介紹	2(2/24~3/01)	媒體數位化後產生的變革	3(3/02~3/08)	媒體數位化後產生的變革	4(3/09~3/15)	專題(壹)：音樂數位化與數位音樂平台	5(3/16~3/22)	專題(壹)：音樂數位化與數位音樂平台	6(3/23~3/29)	專題(貳)：改變生活型態的數位資訊媒體	7(3/30~4/05)	專題(貳)：改變生活型態的數位資訊媒體	8(4/06~4/12)	第一次專題分組討論	9(4/13~4/19)	期中考	10(4/20~4/26)	專題(參)：銷售模式的革命	11(4/27~5/03)	專題(參)：銷售模式的革命
週次	進度內容																										
1(2/17~2/23)	課程說明與授課大綱介紹																										
2(2/24~3/01)	媒體數位化後產生的變革																										
3(3/02~3/08)	媒體數位化後產生的變革																										
4(3/09~3/15)	專題(壹)：音樂數位化與數位音樂平台																										
5(3/16~3/22)	專題(壹)：音樂數位化與數位音樂平台																										
6(3/23~3/29)	專題(貳)：改變生活型態的數位資訊媒體																										
7(3/30~4/05)	專題(貳)：改變生活型態的數位資訊媒體																										
8(4/06~4/12)	第一次專題分組討論																										
9(4/13~4/19)	期中考																										
10(4/20~4/26)	專題(參)：銷售模式的革命																										
11(4/27~5/03)	專題(參)：銷售模式的革命																										

12(5/04~5/10)	專題(肆)：不斷銳變的娛樂媒體
13(5/11~5/17)	專題(肆)：不斷銳變的娛樂媒體
14(5/18~5/24)	第二次專題分組討論
15(5/25~5/31)	專題(伍)：課程補充
16(6/01~6/07)	期末作業簡報(一)
17(6/08~6/14)	期末作業簡報(二)
18(6/15~6/21)	期末考

四、指定及參考資料
無

五、成績評量方式
個案課堂討論與上課互動 40%
討論與專題演講心得撰寫 40%
出席率 20% (隨機抽點)

表十六：數位技術課程—數位媒體概論

科目名稱 (中/英文)	數位媒體概論 Introduction to Digital Content	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	學期 / 學分	96 下 / 3
開課系所	資訊傳播學系(所)		
<p>一、課程簡介</p> <p>數位媒體是藝術美學與資訊科技的滙流，同時也是整合多種科技的產物，包含影像處理、聲音剪輯、視訊編導、專案管理以及程式撰寫。甚至要加入創意才能成爲一件好的多媒體作品，因此技術層面僅佔了課程重要性的一半，另一半決定因素是創意及藝術素養。有鑑於此，本課程強調培養學生多媒體企劃(創意構想)與實作技術的整合能力，課程內容同時兼顧多媒體製作所需之專業知識及資訊技術之訓練。多媒體製作之專業知識包含企劃書的擬定與執行、多媒體設計整合、互動式介面設計及進階應用。在實作訓練部分，則以訓練學生累積製作完整動畫技巧及多媒體光碟製作能力爲主。讓學生能了解多媒體聲光魅力並輕鬆愉快學習到製作技術，結合本系專業學門，製作優質的數位多媒體作品。</p> <p>二、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.了解數位媒體產製之基本概念 2.培養學生之媒體創作素養 			

3.多媒體製作軟體之操作應用

三、課程規劃與進度

週次	進度內容
1(2/17~2/23)	動畫與劇本寫作 講義:故事的價值.ppt
2(2/24~3/01)	實作練習：動畫製作(Flash) 1. 螃蟹走路 學習主題：1.如何利用 Flash 繪圖、2.如何設定動畫動作、 3.移動軌道。 素材下載：美麗的樹.swf、石頭、石燈籠、螃蟹 1、螃蟹 2、獨角仙-body、獨角仙-foot1、獨角仙-foot2、獨角仙-foot3 課程講義：Flash-Chapter-1.pdf
3(3/02~3/08)	實作練習：動畫製作(Flash) 1. 螃蟹走路 學習主題：1.如何利用 Flash 繪圖、2.如何設定動畫動作、 3.移動軌道。 素材下載：美麗的樹.swf、石頭、石燈籠、螃蟹 1、螃蟹 2、獨角仙-body、獨角仙-foot1、獨角仙-foot2、獨角仙-foot3 課程講義：Flash-Chapter-1.pdf
4(3/09~3/15)	Scriptwriting 劇本寫作 劇本寫作第 1 章.ppt
5(3/16~3/22)	實作練習：動畫製作(Flash) 2. 太空船飛行 學習主題：1.漸層設定、2.色罐透明設定、3.動畫元件 alpha 設定、場景放大。 素材下載：太空背景、太空船、隕石、火 1、火 2 學生作品欣賞
6(3/23~3/29)	實作練習：動畫製作(Flash) 2. 太空船飛行 學習主題：1.漸層設定、2.色罐透明設定、3.動畫元件 alpha 設定、場景放大。 素材下載：太空背景、太空船、隕石、火 1、火 2

	學生作品欣賞
7(3/30~4/05)	動畫創作的起始方式 講義:劇本寫作第 2 章.ppt
8(4/06~4/12)	實作練習：動畫製作(Flash) 3. 黑媒蟲新版-version2、黑媒蟲飛行 學習主題：1.建立 MoiveClip 動畫元件、2.建立 Graphic 元件、3.場景串聯、4.朦朧月光效果 描圖練習：1.房屋 1、 2.房屋 2、 3.房屋 3、 4.房屋 4、 5.房屋 5。 素材下載：豪宅.swf、路燈.swf、聲音元件 電腦多媒體應用(全國學生動畫得獎作品展示)
9(4/13~4/19)	實作練習：動畫製作(Flash) 4.加強版飛碟 學習主題：1.峇入峇出動畫元件、2.alpha layer 透明圖層設定、3.天空漸層效果、4.鏡頭 Zoom-in(中景) 素材下載：山-1.swf、山-2.swf、山-3.swf、石頭-1.swf、石頭-2.swf、UFO-item.swf、craying-bear-1.swf、craying-bear-2.swf、dog-item.swf、house-2.swf、土塔.swf、聲音元件庫、雪橇車、星球.swf、bear-item00.swf、bear-item01.swf、bear-item02.swf、bear-item03.swf、bear-item04.swf、bear-item05.swf 場景下載：開頭場景 數位動畫(Digital Animation)基本概念(全國學生動畫得獎作品展示)
10(4/20~4/26)	實作練習：動畫製作(Flash) 5. 流星聖誕節 學習主題：1.漸層設定、2.色罐透明設定、3.動畫元件 alpha 設定。 素材下載：城市剪影-building-1、城市剪影-building-2、城市剪影-building-3、城市剪影-building-4、城市剪影-building-5、聖誕紅葉子、小麋鹿-1、小麋鹿-2、橘子、雪橇車、禮物-1、禮物-2、禮物-3、說話-聲音檔 fla、彈簧音效 管理多媒體設計程序(計畫書腦力激盪，計畫書撰寫及資

	訊地圖、編寫劇本及編寫畫面腳本)
11(4/27~5/03)	<p>實作練習：動畫製作(Flash)</p> <p>6.水族世界</p> <p>學習主題：1.按鈕設計+魚之動畫元件設計、2.泡泡動畫設計、3.水草設計、4.按鈕設計+燈籠魚之頭燈閃爍效果、5.加入水聲、6.場景之放大縮小</p> <p>素材下載：龍宮.swf; 水草.swf; 水草-1.swf; 水草-2.swf; 魚元件-1.swf; 貝殼.swf; 元件-貝殼 2.swf; 河豚.swf; 元件-小丑魚-1.swf; 元件-小丑魚-2.swf; 元件-小丑魚-3.swf; 元件-小丑魚-4.swf; 元件-小丑魚-5.swf; 元件-海盜船.swf; 聲音元件庫</p> <p>多媒體軟體介紹(影像編輯、動畫環境、3D 動畫程式、影片編輯軟體)</p>
12(5/04~5/10)	<p>故事設計</p> <p>講義:典型動畫片－Chicken Run 故事設計介紹</p>
13(5/11~5/17)	<p>實作練習：動畫製作(Flash)</p> <p>7.聖誕節卡片設計、聖誕水晶球(遮罩應用)、聖誕節(場景放大縮小)、聖誕節(遮罩)</p> <p>學習主題：1.雪花效果、2.場景放大縮小、3.裝飾物件按鈕拖曳、4.燈光效果、5.遮罩效果</p> <p>素材下載：聖誕場景.swf、禮物-1.swf、禮物-2.swf、禮物-3.swf、小熊物件、小熊-1、小熊-2、小熊-3、小熊-4、聖誕老人物件、聖誕樹星星物件、星星閃光、聖誕樹物件、小熊舞蹈音效</p> <p>多媒體設計要領(設計步驟、劇本策略、腳本設定及設計目標)</p>
14(5/18~5/24)	<p>實作練習：動畫製作(Flash)</p> <p>7.聖誕節卡片設計、聖誕水晶球(遮罩應用)、聖誕節(場景放大縮小)、聖誕節(遮罩)</p> <p>學習主題：1.雪花效果、2.場景放大縮小、3.裝飾物件按鈕拖曳、4.燈光效果、5.遮罩效果</p> <p>素材下載：聖誕場景.swf、禮物-1.swf、禮物-2.swf、禮物-3.swf、小熊物件、小熊-1、小熊-2、小熊-3、小熊-4、聖誕老人物件、聖誕樹星星物件、星星閃光、聖誕樹物件、小熊舞蹈音效</p> <p>多媒體設計要領(設計步驟、劇本策略、腳本設定及設計</p>

	目標)
15(5/25~5/31)	實作練習：動畫製作(Flash) 8.遊樂園設計 學習主題：1.鏡頭 Zoom-out(遠景) 、2.視覺殘留 、3.物 体移動軌道設定 相關素材-1： 遊樂園場景、汽車、摩天輪主體、摩天輪 車廂、摩天輪腳架-左、摩天輪腳架-右、柵欄、商品販賣 店、火車頭、火車箱、櫻花樹、building-1、building-2、生 氣的熊、蕃茄熊、 微笑的蕃茄、 生氣的蕃茄 相關素材-2：小免正視圖、 小免側視圖、小熊側視圖、 正面雲霄車、坐雲霄車的熊、雲霄車座車側視圖、雲霄車 之座車、雲霄車之擋風玻璃、paradise-場景 2
16(6/01~6/07)	實作練習：動畫製作(Flash) 8.遊樂園設計 學習主題：1.鏡頭 Zoom-out(遠景) 、2.視覺殘留 、3.物 体移動軌道設定 相關素材-1： 遊樂園場景、汽車、摩天輪主體、摩天輪 車廂、摩天輪腳架-左、摩天輪腳架-右、柵欄、商品販賣 店、火車頭、火車箱、櫻花樹、building-1、building-2、生 氣的熊、蕃茄熊、 微笑的蕃茄、 生氣的蕃茄 相關素材-2：小免正視圖、 小免側視圖、小熊側視圖、 正面雲霄車、坐雲霄車的熊、雲霄車座車側視圖、雲霄車 之座車、雲霄車之擋風玻璃、paradise-場景 2
17(6/08~6/14)	多媒體剪輯介紹實作練習：聲音剪輯(CoolEdit 軟體-試用 版)
18(6/15~6/21)	期末考(Flash 團體實作主題：作品驗收)

四、指定及參考資料

1. 動畫達人二部曲 I：劇本寫作：動畫、影片或廣播劇的劇本內容開發。Wells, Paul, 張裕幸/ 黃俊榮/ 張恩光
2. 企劃書參考範本、空白分鏡表

五、成績評量方式

- 平時作業 30%
期中考 40%
期末作業 30%

表十七：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 type="checkbox"/> 進階課程 <input checked="" type="checkbox"/> 實作課程																																						
授課教師	蔡順慈 / 黃昭謀	學期 / 學分	96 下 / 2																																						
開課系所	資訊傳播學系(所)																																								
<p>一、課程簡介</p> <p>培養同學實作研究與規劃系統架構，並具備企劃書撰寫與系統開發能力。</p> <p>二、課程目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 培養學生專案管理、專題製作之能力 2. 培養獨立思考、解決問題、團隊溝通與領導協調等能力 <p>三、課程規劃與進度</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>進度內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1(2/17~2/23)</td><td>課程介紹、上課分組確定</td></tr> <tr><td>2(2/24~3/01)</td><td>指導教師及專題主題最終確認</td></tr> <tr><td>3(3/02~3/08)</td><td>專案主題研究(I)</td></tr> <tr><td>4(3/09~3/15)</td><td>專案主題研究(II)</td></tr> <tr><td>5(3/16~3/22)</td><td>專題規劃(I)</td></tr> <tr><td>6(3/23~3/29)</td><td>專題規劃(II)</td></tr> <tr><td>7(3/30~4/05)</td><td>專題規劃(III)</td></tr> <tr><td>8(4/06~4/12)</td><td>專題規劃(IV)</td></tr> <tr><td>9(4/13~4/19)</td><td>專題規劃報告(I)</td></tr> <tr><td>10(4/20~4/26)</td><td>專題規劃報告(II)</td></tr> <tr><td>11(4/27~5/03)</td><td>自行研究(I)</td></tr> <tr><td>12(5/04~5/10)</td><td>自行研究(II)</td></tr> <tr><td>13(5/11~5/17)</td><td>專題進度報告(I)</td></tr> <tr><td>14(5/18~5/24)</td><td>專題進度報告(II)</td></tr> <tr><td>15(5/25~5/31)</td><td>自行研究(III)</td></tr> <tr><td>16(6/01~6/07)</td><td>自行研究(IV)</td></tr> <tr><td>17(6/08~6/14)</td><td>核心成果展示(I)</td></tr> <tr><td>18(6/15~6/21)</td><td>核心成果展示(II)</td></tr> </tbody> </table> <p>四、指定及參考資料</p> <p>由指導教師指定或由同學依專題需要自行蒐集相關參考文獻</p> <p>五、成績評量方式</p>				週次	進度內容	1(2/17~2/23)	課程介紹、上課分組確定	2(2/24~3/01)	指導教師及專題主題最終確認	3(3/02~3/08)	專案主題研究(I)	4(3/09~3/15)	專案主題研究(II)	5(3/16~3/22)	專題規劃(I)	6(3/23~3/29)	專題規劃(II)	7(3/30~4/05)	專題規劃(III)	8(4/06~4/12)	專題規劃(IV)	9(4/13~4/19)	專題規劃報告(I)	10(4/20~4/26)	專題規劃報告(II)	11(4/27~5/03)	自行研究(I)	12(5/04~5/10)	自行研究(II)	13(5/11~5/17)	專題進度報告(I)	14(5/18~5/24)	專題進度報告(II)	15(5/25~5/31)	自行研究(III)	16(6/01~6/07)	自行研究(IV)	17(6/08~6/14)	核心成果展示(I)	18(6/15~6/21)	核心成果展示(II)
週次	進度內容																																								
1(2/17~2/23)	課程介紹、上課分組確定																																								
2(2/24~3/01)	指導教師及專題主題最終確認																																								
3(3/02~3/08)	專案主題研究(I)																																								
4(3/09~3/15)	專案主題研究(II)																																								
5(3/16~3/22)	專題規劃(I)																																								
6(3/23~3/29)	專題規劃(II)																																								
7(3/30~4/05)	專題規劃(III)																																								
8(4/06~4/12)	專題規劃(IV)																																								
9(4/13~4/19)	專題規劃報告(I)																																								
10(4/20~4/26)	專題規劃報告(II)																																								
11(4/27~5/03)	自行研究(I)																																								
12(5/04~5/10)	自行研究(II)																																								
13(5/11~5/17)	專題進度報告(I)																																								
14(5/18~5/24)	專題進度報告(II)																																								
15(5/25~5/31)	自行研究(III)																																								
16(6/01~6/07)	自行研究(IV)																																								
17(6/08~6/14)	核心成果展示(I)																																								
18(6/15~6/21)	核心成果展示(II)																																								

指導教師評分 70%(出席 20%；執行表現 20%；研究內容 30%)
課程教師 30%(進度報告表現 20%；紙本報告 10%)

3. 修課人數

96 下學期開設課程修課人次如下表十八：

表十八：課程修課人數一覽表

課程名稱	授課教師	修課人次
智慧財產管理	張台先	23
戲曲概論	陳美雪	18
書法藝術及習作	薛平南	34
西洋文化史	柯瑋妮	60
文字學	許進雄	54
國文—文學創作	張輝誠/張耀仁/林麗貞	99
西洋戲劇與劇場	黃裕惠	31
影音數位化處理	劉敦瑞/張銘純	44
標示語言	余顯強	75
數位產品技術增值	林致傑	52
數位資源個案研究	陳宏騏	12
數位出版科技	馬立懿	19
數位媒體概論	張裕幸	62
電腦動畫概論	呂洽毅	47
資訊傳播學專題	蔡順慈/黃昭謀	55
	小計	685(人次)

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 DVD-R 光碟片，利用手持式 DVD 攝影機進行部份課程內容的錄製，之後以系所之數位影音剪輯平台進行影片之修剪，最後以燒錄器燒錄成 DVD 儲存，包括學生之作品資料。

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 學年度下學期共計開課數為 15 門課程(部份課程為全學年課程，因此延續 96 上學期之課程)，包含中文系 4 門課程；英語系 2 門課程；傳播管理學系 1 門課；圖文傳播暨數位出版學系 1 門課；數位多媒體設計學系 1 門課；資訊傳播學系 6 門課。中文系與英語系課程之納入，最主要的目的是希望可以吸引人文學院的學生加入學程之修習，以符合教育部「人文教育革新中綱計畫」期望提升人文數位教育之宗旨，加以學程在設計上採行課程可抵免的方式，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 19 位，又其中文學院學生為 10 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。

上述三個問題的反映，就學程而言，20 學分的修習除了符合人文數位教育計畫所建議之修習學分數外，事實上 20 學分僅勉強能讓學生獲得數位典藏與數位創作之基礎技能，學生必須加上自修學習，不斷的深化這些技能，並從中啟發更多的創意。至於課程的難易度，雖然主要是由授課教師決定授課的內容與方式，但我們仍舊建議學生可以適時的向老師提出反應，以讓授課教師瞭解並調整課程的內容或是教學的速度；最後，修課時間上的衝突問題，現階段僅能建議學生先將可以修習的課程修完，畢竟系所所開設的課程會影響到學生的畢業問題，因此仍應以系所規定修習之課程為主，若有多餘且不衝突的時間，再行選修學程的課程，學程在這方面，也有授課教師同意，在上下兩學期均開課，以儘可能滿足學生的需求。

三、學程成果介紹：

「人文及數位傳播之數位典藏暨創作學程」於 96 學年度下學期，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 學年度下學期共有五門課程申請，分別為影音數位化處理、標示語言、數位媒體概論、數位產品技術增值，以及資訊傳播學專題，此部份的主要產出為演講之錄影資料與照片資料，以及學生學期報告的產出，茲將協同教學主題與演講者列舉如下：

表十九：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
影音數位化處理	劉敦瑞 張銘純	廖堃言 奚岳隆	MV 拍攝與動態視覺 藝術	禾莉工作室導演 星空傳媒動畫師
標示語言	余顯強	謝順宏	標示語言	國立師範大學圖 書館
標示語言	余顯強	謝順宏	XPATH 基本語法	國立師範大學圖 書館
標示語言	余顯強	謝順宏	XPATH 規劃與設計	國立師範大學圖 書館
數位產品技術增值	林致傑	楊雅琪	如何做一位稱職的數 位產品企劃人員	橙果設計有限公 司
數位產品技術增值	林致傑	高崇璋	數位產品與專利	聖島專利律師事 務所專利工程師
數位產品技術增值	林致傑	吳家怡	台灣大哥大手機增值 服務與行銷	台灣大哥大客戶 忠誠暨增值服務 行銷處高級管理 師
數位產品技術增值	林致傑	黃伯鈞	專案管理與資源整合	橙果設計有限公 司專案經理
數位媒體概論	張裕幸	龔珮楓	2D 動畫製作	
數位媒體概論	張裕幸	吳佳穎	數位漫畫的創意設計	漫畫音樂創意工 坊
數位媒體概論	張裕幸	官容鳳	台灣數位內容產業之 現況與發展	東森保險股份有 限公司
數位媒體概論	張裕幸	張耀水	手機行銷與出版業的 整合行銷應用	格林文化事業股 份有限公司行銷 企劃經理

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) 影音數位化處理

本課程的產出，主要為創意短片，無論由編劇、導演、拍攝、配音、剪輯，到影片的完整呈現，皆由學生們合作完成，部份影片亦帶有教化意味，提醒我們所應該重視的某些事情。

A. 影片名稱：表面的和平

製作人員：鍾偉誠、吳昱賢、李奇展、張家豪、張乃云、林家維、白宜靜

影片簡介：一段在大學校園中，五位死黨之間，一段友誼的故事。當他們跨越了友情，會擦出什麼樣的火花呢？



圖二：表面的和平(一)

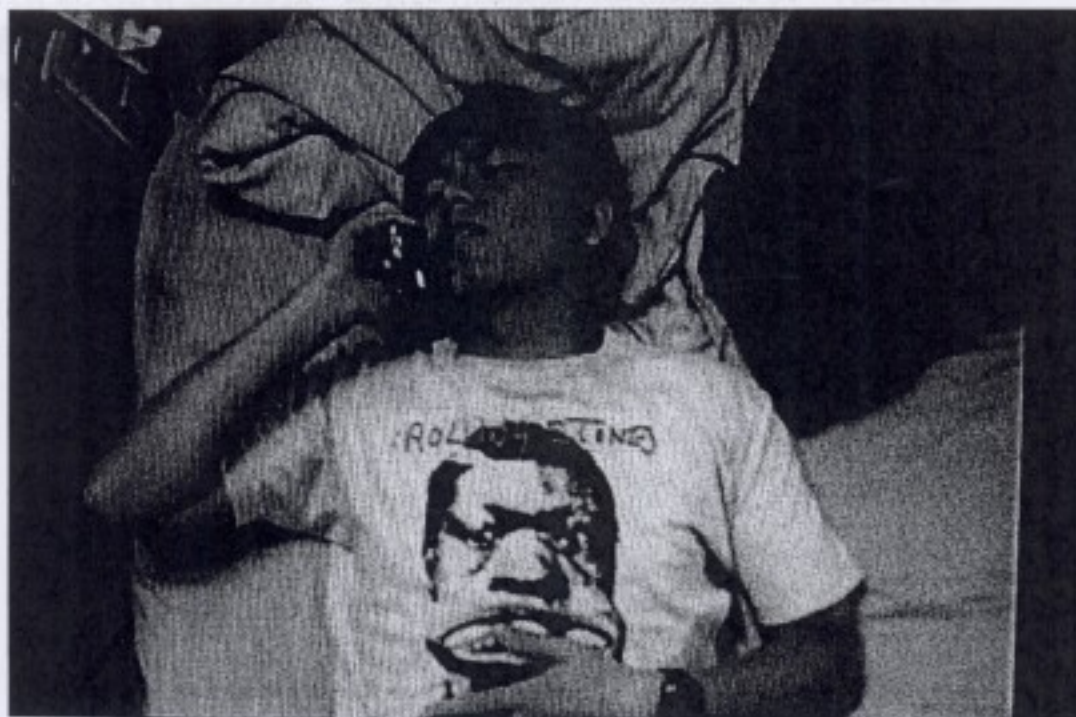


圖三：表面的和平(二)

B. 影片名稱：青春鳥歌

製作人員：賴憲正、謝孟翰、林禹甄、袁施惠、林秀敏、吳昕韋

影片簡介：本片鼓勵時下的青少年應當把握當下，及時努力追求自我的夢想，並要多做對社會有助益的事情。別讓自己的青春留白。



圖四：青春鳥歌(一)



圖五：青春鳥歌(二)

C. 影片名稱：最初

製作人員：林政忠、陳聖皓、陳怡潔、李亦軒

影片簡介：爲了生活而每天忙碌工作的你我，是否已經有很久沒有好好陪伴家人了呢？本片提醒我們無論有多忙碌，都應該多抽空陪陪自己的家人，因爲家人才是我們生命中最寶貴的資產。



圖六：最初(一)



圖七：最初(二)

D. 影片名稱：Earth Future

製作人員：詹于德、葉姿伶、張灝文、黃澤民

影片簡介：人類不停的使用地球的資源，且造成許多的浪費，長久以往，將會使得未來的人類沒有資源可用，而且地球氣候、地形等各方面的改變，將會為人類帶來浩劫。



圖八：Earth Future(一)



圖九：Earth Future(二)

E. 影片名稱：絆

製作人員：林岳軍、雲筱婷、黃寶萱、翁芝芸、徐珮格

影片簡介：本片藉由同性戀情的議題，暗喻社會大眾不應用異樣的眼光看待，更不需要歧視排擠同性戀者，而是應該以平常心看待且給予同性戀者尊重。



圖十：絆(一)



圖十一：絆(二)

F. 影片名稱：晴天

製作人員：王品潔、林桑榆、楊惠如、范祖豪、林雨慧、陳瑩芝

影片簡介：從小母親便教導阿言，在人的一生中，一定要學會一件事，然而因為父母失和離異，使得阿言拋棄了練習已久的琴藝，在生日的那天，阿言收到了來自母親的鼓勵，使他再

次提振，重新找回彈琴的熱情以及對生活的熱忱。



圖十二：晴天(一)



圖十三：晴天(二)

G. 影片名稱：支持

製作人員：林佑澤、洪焯恆、孫雍智、蘇鵬仁、董彬、宋旻彥、王心芝、王國哲

影片簡介：以往相依為命的單親家庭，因為媽媽的意外死亡造成了兄弟間的隔閡，身兼父職的哥哥擔起了父親的角色，利用網

路幫助負氣離家的弟弟邁向成功之路，最終重新建立起兩兄弟的情誼。



圖十四：支持(一)



圖十五：支持(二)

H. 影片名稱：五毛錢的願望

製作人員：范祖豪、楊怡亭、劉嘉芸、陳湘瑜、張文馨

影片簡介：偶然的機遇下，主角以五毛錢換得了拾荒阿婆的一個願望，主角意外的發現她可以看到別人的生活情況，當她吃下最後一顆糖果，她發現她正看著自己的生活，那麼正看

著影片的我們呢？也請你要多關心一下自己的生活喎！



圖十六：五毛錢的願望(一)



圖十七：五毛錢的願望(二)

I. 影片名稱：宅男大變身

製作人員：王惠佳、曾妙珠、余佳窈、黃良興

影片簡介：阿勇是個不折不扣的宅男，某次在機場碰巧遇上了設計師 Joanna，之後在經過 Joanna 的大改造下，阿勇擺脫了宅男的形象，但這並無法讓他獲得佳人的青睞，本片提醒我們除了

要注意自己的外在之外，更應該好好充實自己的內在知識才能讓我們變得更好喔！



圖十八：宅男大變身(一)



圖十九：宅男大變身(二)

(2)數位媒體概論

此課程提供簡單素材給學生，利用課堂所教授的軟體技巧，以完成簡單的作品。



圖二十：太空船(一)



圖二十一：太空船(二)



圖二十二：螃蟹

(3)數位產品技術加值

表二十：數位產品技術加值學生期末報告

報告主題	製作成員	說明
Canon PowerShot A670 IS	陳聖皓、蘇鵬仁 謝孟翰、陳怡潔	有鑑於目前 3C 消費電子的普及，用電量節節升高，能節約電量的使用與電費，省電已經成為目前電子產品的賣點之一，但就算省電的能力增加，攜帶型的電子產品仍然會發生要用的時候沒電的窘境。對此，我們希望電子產品沒電時可以趕快恢復電力，或者在未使用的情況下補充電力，因此想到了最無負擔的補充電力方法—太陽能，太陽能的技術已經行之有年，近年來也漸漸與家電用品結合，像是熱水器、計算機、手錶，甚至是手機等等，少了更換電池的麻

		煩，也讓這些產品的續航力不再受限於有線的插座，只要有足夠驅動發電的光線就可無限續航。
AMIC 平交道緊急安全裝置經營	雲筱婷、徐珮格 黃寶萱、翁芝芸	AMIC Technology 公司的系統射頻識別 (System RF-ID) 系列產品是一種能全盤滿足您的“無接觸”識別應用需要的全面解決方案。AMIC 的“System RF-ID”解決方案採用 13.56MHz 頻率標準進行設計，符合 ISO-14443A 和 ISO-15693 兩種協議要求。我們的各類系統射頻識別產品包括：讀取系統、軟體發展工具、以及各種 TAG 和天線等其他方案。各類產品的設計都遵循優良的成本效益原則，能確保您的 RF-ID 應用順利過渡到系統層級。
Sony 攝像眼鏡	賴憲正、林禹甄 林綉敏、袁詩惠 盧雅靖	本產品是眼鏡造型的照相機，輕巧不占空間，開機時間也只需 0.2 秒快速開機，可隨看隨拍。瞬間捕捉您所看到的畫面，畫素有 300 萬；內建藍芽，有傳輸功能，傳輸方式可透過藍芽立即將記憶卡裡的照片輸出，也可以傳輸到手機和朋友分享；也可透過 USB 接孔傳輸。內建 2G 記憶卡，可儲存多媒體檔案；充電方式以新開發小電池為主，使用時間可達 1-2 年，非常省電，另外 USB 接孔亦可達到充電的功能。本產品還有一項功能可與手機做連結，只要下載驅動程式就可以使你的手機具有本產品搖控器的功能，操作更加

		方便。
運用 QR Code 技術將廟宇數位化	葉姿伶、張瀨文 曾妙珠、葉怡君	QR Code 技術在日本興起，普遍於日韓兩地，也讓許多使用者得到便利性，諸如觀光旅遊、電子訂單、電子郵件、名片交換…等，讓目前數位潮流時代的人們，節省許多時間，也讓業者節省資源成本。在台灣，QR Code 尚不普及應用，此次，運用 QR Code 技術於廟宇文化，有以下五點優點：(1)節省人力、時間；(2)使文化傳承；(3)促進觀光產業發展；(4)降低成本；(5)節約資源，以達地球環保。近來，外地來台觀光人數趨漸上升，如將 QR Code 技術普遍應用於台灣文化，可得此五項優點，也可促進國際交流，使台灣更美好。
遠傳速速走	張文馨、陳湘瑜 范祖豪、王品絮 楊怡亭	「速速走」為一項可以造福利用大眾運輸移動的通勤族的加值服務。以往上下班/學時等公車即使有時刻表，仍然總是抓不準時間，有時在站牌旁苦等三十分鐘連一輛公車都沒看見，尤其在現代步調快速的都市生活中，這其實是相當浪費時間。全新的「速速走」加值服務，利用 GPS 全球衛星定位系統，經由裝在公車上的發射器得知公車目前的位置，再利用系統中心的精密計算測知公車距離某站牌還有多少路程及大約耗費的時間並回傳結果。此服務和遠傳電信合作，凡是遠傳 3G 手機用戶即可申請使用「速速走」加值服務的用戶，每兩個月不限次數

		只收 49 元，只要上網設定站牌位置以及公車路線號碼，以後搭公車，再也不用等！
p-Com 電子隨身寵	林岳軍、黃澤民、庄詩勁	在儲存裝置的市場上，已經有不少家廠牌推出 USB 隨身碟在市面上販售，原先小組團隊試著將產品的功能抽出，透過模組化的方式來推出 pCom，想藉由無限組合的方式來抽換產品的功能，例如可推出我們的產品，但是在期中報告的產品說明時發生許多問題，例如：產品的概念形象不清楚、成本需求不明、模組的複雜度高可能造成使用者的不便，以及最大的一個競爭者，多功能手機的取代性。
HP EASYFIND FG 333	孫雍智、林佑澤 李亦軒、洪瑋恆 黃良興	本公司將與日金科技(日立 (Hitachi) μ -Chip 技術之海外技術授權廠商)合作開發出，EASYFIND FG-333 數位家庭收納機，此產品具備成熟的 RFID 技術 (Radio Frequency Identification，無線射頻識別技術)，只要將家庭的大小東西標上標籤，就可以掌握家庭的大小物品位置，當找不到東西時，只需要用 RFID 技術透過 Reader 讀取標籤顯示在電腦上，搜尋一下就可以依據電腦上位置圖找到東西。
RFID 奈米衛星手機	邱文琪、詹于德 溫崇鈺、王惠佳	現今手機的功能日益增多，且傾向多重功能結合，例如將手機與相機、mp3 結合，讓手機使用起來更便利，然而平日在使用手機上，我們還是會受某些功能上的問題困擾，例如手機碰水即換掉、講話講一半突

		然沒電亦或是手機收訊不良等問題，因此我們提出一些改良方式，想要解決上述等問題，讓手機使用起來更便利。
電子閱讀器 iButterfly	鐘偉誠、李奇展 吳昱賢、張家豪	鑒於目前坊間市售的電子書閱讀器太過於平實、了無新意且不甚普及，本全新電子閱讀器產品的企劃目標主要規劃出能夠貼近使用者需求的产品特性而達成社會大眾皆可隨身攜帶使用的一種商品型式，在開發上著重質感、美觀與人性化，充滿一種時尚的流行感，讓閱讀本身可以是一件隨時隨地輕鬆閱讀而且充滿時尚的一種都市新趨勢。
SOGO Shopping I-Care 服務	楊惠如、林桑榆 陳瑩芝、林雨慧	針對各賣場及百貨公司等容易走散的地點推銷此產品。使民眾增加親人間彼此聯繫，掌握對方所在位置的資訊。如媽媽帶小朋友到賣場及百貨公司時，可至賣場及百貨公司之遊客服務中心進行租借此產品，並透過出租產品增加營收，並增進公司利益。 本次將與 SOGO 忠孝百貨公司合作，增設了其他百貨公司的相關服務。期望此商品除了預防孩童安全的相關問題外，也期望能幫助百貨業者宣傳相關活動。同時，為顧客提供更多的貼心服務，以吸引顧客再次來店消費的意願。
Sony Ericsson PS100	蔡惠玲、魏鈺璇 許良州、林承燕	產品由薄型手機、虛擬鍵盤投射器和內建的超大記憶體組成。手機主體充分使用奈米技術，最大的特色在於它輕薄，可以做到如紙張般的厚度，並

		<p>且可以配合紙片型的電池使用，另外，結合虛擬鍵盤投射器，使手機整體體積更大，不過其實如一般市面上手機大小，此外內建超大記憶體，可儲存成千上萬筆資料。</p> <p>我們手機最大的特色在於紅外線投影的鍵盤，原本由 Itech 公司所開發的藍芽虛擬鍵盤是利用紅外線投影出虛擬鍵盤，再透過藍芽在投影器與手機或電腦傳輸，而我們這次將投影器與手機直接結合，使用者可以直接使用手機投影出鍵盤，不用再另外攜帶投影器，在使用時，使用者將附贈的手機吊飾與手機節合起來，形成腳架，就可以讓手機站立在桌面上投影，此外我們還研發琴鍵以及多項棋盤遊戲的投影技術軟體，透過投影的琴鍵可以編輯簡單的旋律並利用手機儲存或撥放出音樂，而棋盤方面，我們有中國的國粹—麻將，使用者還可以利用網路與其他玩家連線對打。</p>
--	--	--

(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：

表二十一：資訊傳播學專題學生期末作業

作品主題	學生姓名	說明
以資訊架構概念探討世新大學網站的建置與應用	曾妙珠	資訊架構(Information Architecture)無形地存在於人們生活中，如同積木般，為資訊之基層，並應用於各層面，如藝術、科學等方面，組織、

		<p>分析、設計和實施資訊，並有效地履行使用者的資訊需求。(Hagedorn & Argus Associates, 2000)</p> <p>在國外，第一個專注於資訊架構的機構就是 Information Architecture Institute(http://iainstitute.org)，目前已超過 1,000 位會員 (Morville & Rosenfeld, 2006)。反觀國內，對於資訊架構概念仍不甚普及。因此，筆者以自身所處的環境(世新大學)角度，運用資訊架構概念探討世新大學網站的建置與使用。資訊架構之三大概念為(1)情境；(2)內容；(3)用戶，在此概念指引下，本研究問題有以下三點(1)世新大學建置網站之情境為何？(2)網站資訊內容是否明確且容易取得(3)世新大學學生資訊搜尋行為為何？本研究主要參照學者 Morville and Rosenfeld (2006)之學說，收集國內外學者對於資訊架構之理論，透過實證研究希望了解世新大學網站建置的情境、網站資料組織結構及狀況、學生的網站搜尋行為，並提出未來網站建構可修改建議之參考，也期望本研究可供其他大專院校建置網站之參考。</p>
<p>生活型態與線上影音服務網站使用行為—以 YouTube 為例</p>	<p>張文馨</p>	<p>對於 YouTube 來說，目前首要任務就是要提供使用者一個方便、容易操作的介面，甚至即使是付費的方式都願意使用，而最好的方法就是徹底了解使用者的生活型態，捉住消費者的口味，因此本研究決定將使用者依不同的生活型態類型作出分類，從中瞭解到他們對於使用網站的偏好為何，期待能讓 YouTube 得知使用者的看法，並能</p>

		<p>夠對 YouTube 現有的操作頁面作出適當的改善，甚至能夠吸引其他網路影音服務網站的使用者。</p> <p>至於生活型態是一個越來越多現代人的價值取向和行為模式，在這個時代，人與人之間的互動方式、地方之間的社群認同基礎，生活型態皆扮演了重要的角色，當我們把焦點集中在生活型態上，就可以掌握到當代消費發展的走向，因此希望藉由探討生活型態的差異是否會影響收看線上影音服務網站的類型。</p>
<p>當代藝術家典藏平台系統</p>	<p>林岳軍、孫雍智 王惠佳、王悅晴 黃澤民</p>	<p>二十一世紀初人類追求物質與精神的並重、人文與科技的相容。今日，資</p> <p>技術帶動的數位化潮流，除了在科技領域造成影響，也正在人文社會發揚光大，</p> <p>文化藝術的數位化保存即是一個代表性的例子。文化藝術資源數位化的目的，是在實體文物的保存之外，以數位化克服外力在我國國家型發展計畫之中，包含「數位典藏國家型科技計畫」，推動至今已邁入第二期之發展，以數位典藏之應用推廣做為新的目標，在現在的發展上，數位典藏之相關主題性網站已日漸成熟，但是大多的典藏網站上都以提供相關典藏品檢索為主，對於其多元應用的功能設計上還有待改進，此外，在主題性網站建置時，需要具備數位典藏相關能力以及網站規劃能力，每針對一類主題性典藏品就得為此做出網站平台，本系統平台計畫，主張以一個系統，同時具備強大檢索功能以及主題性網站建置能力，融入現今</p>

		<p>Web2.0 偕同創作之精神，提供一個系統平台，讓藝術家可上傳相關資料，並透過系統本身的完善規劃，讓人將典藏品之資料進行數位典藏之規格化展現，並能依自身需求安排呈現的方式，去運作一個活絡的主題性典藏網站。</p>
<p>新一代 OPAC 公用目錄</p>	<p>詹于德、溫崇鈺</p>	<p>隨著現今的圖書資訊與軟體工具的進步，圖書館由傳統的卡片目錄演變成現今的線上公用目錄(Online Public Access Catalog, 簡稱 OPAC)，開始使用電腦來存取資料與搜尋圖書資訊，不但使圖書作業更為方便，更便利使用者在檢索圖書資訊更為快速與方便，找尋想要的圖書。</p> <p>現今的線上公用目錄(OPAC)普遍都有的功能為，1. 書目查詢功能 2. 新書通報 3. 讀著服務功能 4. 提供圖書館館佈告欄功能 5. 管理與統計報表，等等功能，而線上公用目錄的最終目的，是滿足使用者的需求。</p> <p>而現今 OPAC 已經發展的相當完善，但是使用者在圖書館內閱讀的圖書，並不會被統計，或是使用者藉由公用目錄檢索資料，顯示結果此書在館內，於是從索書號去尋找圖書，但發現此書不再架上，有鑑於此，所以發展出新一代 OPAC 公用目錄，就 Hildreth 的觀點而言，每一代之間的區隔標準並不是以它問世的時間來分，而是依它所運用的技術特徵(Hildreth, 1987, p.648)。</p> <p>圖書館一直相當重視線上公用目錄的改進，並且致力於開發出更好的系統介面及功能。例如：發</p>

		<p>展更具親和性的人機介面，強化主題檢索的功能…等，為的都是要讓使用者和系統之間有更好的互動，以增進系統的可用性和彈性（林呈漢，民 82，頁 2221）。</p> <p>新一代 OPAC 是導入無線射頻識別 (Radio Frequency Identification，簡稱 RFID) 技術，使讀者更容易找到圖書，並有導航地圖指引讀書去索書，並能統計以往 OPAC 所不能做到的事，就是統計在館內書本被閱讀的次數。</p>
<p>貓言貓語</p>	<p>羅其忠、庄詩勁、黃良興</p>	<p>現今的網頁已經從最早出的普通的一個頁面，到現今的講求設計，排版、網頁色彩的搭配、講求要如何製作一個能突顯自己所要表達的主題，內容也必須不斷的擴充更新，以及如何吸引網友，如何使網友看了舒服，以及如何推銷自己的網站，讓更多的網友知道自己的網站。</p> <p>我們這次的專題題目是「貓顏貓語」。當初會選擇「貓顏貓語」作為我們專題的題目主要是因為我們 3 人都是非常的喜愛貓咪，因此希望通過網路來呈現我們心目中的「Design 貓咪」。</p> <p>透過網路，我們可以發現無論在 Google 或者 Kimo 等網路搜尋引擎搜查有關貓咪的網站，卻可以發現搜尋到的資料是非常的稀少的，貓咪的相關資料也少的可憐。而較出名的有以論壇形式為主的「貓咪論壇」網站，以及以各種貓咪用品為主，走商業路線的「寵物主義」網站。然而「貓咪論壇」主要以貓友間的互動為主，而「寵物主義」則純走商業路線，對於網站</p>

		<p>的設計方面，以及貓咪的相關知識缺是少的可憐。</p> <p>因此，我們希望通過這次的網頁製作，能展現出一種不同風格的貓咪網頁，並希望能透過網頁來增加貓友相互間的互通，分享彼此間的心得與經驗。當然，更加希望我們這個網站能攻占 Google 搜尋引擎的 Top 5。</p>
「創世紀」創意市集影音數位平台	邱文琪、雲筱婷 林承燕、李文偉 黃宇廷	<p>「創意市集」一詞是近年來台灣最流行的話題，其形式綜合了視覺圖像、創意玩物、綜合媒材、生活風格等，是一種常態性的社會活動，很多對創作熱衷的「玩家」透過參與創意市集取得個人創意的認同與分享，甚麼成爲一種創意實現及交易的活動，頗有古時市集交易熱絡與資訊交流的意味。對於經濟量產化的現代，人們開始著重商品的附加價值的呈現，「純手工」的元素往往成就商品價格的高價值，希望能透過本專題，呈現創意市集當中，最具知識價值的市集經營的隱性知識，以及商品背後的附加價值。</p> <p>創意市集現階段已經演化出更多種的模式，本專題主要研究的部分，是以王怡穎 (2005) 提出之傳統市集形式，其他的網路購物平台、到店開架式並不在本專題之探討範圍以內。</p>
旅 YOU 王	賴憲正、范祖豪、王品潔	<p>週休二日的出現，讓國人有了更多時間與家人、朋友外出遊玩；由於網路的資訊發達，每次出去玩想在網路上找行程，都無法找到合適自己又容易上手的網站。遊玩是人生一大樂事，但不知道去哪裡就變得</p>

		<p>悲哀，其實台灣有很多好玩的地方，但許多台灣人並不知道，只崇尚國外旅遊，其實台灣也有許多讓人感動的地方。而網路上眾多的旅遊行程規劃網站，多半是制式化的官方網站或是旅遊業者提供的資訊；個人部落格雖然有許多資訊，但多半零散缺乏整合，使用上並不是很貼近使用者的心。</p> <p>因此想設計一個網站，提供台灣各地不同的旅遊資訊，可以讓使用者自己編寫，並且使用關鍵字連結的方式，清楚的讓使用者知道景點的詳細內容，提供圖文並茂的解說，而且讓行程更多元化，例如在下了一個 TAG 之後，所有包含此 TAG 的行程將通通都會出現，即是把旅遊網跟 WIKI 概念做結合。</p>
關鍵字廣告對閱聽人影響之研究	劉嘉芸	<p>人們如果要上網搜尋某項產品，必定會在某些入口網站搜尋，並打上產品名稱。可是有時有許多東西會有名稱重複的困擾，因此廠商便想出了設計自己的關鍵字，方便閱聽人去輸入，以期能夠正確的找到產品資訊。才不會讓閱聽人去花太久時間尋找資訊，把整個效益都變小了。在閱聽人輸入關鍵字的同時，他也順便記下了這個產品的名稱，可說是一舉兩得。</p>
Tablog	林佑澤、蘇鵬仁 許良州、謝孟翰 洪煒恆	<p>隨著時代改變，現在的網路越來越方便，用 Google 或 Yahoo 搜尋引擎搜尋，隨便都有上千萬筆資料，但是也造成了在下達關鍵字的問題，由於資料量龐大，如何去過濾掉無效的頁面、選擇正確的網</p>

		<p>頁，再去找到自己想要的資料，成爲使用者查找上需要解決的問題。</p> <p>因此透過關鍵字的註解、說明，可以更準確的下達關鍵字、更快速查找資料，所以我們建立一個可以爲關鍵字下註解的部落格，我們可以將下達關鍵字時的心情還有期望寫上去，然後再藉由網友回應，我們可以得到一些建議或分享，或許也有人跟我們遇到同樣的問題，我們可以給他建議說應該如何正確下達關鍵字，也可以跟對方分享更好的關鍵字，提昇關鍵字的查找率。</p> <p>符合網友所需要的部落格，大家的訊息可以互相交流，除了可以解決大家在關鍵字搜尋時所遇到的問題之外，我們還可以藉由關鍵字的排名知道現在熱門的關鍵字，再透過註解知道大家查找關鍵字的目的或當時的心情，在未來，關鍵字的資料也可以拿來當學術研究參考使用。</p>
Oh My God 告解網站	陳湘瑜、林禹甄 林綉敏、袁詩惠	<p>本平台的建置主要目的爲提供使用者抒發內心罪惡的告解網站，目標族群以大學生為主，透過加入創意與活潑化等元素，讓使用者可以藉由我們設計的網站抒發與減輕內心的罪惡。本網站提供三種宗教界面供使用者選擇，網站內容主要以文字呈現為主。爲了有效管理，本網站採會員制，會員可自己撰寫懺悔文亦可回覆他人文章，符合WEB2.0的概念，增加網站的互動性。同時，爲求提高趣味性，使用者文章上傳完畢後還提供抽籤功能。</p>
中國傳統擂鼓教學網	葉姿伶、張澗文、林家弘	在此預計將規畫一個傳統擂鼓互

		<p>動式的教學網站，裡面將會有個線上擂鼓教學程式，供學生能在家自行練習，並且統一鼓點以及節奏，此來就不需種子教練現場教學，也將能控管品質。</p> <p>這項工作也能幫助這項傳統技藝的保存，透過數位化的儲存及傳播，不受限於時間以及空間的限制，能打破以往口耳相傳的傳播方式，並且目前市面上也無此類型網站，更別說有辦法制式化的量產相關人才，所以除了要能提供教學之外，並且還要能有提共創作的平台，做到讓中國傳統擂鼓能永續發展為目標。</p>
<p>知識型漫畫讀者的閱讀行為滿足與致用性研究</p>	<p>陳漢璋</p>	<p>瞭解知識型漫畫的功用與影響，打破動漫畫的汙名化，提升漫畫使用者族群的形象，增加推廣好作品給新的使用者，在繁忙的都市生活中取得紓壓的同時也獲得知識。</p>
<p>以 Web 2.0 設計及提升台灣著名藝術家數位典藏系統計畫</p>	<p>楊惠如、張文馨 林桑榆、陳瑩芝 林雨慧、李亦軒</p>	<p>世代科技日新月異，如何在資訊科技快速進步的潮流下，完整的記錄與保存人類文明的發展，為現今世界各國積極的研製。我國政府為因應數位化時代的來臨，積極推動「數位典藏國家型科技計畫」，目前計畫已進入了第二期。</p> <p>（數位典藏國家型科技計畫，2006）</p> <p>依據第二期的目標，落實數位典藏資訊的知識化與社會化及呈現臺灣文化與自然多樣性，本計畫提出以台灣藝術家創作為主題，建置具web2.0協同創作等功能的數位典藏系統。</p> <p>不同於過去第一期所典藏的國家重要文物，台灣當代藝術家所做之作品更可以展現台灣文化的特色。同時，不管是對於作品闡述</p>

		<p>的提供或是作品後續的創意發想部分，也都會有更多的發展空間。目前國內數位典藏的網站眾多，所典藏的文物也不盡相同，但大部分被典藏文物的資訊內容來源，都還是以網站負責人所建置，使用者不能發表，也不能創造，甚至也不能更改資訊內容。</p> <p>但承如上述所述，對於現今的使用者而言，單方向的提供網路訊息已經不能滿足所需。本計畫期望能發展出一個，以web2.0概念為出發點的數位典藏系統，不僅是使用者參與資訊內容的建置，甚至是藝術家們也可以將自己的創作上傳與大眾分享，增加作品分享，也可增進知名度，將國內藝術交流更方便的推廣至國際。</p>
<p>無線射頻辨識系統圖書館應用</p>	<p>林政忠、陳聖皓 徐珮格、黃寶萱 翁芝芸、陳怡潔</p>	<p>藉由 RFID 系統，做到圖書館動態的查詢，將不再只是死死告訴你一個書架號碼，而是真正的告訴你書籍所在位置，不會發生明明就應該有書卻找不到書的情況。</p> <p>地圖顯示系統，幫助使用者更直接了當的找書路線，能避免在一層層書櫃中團團轉而盲目的浪費時間。直接透過天線讀取書目資料，大大提昇管理效率。</p>

五、課程目標達成情況

本學期開課數量計 15 門課，然實際有申請協同教學補助的課程為 5 門課程，現就此五門課程之課程目標予以說明如下：

1. 達成情形

(1) 影音數位化處理

此一課程的主要目標是希望培養學生具備影音企劃、分鏡、拍攝、剪輯錄製之能力，藉由實際的拍攝製作，除了可以增進學生團隊合作的默契，更重要的是能激發學生們的群體創意，讓學生可以從更多不同的角度看事情，最終經過影音製作的流程，創造出屬於學生自己的作品。

此課程之授課方式主要是以課堂講授輔以上機實作的方式進行，由授課教師先行建立同學對於數位影音製作之基礎概念，而在創意加值的部份，則是藉由影音剪輯軟體的操作教學，讓學生在反複練習後得以熟悉，進而對於自己所想要製作的作品能有較佳的揮灑空間。此外也邀請了業界的師資，以自身的經驗與學生分享創意影音的製作，以及創作的靈感來源。

(2) 標示語言

此一課程的主要目標在於培養學生運用標示語言以實際建立 Metadata 結構的能力，課堂中是以 XML 為主要教授的標示語言，以能夠較有彈性的讓學生規劃所需要的 Metadata 架構，課程中並輔以大量的實例與國際間已發展出來的架構，讓學生除了學習到標示語言的技術之外，也能瞭解國際上在建置不同類型藏品的描述性資料時所應有的考量，以奠定學生在數位典藏工作上之技術基礎。

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，並輔以實際案例的方式以提升同學的基礎概念，而由於標示語言對於數位典藏工作十分的重要，因此期中與期末皆是以考試為主，務必要求學生能瞭解標示語言的基本應用，學期中也配合業界師資進行教學，指導同學不同技術上的應用，以強化學生對於標示語言的整體知識。

(3) 數位產品技術增值

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，以及不同類型的數位內容產品如何進行增值分析與服務，課程中藉由每次的課堂分組討論，讓學生們能夠實際去思考數位產品的行銷方式，以及消費者的心理，培養學生在數位內容之行銷企劃能力。配合業界師資的教學，讓學生能將理論與實務結合，實際瞭解業界是如何進行數位內容的技術增值。

此課程之授課方式主要以課堂講授為主，並有安排專題演講，由業

界人員講授實際進行數位內容行銷企劃、技術加值之相關工作經驗與心得，以及數位內容產業之機會與展望。

(4)數位媒體概論

本課程之主要目標是希望讓學生學習到數位媒體的理論知識以及技術知識，藉由作品的觀摩以及實際的上機操作，逐步培養學生對於數位媒體創作的基礎。課堂中以大量的實例介紹，讓學生瞭解作品背後的靈感來源以及創意構想，藉此激發學生的創意，並且要能運用相關的軟硬體設備以製作出具有風格的作品。

此課程之授課方式主要以課堂講授與上機操作為主，並且安排業界師資以實際的經驗分享帶給學生不同的思考面向，以及數位媒體未來可能的發展空間與機會。

(5)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 5 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，除了對整個數位內容產業之範疇與發展有所瞭解之外，對於數位典藏及數位創作之專業領域也會有更進一步的認識。

六、面臨問題與因應措施

本學程在歷經上半學期推行時，曾遭遇因跨學系開設課程，導致整體課程架構略為龐大，在推動以及掌握上皆較為不易；另外也由於課程數量較多，加以希望人文學系的學生前來參與，因此納入了不少人文社會學院的課程，導致部份課程與數位典藏及數位創作之關聯性較低。上述問題在積極推廣學程後，已讓人文學院的學生較為知曉學程的內涵以及修習學程所能帶來的潛在優勢，也讓授課的老師瞭解學程開設的本意，因此登記修習學程的人數略有增加，而相關係所的教師也較願意配合協助學程的推動。

然而即便如此，學程整體上還是存在著課程架構過於龐大，以及人文社會學院學生對於修習數位典藏、數位創作相關課程不易入門等兩個問題，針對此兩個問題，前者曾與相關係所的系主任召開會議，雖然當下並無結論，但對於學程架構卻也都有提出建議，例如課程內容可能會有的重疊問題，或是部份課程應該放在數位典藏領域或是數位創作領域等；至於人文社會學系學生修習數位典藏、數位創作課程時，所可能遭遇到的入門問題，主要是來自於有些課程需要實際上機操作，且需要實際產出作品，對於人文社會學系的學生而言，平時除了上課的時間之外，實較難接觸到相關的軟硬體設備，因此會對於學生的學習產生較大的問題。此一問題目前主要的解決方式，是建議學生應該適時的將學習狀況反應給上課的老師，以供老師參考並調整授課的進度；並且也應該多與其他同學進行互動與討論，以降低學習上的困難。

七、結論與建議

整體而言，學程目前登記修習之學生雖已有逐漸增加之趨勢，但仍有發展的空間，加以如何重新審視學程架構並加以調整，以及與授課教師討論關於技術性課程之教學方式，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，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。

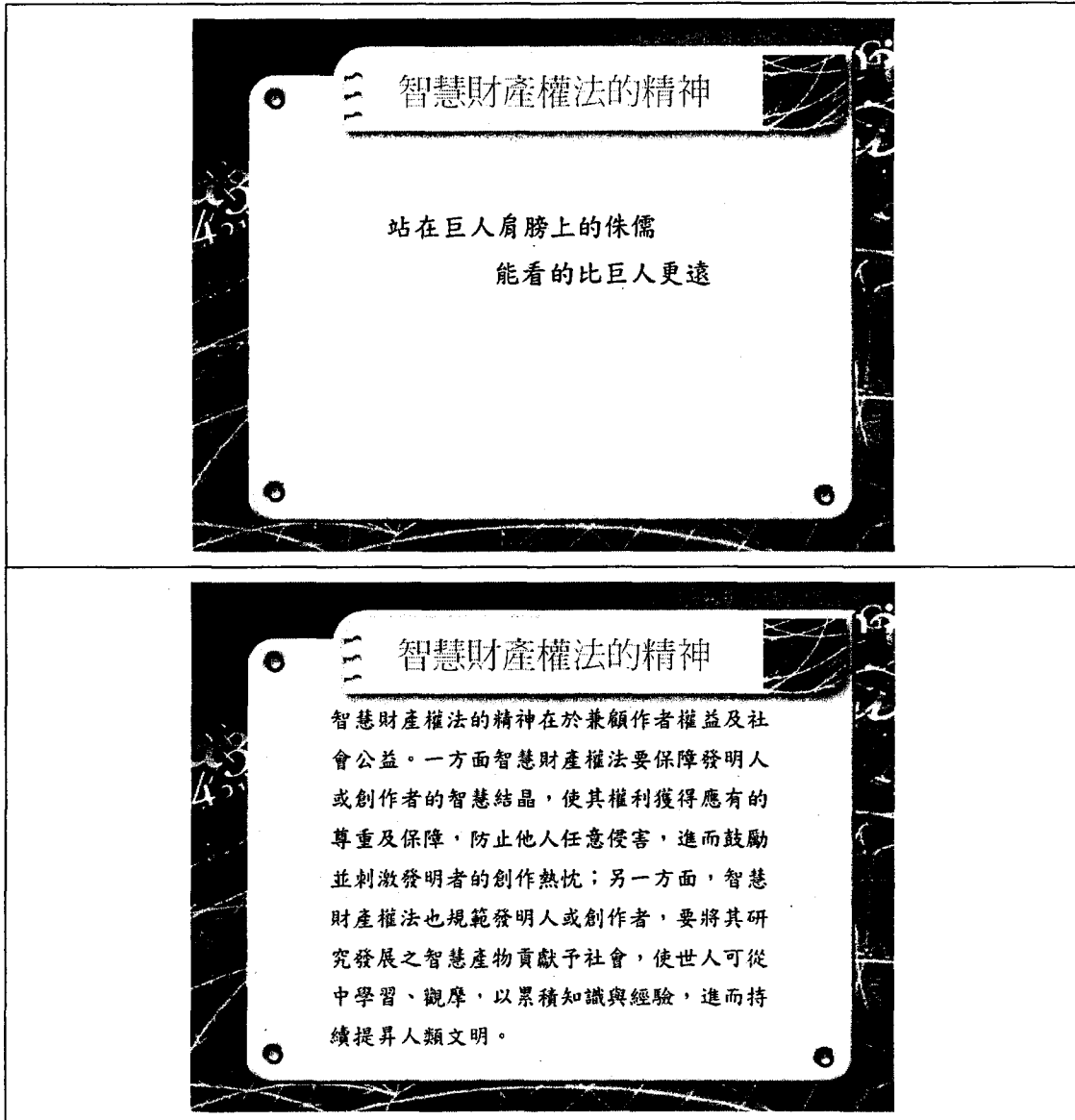
八、附錄

附錄一：上課講義 PPT

1. 智慧財產管理

(1)智慧財產管理 / 張台先

表二十三：智慧財產管理課程簡報



智慧財產權管理的目的

在知識經濟中，知識與創意取代了傳統的生產要素（土地、資本、與勞力）成為競爭優勢的基礎，而知識與創意的價值則是由智慧財產權具體表現。智慧財產權管理的目的即在將知識與創意權利化、商品化，以產生實質經濟價值，增進企業、國家的競爭優勢。

智慧財產的特性

1. 有價值的
2. 無形的
3. 獨佔的
4. 地域性
5. 時效性
6. 由法律所創造的
7. 以契約為交易基礎的

智慧財產的類別

1. 著作
2. 專利
3. 商標
4. 營業秘密
5. 積體電路佈局

保護智慧財產的主要法規

1. 文化創新：著作權法
2. 技術創新：專利法、植物種苗法、
積體電路保護法
3. 經營創新：商標法、營業祕密法、
公平交易法

保護智慧財產的主要法規

著作權法

保護標的：觀念之表達方法
保護要件：原創性、固定性
保護制度：創作完成
保護期間：個人終身加五十年
法人為公開後五十年

保護智慧財產的主要法規

專利權法

保護標的：新發明、創作
保護要件：新穎、實用、進步性
保護制度：註冊主義
保護期間：發明：二十年
 新型：十年
 新式樣：十二年

保護智慧財產的主要法規

商標權法

保護標的：商譽
保護要件：特別顯著性
保護制度：註冊主義
保護期間：十年可持續延展

保護智慧財產的主要法規

營業秘密法

保護標的：資訊及專技
保護要件：商業價值、非週知的秘密、
適當保護措施
保護制度：自秘密產生始，至其不受保護止
保護期間：永久直到洩密或公開

保護智慧財產的主要法規

積體電路佈局法

保護標的：電路佈局
保護要件：原創及非普遍性
保護制度：註冊主義
保護期間：十年

保護智慧財產的主要法規

公平交易法

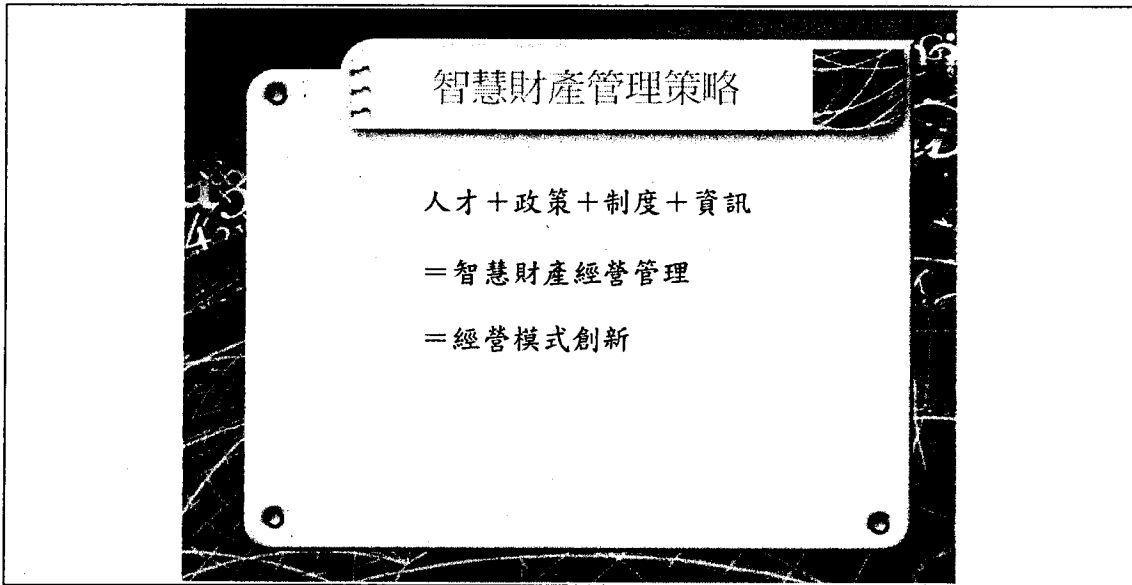
立法目的：維護交易秩序與競爭公平，
確保消費者利益
(防止企業濫用智慧財產權)
規範標的：企業之獨占、結合、聯合
行為及不公平競爭行為

智慧財產管理的面向

1. 智慧財產的生命週期
2. 智慧財產的法理、科技、經營策略

智慧財產管理生命週期

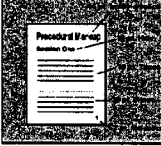
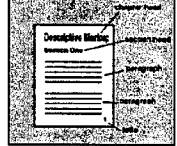
1. 智慧財產的規劃階段
2. 智慧財產的設計階段
3. 智慧財產的實作階段
4. 智慧財產的經銷階段
5. 智慧財產的使用階段



2. 標示語言

(1)XML 標準與技術簡介 / 余顯強

表二十四：「XML 標準與技術簡介」簡報

<p style="text-align: center;">世新大學資訊傳播學系余顯強 副教授</p> <p style="text-align: center;">1</p>	<p>Outline</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 標示 (Markup) 的基本概念 ■ XML基本結構 ■ XML語法 <ul style="list-style-type: none"> ▪ DTD ▪ XML Schema ■ Metadata ■ 結論 <p style="text-align: center;">2</p>
<p>何謂標示</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 標示: Markup ■ 程序性標示 (Procedural Markup) ■ 描述性標示 (Descriptive Markup) <p style="text-align: center;">3</p>	<p>何謂標示</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 標示: Markup <ul style="list-style-type: none"> ▪ 程序性標示 (Procedural Markup) ▪ 描述性標示 (Descriptive Markup) <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">4</p>

描述性標示的特色

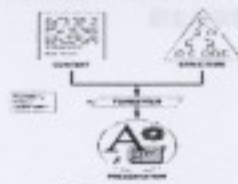
- 將文件內容與呈現格式區分開來
- 針對文件的語意結構進行標誌



5

描述性標示的特色

- 將文件內容與呈現格式區分開來
- 針對文件的語意結構進行標誌



6

SGML 特色

- 有彈性 (flexibility) :
 - 能描述任何的資訊結構與任何複雜的文件。
- 非專屬性 (non-proprietary)
- 平台獨立性 (platform-independence)
- 系統獨立性 (system-independence) :
 - 利於文件的交換與長期保存。
- 資訊再利用性 (re-usability)

7

SGML文件的組成

- SGML declaration
 - 制定文件所使用的字集及特定的選項功能。
- DTD (Document Type Definition)
 - 定義文獻所包含的 elements。
 - 定義 elements 的內容與屬性。
 - ...
- DI (Document Instance)
 - 加上標示的文件。

8

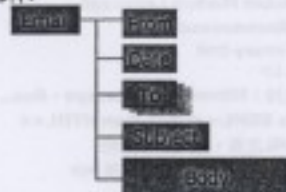
SGML宣告

- 指定 SGML 文件所使用的字元集及特定的選項功能。
- 可以不特別指定 SGML declaration，文件會採用 SGML 預設的字元集與功能設定
- <!SGML "ISO 8879-1986" ...

9

範例

- 電子郵件:



10

SGML DTD範例

```
<!-- Elements Min Content -->
<ELEMENT Email -- (From,Date,To,Subject,Body)?>
<ELEMENT From -O (#PCDATA)>
<ELEMENT Date -O (#PCDATA)>
<ELEMENT To -- (#PCDATA)>
<ELEMENT Subject -O (#PCDATA)>
<ELEMENT Body -- (#PCDATA)>
<!-- End of Email DTD -->
```

11

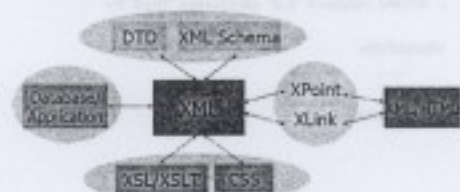
SGML文件實體

```
<!DOCTYPE Email SYSTEM "c:\temp\email.dtd">
<Email>
  <From>St.John Yu</From>
  <Date>2001-11-5 PM 18:30</Date>
  <To>Yang</To>
  <To>Patrick</To>
  <Subject>Present XML
  <Body>XML標準與技術 ...
  ...
  ...
</Body>
</Email>
```

12

<p>SGML發展的限制</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SGML應用程式不易開發 ▪ SGML文件不易在Web上傳佈 ▪ 缺乏廠商的支援 <p>..... 14</p> <p>13</p>	<p>SGML發展的限制</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ SGML應用程式不易開發 ▪ SGML文件不易在Web上傳佈 ▪ 缺乏廠商的支援 <p>..... 14</p> <p>14</p>
<p>HTML特性</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ HTML DTD 的設計主要是為了滿足線上顯示的需求 ▪ HTML有內建的樣式 (style) ▪ HTML引用SGML的標示最簡化特徵 (markup minimization feature) ▪ HTML沒有採用 SGML 的超連結機制 <p>..... 17</p> <p>15</p>	<p>HTML的限制</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 結構上的限制 ▪ 資訊再利用的限制 ▪ 資料交換的限制 ▪ 自動文件處理的限制 ▪ 無法支援較精確的查詢 ▪ 各家廠商推出的 HTML Extension 不相容 <p>..... 18</p> <p>16</p>
<p>XML</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Extensible Markup Language ▪ W3C Recommendation <ul style="list-style-type: none"> ▪ 10-February-1998 ▪ XML 1.0 ▪ 大廠支持：Microsoft、Netscape、Sun... ▪ XML is SGML-- rather than HTML++ ▪ 取 SGML之長，補 HTML之短 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 允許使用者依據需求，自行定義 tags ▪ 能在 Web 上傳運 <p>..... 20</p> <p>17</p>	<p>XML特性</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 可擴展性 (Extensibility) <ul style="list-style-type: none"> ▪ XML讓使用者根據需要，自行定義標籤。 ▪ 結構性 (Structure) <ul style="list-style-type: none"> ▪ XML能描述各種複雜的文件結構。 ▪ 可確認性 (Validation) <ul style="list-style-type: none"> ▪ XML可以根據 DTD/XML Schema對文件進行結構確認。 <p>..... 21</p> <p>18</p>
<p>XML特性</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 可擴展性 (Extensibility) <ul style="list-style-type: none"> ▪ XML讓使用者根據需要，自行定義標籤。 ▪ 結構性 (Structure) <ul style="list-style-type: none"> ▪ XML能描述各種複雜的文件結構。 ▪ 可確認性 (Validation) <ul style="list-style-type: none"> ▪ XML可以根據 DTD/XML Schema對文件進行結構確認。 <p>..... 21</p> <p>19</p>	<p>XML相關標準</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ XML-Language : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Self-describing Documents ▪ Well-formed and Valid Documents ▪ XML-Link : Power linking <ul style="list-style-type: none"> ▪ simple and extended links ▪ XML-Style : Separate style from content <ul style="list-style-type: none"> ▪ Style sheet <p>..... 22</p> <p>20</p>

XML相關技術



21

技術目的

- XML只是用來單純的描述資料
- 單獨瀏覽XML文件的內容並沒有任何意義
- 一個完整的XML架構需要搭配相關技術，才能將需要的資訊作適當的處理

22

XML結構

- 文件宣告(Prolog)
 - 定義XML版本、字碼
- 根元素(Root element)
 - 文件整體的根節點
- 子元素(Element)
 - 內容項目
 - 元素大小寫有別
 - 單一的元素可以包含任何數目的巢狀層層元素

23

XML文件前言(Prolog)

- XML宣告(declaration)
 - version, encoding, standalone
 - `<?xml version="1.0" encoding="big5" standalone="yes" ?>`
- 註解(comments)
 - `<!-- 這是註解 -->`
- 處理指令(processing instructions)
 - `<?xml-stylesheet type="text/css" href="docbook.css" ?>`
- 文件型別宣告(document type declarations)

24

標示類型

- 起始標籤(start tags)
 - `<article>`, `<title>`
- 結束標籤(end tags)
 - `</article>`, `</title>`
- 空元素(empty element)
 - `<graphic />`
- 根元素(root element, document element)
- 父元素和子元素(parent and child element)
- 混合內容(mixed content)

25

XML文件的組成

- 元素(Element)
- 屬性(Attribute)
- 實體參考(Entity Reference)
- 註解(Comment)
- CDATA與PCDATA

XML Sample

26

Well-Formed & Validate

Well-formed規則

- 包含一個以上的 elements
- 恰有一個 root element，而其他的元件必須在此根元件內
- 每個元件必須有起始(start-tag)與結尾標籤(end-tag)
- 所有的 tags 必須是規適當的巢狀(nest)結構
 - ex: `<I>bold and italic</I>` 是不允許的
- empty tags 必須遵守特殊的XML語法
 - ex: ``
- 所有的 attribute value 必須加上單引號或雙引號
 - ex: ``
- 所有的實體都必須宣告

XML Sample

27

28

<p>步驟1:宣告</p> <ul style="list-style-type: none"> • <code><?xml version="1.0" standalone="yes"?></code> • <code><?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?></code> • <code><?xml version="1.0" encoding="big5" standalone="yes"?></code> <p>29</p>	<p>步驟2:建立根元素</p> <ul style="list-style-type: none"> • <code><?xml version="1.0" encoding="Big5"?></code> <pre><booklist> </booklist></pre> <p>30</p>
<p>步驟3:撰寫XML內文</p> <pre><?xml version="1.0" encoding="Big5"?> <booklist> <book code="HE28118" price="290"> <title>XML 理論與實例</title> <authorlist> <author>余國強</author> </authorlist> </book> <book code="PG39038" price="290"> <title>Delphi4.6 網路開發指南</title> <authorlist> <author>余國強</author> </authorlist> </book> </booklist></pre> <p>31</p>	<p>步驟4:剖析XML文件</p> <ul style="list-style-type: none"> • 確保文件是否符合Well-formed XML規則 • 使用剖析器(Parser)執行檢查 <ul style="list-style-type: none"> • ex: the XML parser embedded in IES <p>32</p>
<p>Valid XML規則</p> <ul style="list-style-type: none"> • Include DTD • Include XML Schema <ol style="list-style-type: none"> Step 1 : Make an XML declaration. Step 2 : Designing a DTD/XML Schema Step 3 : Writing Valid XML. Step 4 : Parsing your Valid XML document. <p>33</p>	<p>DTD (Document Type Definition)</p> <p>34</p>
<p>步驟1:宣告</p> <ul style="list-style-type: none"> • <code><?xml version="1.0" standalone="no"?></code> • <code><?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?></code> • <code><?xml version="1.0" encoding="Big5" standalone="no"?></code> <p>35</p>	<p>步驟2:DTD設計</p> <pre><?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?> <ELEMENT booklist (#PCDATA,book+)> <ELEMENT book (title, authorlist, pub_date?)> <ELEMENT title (#PCDATA)> <ELEMENT authorlist (author+)> <ELEMENT author (#PCDATA)> <ELEMENT pub_date (#PCDATA)> <!ATTLIST book code CDATA #REQUIRED> <!ATTLIST book price CDATA #REQUIRED></pre> <p>36</p>

XML data islands

- HTML網頁內可包含XML文件資料
- 使用<xml>標籤，定義所要包含的XML資料
 - 直接將XML資料獨立在另一個XML文件中
 - 將XML資料包含在同一個HTML檔案中

```
<xml id="id" src="myfriend.xml" /> </xml> XML HTML  
<xml id="id"> XML HTML  
  <xml />  
</xml>
```

45

DOM

- Document Object Model
- 透過tree mode 剖析XML
 - 從root element開始依序往下將文件內的element, attribute, entity, content統成一個個獨立的節點
- 1998 Oct 01-version 1
- 2000 Nov 13-version 2

46

SAX

- Simple API for XML
- 透過event driven mode剖析XML
 - 解讀到element, attribute, character時，就會產生事件，而應用程式便透過event handler來獲取這些事件。

47

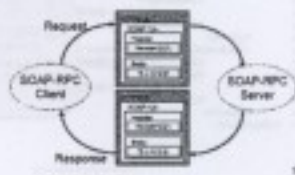
Web Service

- 一組封裝完善(self-contained)的應用程式
- 分散式環境的公開服務機制
- 透過RPC呼叫Web Service介面
- 支援loose couple的client/service架構
- 支援不同語言來定義服務介面

48

SOAP

- Simple Object Access Protocol
- 分散式環境中資訊交換的輕量協定



49

Metadata

- meta-源自於希臘文
 - 表示更高等或更基礎的本質
- metadata
 - data about data
 - 用來描述如檔案儲存位置、編碼格式、文件紀錄、評價、過濾等功能
- 翻譯名稱
 - 元資料
 - 底資料
 - 選擇資料

50

Metadata類型(1)

- 單一格式(simple formats)
 - 此類型的特性多是由某公司專屬性的資料結構
 - 例如Lycos、Altavista、Yahoo等
 - 強調全文式索引功能
 - 通常由機器自動擷取資源後直接產生索引以提供檢索。

51

Metadata類型(2)


- 結構化格式(structured formats)
 - 此類型大多是屬於標準化中的格式，特性是以欄位作為結構主體
 - 例如Dublin Core、JAF templates、RPC1807、SOAP、LODF等
 - 所描述的描述資料基本上足以讓使用者找出有興趣之相關資源
 - 記錄格式以簡單的設計為原則，方便專門訓練的資料提供者，也能容易上手建立metadata記錄
 - 記錄格式的設計上較缺乏物件或資源將不再屬次的關聯性功能

52

<p>Metadata類型(3)</p> <ul style="list-style-type: none"> 豐富格式(rich formats) <ul style="list-style-type: none"> 此類型為已符合國際標準的格式，其特性是屬於詳盡且複雜的標記來呈現資源的內涵 例如ICPSR、CIMI、EAD、TEI、MARC等 格式通常需由研究學者或專門知識者來描述資源的內涵。 <p style="text-align: center;">53</p>	<p>Metadata功能的解釋</p> <ul style="list-style-type: none"> Metadata是描述資源屬性的資料，以及彼此間關係的特性，使資源能夠存在電子環境中有效地被搜尋、管理和利用 <p style="text-align: center;">54</p>
<p>結論(1)</p> <ul style="list-style-type: none"> 支援語言中立(language neutral) 支援平台中立(platform neutral) 能提供定義在Web環境上結構化文件交換的資料格式 W3C制定標準SGML的子集結構 於1998年2月正式公布1.0版本 XML允許使用者自行定義所需的標示語言 <ul style="list-style-type: none"> 可以將內涵以易於理解的方式再包裝 並可廣泛地應用在各種領域 <ul style="list-style-type: none"> 例如：化學、電子、商業等等 應用相關的標記界定類別的資料項目和資料群組 <ul style="list-style-type: none"> 應用格式能夠與其他的XML文件中的資料分類加以利用 可提供機器之間方便的資料交換格式 <p style="text-align: center;">55</p>	<p>結論(2)</p> <ul style="list-style-type: none"> 大部分的metadata方案並沒有完全符合應用需求 <ul style="list-style-type: none"> metadata似乎只是被當成“物件”的替代品 部分metadata能夠表示資源與屬性的關聯性，但大部分user比較關心的是如何發現與檢索資源，而不是著重在以詳細的內容著述 <p style="text-align: center;">56</p>

(2)XML 理論與應用 / 余顯強

表二十五：「XML 理論與應用」簡報

 <p style="text-align: center;">1</p>	<p>相關內容</p> <ul style="list-style-type: none"> 標示語言 XML Schema XML 系統設計 <p style="text-align: center;">2</p>
<p style="text-align: center;">01</p>	<p style="text-align: center;">02</p>


<h3>Metadata</h3> <ul style="list-style-type: none"> meta-源自於希臘文 <ul style="list-style-type: none"> 表示更高等或更基礎的本質 最早出現於1960年代 大量出現於1980年代的DBMS文獻 metadata <ul style="list-style-type: none"> data about data <ul style="list-style-type: none"> 超過30種的定義 翻譯名詞 <ul style="list-style-type: none"> 後設資料、詮釋資料、超資料、元資料(數據) <p style="text-align: center;">3</p>	<h3>Metadata格式範圍</h3> <ul style="list-style-type: none"> 目前全世界各國的數位圖書博物館計畫中，皆將Metadata列入必備的研究項目之一，而且形式不一 依據Locan Dempsey等人的分析，現今Metadata格式(format)可歸納為 <ul style="list-style-type: none"> 簡單格式(simple formats) 結構化格式(structured formats) 複雜格式(rich formats) <p style="text-align: center;">4</p>
<h3>Metadata格式範圍-中研院分類</h3> <ul style="list-style-type: none"> 檔案全文 <ul style="list-style-type: none"> ISAD (Encoded Archival Description) - ISAD (International Standard Archival Description) - TEI (Text Encoding and Interchange)等 博物館典藏品 <ul style="list-style-type: none"> 如CDWA (Categories for the Description of Works of Art) - CIMI (Consortium for the computer Interchange of Museum Information)等 地理空間資訊 <ul style="list-style-type: none"> 如FGDC's CSDGM (Content Standards for Digital Geospatial Metadata) - NGDF等 網路WWW資源 <ul style="list-style-type: none"> 如Dublin Core - IAPA等 共通性或跨學科領域的資訊 <ul style="list-style-type: none"> 如Dublin Core Metadata的架構 <ul style="list-style-type: none"> 如Warwick Framework - RDF (Resource Description Framework)等 其他 <ul style="list-style-type: none"> 如GILS (Government Information Locator Service) - MARC (Machine Readable Cataloging)等 <p style="text-align: center;">5</p>	<h3>Metadata功能</h3> <ul style="list-style-type: none"> 在歐洲DESIRE(Development of a European Service for Information on Research and Education)數位圖書博物館計畫中，明確將Metadata的功能定位在位置標示： <ul style="list-style-type: none"> 指引(location) 尋找或發掘(discovery) 歷史回溯追蹤(documentation) 評鑑(evaluation) 篩選過濾(selection) <p style="text-align: center;">6</p>
<h3>Metadata的定位</h3> <ul style="list-style-type: none"> 行政院國家科學委員會經過多年來的研析與著作，將Metadata的功能予以重新定位： <ul style="list-style-type: none"> 資料組織與形式(structure & mode) <ul style="list-style-type: none"> 設計一個適合本館的結構，以應對不同類型與資料描述(Metadata) 資料輸入與描述整理(input & descriptive organization) <ul style="list-style-type: none"> 為典藏品資料建立一套特殊性的紀錄 檢索與檢閱(retrieval & browsing) <ul style="list-style-type: none"> 提供檢索與檢閱的基礎進行查詢與檢閱 展現與辨識(representation & identification) <ul style="list-style-type: none"> 提供與物件的紀錄，使用者可以透過辨識物件的訊息與展示呈現方式 聯動與互動關係(linkage and interactive relationship management) <ul style="list-style-type: none"> 建立不同文獻間的動態關係，為物件與物件、物件與物件等 存取與認證(access & authentication) <ul style="list-style-type: none"> 作為系統安全稽核的標準之一，以區別不同身份的使用者，依其權限的獲得與存取(Metadata Discovery Rights) 交換與儲存(interchange, mapping & exchange and storage) <ul style="list-style-type: none"> 建立標準化且可以與他館有關係(包括標準化文庫的)的資料交換與儲存 整合XML、RDF與Z39.50不同協定於應用：為了致力於Metadata的標準，因為文獻結構的穩定、交換、檢索與展示的需求，以結合XML、RDF與Z39.50等協定的應用，以發揮Metadata的功能 <p style="text-align: center;">7</p>	<h3>Metadata類型與建置環境</h3> <ul style="list-style-type: none"> 就現況發展設計的Metadata格式而言，大部份集中在物件的分析，很少涉及其他類型的(如人物、時間)Metadata 即使有涉及其他Metadata，也是經由一筆Metadata記錄中的其中幾個著錄或索引款目(index entry)來標示而已，尚稱不上詮釋 <p style="text-align: center;">8</p>
<h3>完整Metadata類型詮釋範圍</h3> <ul style="list-style-type: none"> Metadata的描述類型約略可劃分成五大型態 <ul style="list-style-type: none"> 物品(object) 人物(person) 時間(time) 空間(space) 事件(event) 依據此五大Metadata的互動牽引，達成靜態(static)與動態(dynamic)兩種的知識內涵的架構與展現 <p style="text-align: center;">9</p>	<h3>完整Metadata類型詮釋範圍-2</h3> <ul style="list-style-type: none"> 為了達成整合各Metadata格式於一身，Metadata應結合各種作業協定，達成各種Metadata格式與元素(element)的基礎環境建置： <ul style="list-style-type: none"> 輸入(input) 展現(display) 索引(indexing) 串聯(linkage) 系統內外間的資料交換與轉換(mapping, interchanging and exchanging) <p style="text-align: center;">10</p>

<h3>Metadata的涵義</h3> <ul style="list-style-type: none"> Metadata的設計必需考慮三個層面 語意(semantic) 結構(structure) 語法(syntax) <p style="text-align: center;">11</p>	<h3>1. 語意問題</h3> <ul style="list-style-type: none"> Metadata的語意內涵乃根據資料的特性及使用者的需求而定，它探討的問題包括應該描述資料的那些屬性？屬性的名稱如何命名？描述該屬性時所根據的資訊來源為何？以及該屬性內容是否應根據索引點或權威檔來描述？ AACR2、Dublin Core、AAT(Art and Architecture Thesaurus)、LCSH(Library of Congress Subject Heading)、LCNA(Library of Congress Name Authority File) 等屬於此類標準 <p style="text-align: center;">12</p>
<h3>2. 結構問題</h3> <ul style="list-style-type: none"> 決定了資料應描述屬性後，接下來的問題是建立屬性的結構。屬性的結構在呈現屬性之間的關係，使得屬性的描述清晰易懂、不疊床架屋，且便於程式的撰寫 MARC、DTD、XML Schema、RDF等所關心的即是這個層次的問題 <p style="text-align: center;">13</p>	<h3>3. 語法問題</h3> <ul style="list-style-type: none"> 要使metadata具備互通性，可以在不同系統之間交換，則包裝metadata的語法是非常重要的部份 如ISO 2709標準交換格式在不同的圖書館自動化系統之間穿梭自如 如HTML使得WWW文獻能在不同系統間交換 SGML、XML是電子圖書館/博物館/檔案館系統用來標示其metadata及全文資料的標準語法 <p style="text-align: center;">14</p>
<h3>數位資料組件</h3> <ul style="list-style-type: none"> 文件架構(Framework) 數位物件(Digital object) <p>→ Metadata+Multimedia</p> <p style="text-align: center;">15</p>	<h3>Metadata的類型-系統觀點</h3> <ul style="list-style-type: none"> 描述性metadata <ul style="list-style-type: none"> 描述一項文件或資源的內涵與關聯性，以便發現與辨識資源 如：書目記錄、Dublin Core 結構性metadata <ul style="list-style-type: none"> 數位典藏品實際的結構，提供資源的瀏覽、檢索與呈現 如：讓電子全文具備與功能、全文與相關影像的適切連結、書的章節結構 管理性metadata <ul style="list-style-type: none"> 為長期管理、使用、觀看與保存數位化資源的相關資料 如：檔案格式、數位解析度、多媒體資訊壓縮、像素尺寸、智慧財產權管理資訊 <p style="text-align: center;">16</p>
<h3>Metadata相關技術</h3> <ul style="list-style-type: none"> Metadata的語意 <ul style="list-style-type: none"> Dublin Core, MICI, FGDC, GILS, AAT, LCSH Metadata的結構 <ul style="list-style-type: none"> RDF Metadata的語法 <ul style="list-style-type: none"> SGML, HTML, XML Metadata的查詢(發佈與分享) <ul style="list-style-type: none"> Z39.50, OAI, OpenURL Metadata的顯示 <ul style="list-style-type: none"> XSL/XSLT, CSS <p style="text-align: center;">17</p>	<h3>Metadata標準的互通</h3> <ul style="list-style-type: none"> 語義性/資料結構定義 <ul style="list-style-type: none"> semantic standards / data structure definition 如：DC, CDWA, VRA Core Categories, EAD, MARC... 語法性/資料交換標準/資料內容 <ul style="list-style-type: none"> syntax / data { exchange interchange transfer } standards / data content 如：AACR2, ISAD(G), APPM 資料值/字彙性/權威控制 <ul style="list-style-type: none"> data values/vocabulary or authority standards 如：AAT, ULAN, LCSH <p style="text-align: center;">18</p>

<h3>Metadata常見基本問題</h3> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 何謂metadata? ▪ 為什麼需要metadata? ▪ 誰會需要使用metadata? ▪ 為何會有這麼多種的metadata標準? ▪ 該如何選擇適用的metadata? ▪ 可否同時採用不同的metadata標準? ▪ 如何開始建置metadata? ▪ ... <p style="text-align: right;">19</p>	<h3>Metalanguage</h3> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 超語言、母語言、元語言 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 如HTML是採用SGML規範所制定出來的一種語言，因為SGML可以用來制定產生特殊應用的語言，所以SGML即可稱是metalanguage ▪ 如XML是SGML的子集而非一種應用，因為XML有繼承SGML的擴展性，但XML簡化了SGML一些複雜的語法設定 ▪ 如MathML(Mathematical Markup Language)與 Chemical Markup Language(CML)均是XML的一種應用，其性質與HTML類似，主要是希望能將數學式子、化學式子也能以網頁顯示在瀏覽器中 <p style="text-align: right;">20</p>
--	---

(3)標示語言介紹 / 謝順宏

表二十六：「標示語言介紹」簡報

 <p style="text-align: center;">1</p>	<h3>大綱</h3> <ul style="list-style-type: none"> • HTML • XML • 系統應用 <p style="text-align: center;">2</p>
<h3>HTML的長相</h3> <pre> <html> <head> <title>測試網站</title> <link rel="stylesheet" type="text/css" href="my.css"> <style type="text/css"><!-- p { font-weight: bold; color: blue } --></style> </head> <body> <h1>CSS 範例</h1> <p>第一段</p> <p style="color: red">第二段</p> </body> </html> </pre> <p style="text-align: center;">3</p>	<h3>HTML語法</h3> <ul style="list-style-type: none"> • 包含起始與結束標籤 <html>...</html>、... • 部份可省略結束標籤
、<p>、<hr> • 具備「有限」的標籤集 • 不支援使用者自訂標籤 • 各家瀏覽器的支援與解讀不同 <p style="text-align: center;">4</p>

HTML的長相

```
<html>
<head>
<title>測試網站</title>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="my.css">
<style type="text/css"><!--
p { font-weight: bold; color: blue }
--></style>
</head>
<body>
<h1>CSS 範例</h1>
<p>第一段</p>
<p style="color: red">第二段</p>
</body>
</html>
```

5

Head標籤

- 包含title、meta-tag、script、style、link...
- title定義本文件的標題
- meta-tag一些供索引或額外的網頁資訊
- script包含javascript等script language
- style 樣式表
- link 連結到原始文件的路徑
- base設定所有連結網頁的原始路徑

6

和檢索/索引相關

- title
- meta-tag(DC 欄位描述)
 - <meta name="keywords" content="HTML, DHTML, CSS, XML, XHTML, JavaScript, VBScript">
 - <meta name="description" content="Free Web tutorials on HTML, CSS, XML, and XHTML">
 - ...

7

賺「積分」的寫法

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=big5" />
<meta name="keywords" content="小說原創-小說連載-文學-網絡小說-小說-風雲文學網-bbus-風雲-發表-最新-最快" />
<meta name="description" content="玄幻小說,言情小說,网游小说,武俠小說,網絡小說,文學,網絡小說,玄幻魔法,武侠修真,都市言情,歷史軍事,偵探推理,網游動漫,科幻小說,恐怖靈異,小說,風雲文學網,bbus,風雲,散文詩詞, novel, chinese novel, " />
<meta name="author" content="JIEQI_META_AUTHOR" />
<meta name="copyright" content="www.bbus.net;china;中國;" />
<meta name="generator" content="jieqi.com" />
```

8

和呈現/互動相關

- Style
 - 網站(頁)的呈現、外貌
- Script
 - 使用者互動、功能介面

9

Style呈現



10

沒有Style



11

Style寫法

- 寫在網頁內和標籤共存
 - `<p style='font-family:verdana;font-size:16;'>This is font size 16.</p>`
- 寫在style標籤內
 - `<style type="text/css">`
div {
background-color:#FF0000;
}
`</style>`
- 寫在單獨檔案內
 - `<link rel=stylesheet type="text/css" href="external-stylesheet.css">`

12

Style

- CSS的全名為 Cascading Style Sheets，是一種樣式表 (Stylesheet) 語言。
- CSS宣告
 - 名稱 {
 - 屬性:設定值;
 -
 - }

13

CSS宣告

- class同一文件可以有多个相同的class，其顯示方式均相同
- ID同一文件，只可有一個ID，可配合 javascript運用

14

CSS的媒體類別

值	適用於
all	所有媒體類別
aural	音響合成器
braille	布拉耶點字法 (盲人用) 媒體
handheld	掌上型媒體
print	列印
projection	投影媒體
screen	電腦螢幕
ty	固定字寬 (fixed-pitch) 的媒體
tv	電視機的媒體


15

CSS的優先順序

- 內行套用的樣式表 (Inline stylesheet)
- 嵌入套用的樣式表 (Embedded stylesheet)
- 匯入套用的樣式表 (Imported stylesheet)
- 外部連接套用的樣式表 (Linked stylesheet)
- 瀏覽器本身的樣式表 (Browser's own stylesheet)




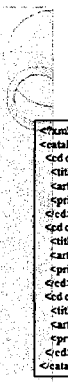
16

<p style="text-align: center;">CSS的語法</p> <ul style="list-style-type: none"> · Grouping <ul style="list-style-type: none"> h1 h2 h3 { 屬性：設定值； ... } · 後代選擇器 (Descendant Selectors) <ul style="list-style-type: none"> 【父選擇器】【子選擇器】{ 屬性：設定值； ... } <p style="text-align: center;">17</p>	<p style="text-align: center;">Body標籤</p> <ul style="list-style-type: none"> * 為實際內容存在之處 * 包含多種標籤與連結 <p style="text-align: center;">18</p>
<p style="text-align: center;">和索引/檢索相關</p> <ul style="list-style-type: none"> * <a href * title、alt * h1..h5 * b <p style="text-align: center;">19</p>	<p style="text-align: center;">賺「積分」的寫法</p> <ul style="list-style-type: none"> * 使用精準的關鍵字詞 * 多人連結、推舉 * Robotsmustdiehere 無窮迴圈 <p style="text-align: center;">20</p>
<p style="text-align: center;">無障礙網頁</p> <ul style="list-style-type: none"> * 替代文字 * 高反差/標準色 * 網頁按鍵替代方案 <p style="text-align: center;">21</p>	<p style="text-align: center;">通過方式</p> <ul style="list-style-type: none"> * 研考會網站評估 * 第一級至少滿足替代文字 * 第二級不要有自動跳頁 <p style="text-align: center;">22</p>

 <p>結論</p> <p>23</p>	
---	--

(4) XPATH / 謝順宏

表二十七：「XPATH」簡報

 <p>XPath 謝順宏</p> <p>1</p>	 <p>大綱</p> <ul style="list-style-type: none"> • 簡介 • 語法 • 路徑 • 呈現方式 • 函數集 • 結論 <p>2</p>
 <p>簡介</p> <ul style="list-style-type: none"> • Xpath是什麼? • W3C standard • XML文件的一部份 • 使用路徑的概念去定義XML欄位 • 有標準的公用函式 • XSLT的主要元素 <p>3</p>	 <p>XML範例</p> <pre style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?> <catalog> <cd country="USA"> <title>Empire Burlesque</title> <artist>Bob Dylan</artist> <price>10.90</price> </cd> <cd country="UK"> <title>Hide your heart</title> <artist>Bonnie Tyler</artist> <price>9.90</price> </cd> <cd country="USA"> <title>Greatest Hits</title> <artist>Dolly Parton</artist> <price>9.90</price> </cd> </catalog> </pre> <ul style="list-style-type: none"> • Path <ul style="list-style-type: none"> • /catalog/cd/price • Function <ul style="list-style-type: none"> • /catalog/cd[price>10.80] <p>4</p>

大綱

- 簡介
- 語法
- 路徑
- 呈現方式
- 函數集
- 結論

5

路徑語法: Nodes

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?>
<catalog>
  <cd country="USA">
    <title>Empire Burlesque</title>
    <artist>Bob Dylan</artist>
    <price>10.90</price>
  </cd>
  <cd country="UK">
    <title>Hide your heart</title>
    <artist>Bonnie Tyler</artist>
    <price>9.90</price>
  </cd>
  <cd country="USA">
    <title>Greatest Hits</title>
    <artist>Dolly Parton</artist>
    <price>9.90</price>
  </cd>
</catalog>
```

- /catalog/cd/price
- //cd
- /catalog/cd/*
- /catalog/*price
- /*/*price
- /**

6

路徑語法: Selecting Branches

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?>
<catalog>
  <cd country="USA">
    <title>Empire Burlesque</title>
    <artist>Bob Dylan</artist>
    <price>10.90</price>
  </cd>
  <cd country="UK">
    <title>Hide your heart</title>
    <artist>Bonnie Tyler</artist>
    <price>9.90</price>
  </cd>
  <cd country="USA">
    <title>Greatest Hits</title>
    <artist>Dolly Parton</artist>
    <price>9.90</price>
  </cd>
</catalog>
```

- /catalog/cd[1]
- /catalog/cd[last()]
- /catalog/cd[price]
- /catalog/cd[price=10.90]
- /catalog/cd[price=10.90]/price

7

路徑語法: Selecting Several Paths

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?>
<catalog>
  <cd country="USA">
    <title>Empire Burlesque</title>
    <artist>Bob Dylan</artist>
    <price>10.90</price>
  </cd>
  <cd country="UK">
    <title>Hide your heart</title>
    <artist>Bonnie Tyler</artist>
    <price>9.90</price>
  </cd>
  <cd country="USA">
    <title>Greatest Hits</title>
    <artist>Dolly Parton</artist>
    <price>9.90</price>
  </cd>
</catalog>
```

- /catalog/cd/title | /catalog/cd/artist
- //title | //artist
- //title | //artist | //price

8

路徑語法: Selecting Attributes

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?>
<catalog>
  <cd country="USA">
    <title>Empire Burlesque</title>
    <artist>Bob Dylan</artist>
    <price>10.90</price>
  </cd>
  <cd country="UK">
    <title>Hide your heart</title>
    <artist>Bonnie Tyler</artist>
    <price>9.90</price>
  </cd>
  <cd country="USA">
    <title>Greatest Hits</title>
    <artist>Dolly Parton</artist>
    <price>9.90</price>
  </cd>
</catalog>
```

- //@country
- //cd[@country]
- //cd[@*]
- //cd[@country="UK"]

9

大綱

- 簡介
- 語法
- 路徑
- 呈現方式
- 函數集
- 結論

10

表現式

- axisname::nodetest[predicate]
- child::price[price=9.90]

11

Axes and Node Tests

AxisName	Description
ancestor	Selects all ancestors (parent, grandparent, etc.) of the current node.
ancestor-or-self	Selects the current node and all its ancestors (parent, grandparent, etc.).
attribute	Selects all attributes of the current node.
child	Selects all children of the current node.
child-or-self	Selects the current node and all its descendants (children, grandchildren, etc.).
descendant	Selects all descendants (children, grandchildren, etc.) of the current node.
descendant-or-self	Selects the current node and all its descendants (children, grandchildren, etc.).
following	Selects all siblings in the document after the starting tag of the current node.
following-sibling	Selects all siblings after the current node.
parent	Selects the parent of the current node.
parent-or-self	Selects the current node and its parent.
preceding	Selects all siblings before the current node.
preceding-sibling	Selects all siblings before the current node.
self	Selects the current node.

12

Abbreviated Syntax

Abbreviation	Meaning	Example
none	child::	cd is short for child::cd
@	attribute::	cd[@type="classic"] is short for child::cd[attribute::type="classic"]
.	self::node()	./cd is short for self::node()/descendant-or-self::node()/child::cd
..	parent::node()	../cd is short for parent::node()/child::cd
//	descendant-or-self::node()	//cd is short for descendant-or-self::node()/child::cd

13

Location Paths Examples

Example	Result
cd	Selects all the cd elements that are children of the current node.
*	Selects all child elements of the current node.
parent()	Selects all parent nodes children of the current node.
parent::src	Selects the src attribute of the current node.
parent::*	Selects all the attributes of the current node.
cd[1]	Selects the first cd child of the current node.
cd[last()]	Selects the last cd child of the current node.
//cd	Selects all cd grandchildren of the current node.
//book/chapter[3]/para[1]	Selects the first para of the third chapter of the book.
./cd	Selects all the cd descendants of the document root and thus selects all cd elements in the same document as the current node.
./cd	Selects the current node.
./cd	Selects the cd element descendants of the current node.
./parent	Selects the parent of the current node.
./parent::src	Selects the src attribute of the parent of the current node.
cd[@type="classic"]	Selects all children of the current node that have a type attribute with value classic.
cd[@type="classic"][5]	Selects the fifth cd child of the current node that has a type attribute with value classic.
cd[5][@type="classic"]	Selects the fifth cd child of the current node if that child has a type attribute with value classic.
cd[@type and @country]	Selects all the children of the current node that have both a type attribute and a country attribute.

14

大綱

- 簡介
- 語法
- 路徑
- 呈現方式
- 函數集
- 結論

15

Expression Types

- Numerical expressions
- Equality expressions
- Relational expressions
- Boolean expressions

16

Numerical Expressions

Operator	Description	Example	Result
+	Addition	5 + 4	10
-	Subtraction	6 - 4	2
*	Multiplication	6 * 4	24
div	Division	8 div 4	2
mod	Modulus (division remainder)	5 mod 2	1

17







Equality Expressions

Operator	Description	Example	Result
=	Like (equal)	price=9.80	true (if price is 9.80)
!=	Not like (not equal)	price!=9.80	false

18

3. 影音數位化處理
 (1) Show Reel / 廖堃言

表二十八：「Show Reel」簡報

 <p>Edward Liao SHOW REEL / 2006</p> <p>1</p>	 <p>Edward Liao SHOW REEL / 2006</p> <p>2</p>
 <p>Edward Liao SHOW REEL / 2006</p> <p>3</p>	 <p>Edward Liao SHOW REEL / 2006</p> <p>4</p>
 <p>Edward Liao SHOW REEL / 2006</p> <p>5</p>	 <p>Edward Liao SHOW REEL / 2006</p> <p>6</p>



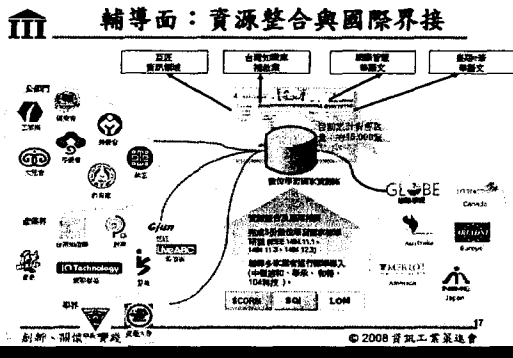
(2) 企業推展數位學習的現況與展望 / 林立傑

在企業界，數位學習的應用已不再只是
 一種新穎的技術，而是一種重要的管理
 工具。隨著網路技術的不斷發展，企業
 可以透過數位學習平台，提供員工更
 為靈活、彈性的學習機會。此外，數位
 學習還可以幫助企業提高員工的專業
 技能，提升企業的競爭力。在未來的
 發展中，企業應進一步加強數位學習
 的建設，為員工提供更高質量的學習
 體驗。

表二十九：「企業推展數位學習的現況與展望」簡報

<p>建構人力資本 創造企業價值 —企業推展數位學習的現況與展望</p> <p>林立傑</p> <p>創新、研發、實踐</p> <p>© 2008 資訊工業發展會</p>	<p>思科(CISCO)成功案例分析</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>導入前 (2000年)</th> <th>導入後 (2003年)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> 每六到九個月推出數百項產品 產品上市前不斷重複講授 不到5%的培訓可上到課 產品和服務資訊不一致 客戶滿意度下降 培訓滿意度下降 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 建立結構化的學習解決案 數位學習花費的每一元投資平均獲得16美元的價值! <p>Benefits</p> <ul style="list-style-type: none"> 成本節省與時間節省: 51% 行銷與銷售業績增加與客戶數的毛利: 52% <p>Costs</p> <ul style="list-style-type: none"> 額外運作的支出費用: 54% <p>Cost-Benefit Ratio</p> <ul style="list-style-type: none"> 48:781 (1:16) </td> </tr> </tbody> </table> <p>資料來源: 思科 (The Business Case For E-Learning, 2005 Cisco Systems, Inc. 工業發展會)</p>	導入前 (2000年)	導入後 (2003年)	<ul style="list-style-type: none"> 每六到九個月推出數百項產品 產品上市前不斷重複講授 不到5%的培訓可上到課 產品和服務資訊不一致 客戶滿意度下降 培訓滿意度下降 	<ul style="list-style-type: none"> 建立結構化的學習解決案 數位學習花費的每一元投資平均獲得16美元的價值! <p>Benefits</p> <ul style="list-style-type: none"> 成本節省與時間節省: 51% 行銷與銷售業績增加與客戶數的毛利: 52% <p>Costs</p> <ul style="list-style-type: none"> 額外運作的支出費用: 54% <p>Cost-Benefit Ratio</p> <ul style="list-style-type: none"> 48:781 (1:16)
導入前 (2000年)	導入後 (2003年)				
<ul style="list-style-type: none"> 每六到九個月推出數百項產品 產品上市前不斷重複講授 不到5%的培訓可上到課 產品和服務資訊不一致 客戶滿意度下降 培訓滿意度下降 	<ul style="list-style-type: none"> 建立結構化的學習解決案 數位學習花費的每一元投資平均獲得16美元的價值! <p>Benefits</p> <ul style="list-style-type: none"> 成本節省與時間節省: 51% 行銷與銷售業績增加與客戶數的毛利: 52% <p>Costs</p> <ul style="list-style-type: none"> 額外運作的支出費用: 54% <p>Cost-Benefit Ratio</p> <ul style="list-style-type: none"> 48:781 (1:16) 				
<p>1</p>	<p>2</p>				
<p>綠創資通成功案例分析</p> <p>產業挑戰</p> <ul style="list-style-type: none"> 產品毛利低 全球市場特色需求不斷提高 國際客戶種類繁多 全球業務成長週期短 上下溝通障礙 <p>數位學習應用</p> <p>推動效益</p> <ul style="list-style-type: none"> 提高培訓效率 滿足客戶需求 提高客戶對訓練滿意度 提高產品生產力 降低內部人力成本 <p>導入結果</p> <ul style="list-style-type: none"> 全球運籌人員能力提升, 節省25%, 年創造10%利潤 成功導入125家供應商品質訓練, 國際客戶由3家成長至10家 運用數位學習推動流程改善, 降低CoPQ及庫存Sigma, 投資回收至少達2.5倍元以上 運用數位學習推廣Sigma, 投資回收: 782萬元 <p>創新、研發、實踐</p> <p>© 2008 資訊工業發展會</p>	<p>正隆造紙</p> <p>正隆造紙, 專造各種紙類, 品質一流</p> <p>工廠設備均在電腦化控制中, 減少人工</p> <p>數位學習應用</p> <p>推動效益</p> <ul style="list-style-type: none"> 提高員工技能 提高生產效率 提高客戶滿意度 <p>導入結果</p> <ul style="list-style-type: none"> 提高生產效率 提高客戶滿意度 <p>創新、研發、實踐</p> <p>© 2008 資訊工業發展會</p>				
<p>3</p>	<p>4</p>				
<p>正隆造紙案例分析</p> <p>產業挑戰</p> <ul style="list-style-type: none"> 產品種類多, 品質要求高 設備操作複雜 人員培訓需求大 學習效果不佳 <p>數位學習應用</p> <p>推動效益</p> <ul style="list-style-type: none"> 提高培訓效率 提高生產效率 提高客戶滿意度 <p>導入結果</p> <ul style="list-style-type: none"> 提高生產效率 提高客戶滿意度 <p>創新、研發、實踐</p> <p>© 2008 資訊工業發展會</p>	<p>喬山健康科技案例分析</p> <p>產業挑戰</p> <ul style="list-style-type: none"> 產品種類多, 品質要求高 設備操作複雜 人員培訓需求大 學習效果不佳 <p>數位學習應用</p> <p>推動效益</p> <ul style="list-style-type: none"> 提高培訓效率 提高生產效率 提高客戶滿意度 <p>導入結果</p> <ul style="list-style-type: none"> 提高生產效率 提高客戶滿意度 <p>創新、研發、實踐</p> <p>© 2008 資訊工業發展會</p>				
<p>5</p>	<p>6</p>				
<p>企業應用數位學習提升競爭力</p> <p>1. 整合知識管理</p> <p>2. 整合人力資源</p> <p>3. 加速研發製造</p> <p>4. 提升客戶服務</p> <p>5. 連結相關業務</p> <p>創新、研發、實踐</p> <p>© 2008 資訊工業發展會</p>	<p>數位學習的價值</p> <ul style="list-style-type: none"> 打造高效率的創新學習環境, 加速學習速度與效果。 國際佈局, 全球人力資源管理。 面對較短的產品週期, 客戶需求的增加, 建立敏捷的企業文化, 提升適應力。 綠化意識抬頭, 快速協助供應商變更其設計, 生產流程和產品組合。 與顧客建立密切關係, 與供應商及客戶協同運作從產品導向轉移至服務品質導向。 <p>創新、研發、實踐</p> <p>© 2008 資訊工業發展會</p>				

15



17

輔導「華語文產業推動聯盟」

- 凝聚國內數位學習業者力量
希伯崙、旭聯科技、網際智慧、電腦技能基金會、文鼎科技開發(股)公司、艾爾科技、昱東國際股份有限公司、光啟社
- 提供優質華語文學習關產品、服務
- 共同進軍國際華語文教學市場

LiveABC 互動英語教學
SUN
IQ Technology
My English Partner
中國民間電腦技能基金會 Computer Skills Foundation
SYARPHIC
昱東國際股份有限公司
光啟社

© 2008 資訊工業業協會

19

16

品質面：建立國家認證制度

品質認證逐漸成為公部門及企業數位學習指標之標準

AAA
MAA

大佳 digimax
S-GET 總經理 謝啟德 謝啟德
獲得AAA品質認證優質廠商

LiveABC 專插班
Gjun 巨匠英語

精選至韓國、日本大型連鎖書店
韓國路客名師行
增中文版本之訂單。

爭取到美國之國際先電大度技師
製作合約。

© 2008 資訊工業業協會

18

Web 2.0 Enterprise Applications (In and Between Enterprises)

創新、關懷、實踐

© 2008 資訊工業業協會

20

In Enterprise

創新、關懷、實踐

© 2008 資訊工業業協會

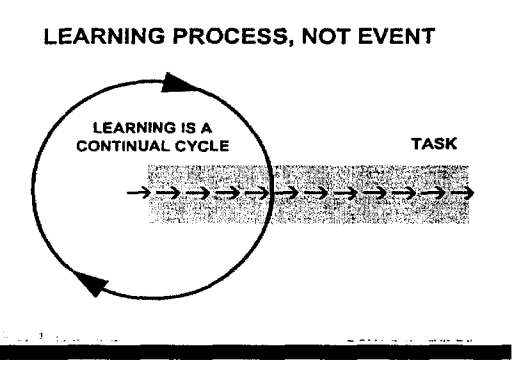
21

Why?

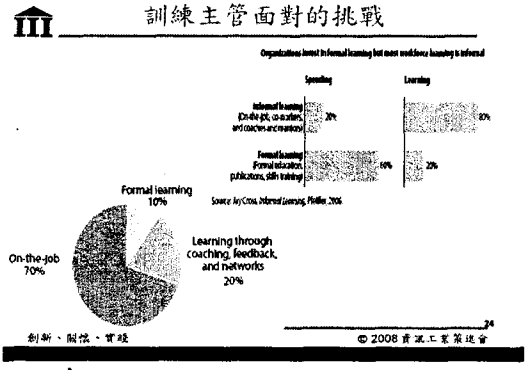
創新、關懷、實踐

© 2008 資訊工業業協會

22

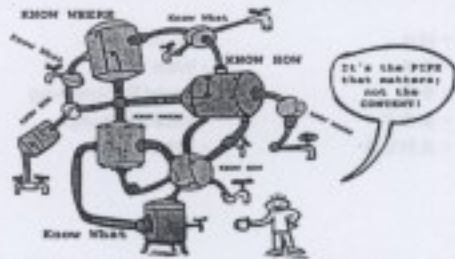


23



24

Know Where ...



劉群、謝國、李俊 © 2008 國立中正大學

25

Performance Support Learning



劉群、謝國、李俊 © 2008 國立中正大學

26

Contextual/Social Learning = High Performance



For real-time, rich, accessible, anytime, anywhere, anywhere.
 Customized, available, flexible, scalable, and portable.
 Search other relevant information across.

劉群、謝國、李俊 © 2008 國立中正大學

27

How ?

How ?

劉群、謝國、李俊 © 2008 國立中正大學

28

Enterprise 2.0

由哈佛商學院的教授 Andrew McAfee 在 2006 年發表的論文

包含「SLATES」的六個元件

- Search (搜尋)
- Links (連結)
- Authoring (編寫)
- Tags (標籤)
- Extensions (延伸)
- Signals (信號)

共創智慧

劉群、謝國、李俊 © 2008 國立中正大學

29

SLATES (mass collaboration within company)

- Search (搜尋)
 員工能根據基礎資料對搜尋的資源
- Links (連結)
 開放整個企業內部連結的權力，讓社群企業間連結，構成連綿的企業知識網絡
- Authoring (編寫)
 建立 Wiki - Blog 發表評論的機制，讓資料知識透明化，並讓員工再也不是只讀不寫的工作
- Tags (標籤)
 構成知識工作者一層底層的網絡結構
- Extensions (延伸)
 透過簡單直覺的使用，員工可輕鬆獲取多方資訊
- Signals (信號)
 利用即時機制訂閱關心的內容，將社群資訊與活動的精華

劉群、謝國、李俊 © 2008 國立中正大學

30

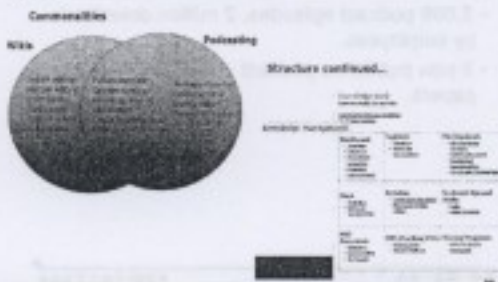
Examples

Examples

劉群、謝國、李俊 © 2008 國立中正大學

31

應用典範: Intel



劉群、謝國、李俊 © 2008 國立中正大學

32



應用典範: Intel



IBM - 網誌 - 資訊 © 2008 中華人民共和國

33



Web2.0主要概念與相關技術

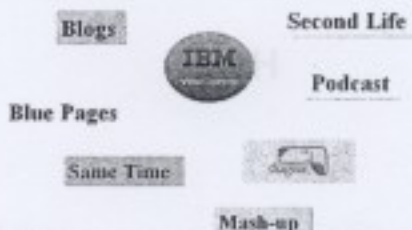
- 開放
- 分享
- 平等
- 無國界
- 共創智慧
- Blogs
- Wikis
- Social Bookmarking
- Instant Message
- Virtual world

IBM - 網誌 - 資訊 © 2008 中華人民共和國

34



New Technologies used at IBM



IBM - 網誌 - 資訊 © 2008 中華人民共和國

35



Second Life

- 投資購買50座島
IBM owns more than 50 "islands" in Second Life. (investing more than \$10 millions)
- 上課和小組討論
often uses them for lectures and group discussions.
- Mentoring Program

IBM - 網誌 - 資訊 © 2008 中華人民共和國

36



Second Life at IBM

- A lecture in a Second Life virtual-meeting room allows a distant person to place his or her avatar in the room and see Power Point slides while reading the text of the lecture. In some cases, the human can hear the lecture via a conference call while watching the virtual lecture.
- Viewers can use instant messaging to send questions and receive answers from the lecturer or other avatars.



Grady Booth, IBM software architect, sometimes uses his avatar to attend meetings

IBM - 網誌 - 資訊 © 2008 中華人民共和國

37



Second Life at IBM

- 中國和巴西之新人訓練
An HR avatar can give a talk and then respond to text questions from the new employees. Many of the international employees prefer writing the questions, so the virtual meetings improve interaction.

- Lynne Hanlon, IBM's human-resources department

IBM - 網誌 - 資訊 © 2008 中華人民共和國

38



Podcasts at IBM

- 5,000 podcast episodes, 2 million downloads by employees.
- it now publishes podcast versions of its white papers.

IBM - 網誌 - 資訊 © 2008 中華人民共和國

39




http://elearning.ibm.com



IBM - 網誌 - 資訊 © 2008 中華人民共和國


40



Between Enterprises


© 2008 P.L.I. E.S.S.P.

41



© 2008 P.L.I. E.S.S.P.


42



Why?

© 2008 P.L.I. E.S.S.P.


43



Less brand-loyal, Less trusting, More independent

© 2008 P.L.I. E.S.S.P.

44




...and how far will it advertising

To you agree with the following statements?

© 2008 P.L.I. E.S.S.P.

45




...and how far will it advertising

To you agree with the following statements?

© 2008 P.L.I. E.S.S.P.

46



Technology: Between the Speed and Scale of Social Change

© 2008 P.L.I. E.S.S.P.

47



© 2008 P.L.I. E.S.S.P.

48

User-generated content will provide buzz and insight

Peer-to-peer trading networks will push the pace of innovation

	Traditional innovation	Customer-driven innovation
Source of inspiration	Executives	Customers
Key drivers	Existing assets, products, and positioning	Deep observation of customer needs
Customer involvement	Structured	Spontaneous
Process	Linear, structures	Controlled chaos
Corporate posture	Go out to customer	Invite customer in
Needs assessment	Explicit	Explicit and latent
Tools	Surveys, focus groups, storyboards	Search, email, blogs, smart PDS, and intranets

創新、關懷、實踐 © 2008 資訊工業發展會

49

	Firms that do not adopt Social Computing	Firms that do adopt Social Computing	Industries most affected
Source of economic value	Community	User content, forums, add value to brand	Media, retail, telecom
Customer service	No follow-up to user suggestions	Community self-help reduces service costs	CPG, finance, telecom, travel
Sales	Lower loyalty erodes prices	Community loyalty reduces commissions	CPG, finance, telecom, travel
Marketing	Bad targeting and no use of WOM	WOM and better targeting raise ROI	CPG, automotive
Production	Products don't meet user demand	Co-design reduces waste	CPG, media, high-tech
R&D	No use of user intelligence	Community input raises success rate	Healthcare, high-tech

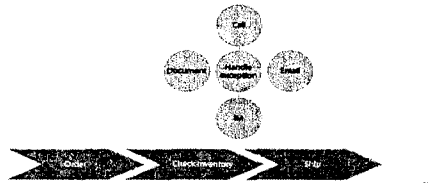
Source: Forrester Research, Inc.

創新、關懷、實踐 © 2008 資訊工業發展會

50

A New Definition Of Business Process

Everyone will collaborate on product development

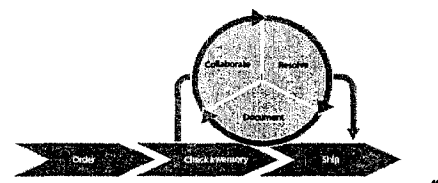


創新、關懷、實踐 © 2008 資訊工業發展會

51

A New Definition Of Business Process

Everyone will collaborate on product development



創新、關懷、實踐 © 2008 資訊工業發展會

52

B2C experiences

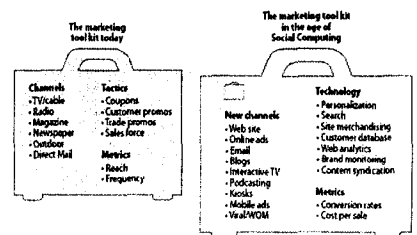
B2C experiences	B2B experiences
<p>Apple iPod/iTunes</p> <p>Type of experience: Portable audio service</p> <p>What? Device, online store, software</p> <p>Why successful? Puts all pieces together (content, downloading, personalization, payment) in a single, easy-to-use value proposition</p> <p>How successful? 600 million downloads; 10 million accounts; 140 million revenue in two years</p>	<p>Microsoft Channel 9</p> <p>Type of experience: Developer network</p> <p>What? Video blogs, wiki, user profiles, discussion boards</p> <p>Why successful? Leverages knowledge, style, and interests of a developer community</p> <p>How successful? Puts a human face on Microsoft; 3,800 registered users; 75,000 views of Microsoft executive interviews</p>
<p>Legs</p> <p>Type of experience: Toy community</p> <p>What? News, features, message boards, online polls, contests, mobile, uploads of customer designs, contests, sales, auctions</p> <p>Why successful? Draws in users to share with one another and influence the direction of the company</p> <p>How successful? Input on product development recouped the investment 10 times over in 18 months</p>	<p>Philips Senseo</p> <p>Type of experience: Co-design partnership</p> <p>What? Sara Lee and Philips jointly developing new coffee experiences, including Web site</p> <p>Why successful? Parallel interests and complementary expertise</p> <p>How successful? Sold more than 10 million coffee machines in a saturated market; users buyers loyal via exclusive coffee pods and integrated user content</p>

Source: Forrester Research, Inc.

創新、關懷、實踐 © 2008 資訊工業發展會

53

Power Will Shift From Institutions To Communities



Source: Forrester Research, Inc.

創新、關懷、實踐 © 2008 資訊工業發展會

54

http://elearning.iiiedu.org.tw/

Enterprise Learning
企業學習 2.0

分類分類

- 企業學習
- 企業學習 2.0
- 企業學習 2.0
- 企業學習 2.0
- 企業學習 2.0
- 企業學習 2.0

熱門分類

- 企業學習 2.0
- 企業學習 2.0
- 企業學習 2.0
- 企業學習 2.0
- 企業學習 2.0

創新、關懷、實踐 © 2008 資訊工業發展會

55

4. 數位產品技術加值

(1)台灣大哥大音樂達人一行銷案例分享 / 吳家怡

表三十：「台灣大哥大音樂達人一行銷案例分享」簡報

<p>行銷案例分享</p> <p>台灣大哥大音樂達人</p> <p>2009 01 20</p> <p>2009 02 20</p> <p>2009 03 20</p>													
<p>行銷案例分享</p> <p>2008/05 音樂達人 DJ</p>	<p>音樂類加值服務的演進</p> <table border="1"> <tr> <td>手機鈴聲</td> <td>單曲+MP3/原音</td> </tr> <tr> <td>手機彩鈴</td> <td>單曲+合輯+套餐</td> </tr> <tr> <td>手機傳呼</td> <td>歌曲+隨堂自錄</td> </tr> <tr> <td>MP3歌曲下載</td> <td>單曲下載</td> </tr> <tr> <td>合輯線上聽</td> <td>月租制/聽到飽?</td> </tr> <tr> <td>音樂下載帶等</td> <td>?</td> </tr> </table>	手機鈴聲	單曲+MP3/原音	手機彩鈴	單曲+合輯+套餐	手機傳呼	歌曲+隨堂自錄	MP3歌曲下載	單曲下載	合輯線上聽	月租制/聽到飽?	音樂下載帶等	?
手機鈴聲	單曲+MP3/原音												
手機彩鈴	單曲+合輯+套餐												
手機傳呼	歌曲+隨堂自錄												
MP3歌曲下載	單曲下載												
合輯線上聽	月租制/聽到飽?												
音樂下載帶等	?												
<p>加值服務行銷工作內容</p> <pre> graph TD A[Data Mining] --> B[Consumer Behavior] B --> C[What to Say] B --> D[Product Key Selling Point] C --> E[How to Say] D --> E E --> F[Finding] E --> G[Learning] </pre>	<p>Q&A</p>												

(2)認識專利 / 高崇瑋

表三十一：「認識專利」簡報

<p style="text-align: center;">認識專利</p> <p style="text-align: center;">聖島國際專利商標聯合事務所 專利工程師 高崇雄</p> <p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">智慧財產權</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 一個專門而特殊的法律領域 ■ 結合文化、科技與產業，和傳統法律有差異性 <p style="text-align: center;">2</p>
<p style="text-align: center;">保護「技術創新」的智財法</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 專利法 ■ 植物種苗法 ■ 積體電路電路佈局保護法 <p style="text-align: center;">3</p>	<p style="text-align: center;">保護「文化創作」的智財法</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 著作權法 ■ 新式樣專利法 <p style="text-align: center;">4</p>
<p style="text-align: center;">保護「交易秩序」的智財法</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 商標法 ■ 營業秘密法 ■ 公平交易法 <p style="text-align: center;">5</p>	<p style="text-align: center;">專利商品無所不在</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 網路家庭 (PCHome)：線上購物的紅利交易方法 (發明) ■ 宏碁科技：具滑動防偏傾設計之電子設備 (新案) ■ 三陽機車：機車 (新式樣) <p style="text-align: center;">6</p>
<p style="text-align: center;">專利權</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 「專利權」的意義：當某人有一發明或創作，為了保護其正當權益，得向主管機關提出申請，經主管機關審查認為符合專利法之規定，而授予專利權，已給予物品專利權及方法專利權： <ul style="list-style-type: none"> ■ 物品專利權：在一定期間內享有排除他人未經其同意而製造、販賣、為販賣之要約、使用或為上述目的而進口該物品之權。 <p style="text-align: center;">7</p>	<p style="text-align: center;">遊戲規則</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 為鼓勵、保護、利用發明與創作，以促進產業發展，特制定本法 ■ 專利權採屬地主義 ■ 專利的種類 <ul style="list-style-type: none"> ■ 發明專利：20年 ■ 新型專利：10年 ■ 新式樣專利：12年 ■ 創新產品都要用專利保護嗎？ <p style="text-align: center;">8</p>

發明專利

- 發明，指利用自然法則之技術思想之創作
(*TECHNOLOGY*)
- 發明的類型：
 - 物之發明：1. 物品 (機器)；2. 物質 (藥品)
 - 方法：1. 物的製造方法；2. 無產物的方法 (空氣污染檢測法)
 - 用途：物的新用途 (既有的化合物X，可做殺蟲劑使用)

9

可否申請發明專利？

- 愛因斯坦發現了...
 - 相對論公式： $E=MC^2$



10

自然法則本身

- 不屬於發明的類型！
- 自然法則本身，非屬「利用」自然法則，亦非屬技術思想之創作

11

可否申請發明專利？

- 我發現了....
 - 水在零度時會結冰。



12

單純之發現

- 不屬於發明的類型！
- 單純之發現，僅係自然界中固有之物、現象及法則等的科學發現，並非「創作」，故非屬自然法則之利用。

13

可否申請發明專利？

- 我發明了....
 - 水點機。
 - 不需外界輸入能量，僅是或在僅有一個熱源的條件下便能時不斷運動並且對外界做功的裝置。



14

違反自然法則

- 不屬於發明的類型！
- 別騙人了！
 - 在熱力學體系建立後，人們通過嚴謹的証據證明了永動機是違反熱力學基本原理的設想。
- 發明是利用自然法則之技術思想，故違反自然法則者，不符合發明的定義。

15

可否申請發明專利？

- 我發明了....
 - 棒球比賽規則。



16

非利用自然法則

- 不屬於發明的類型！
- 遊戲及運動的規則及方法，係利用與自然法則無關之人為規則或方法，必然會利用到人類之推理力、記憶力及技能，因此不能稱為利用自然法則。

17

可否申請發明專利？

- 我發明了....
 - 伸卡球的投法



18

非技術思想

- 不屬於發明的類型！
- 伸卡球投球法純粹依個人之天份及技巧熟練程度方能達成之技能，非有技術思想，也非一般人可由其技術揭露而重複實施者。

19

法定不予發明專利之客體

- 動、植物及生產動、植物之主要生物學方法，但微生物學之生產方法，不在此限。
 - 道德倫理之爭議
- 人體或動物疾病之診斷、治療或外科手術方法。
 - 基於大眾健康與人道主義的考量
- 妨害公共秩序、善良風俗或衛生者。
 - 賭博製造機、賭博器具等、吸毒方法等

20

發明專利的權利保護要件

- 產業上利用性（實用性）
 - 創作內容，須具產業上的價值（可供產業上製造或利用）
- 新穎性
 - 申請前，未見於刊物、公開使用、為公眾知悉
- 進步性（非顯而易見性）
 - 新發明所屬技術領域中具有通常知識者依申請前之先前技術所能輕易完成時，不具進步性。

21

新型專利

- 新穎，指利用自然法則之技術思想，對物品之形狀、構造或裝置之創作（*非顯而易見性*）
- 非物品之創作：
 - 製造方法、特定用途方法
 - 無特定緊湊之物質（化學物質）

22

法定不予新型專利之客體

- 妨害公共秩序、善良風俗或衛生者

23

新型專利的權利保護要件

- 產業上利用性（實用性）
 - 創作內容，須具產業上的價值（可供產業上製造或利用）
- 新穎性
 - 申請前，未見於刊物、公開使用、為公眾知悉
- 進步性（非顯而易見性）
 - 新型所屬技術領域中具有通常知識者依申請前之先前技術所能輕易完成時，不具進步性。

24

新式樣專利

- 新式樣，指對物品之形狀、花紋、色彩或其結合，透過視覺訴求之創作（*非技術的創作*）

25

法定不予新式樣專利之客體

- 純功能性設計之物品造型
 - 電風扇的扇葉形狀
- 純藝術創作或美術工藝品
 - 具有著作權保護
- 積體電路電路佈局及電子電路佈局
 - 另訂「積體電路電路佈局保護法」
- 妨害公共秩序、善良風俗或衛生者
- 物品相同或近似於黨旗、國旗、國父遺像、國徽、軍旗、印信、勳章者

26

新式樣專利的權利保護要件

- 產業上利用性（實用性）
 - 創作內容，須具產業上的價值（可供產業上製造或利用）
- 新穎性
 - 申請前，未有相同或近似之新式樣見於刊物、公開使用、為公眾所知
- 進步性（非顯而易見性）
 - 新式樣所屬技術領域中具有通常知識者依申請前之先前提易於思及時，不具進步性。

27

如何申請專利？

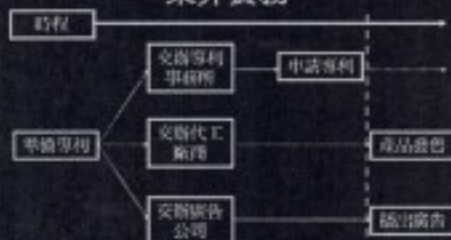
1. 整理好發明資料
2. 自行或委託專利事務所撰寫專利說明書
3. 備具專利申請書、專利說明書及必備圖式向經濟部智慧財產局申請
4. 進行審查，審查期間，發明約2年、新型約3個月、新式樣約6個月。
5. 審查通過，發給專利證書

28



29

業界實務



30

專利申請費用

- 發明專利的官方規費
 - 申請3500元，申請實審8000元，共11500元
 - 證書費1000元，第一年年費2500元（年費遞增）
- 新型/新式樣專利的官方規費
 - 申請3000元
 - 證書費1000元，第一年年費2500元（年費遞增）
- 委辦國內專利：每件服務費約5千元~2萬元
- 委辦多國專利：每件服務費可達10~80萬元

31

專利相關工作機會

- 專利師（專利代理人）
 - 專利的申請事項
 - 專利的異議、舉發事項
 - 專利權的讓與、信託、質權設定、授權實施的登記及特許實施事項
 - 其他依專利法合規定的專利業務
- 專利工程師
 - 事務所：實際承辦專利申請案
 - 業界：做為研發單位及事關相關的指標

32

專利工作者的特質

- 穩定度高、細心且謹慎
- 文字寫賦能力高
- 富有理工農醫等學科專業背景，並且還需學習專利法規

33

發明/新型專利說明書的格式

- 發明名稱
- 發明說明
 - 應明確且充分揭露，使該發明者屬技術領域中具有通常知識者，能瞭解其內容，並可據以實施
- 摘要
- 申請專利範圍
 - 應明確記載申請專利之發明，各請求項應以清楚之方式記載，且必須為發明說明及圖式所支持

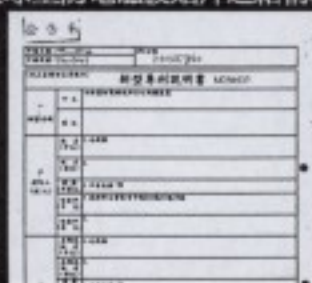
34

申請專利範圍 (claim)

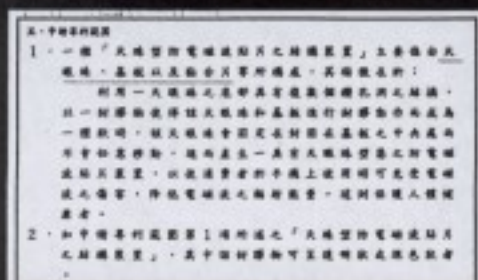
- 發明(新型)專利權範圍，以說明書所載之申請專利範圍為準
- 申請專利範圍為申請專利之發明(新型)是否具備專利要件之審查對象
- 記載原則：
 - 明確
 - 簡潔
 - 為發明說明及圖式所支持

35

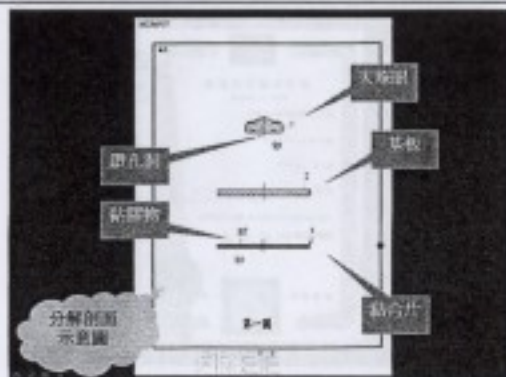
M250537案(新型) 天球型防電磁波貼片之結構裝置



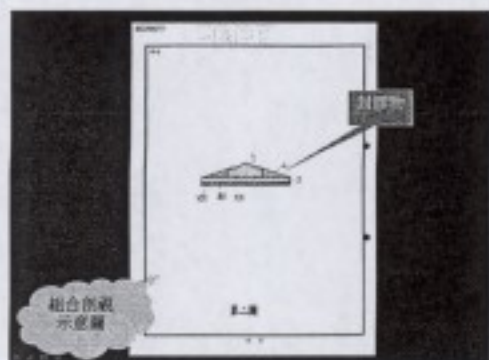
36



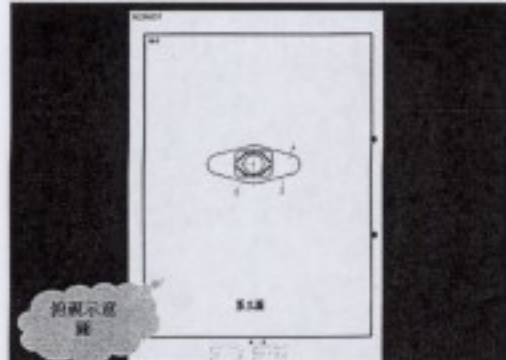
37



38



39



40

逼上談判桌 提\$\$來見

Apple iTunes與iPod的專利侵權問題

41

緣由

- 蘋果電腦公司 (Apple) 提出整合iTunes與iPod的創新服務模式 (整合硬盤播放與網路下載服務)，獲利驚人！
- 2006年底時，iPod與iPod mini出貨量已經超過一千萬台，並且涵蓋MP3 Player市場的三分之二
- 2007年初，另一張王牌iPod Shuffle，企圖搶佔另外三分之一市場

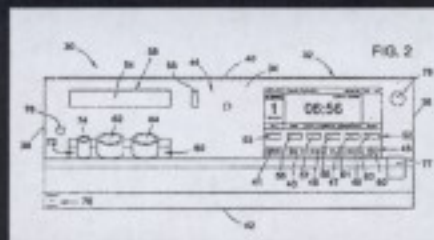
42

專利戰爭開始

- 當產品默默無名時：莫不咬緊後牙關
- 產品大賣時：要求合理的賠償賠償
- Advanced Audio Devices (AAD) 宣稱Apple公司侵犯AAD專利號 US6,587,403
- 香港Pat-rights公司聲稱Apple所使用的FairPlay DRM系統侵犯其 US6,665,797，並要求獲得Apple之iTunes與iPod業務的12%利潤
- 爭議結果尚未確定

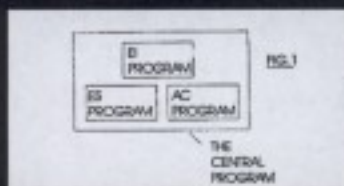
43

專利號US6,587,403



44

專利號US6,665,797



45

這場專利遊戲 看誰厲害

Microsoft v. AT&T案

46

緣由

- AT&T擁有一個用來數位編碼且壓縮被錄下之語音檔的技術專利，Microsoft Corp. 在美國境內已取得AT&T授權許可，而能在美國境內所販售的Windows中植入該軟體
- 該Windows作業系統安裝到電腦後，使該電腦得以處理語音檔，這樣一部電腦即屬於AT&T之專利可主張權利的體的

47

AT&T的指控

- AT&T於2001年提出侵權訴訟，要求Microsoft對於「被安裝到國外的電腦上的Windows系統」擔負侵權責任。
- AT&T表示：Microsoft 從美國境內提供 (supplied by Microsoft from the United States) 受AT&T之專利保護的語音處理電腦的「零件 (components)」，以供「境外組合 (combination)」，Microsoft 已之規定。

48

微軟的回應

- Microsoft 宣稱：他們只是將Windows以原始版本形式 (master version) 發送給國外製造商，這種原始版本是非具體化的軟體，並非「提供」專利權。以下所謂證明「構件」
- 國外製造商在美國以外的地區進行安裝用的拷貝版，是在國外製造，不是Microsoft從美國境內提供，因此Microsoft並不需為數以百萬計之可能侵權的電腦負責。

49

美國專利法271 (f)

1. 任何人未經許可，在美國或由美國提供或他人提供「受專利保護之發明之全部或主要構件」，且該構件或這些構件在美國境外進行組合；若該組合行為在美國境內是受專利保護，則由美國提供或他人提供該構件亦屬專利侵權行為。
2. 任何人未經許可，在美國或由美國提供或他人提供「受專利保護之發明之全部或主要構件」，又，該構件是無此發明所製成或專門應用於此發明，而不足適用於實質上任何用途的主要物品 (e.g. article of commerce)，且其製造該構件乃複製或專門應用之事實，並存於美國境外組合該構件之意圖；若該組合行為在美國境內是受專利保護，則由美國提供或他人提供該構件亦屬專利侵權行為。

50

美國專利法271 (f)

1. 該構件可用於此發明，也可作其他用途，且該提供構件者有「積極促使 (actively induce) 組合」的行為
 2. 被提供之構件為「此發明專用的構件」，且該構件不適用於作為其他用途，該提供構件者有使該構件在境外組合的「意圖 (intent)」
- 修法原因：「DeepSouth Packing Co. v. Laitram Corp.」案

51

看來情況對微軟不利...

- 地方法院及聯邦巡迴上訴法院的判決中，皆認為以軟體業發佈軟體的現況來說，Microsoft的行為即相當於專利法271 (f) 所規定之侵權態樣——「從美國提供構件」，因此駁回Microsoft之主張，並判決Microsoft應負侵權之責
- Microsoft表示：把責任加諸在將研發中心設在美國的企業，這將鼓勵研發中心設在美國，而製造與銷售工作在美國境外之公司，縱使在技術成熟尚未取得保護的穩定地區，亦無從進行該技術或產品之使用、製造與販賣

52

最高法院的見解(1)

- 什麼形式的「軟體」可被認定為271 (f) 中所稱的「構件」？
 - Microsoft 轉送的Windows原始版本，普遍被視為不具物質形態、抽象的軟體碼
 - 所製的拷貝版，由於能被電腦讀取、執行安裝，因此只有軟體的拷貝版才能被認定為271 (f) 中所稱「構件」
 - 271 (f) 所規範的「提供」行為，應該只適用於「這些構件被組合成受專利保護之發明」的情況下；也就是說，被告所提供「構件」必須是原來「組合」的

53

最高法院的見解(2)

- Microsoft出於複製的意圖而將軟體原始版本傳送到國外，因此，對於軟體構件來說，拷貝 (copying) 的效用應等同於提供 (supplying)？
 - 「拷貝」相當於一種「製造 (manufacturing)」行為，與「提供」行為可明顯作出區隔，且專利法271 (f) 並未指示如何估計「拷貝」行為多容易時，始足以被視為「提供」。

54

最高法院的態度

- 271 (f) 條而針對「從美國提供專利構件到境外組合」的情況例外地擴張專利權效力，解讀應採謹慎的態度而避免再作擴張
- 更明確地重申專利權地主義之基本原則
- AT&T想要防止國外的拷貝行為，應在該外國申請專利
- 建議國會應思考此問題，並考慮是否修法，使現行法規下Microsoft並無不法

55

人道關懷



羅氏藥廠克流感強制授權案

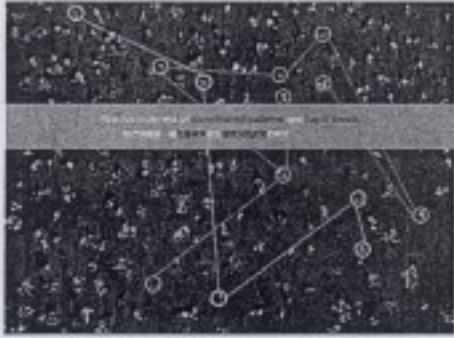
56

<p style="text-align: center;">緣由</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 禽流疫情自2001年底爆發以來，至2005年年底，已在東南亞越南、印尼、泰國、柬埔寨及中國等國造成135人感染，其中69人死亡 ■ 瑞士羅氏製藥公司是世界上唯一的製造與銷售抗禽流感病毒藥物克流感(Tamiflu)供應商 ■ 就算十年不斷時間，羅氏藥廠也未必有能力獨立供應可能急遽增加的全球需求 <p style="text-align: center;">57</p>	<p style="text-align: center;">強制授權</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 台灣「克流感」的存量，只有十六萬人份，一百六十萬劑，約占總人口的0.7% ■ 衛生署於2005年10月17日去函羅氏藥廠，請該廠釋出專利並共同合作生產國人所需之克流感藥 ■ 衛生署於10月31日依專利法第76條規定，以「國家緊急情況」為由，向智慧局提出特許實施之申請案。智慧局於2005年11月25日通過本件特許實施案 <p style="text-align: center;">58</p>
<p style="text-align: center;">結語</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 專利的目的：為鼓勵、保護、利用發明與創作，以促進產業發展 ■ 專利的種類：發明、新型、新式樣 ■ 專利的要件：實用性、新穎性、進步性 ■ 企業競爭的佈局先鋒，個人創意的實質回饋 ■ 若具備專利事務的相關概念，將能使各位執行創意工作時更為周延 <p style="text-align: center;">59</p>	<p style="text-align: center; font-size: 2em;">介紹完畢，敬請指教</p> <p style="text-align: center;">60</p>

(3) 品牌價值與品牌行銷 / 楊雅琪

表三十二：「品牌價值與品牌行銷」簡報

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



3



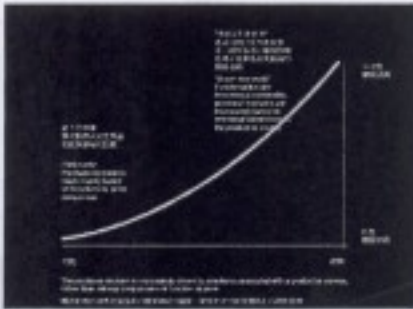
4



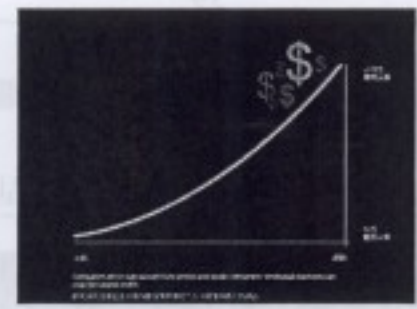
5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



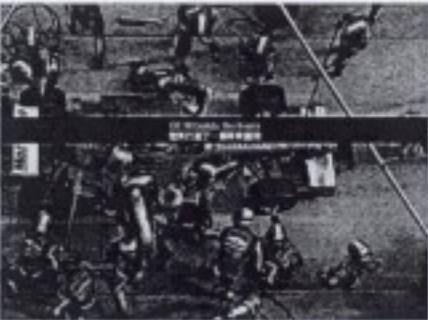
15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



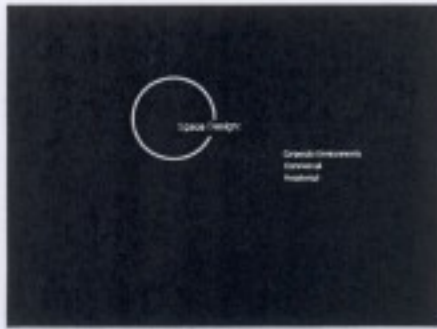
26



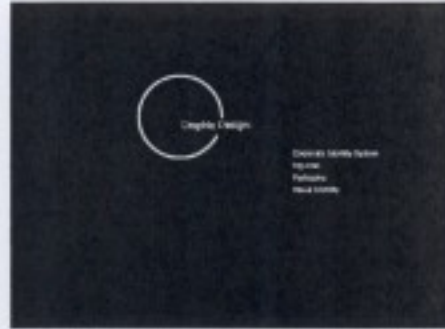
27



28



29



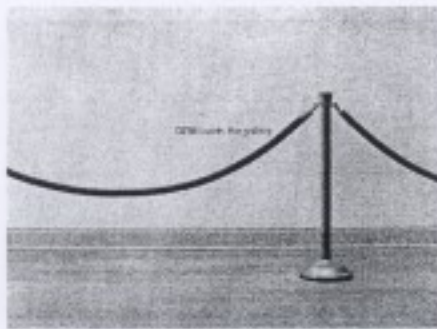
30



31



32



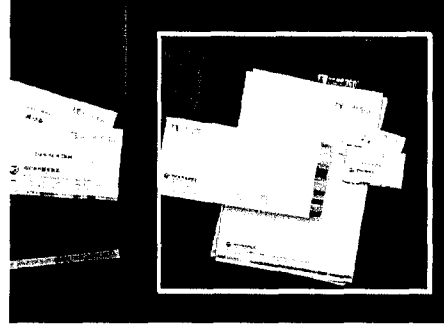
33



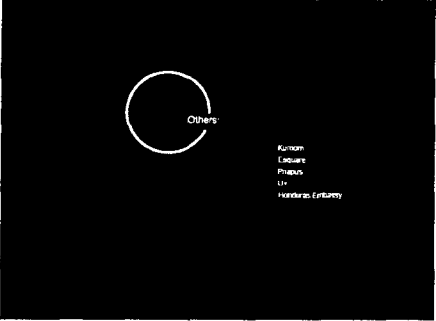
34



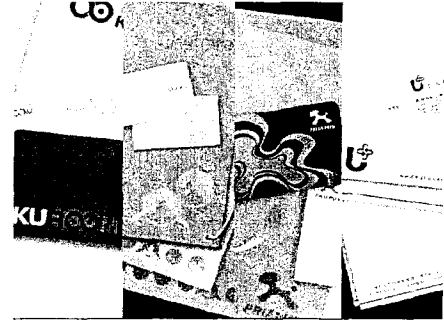
35



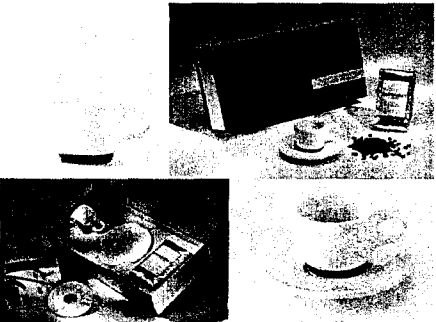
36



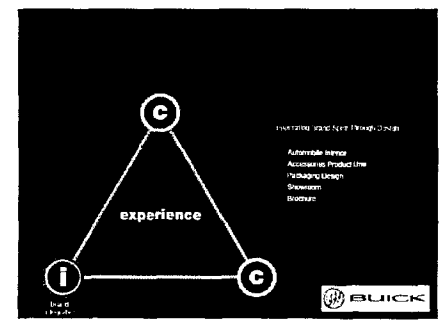
37



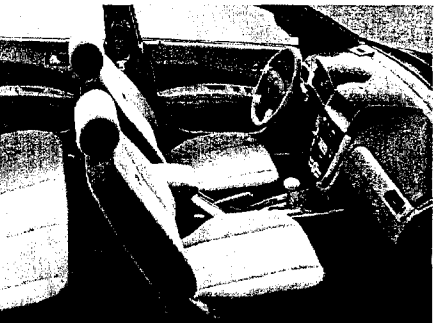
38



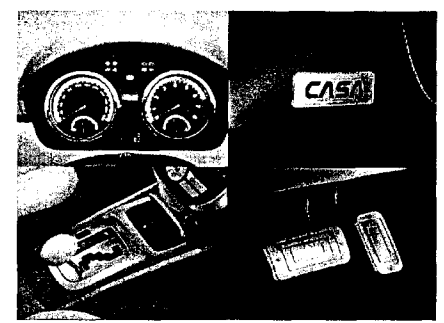
39



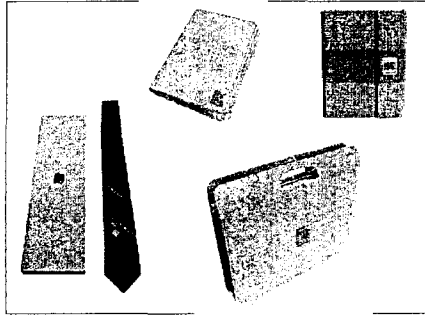
40



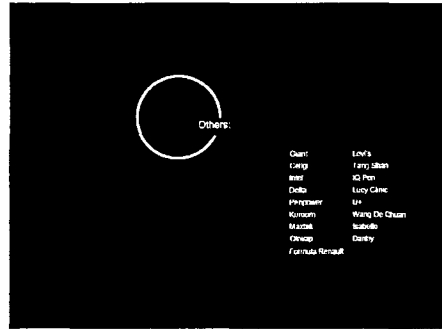
41



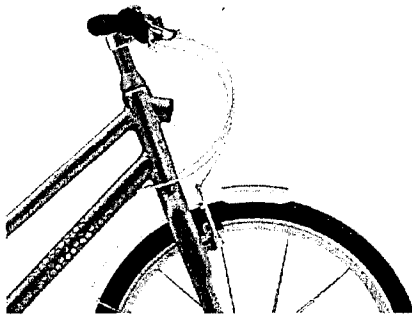
42



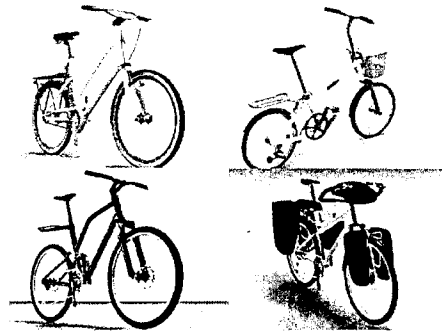
43



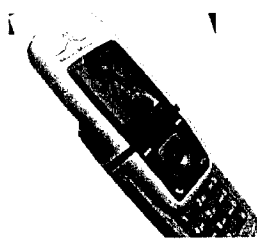
44



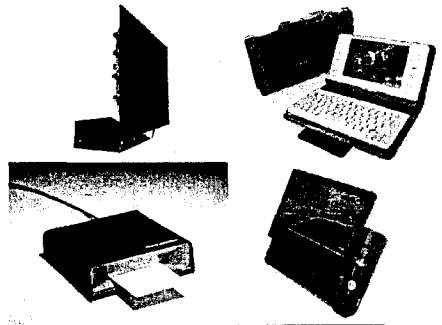
45



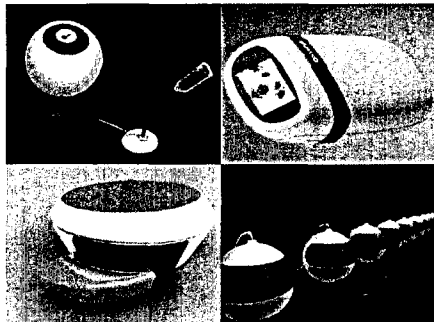
46



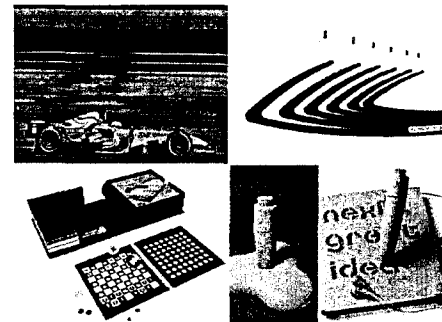
47



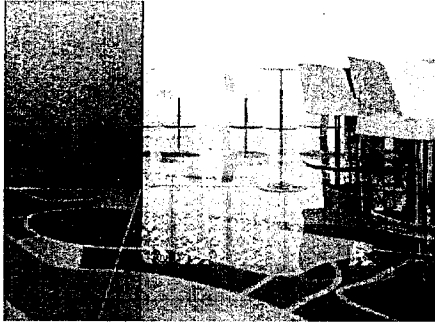
48



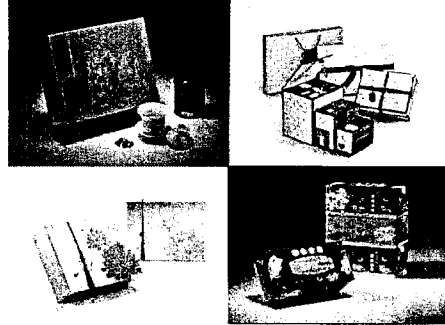
49



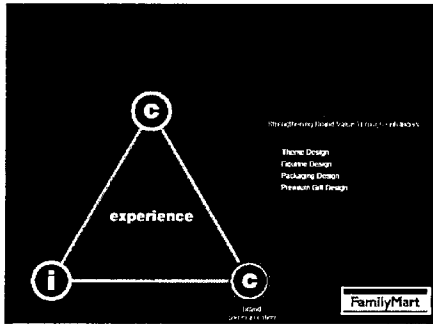
50



51



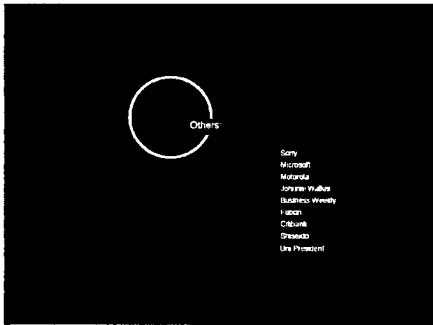
52



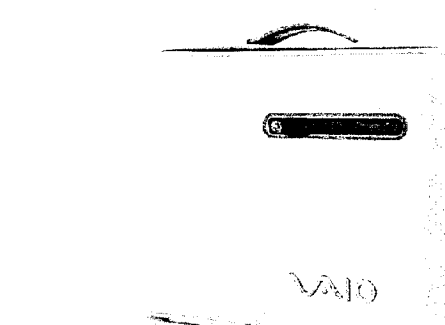
53



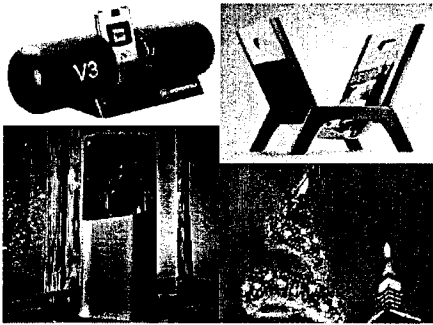
54



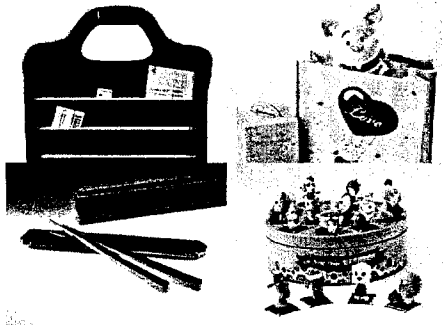
55



56




57



58

表三十三：「台灣數位內容產業之現況與發展」簡報

 <p>台灣數位內容產業之現況與發展</p> <p>官容鳳 Sophia_hbr@ntu.edu.tw</p> <p>1</p>	<p>前言</p> <ul style="list-style-type: none">在香港，黑道大哥都知道有兩種暴利產業稱得上一本萬利，一個是販毒，另一個是動畫內容產業。 <p>2</p>																												
<p>大綱</p> <ul style="list-style-type: none">數位內容產業範疇數位內容產業現況產業的定義兩岸雙星產業發展計畫數位內容產業發展策略數位內容產業產值數位內容產業的價值鏈動畫作品欣賞論文研究方向參考資料 <p>3</p>	<p>產業的定義</p> <ul style="list-style-type: none">數位內容其意義在於：「以概念、思想、知識、智慧為構成元素，並藉由文字、圖像、影像、語言方式加以數位化與整合運用使之可傳播、複(重)製、加值、應用的資料或資訊」。數位內容產業從內容來看可視為創意產業(creative industries)，在經濟領域中稱之為未來產業(future oriented industries)，以科技領域而言，它本身就是內容產業(content industries)。產業包含傳統文化事業中特別具有大量複製性的產業，以及結合電腦科技的數位藝術等，因此它本身就是數位內容產業。如：書籍出版(電子書)、VCD視訊影像(電影、電視節目)、數位音訊(CD)、數位動畫 <p>4</p>																												
<p>數位內容產業範疇</p> <ul style="list-style-type: none">1. 數位內容產業的定義2. 數位內容產業的現況3. 數位內容產業的發展策略4. 數位內容產業的價值鏈5. 數位內容產業的未來展望 <p>5</p>	<p>產業現況</p> <p>我國數位內容產業現況及發展目標為：</p> <table border="1"><tr><td>2007年產業總產值</td><td>204億</td></tr><tr><td>2008年目標總產值</td><td>370億</td></tr><tr><td>2009年目標總產值</td><td>約1,040億</td></tr><tr><td>2010年目標總產值</td><td>1,400億</td></tr><tr><td>2011年目標總產值</td><td>約2,000億元</td></tr><tr><td>2012年目標總產值</td><td>約2,800億元</td></tr><tr><td>2013年目標總產值</td><td>約3,800億元</td></tr><tr><td>2014年目標總產值</td><td>約5,000億元</td></tr><tr><td>2015年目標總產值</td><td>約6,500億元</td></tr><tr><td>2016年目標總產值</td><td>約8,500億元</td></tr><tr><td>2017年目標總產值</td><td>約11,000億元</td></tr><tr><td>2018年目標總產值</td><td>約14,500億元</td></tr><tr><td>2019年目標總產值</td><td>約19,000億元</td></tr><tr><td>2020年目標總產值</td><td>約24,500億元</td></tr></table> <p>6</p>	2007年產業總產值	204億	2008年目標總產值	370億	2009年目標總產值	約1,040億	2010年目標總產值	1,400億	2011年目標總產值	約2,000億元	2012年目標總產值	約2,800億元	2013年目標總產值	約3,800億元	2014年目標總產值	約5,000億元	2015年目標總產值	約6,500億元	2016年目標總產值	約8,500億元	2017年目標總產值	約11,000億元	2018年目標總產值	約14,500億元	2019年目標總產值	約19,000億元	2020年目標總產值	約24,500億元
2007年產業總產值	204億																												
2008年目標總產值	370億																												
2009年目標總產值	約1,040億																												
2010年目標總產值	1,400億																												
2011年目標總產值	約2,000億元																												
2012年目標總產值	約2,800億元																												
2013年目標總產值	約3,800億元																												
2014年目標總產值	約5,000億元																												
2015年目標總產值	約6,500億元																												
2016年目標總產值	約8,500億元																												
2017年目標總產值	約11,000億元																												
2018年目標總產值	約14,500億元																												
2019年目標總產值	約19,000億元																												
2020年目標總產值	約24,500億元																												

數位內容產業的價值鍊

- 相關產業
 - 電子娛樂產業(遊戲軟體產業)
 - E-learning教育產業(硬體之技能教育)
 - 3D電腦動畫、電影特效、卡通
 - 數位出版
 - 媒體行銷產業
 - 觀光產業
 - 文化產業(表演、藝術等)
 - 新型態傳播媒介及內容提供者(數位電視)
 - 人力資源—who is the Mr(s). right!
 - 喜歡冒險犯難，但能容忍無聊(製作的過程相當boring)
 - 行學說謊，思想特異，常有意想不到的創意，偶有佳作
 - 有信心及觀察，常換眼鏡看待周遭世界
- is KISS (Knowledge-Interest-Spirit-Speed) man



23

網路營運商機的再思!

- 網際網路電子商務在1997和1998年蓬勃興起並於2000年泡沫化，在電子商務衰退期間，即有許多人士強調應先有實體商業的存在，電子商務也才有生存維運之依憑，此見解並非有誤只是不夠完滿。在數位內容時代裡，恰可反向操作，藉由虛擬引發或創造實體經濟效益，如利用數位內容增加便利商店之營業項目或增加弱勢族群就業機會便是數位內容所創造的經濟效益。因之，如何在數位內容範疇中尋求虛擬和實體間的最佳結合與交相運用的模式，似可作為觀察數位內容發展趨勢之切入點[6]。



24

動畫作品欣賞

- 美國亞德曼公司「落跑雞」(Chicken Run)
 - 2D 2D 2D
 - 2D 2D 2D
- 3D Virtools虛擬導覽系統。
- 世新大學資訊傳播學系多媒體動漫作品。



25

議題討論

1. 台灣數位內容產業的發展空間、SWOT觀察以及發展模式(是動畫代工還是自創品牌)?
2. 台灣數位內容產業在全球化趨勢下，其角色與定位如何(or 台灣的競爭力是否真能超越日)?
3. 微笑曲線的兩端一個是創意一個是技術，業界對學校教育的期許，學校所培養的人才素質與能力是否能符合業界要求?
4. 台灣數位內容的願景為何，政府民間與學校所扮演的角色為何?以及業界對政府的期許為何?



26

結語

「那是最好的時代，那是最壞的時代；那是智慧的時代，那是愚昧的時代；那是信仰的時代，那是懷疑的時代；那是光明的時季，那是黑暗的時季；那是希望的春天，那是絕望的冬天；我們的前途有著一切，我們的前途什麼也沒有；我們全都在直奔天堂，我們全都在直奔相反的方向」

《雙城記》—大時代底下的人們
狄更斯 (Charles Dickens)
原著摘要



27

參考資料

1. 行政院文化建設委員會，「文化創意產業手冊」，92年5月。
2. 國家電影資料館，台灣網路動畫發展手冊，2003年。
3. ADAC 影音數位藝術中心，創造文化產業數位藝術科技影片。
4. 工業局數位內容產業推動辦公室推動文宣，http://www.digit_content.gov.tw/
5. 林宏博，我國數位內容產業發展，http://www.digit_content.gov.tw/asset/attach/121_2004/4/15
6. EC 研究報告，「數位內容於電子商務之應用」，<http://www.usitp.gov.tw/infocenter/2002/2002030910>
7. 詹文滄，周樹林，六年國家發展計畫之IT環境分析，遠見雜誌，2002.8.1 pp. 283-284。
8. EC 研究報告，「我國數位內容發展現況與趨勢」分析報告，http://www.nii.org.tw/cnl/info/Report/20030401_2.htm，2003.3.26



28

(2)手機行銷與出版業的整合行銷應用 / 張耀水

表三十四：「手機行銷與出版業的整合行銷應用」簡報

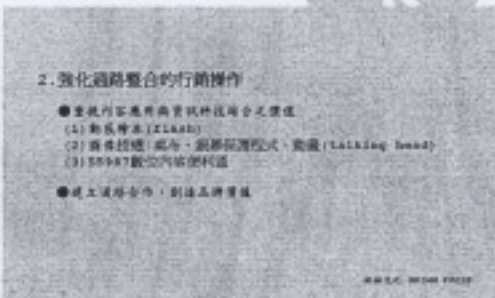
<p>行銷強心劑——新世紀跨媒體有線行銷 手機行銷與出版業的整合行銷應用</p> <p>主講人：格林文化行銷企劃經理 張耀水(阿水)</p> <p>1</p>	<p>日本數位內容市場增長11% 突破2.5萬億日圓</p> <p>日本數位內容協會表示，2006年日本國內數位內容市場的上半增長11.0%，達417.3275萬日圓(以家庭用消費品為基礎，與數字或電子內容形式，購買音樂、書籍、雜誌、圖片、日本等數字內容的市場金額)。</p> <p>其中圖書、雜誌、日本領域，市場規模比上年增長7%，達577億日圓，佔總市場手機的電子內容增長5%。達40億日圓。</p> <p>2</p>
<p>日本數位內容協會預測 2006年手機電子圖書將爆炸式增長</p> <p>數位內容協會預測2006年日本國內數位內容市場規模將比上年增長14%，達449.2萬日圓。主要的增長因素是音樂下載、電子圖書以及遊戲軟體等。</p> <p>特別是手機閱讀的增長了顯著作用的爆發式增長，2006年預計將達5.4萬日圓，增長1.5倍。</p> <p>3</p>	<p>台灣行動上網用戶數再創新高</p> <p>根據國家通訊傳播委員會(NCC)的統計資料顯示，2006年第一季我國行動上網用戶數達244.1萬戶，較去年同期增加14萬戶，成長率為6.2%。行動上網用戶數的持續增加，2006年第一季台灣行動上網用戶數的增長率達到了15%，達89.9%，平均每月每人擁有3.9個行動上網戶數。</p> <p>4</p>
<p>3G發展 內容是關鍵</p> <p>3G可視為電信產業發展的另一個里程碑，台灣3G也隨著全球的脚步於2006年推出3G服務。</p> <p>內容服務的發展是電信市場第三世代行動通訊(3G)最為重要的發展關鍵。</p> <p>未來將發展以3G為條件的媒體社區，提供高品質多媒體的內容服務與服務，未來3G也將推動地地中端媒體運送服務，是許多多媒體的企業以色彩鮮艷的圖形與多媒體等之始。</p> <p>5</p>	<p>球具有數位出版的優勢</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 擁有更多自主版權 ● 能夠進入國際市場 ● 創新能力 <p>6</p>
<p>格林數位出版推動策略</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 系統與產製流程建立，多元豐富的出版品產出 2. 強化通路整合的行銷操作 <p>7</p>	<p>紙不離數位化</p> <p>將傳統的紙本轉為內容以數位化，重現紙文字、圖片、聲音、動畫、多媒體整合的數位內容，發展上可開發本外「格林紙本網」http://www.grintpress.com.tw/，可透過網頁中台下載紙本內容，成為行動數位紙本。</p> <p>8</p>



9



10



11

■ 華航行動數位轉本行銷營運

內容概況:

1. 建置一個專屬華航的手機網站

內容包含手機轉本、轉本途中、航基服務、轉本動感電子、MP3、文字書、航訊... 此資料與航費查詢網、訂位查詢網、未來的目標。

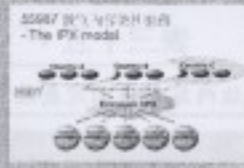
12



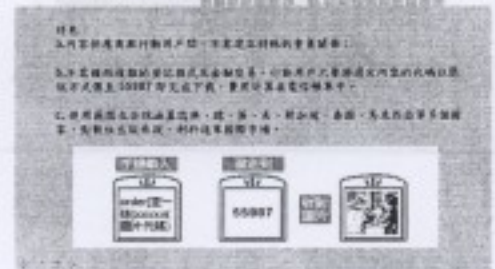
13

3. 多方科技結合與應用

33687 數位內容架架架... 是便利您獲取全球內容的應用與基礎建設的整合平台。



14



15

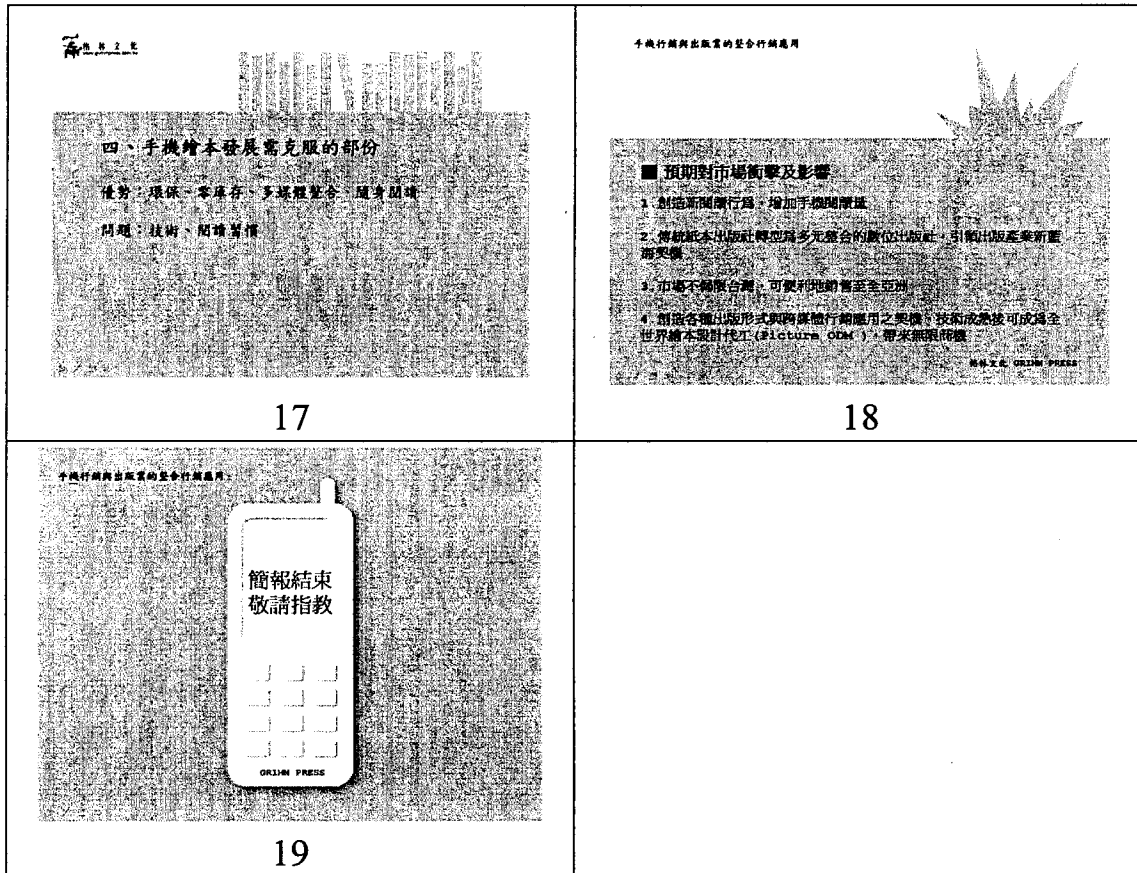
4. MOTA行動媒體中心 (MOTA Action Media Center)

PC 直連

手機直連

直連: WAP直連「遠東行動媒體MMS平台/MOTA行動媒體中心」
 手機: WAP直連「遠東行動媒體MMS平台/MOTA行動媒體中心」
 平台: WAP直連「遠東行動媒體MMS平台/MOTA行動媒體中心」

16



6. 資訊傳播學專題 / 蔡順慈、黃昭謀

(1) 台灣發展數位創意產業的機會 / 何文雄

表三十五：「台灣發展數位創意產業的機會」簡報

<p style="text-align: center;">數位內容產業的定義及範疇</p> <hr/> <p style="text-align: center;">數位內容產業的定義</p> <p>將圖像、字元、影像、播音等資料加以數位化並整合運用之技術、產品或服務。</p> <hr/> <p style="text-align: center;">數位內容產業的範疇</p> <p>各類遊戲軟體(電腦遊戲、線上遊戲、遊戲機)、動畫影片、各類數位內容製作與多媒體應用軟體、各類行動應用服務(如手機簡訊、股市金融即時資訊)、各類網路多媒體應用服務(透過網路傳輸各類數位化的電視/電影/音樂/廣播/互動節目等數位影音內容)、以及數位學習、數位出版、數位典藏等。</p> <hr/> <p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">數位創意產業的定義及範疇</p> <hr/> <p style="text-align: center;">數位創意產業的定義</p> <p>運用資訊與網路科技來驅動創意產業的創造、流通與加值，及以各種數位型態的媒材與內容(如影音動畫、電腦遊戲、行動多媒體、數位藝術等)來提供服務與經營的產業綜合體。</p> <hr/> <p style="text-align: center;">數位創意產業的範疇(應用類)</p> <p>視覺藝術、音樂與表演藝術、文化展演設施、工藝、電影、廣播電視、出版、廣告、設計、數位休閒娛樂、設計品牌時尚、建築設計、創意生活等共十三項產業。</p> <hr/> <p style="text-align: center;">數位創意產業的範疇(媒材及服務)</p> <p>影音動畫、電腦遊戲、行動及網路多媒體應用服務、軟體設計及服務、數位學習、數位藝術等。</p> <hr/> <p style="text-align: center;">2</p>
--	---

創意經濟與藍海策略

- 台灣製造業亟需以創新、創意加值來提昇產業的附加價值，方能脫離紅海的削價競爭，尤其是美學與設計的融入，可讓台灣的高科技產品具備高質化的品牌風格，進入藍海的優勢市場。
- 台灣服務業的新契機，其關鍵在如何掌握文化藝術的主題來加持服務的質感與水準，俾以吸引全球的消費者認同台灣的品牌與產品。

3

創意經濟與藍海策略(續)

- 創意經濟裡的黃金市場之一，是為消費者塑造個人風格與獨特品味，這個市場不僅存在現實世界，在網路世界中更具迷人的潛力。
- 網路與數位科技的魅力，不僅讓文化藝術快速的浸染創意的生活社會，更讓美學的創造力深深地改善經濟結構，走向環保健康、富裕和諧的情境。

4

全球的創意經濟趨勢

- 英國的創意產業是全國第一大產業，其產業規模已超過2,230億美元。
- 日本的內容產業，包括動漫畫及影音、遊戲產業，已達2,100億美元，僅次於汽車產業。
- 中國大陸文化產業的市場規模已達到2,200億美元，近年來平均成長率超過25%，佔大陸GDP 2.1%。
- 美國目前有3,800萬名創意階層，英國則估計，在未來15年內，創意產業的產值將達6兆多美元，成為全球最大的經濟動力之一。
- 台灣文化創意產業營業額在2005年為180億美元，年平均成長率約為7.5%；台灣數位內容產業2006年產值的103億美元，較2005年成長17.6%。

資料來源：美國文化與媒體部(2004)、日本數位內容協會(2005)、中國文化創意產業發展中心(2005)、台灣數位內容產業發展協會(2006)

5

數位創意產業重要性

- 經濟目的
 - 提昇我國高科技製造業的創意與設計加值
 - 加速傳統產業與科技化產業的創新與整合
 - 引領台灣策略性服務業的生活與時尚主流
 - 凝聚數位創意產業新生態並激發其生命力
- 社會意義
 - 藉數位創意園區提升台灣觀光品質及價值
 - 塑造台灣創意園區所蘊育的國際品牌形象
 - 建構多元化藝文社區所帶動創意生活社會
 - 營造由台灣藝文美學所產生新的社會活力

6

發展機會

- 數位內容產業
- 一縣市e特色
- 數位創意園區
- 傳統產業轉型
- 數位創意城市
- 創意觀光休閒
- 數位典藏加值
- 產業育成中心

7

機會與展望(數位內容)

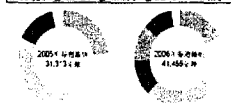
- 電視動畫影集
- 數位休閒娛樂
- 華語數位學習
- 數位影音匯流
- 行動數據加值
- 網路創新服務
- 肖像授權商機

8

電視動畫影集

- 2005年我國電視頻道共需播出160萬分鐘電視動畫影集，國內原創動畫影集僅佔4,000分鐘(0.25%)，仍有極大成長空間。
- 業者看好國內電視動畫市場發展潛力，富邦集團與緯來電視網於2006年分別成立MOMO親子台與緯來兒童台。
- 媒體炒作是提升動畫身價權益及提升動畫產值成長的主力，國內媒體產業中以電視產業最為發達，對消費者影響力也最大。

CARTOON NETWORK Channel 4 EASAP 國華衛視
台視 中視 華視 台視 中視 華視 台視 中視 華視



資料來源：各媒體新聞稿、民間專業產製團隊整理(2006/7)

2006年我國電視頻道每週共需播出動畫影集31,319分鐘，由今年總共100個頻道

2006年電視頻道每週共需播出動畫影集31,319分鐘，由今年總共100個頻道

9

數位休閒娛樂

- 國內具有發展數位休閒娛樂產業(主題樂園、大型遊戲機台等)之雄厚實力，更能有效整合國內數位內容產業，並帶動資訊電子及機電產業。
- 數位休閒娛樂產業可以大幅強化數位遊戲、電腦動畫等領域之衍生應用，台灣除了與國際大廠合作外，應強化自身的發展空間，以地方特色結合數位休閒娛樂提升國際消費市場。
- POKAPARK(神奇寶貝樂園)是以人氣卡通人物「神奇寶貝」的世界觀為主題所設置的遊樂園，在日本國際博覽會吸引415萬人潮到訪，更進一步進行世界巡迴，在台北士林藝術中心預定地展出，達成遊玩風潮。



國內大型遊戲機台業深具創新研發實力，且大型主題樂園以進口取代方式逐步研製產品

10

華語數位學習

- 全球華語之教學標準數位化建設(Video-Share)作業，將人類學習的影響力大幅擴張，在學習時間與地點上獲得前所未有的發展，有機會對全球華語教育模式改革及改革性突破。
- 提供全球華語之學習市場規模，在未來5年將達100億美元，將以華語學習10億元為標，華語數位化學習市場將成為數位內容產業重要增長點與新興的增長引擎。



11

數位影音匯流

- 數位匯流行業(Triples play)帶動全球電信、網路串流、DVB在IPTV的帶動，未來網路電視將佔全球DABH 28%成長，在2008年達30億美元規模。
- 數位匯流將匯集(Voice)、資料(Data)、廣播(Broadcast)三種(Broadband)整合成一個平台之技術與標準——IPTV，根據國際Telecom Research預測，全球IPTV市場規模將於2005年的1.39億美元，大幅成長至2010年的79億美元。
- 未來數位匯流將點對點家庭，根據華星電訊(China Telecom)的預測，全球IPTV市場將佔全球市場，每年至少可以達到1,000億元台幣。



台灣未來數位匯流將以三大主要服務點

- IPTV
- DAB
- 數位電視

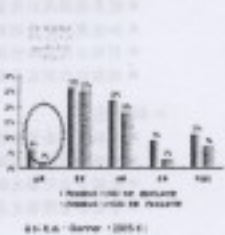
數位匯流/數位電視/行動台灣/網路電視/數位匯流/網路串流

12

行動數據加值

- 日本是全球行動上網的先驅國家，其3G服務使用消費者對行動網路服務行動上網，業者對提供行動內容服務也更有經驗，因此日本消費者使用行動上網的比例高達40%，遠勝全球，遠高出第二名(France)的中國都會區一半。
- 美國、澳洲、南韓與香港使用行動上網比率僅次於日本，其次為法國、德國、西班牙等歐洲國家，行動上網使用率為2-4%，美國與加拿大分別為15%與11%。
- 合理的行動數據加值服務比目前的僅有3%，仍有大成長的空間，預計至2010年，可以增加約300億美元貢獻。

行動數據加值服務與行動上網



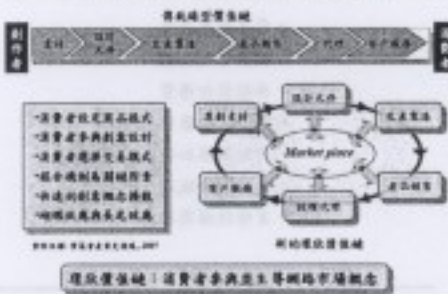
13

網路創新服務



14

環狀價值鏈網路市集示意圖



15

肖像授權商機

- 數位內容產品「肖像權」此類商業實體及產品中獲利，正為各類型數位化媒體內容展示的重要基礎。
- 以日本「神奇寶貝(Pokémon, 1996)」為例，不僅電影、電視卡通或公仔入賬最豐，平均每年的肖像權收入高達2.3億美元。
- 國內已有原創肖像權(BYVO)及、魔豆傳奇、阿魯、霹靂布袋戲等)產品成功進入國內及國際市場。

肖像主權	肖像種類	肖像內容	肖像收入(美金)
神奇寶貝(Pokémon)	Cartoon	1996-2004 (7年)	47億美元
迪士尼(Disney)	Cartoon	1996-2004 (9年)	112億美元
漫威(Marvel)	Cartoon	1996-2004 (8年)	47億美元
WALL-E	Cartoon	2001-2004 (4年)	18億美元

16

(2)電子寵物，數位生活科技新世界 / 郭瑾瑜

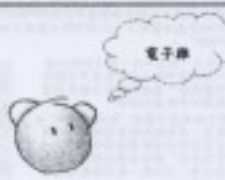
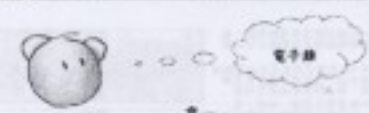
數位生活科技新世界，是數位生活科技產業的未來。在數位生活科技產業中，電子寵物是其中一個重要的組成部分。電子寵物不僅具有娛樂性，還具有教育意義。通過電子寵物，用戶可以學習到許多關於生命、責任和友誼的知識。此外，電子寵物還可以作為一種社交工具，幫助用戶建立聯繫和友誼。在未來，電子寵物將成為數位生活科技產業的重要組成部分，為用戶提供更多的便利和樂趣。

01

數位生活科技新世界，是數位生活科技產業的未來。在數位生活科技產業中，電子寵物是其中一個重要的組成部分。電子寵物不僅具有娛樂性，還具有教育意義。通過電子寵物，用戶可以學習到許多關於生命、責任和友誼的知識。此外，電子寵物還可以作為一種社交工具，幫助用戶建立聯繫和友誼。在未來，電子寵物將成為數位生活科技產業的重要組成部分，為用戶提供更多的便利和樂趣。

e

表三十六：「電子寵物，數位生活科技新世界」簡報

<p>電子寵物，數位生活科技新世界</p> <p>快樂科技 陪伴科技 創意科技 暖性科技</p> <p>資訊工業發展會 郭耀坤 Vivian Kuo viv@uo.edu.tw 28066729</p> <p>日期：2008.07.04 頁數：1 頁 © 2008 資訊工業發展會</p> <p style="text-align: center;">1</p>	<p>今日三階段講座</p> <p>電子寵物案例 許願與創新企劃專題 電子寵物產業</p>  <p>日期：2008.07.04 頁數：1 頁 © 2008 資訊工業發展會</p> <p style="text-align: center;">2</p>
<p>政策面：「大投資」「大溫暖」2015年新願景</p> <ul style="list-style-type: none"> 政府2006年10月在「大投資」與「大溫暖」二大系軸下，規劃2015年台灣發展新願景。 政府積極推動四大新興產業，預估至2015年的產值將可達新台幣5兆元以上，成為支撐未來台灣經濟的重要動力。 <p>四大新興產業</p> <ul style="list-style-type: none"> ► 智慧資訊及相關服務業 ► 數位生活 ► 綠色產業 ► 健康照護  <p>日期：2008.07.04 頁數：1 頁 © 2008 資訊工業發展會</p> <p style="text-align: center;">3</p>	<p>數位生活：數位家庭七大核心產品類別</p>  <p>日期：2008.07.04 頁數：1 頁 © 2008 資訊工業發展會</p> <p style="text-align: center;">4</p>
<p>電子寵物 Emotion Appliance 情感機</p>  <p>快樂科技 陪伴科技 創意科技 暖性科技</p> <p>日期：2008.07.04 頁數：1 頁 © 2008 資訊工業發展會</p> <p style="text-align: center;">5</p>	<p>電子寵物</p>  <p>日期：2008.07.04 頁數：1 頁 © 2008 資訊工業發展會</p> <p style="text-align: center;">6</p>
<p>電子寵物</p>  <p>Since 1998</p>  <p>日期：2008.07.04 頁數：1 頁 © 2008 資訊工業發展會</p> <p style="text-align: center;">7</p>	<p>數位劇情應用於生活用品與電子產品</p>  <p>日期：2008.07.04 頁數：1 頁 © 2008 資訊工業發展會</p> <p style="text-align: center;">8</p>

Nintendogs – Puppy Times

● 开发商：
 > 任天堂
 > 任天堂
 > 任天堂
 > 任天堂

● 售价：
 > 14800

● 简介：
 这是任天堂的第四款，也是系列中最新的游戏。这款游戏是任天堂为任天堂DS平台开发的。这款游戏是任天堂为任天堂DS平台开发的。这款游戏是任天堂为任天堂DS平台开发的。

● 官网：
<http://www.nintendo.com>
<http://www.nintendo.com>

© 2005 NINTENDO

17

Blog Pet, IM Pet or Desktop Pet
 例如：Blog宠物, QQ企鹅, MSN魔法宠物

● 开发商：MSN魔法宠物(非商用)
 ● 公司：腾讯

● 简介：
 > MSN魔法宠物是微软公司开发的
 > MSN魔法宠物是微软公司开发的
 > MSN魔法宠物是微软公司开发的

● 售价：
 > 免费

● 官网：
<http://www.qq.com>
<http://www.msn.com>

© 2005 P.L.L.T.E.S.P

18

BLOG PET

● 开发商：
 > 腾讯
 > 腾讯
 > 腾讯
 > 腾讯

● 售价：
 > 免费

● 简介：
 BlogPet
 Jerryfish 0.02
 Microsoft 0.02
 General 0.01

● 官网：
<http://www.blogpet.com>

© 2005 P.L.L.T.E.S.P

19

Furby

● 开发商：Furby
 ● 公司：HASBRO TOYS
 Tiger Electronics

● 简介：
 > Furby是一种电子宠物
 > Furby是一种电子宠物
 > Furby是一种电子宠物

● 售价：
 > 12000

● 官网：
<http://www.furby.com>

© 2005 P.L.L.T.E.S.P

20

Furby

● 开发商：
 > 任天堂
 > 任天堂
 > 任天堂
 > 任天堂

● 售价：
 > 30 USD

● 简介：
 Furby
 "Furby Soft-Lab" (非商用)
 "Furby" (商用)
 "Furby" (商用)
 "Furby" (商用)

● 官网：
<http://www.furby.com>

© 2005 P.L.L.T.E.S.P

21

Sega Near Me Cat

● 开发商：Near Me Cat
 ● 公司：Sega Toys

● 简介：
 > Near Me Cat是一种电子宠物
 > Near Me Cat是一种电子宠物
 > Near Me Cat是一种电子宠物

● 售价：
 > 12000

● 官网：
<http://www.nearmecat.com>

© 2005 P.L.L.T.E.S.P

22

Sega Cat

● 开发商：
 > 任天堂
 > 任天堂
 > 任天堂
 > 任天堂

● 售价：
 > 12000

● 简介：
 Sega Cat
 Sega Cat
 Sega Cat
 Sega Cat

● 官网：
<http://www.segacat.com>

© 2005 P.L.L.T.E.S.P

23

**Sega i系列宠物
 i Dog i Cat i Fish i penguin**

● 开发商：i penguin
 ● 公司：Sega Toys

● 简介：
 > i penguin是一种电子宠物
 > i penguin是一种电子宠物
 > i penguin是一种电子宠物

● 售价：
 > 12000

● 官网：
<http://www.segacat.com>

© 2005 P.L.L.T.E.S.P

24



RSS 訂閱 CNN 播報



新聞、財經、資訊 - 33 - © 2006 年 11 月 13 日

33



Lapinou 能聽懂口語 能識別使用者的面孔

名稱: Lapinou
公司: 富士通

- 說明:
 - 體上的一隻可愛的小兔，能聽懂口語，能識別使用者的面孔。
 - 能夠理解口語 (理解戶語或英語中區分) interact with human beings
 - 能夠理解使用者的命令 recognize the human speech and face
 - 可以通過其攝像頭的電腦視覺系統和機器視覺系統 (computer vision of PC products and home AV equipment)
 - 只需簡單的下指令，即可讓「兔」上網買東西「購物中心」，也會給用戶中文解答: www.lapinou.com
 - 2005 年 CREATICE 亞洲電腦展會特獎



價格:
● USD 1500

新聞、財經、資訊 - 34 - © 2006 年 11 月 13 日

34



Hitachi Lapinou 家電控制小兔

- 特點:
 - 能理解口語、能學習
 - 能學習命令
 - 能識別
 - 能學習
- Connect to PC products and home AV equipment



新聞、財經、資訊 - 35 - © 2006 年 11 月 13 日

35



可以指揮 Chapit 開燈、開電視

名稱: Chapit
公司: 富士通 (Fujitsu) 公司 "F.L.I.C." 實驗室 (F.L.I.C. Lab)

- 說明:
 - 體上的一隻可愛的小兔，能聽懂口語，能識別使用者的面孔。
 - 能夠理解口語 (理解戶語或英語中區分) interact with human beings
 - 能夠理解使用者的命令 recognize the human speech and face
 - 可以通過其攝像頭的電腦視覺系統和機器視覺系統 (computer vision of PC products and home AV equipment)
 - 只需簡單的下指令，即可讓「兔」上網買東西「購物中心」，也會給用戶中文解答: www.chapit.com
 - 2005 年 CREATICE 亞洲電腦展會特獎



價格:
● USD 1500

新聞、財經、資訊 - 36 - © 2006 年 11 月 13 日

36



Chapit 語音識別情緒分析

- 特點:
 - 能理解口語、能學習
 - 能學習命令
 - 能識別
 - 能學習
- Connect to PC products and home AV equipment



新聞、財經、資訊 - 37 - © 2006 年 11 月 13 日

37



帕羅 Paro 能根據主人的喜好改變反應模式

名稱: Paro (Pao)
公司: 富士通 (Fujitsu) 公司 "F.L.I.C." 實驗室 (F.L.I.C. Lab)

- 說明:
 - 體上的一隻可愛的小兔，能聽懂口語，能識別使用者的面孔。
 - 能夠理解口語 (理解戶語或英語中區分) interact with human beings
 - 能夠理解使用者的命令 recognize the human speech and face
 - 可以通過其攝像頭的電腦視覺系統和機器視覺系統 (computer vision of PC products and home AV equipment)
 - 只需簡單的下指令，即可讓「兔」上網買東西「購物中心」，也會給用戶中文解答: www.paro.com
 - 2005 年 CREATICE 亞洲電腦展會特獎



價格:
● USD 1500

新聞、財經、資訊 - 38 - © 2006 年 11 月 13 日

38



"全球最具療癒功能" 的帕羅

- 帕羅 (Paro) 能理解口語、能學習、能識別、能學習和學習的反應，可以適應人們對它的期望方式，能識別期望動作。
- 可以管理老年人的日常生活，提醒他們按時吃藥，它們還可以與有視力、聽力、高用戶提供基礎功能和其他建議，與遠方的親友和家人進行交流。
- 學習系統 Paro 知道自己的名字，只要主人叫它，Paro 立即就聽到了，並會用它的聲音回答。
- 帕羅是根據神經科學原理，所以適應性的使用者也不用怕 Paro 身上會有感應器，身上的這些感應器可以控制 Paro 的反應。



新聞、財經、資訊 - 39 - © 2006 年 11 月 13 日

39



南城市是第一用電子寵物協助老人的城市

- 南城市是日本一個傳統化程度最高的城市，老人人口比例佔總人口的 26%，是世界上第一個利用電子寵物協助老人心理問題的政府。



- Paro 整合了人類語言和溝通方式，可以對老人提供安慰，不僅是心理學方面，也有研究專以改善老人心理及精神健康的反應。



- 自 2001 年起在東京、京都、福岡、大阪、以及小樽市醫院或醫院進行實驗，其實效證明在深化腦功能使用。



新聞、財經、資訊 - 40 - © 2006 年 11 月 13 日

40

微軟, SIEMENS, Fujitsu 孩童陪伴的Probo

- 名稱: Probo
- 公司: 微軟(SIEMENS, Fujitsu 中華區總經理處)
- 說明: 微軟、德國西門子與富士通公司 (SIEMENS, Fujitsu 等公司) 共同合作的 Amity 計畫
- 這隻由矽晶片製成下可以感測心跳與溫度感測的毛絨小熊, 預計將在 2008 年聖誕節前 Probo 的問世, 主要的任務就是陪伴那些孤獨的孩童, 陪伴老人與需要 Probo 的病患, 透過電子毛絨熊與多媒體設備, 提供心靈上的慰藉。
- 開發計畫曾在比利時聖彼得魯醫院中的病患醫院中進行實驗, 病患曾表達透過與 Probo 的互動, 感到開心、人工智慧、以及不懼疼痛、恐懼、死亡等, 並希望 Probo 能陪伴他們, 幫助他們學習的意願。



資料來源: 微軟、西門子、富士通 2008 年亞太區年會

41

Navirobo - GPS 汽車導航器



- ISa 的這隻 Navirobo 是一台 GPS 汽車導航器
- Navirobo 身長 25 公分 (放在紙袋上好像有點大), 重 400 克, 並採用紅外線感測的方式運作。
- 如一般導航器跟 GPS 不同的是, 它會自動上開, 它會自動地繞過「牛」路, 向目前最佳的方向, 並隨時會根據路向的感測器的路口, 再對導航的時速會做「調整」, 對那些導航又一路錯過路口就沒了。

資料來源: 微軟、西門子 2008 年亞太區年會

42

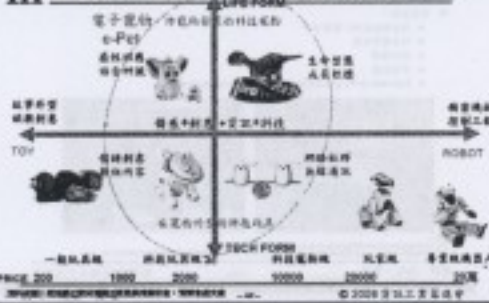
電子寵物 e Pet 進化史



資料來源: 微軟、西門子 2008 年亞太區年會

43

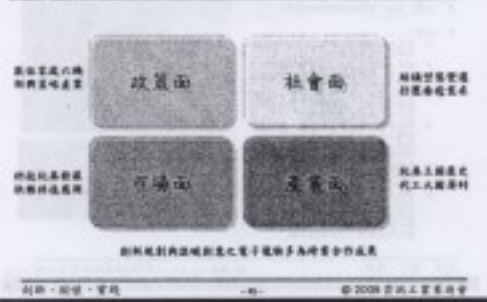
寵物外型的科技玩具與仿真實寵物的科技寵物



資料來源: 微軟、西門子 2008 年亞太區年會

44

推動電子寵物 WHY



資料來源: 微軟、西門子 2008 年亞太區年會

45

數位生活: 數位家庭七大核心產品類別



資料來源: 微軟、西門子 2008 年亞太區年會

46

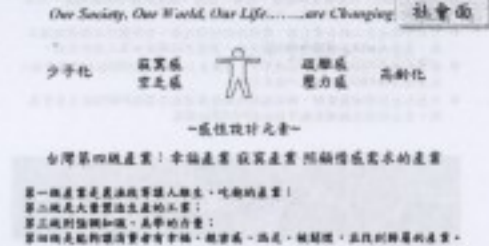
高階電子寵物納入新興重要策略性產業

- 高階電子寵物納入新興重要策略性產業, 兩年內享有五年免徵營所稅或股東投資抵減
- 經建會 2008.02.29 召開研會會議, 就高階電子寵物、藍光可錄式光碟等二十五項產業納入「新興重要策略性產業新增清單」由經建會副主委張明峰邀請財經兩部及學者共同討論, 達成共識。
- 高階電子寵物, 須具備六項以上感測器, 並至少含有聲音、音源、光線、壓力、加速度、外界物體移動、近距、電磁、溫度等不同感測功能三種以上, 並整合語言辨識、影像辨識、認知互動等技術, 與會者一致認為這項產業具備發展前景, 應給予獎勵。

資料來源: 微軟、西門子 2008 年亞太區年會

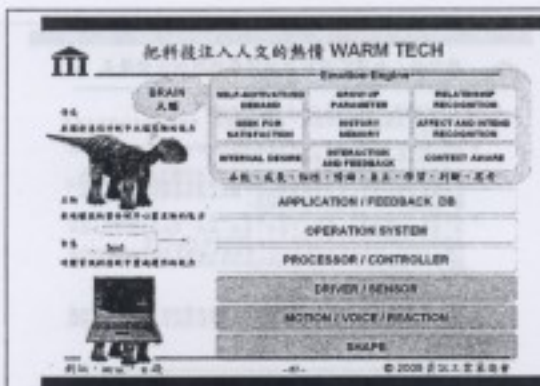
47

社會面 快科技感動科技-玩具科技化 科技玩具化

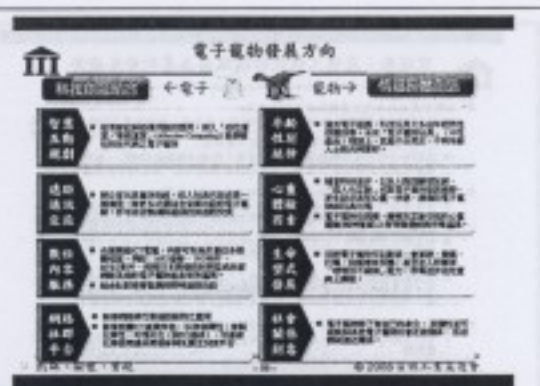


資料來源: 微軟、西門子 2008 年亞太區年會

48



65



66



67



68

個性化多元化創意發展之無限可能

	結構	語言	編碼	學習	操作	情感交互	情感	交互體驗
幼兒童								
青少年								
上班族								
專業族								
知識族								
創意族								

科創、創設、實踐 © 2008 國立工藝學院

69

- ### 還有更多的創意可能性 屬於你的
1. 會分類：會類特種產生經驗，在應用人精神發展層面的核心電子
 2. 高個性：以擬真形態養成不同專屬情感或個性化電子環境引導發展
 3. 主題化：數位內容融合，主題化內容分析結合工業設計外型電子
 4. 專家化：結合智慧型引導引擎，於環境輔助專業電子
 5. 可程式化：數位即時參與互動設計與成長數據設計WEB2.0環境先
 6. 社會化：網路社群溝通 數位互動模式設計
 7. 產業融合：BLOG代理人
 8. 邏輯化：生活用品 消費產品
- 科創、創設、實踐 © 2008 國立工藝學院

70

電子寵物帶動之週邊商機

- 銷售渠道：手機、電腦、消費、網上網路交易
- 產品技術：嵌入式(GUI/OS) 、編碼、軟體、硬體、交互、電腦等
- 應用軟件：網中手機帶動之軟件風潮
- 硬件技術：電腦的網中再產品(3DPRINTING)
- 訂閱收入：電腦內容服務再產品訂閱服務
- 品牌經營：網上300萬成交中心
- 虛實結合：300萬上看到的寵物新形態
- 網絡多平台Web 2.0 Program 應用
- 遊戲合作：Second Step 遊戲世界

科創、創設、實踐 © 2008 國立工藝學院

71

電子寵物創意構想設計競賽

歡迎各界人士踴躍參加，詳情請洽：國立工藝學院資訊中心

科創、創設、實踐 © 2008 國立工藝學院

72

市場面：互動人性化科技玩具為最新發展趨勢

- 台灣曾是玩具王國全球產值12億美元
 - ▷ 從2003年的170億元到2005年的240億元，三年間，國內玩具「實際零售市場總量」整整增長了41.2%，專家預測，玩具產業已有科技化與高質化趨勢，運用台灣的科技優勢開發創新玩具，仍應為一重要作為。
 - ▷ 2005年台灣玩具總產值為477億元，較前一年成長13.82%，主因在於電子電動玩具之創新研發，目前主要貿易遠大於外銷大陸，主要研發能量集中在台灣。
- 伴隨「少子化」現象，互動式、人性化玩具成為最新趨勢
 - ▷ 消費潛力：2005年內政部統計數據，我國兒童少年人口達424萬6380人，平均每位兒童少年消費潛力達NT\$5,714，相較2003年消費力足足增長47.92%。
 - ▷ 日本的玩具展中，成人玩具約佔85%的體積，相對於兒童玩具，成人玩具開發較好，利潤高，吸引許多廠商投入開發電子玩具，因此也大量提升了玩具的科技含量與附加價值。
 - ▷ 隨著科技進步，以及人際關係感知，「越人性化互動」成為電子玩具發展趨勢，更多深具好奇心、求知、探索的電子寵物玩具出現，電子寵物在視覺、觸覺及互動交流的心靈體驗(精神層面)上有明顯優勢與市場區隔。
- 創新技術與準確創意之電子寵物多為跨業合作成果
 - ▷ 電玩大廠KONAMI與日本電音研究所共同開發KONAMI為日本最新堂紅電子音樂寵物。
 - ▷ 資訊大廠NEC與玩具商TAKARA TOMY合作推出電子寵物產品並開發成人遊戲。

創新、關懷、實踐 -66- © 2006資訊工業業協會

73

技術面：台灣IC設計與辨識感測技術研發優異

- IC設計、語音辨識、語音合成及功能晶片設計技術優勢
 - ▷ 電子寵物之互動與智慧感測、辨識、IC設計、電腦視覺與感知運算等屬技術整合。
 - ▷ 台灣IC設計公司在語音辨識、語音合成及功能晶片設計上一直表現優異，在國際價值鏈上佔據關鍵角色。
 - ▷ 台灣目前有近60家IC設計公司，台灣的IC設計產業在全球市場占有一席之地，排名僅次於美國，居世界第二位，去年總產值達台幣3234億元，目前科技產品功能無限擴張，高深產品高度數位化，再加上消費性電子產品不斷地跌價，科技產品「IC」所占的比率更大幅提高。
 - ▷ IC設計公司創始團隊，如聯、凌華、展訊、佑華、研揚、發達、通泰、音聲科、冠信、聯發科、聯言、合邦、華誠、凌泰、其聯達與聯華等，產物主要產品為CMOS感測元件IC並取得任天堂WII的感測晶片訂單。
 - ▷ T.M.I.L.M.O. 採用專科電子的小型IC，日本科創物電子部Tamocochi與美國Furby等採用專用IC；如聯發科IC感測器多媒體IC、數位控制晶片、最後產MCU，千萬辨識晶片與觸控面板控制晶片。
- 產業界積極與感測技術合作發展
 - ▷ 台灣產業界在辨識與感測技術進步進行研發，並逐步應用於專用電子、資訊產品與消費性電子產品，研發與製成改善能力具世界性的競爭力，另一方面亦配合製造業能力所可被其產品互動性與智慧性。

創新、關懷、實踐 -67- © 2006資訊工業業協會

74

技術面：資訊技術與電子科技為台灣產業強項

- 代工王國走向高科技創意王國
 - ▷ 美、日的玩具產業發達，與電影及動畫工業發達有關，擁有品牌優勢，但是結合高科技與多媒體的玩具開發愈來愈多，而這些玩具的基礎正是台灣擅长的資訊、通訊與電子產業。
 - ▷ 目前中國大陸的玩具產值佔世界75%左右，中國大陸玩具出口在2006年的前8個月已超過100億美元，估計2006全年可達到160億美元左右，中國大陸玩具產值大躍，但八千億玩具生產額與七歲以上都是為國外品牌代工，而對中國玩具玩具業代工業強大的現況，台灣玩具產業更必須高科技化、高價值的科技玩具發展，才能創新的利益。
- 結合科技與創意建立高價產品競爭力
 - ▷ 科技玩具型電子寵物的發展，將可開啟台灣玩具業另一高價值市場空間，也是對玩具產品開發創意業者與整合IC設計廠商能力的挑戰。
 - ▷ 結合台灣擅长的資訊、通訊、網路與電子產業，應用資訊科技提供數位內容、平台服務、通訊服務、家電控制、社群溝通，社會關係將在未來重要發展方向。

創新、關懷、實踐 -68- © 2006資訊工業業協會

75

產業面：面臨轉型壓力亟欲提高競爭優勢

- 玩具業者面臨競爭壓力，轉型高科技玩具發展
 - ▷ 香港2006年已擬定科技玩具推廣相關政策。
 - ▷ 大陸近期除積極推廣由傳統玩具轉型高科技玩具因應發展趨勢，大陸家電巨頭海爾集團前年也宣佈進軍玩具業，其創新的高科技玩具的給上廣州各大商場玩具專櫃。
- 資訊業者代工利潤降低，企圖研發創新
 - ▷ 台灣研發與代工能力世界第一，消費性電子產品體系完整，但面臨利潤率下降壓力，陸續成立創新研發部門單位進行新產品開發發展。
- 創意合作跨業整合提高競爭優勢
 - ▷ 資訊科技產業與文化創意業，攝錄媒體業，玩具產業及數位內容產業的跨業合作將可激發更多的創意。
 - ▷ 電子寵物產業化過程除加強技術研發，更需要跨產業、跨領域的整合，從而形成新的產業價值鏈，跨業合作整合台灣既有產業優勢，將可帶動相關產業成長，如感測元件、IC晶片、網路通訊模組、嵌入式軟體與內容平台服務等，提高產業競爭優勢，創造產業新價值。

創新、關懷、實踐 -69- © 2006資訊工業業協會

76

產業面：美學時尚之後結合人性成為重要趨勢

- 以舊有產品，創造新應用與需求
 - ▷ IC晶片運用愈來愈廣，從iPod到iPhone，蘋果(Apple)以舊有產品，創造新應用與需求，iPhone手機增加觸控面板起點的觸控面板或控制IC發展創造新應用領域。
- 科技產品與人性的結合及人機介面成為重要趨勢
 - ▷ 任天堂採用原相的感測元件，跨過了遊戲機市場，任天堂的Wii戰勝索尼(Sony)的PS3，並不是以最新穎的繪圖技術，而是在於使用介面，思考科技產品與人性的結合。
- 應用創意與需求價值創造符合人類生活需要的產品價值
 - ▷ 傳統的設計觀念不能滿足高科技在人類生活層面的需求，因此幾利浦提出一種多元的創新方法—「高感設計High Design」。
 - ▷ 依據「高感設計」設計流程，將人文科學、材料科學、美學與通訊科學納入研究範疇，運用系統化設計步驟，創造符合人類生活需要的產品價值，創新並非一定要使用最新的技術，有時使用相當成熟、甚至是現階段的技術，卻能透過創意提升創新層次。
 - ▷ Peter Drucker認為創新是「賦予資源創造財富的新能力，使資源變成真正的資源」。

創新、關懷、實踐 -70- © 2006資訊工業業協會

77

(3)數位典藏支援數位學習 / 蔡順慈

表三十七：「數位典藏支援數位學習」簡報

數位典藏支援數位學習

蔡順志
世新大學資訊傳播學系
shuntzu.tsai@gmail.com

中華民國九十七年六月五日

1

大綱

- 前言
- 課程隨選系統
- 數位典藏與數位學習網站現況探討
- 數位學習課程設計原則
- 數位典藏於課程設計之應用探討
- 使用者介面設計原則
- 數位典藏融入課程隨選系統設計
- 教學系統介面
- 結論與討論

2

前言

- 科技演進，數位學習系統已漸為普遍教學方式
- 目前教學上，課程教材設計往往由教師自己編寫內容
 - 時間、投入心力、效率和花費資源上皆需投入較多
 - 課堂講義朝向數位化
- 如何使教師簡易的應用既有教學資源

3

- 各主題性的數位典藏資源眾多
Ex: 國立故宮博物院各主題網站與典藏光碟、
台中國立台灣美術館學習教學網站、國立歷史博物館生活藝術系列網站...
- 善用各方教材資源，易增進學習廣度與深度
 - 減低投入心力、資源匱乏等問題
 - 數位資源的充分應用，提高教學效益

4

課程隨選系統

- 課程隨選系統
Courseware on Demand(COD)
教材放在網路上，學習者自由點選想研習的內容
- 可依個人學習速度操控播放過程
- 互動式的多媒體教學環境
- 突破時空限制與資源不足等問題
- Ex: (國外)美國史丹福大學的教學電視網路、澳洲地大人稀的虛擬教室...
(國內)臺灣大學、交通大學、世新大學...

5

數位典藏與數位學習網站現況探討

- 就目前數位學習及網路教學網站，提出幾個較常存在的現象如下：
- (1) 課堂教材等同網路教材：
網路教學的特點為在時間與空間上能夠彈性應用，隨時取得相對豐富資源等
 - (2) 教學網站費時費力，數位學習推廣不易：
建立與維護耗時間、心力，對缺乏網路相關技術教師是一個相當大的難題
 - (3) 教學網站無完整規劃，重複使用性不高：
因教師、課程不同，開發出來的教學網站性質不同；缺乏完整的規劃或礙於技術不易流通

6

數位學習課程設計原則

- ASIA原則-四項建構教學的目標 (孫春在, 民 86)
- 主動學習(Active learning)
不應只重複課本已有的內容，應透過教學創意設計，讓學生自行發掘問題、開始思考
 - 模擬學習(Simulative learning)
在教材中配合模擬教學工具的實驗
 - 互動學習(Interactive learning)
引導學生蒐集素材，連結在網路教材上，互相參考
 - 累積學習(Accumulative learning)
鼓勵觀摩成品與互相評論

7

數位典藏於課程設計之應用探討

- 「數位典藏國家型科技計劃」執行「數位典藏融入中小學教學活動設計比賽」(第一-四屆)
-目的：充分運用數位典藏及數位博物館網站的豐富資源，使中小學教學活動增添多元性

8

- 國立故宮博物院
- 故宮e學園線上課程、主題網站、典藏光碟...
- 國立台灣美術館
- 網路遊e室、主題網站
- 國立歷史博物館
- 終生學習系列網頁

9

使用者介面設計原則

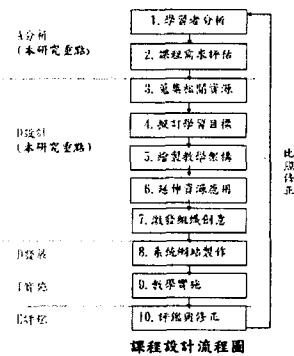
- 清晰明瞭的教學架構
 - 操作一致性
 - 操作指引與提示
 - 內容資訊經整理，以圖輔文
 - 保持簡單明瞭原則
- 主題性教學網站
- 主題學習與學習者導向
- 滿足不同程度學習者

10

數位典藏融入課程隨選系統設計

- 以數位學習教材設計流程「ADDIE」(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) 為主軸，發展出細部課程設計的方法和步驟
- 在步驟中進一步闡明引用數位典藏的方法和概念

11



12

A. 分析-學習者分析

- 確認目標對象與分析學習族群特性
- 學習者年齡層、學習特質
- 互動式的學習? 情境式的學習?

13

A. 分析-課程需求評估

- 課程隨選系統跟主題性數位典藏網站在內容和介面上的需求仍有些區別
- 釐清兩者不同，才能掌握數位學習課程設計的重點，發揮其特色與最大功用

14

表 課程隨選系統與數位典藏網站需求比較

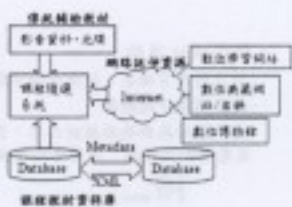
	數位典藏主題網站	課程隨選系統
內容需求	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 以典藏內容為主 ◆ 注重圖文及 metadata 介紹 ◆ 重視多媒體及典藏知識庫提供 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 以主題知識介紹為主 ◆ 與教學緊密結合 ◆ 單元學習目標明確
介面需求	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 注重美術設計 ◆ 創意互動設計明顯 ◆ 設計彈性、架構表現層次多 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 簡單明瞭的課程選單與目錄架構 ◆ 重視使用者操作易用性與慣用性 ◆ 明確的操作提示

15

D. 設計-蒐集相關資源

- 「傳統補助教材」
- 錄影帶、VCD、DVD
- 「課程教材資料庫」
- 數位化課堂講義
- 「網路延伸資源」
- 數位學習網站
- 數位典藏網站/目錄
- 數位博物館

16



17

表 數位典藏機構與計畫

機構	典藏計畫
中央研究院	臺灣史學
	(752813張)
清華大學	中國史學
	(226,588張)
國史館	國史檔案
	(115,613張)
國立歷史博物館	國史檔案
	(154,887張)
國立中央圖書館	國史檔案
	(132,091張)
國立交通大學	國史檔案
	(207,523張)
國立成功大學	國史檔案
	(127,800張)
國立政治大學	國史檔案
	(144,877張)

18

D. 設計-擬訂學習目標

- 建立有依據、有邏輯的課程架構
- 幫助學習者不在資訊中迷失、產生資訊焦慮
- 每個課程單元應具不同學習目標，使學習者能辨別每個課程的重點
- 單元目標設立須把握層次性的學習

19



學習目標與課程架構概念圖

20

D. 設計-繪製教學架構

- 釐清各單元課程內容、建立有邏輯的課程架構
- 教育心理學：「蓋森學習理論」(Gagne's Learning Theory)
- 學習本身具有階層(等級層次)特性
- 每一等級的能力是上一等級的先備條件 (prerequisite)

21

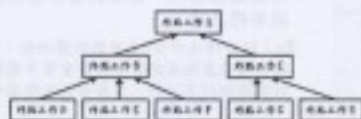


圖 蓋森的學習階層

22



圖 課程架構設計範例(書畫為例)

23

D. 設計-延伸資源應用

- 在延伸資源應用上，以往多半是以提供延伸學習參考書目的方式

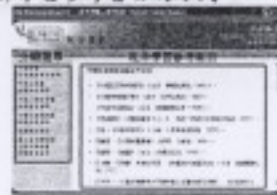
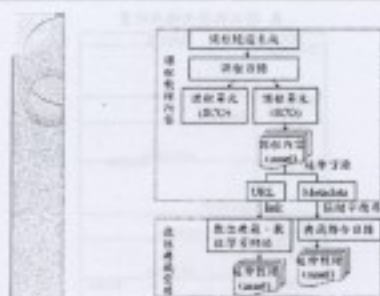


圖 傳統延伸參考書目
資料來源：社會學院

24



課程教材與數位典藏行用圖

25

- 提供網址連結：
 - 設立延伸資源區，提供相關資源網址連結
 - 內容關鍵字超連結
 - 透過連結感興趣的教材內容，從一個網頁連至更廣知識範圍，學習者建構自我知識體系

關鍵字超連結圖

26

- 建立簡易Metadata：
 - 教師在課程網頁中建立簡易基礎數位資料 (metadata) Ex：標題、作者、類別…(參考 Dublin Core標準)
 - 提供學習者參考關鍵字和相關詞，進而利用這些關鍵字於典藏聯合目錄進行進階搜尋完整 metadata、典藏照片、圖檔…等延伸資料

27



簡易 metadata 編碼畫面



典藏資料檢索

28

- D. 設計-激發組織創意
- 針對課程需求，發揮創意將資源做整合與不同呈現。
 - Ex：設計傳統學習(善用數位博物館、數位典藏網站的互動虛擬實境與影音等多媒體)，設計活潑的問答活動，引發學生主動思考。

29

- D發展-系統/網站製作
- 課程教材的製作與教學網站或系統的建置，製作中部分修正內容和目錄架構
 - I 實施-教學實施
 - 在指定的執行環境進行課程教材和教學系統的初步實施
 - E 評鑑-評鑑與修正
 - 可透過問卷調查或請專家、使用者進行教學效果評估，了解學生學習成效，並做為修正系統的依據

30

教學系統介面

- 以「使用者」為中心
- 與內容資源互動達到最大化，與系統本身互動最小化

- 依功能性分四項來探討：
 1. 基本功能操作區
 - 基本功能操作，如課程資訊、作業學習單、個人設定等，進階可設置課程討論區和個人化學習標籤功能。
 2. 課程資料目錄選單
 - 呈現課程單元的目錄選單，大綱連結，可收放單元資料夾可使管理，操作時不迷失於目前所在目錄位置。

31





32

<p>3. 內容展示區</p> <ul style="list-style-type: none"> 點選課程後，內容展示於此區，可避免新視窗多開的困擾與目錄混亂。 <p>4. 輔助工具列</p> <ul style="list-style-type: none"> 基礎操作如回首頁、上一頁、關閉等；進階操作如網站地圖、操作提示、作者年表、注釋以及全文搜尋等功能；影音應可調節播放速度、片段選取等延伸功能。 <p style="text-align: center;">33</p>	<p style="text-align: center;">結語</p> <ul style="list-style-type: none"> 各主題性的豐富數位典藏資源可作為教師在課程設計時最佳的延伸資源 教學網頁不應只是課堂講義的數位化檔案，善用各方教材資源，才能增進學習的深度 連結網路完整資訊和圖文，教學資源更新供且即時 培養學習者自主學習，善用資源並建立自我知識體系，深入對主題的認知 <p style="text-align: center;">34</p>
--	---

(4)數位典藏學習網站 / 蔡順慈

網址：<http://ic.shu.edu.tw/DA/DADL/>

表三十八：數位典藏學習網站

 <p style="text-align: center;">1</p>	 <p style="text-align: center;">2</p>
 <p style="text-align: center;">3</p>	 <p style="text-align: center;">4</p>



5



6

網頁設計 / 網頁設計與網頁開發 / 網頁設計 / 網頁設計與網頁開發 / 網頁設計 / 網頁設計與網頁開發

網頁設計與網頁開發 / 八十三頁



3



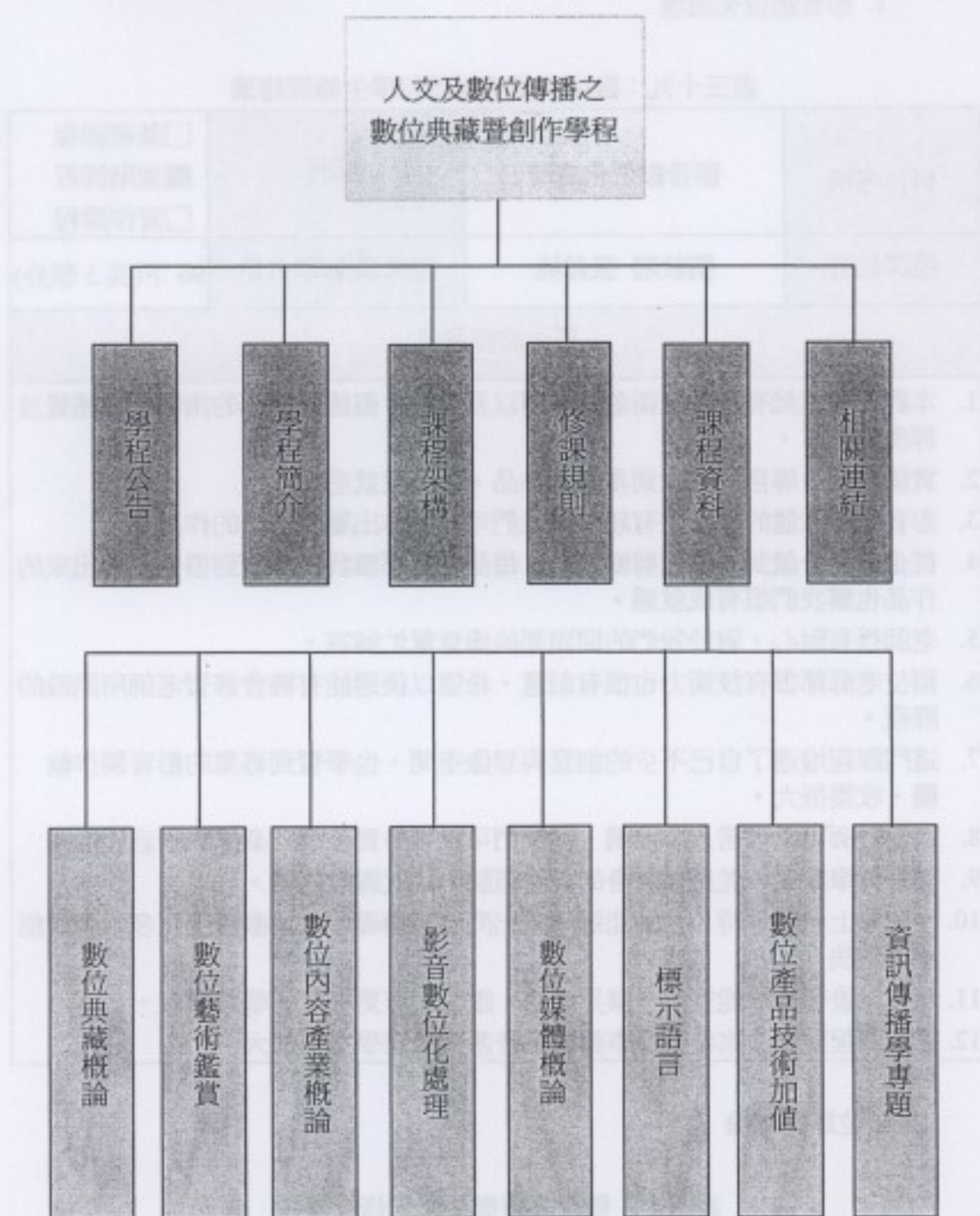
1



4



2



圖二十三：學程網站架構圖

附錄三：教學意見調查

1. 影音數位化處理

表三十九：數位典藏規劃課程學生修課建議

科目名稱	影音數位化處理	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 張銘純	開課學期/學分數	96 下(共 3 學分)
學生修課意見			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 本課程有雖然有不少技術層面術語以及資料，但經過老師的指導，就感覺沒那麼困難了。 2. 實際自編自導自拍，看到產出的作品，很有成就感。 3. 影音剪輯軟體的操作很有趣，讓我們可以製作出屬於自己的作品。 4. 從企劃到分鏡到拍攝到剪輯完成，每個步驟都讓我們學習到很多，拍出來的作品也讓我們很有成就感。 5. 老師很有耐心，對於我們的問題都能儘量幫忙解答。 6. 兩位老師都很有技術力也很有創意，希望以後還能有機會修習老師所開設的課程。 7. 這門課程增進了自己不少的創意與想像空間，也學習到專業的影音製作軟體，收獲很大。 8. 希望老師可以多請人來演講，讓我們可以獲得更多來自業界的創意與現況 9. 老師教學認真，並提供自身的實作經驗，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，可以激發出更多不同的創意與想法 11. 希望以後有機會能安排至業界參訪，讓我們有更多元的學習機會。 12. 這門課程對於未來希望從事數位影音產業的同學助益很大。 			

2. 數位媒體概論

表四十：數位媒體概論學生修課建議

科目名稱	數位媒體概論	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	張裕幸	開課學期/學分數	96 下(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. 標示語言

表四十一：標示語言學生修課建議

科目名稱	標示語言	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 下(共 2 學分)
學生修課意見			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 這門課令我收穫良多 2. 講課內容詳細，未來能在電腦教室上課是否會比較讓學生容易進入狀況。 3. 老師的教學滿好讓學生聽得滿清楚 4. 希望有多幾次上機練習機會 5. 雖然 xml 一直都不是我拿手項目，但老師教得很清楚詳細，這是天分的問題 6. 老師上課條理分明，學習效率佳 7. 老師的教學讓人可以清楚明白 8. 內容講解很詳細 但語調可以再高一點 9. 外面講師教學略感沉悶 且教學三堂時間過多若是來上一堂經驗談 或許較佳 10. 老師上課認真,但同學對上課內容的吸收能力如何這方面還需掌控!! 11. 我覺得應該要在電腦教室上課 12. 希望老師在教學的時候可以多注意一下同學吸收了多少，有時候老師講太快有點跟不上 13. 上這堂課讓我了解到更多跟課程有關的知識 獲益良多 			

14. 老師非常專業，基礎概念打得很好，而且有耐心，教學認真！
 15. 老師教學認真，所有作業接按照進度催交，上課秩序良好

4. 數位產品技術加值

表四十二：數位產品技術加值學生修課建議

科目名稱	數位產品技術加值	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	林致傑	開課學期/學分數	96 下(共 3 學分)
學生修課意見			
1. 小組報告的練習很有用，老師和同學的發問可以讓人學到很多 2. 老師教學用心，創意性高，實用性十足。 3. 從老師上課中學到不少東西，很不錯的一門課 4. 請專人演講有助於同學了解業界的狀況，很不錯！而讓同學上台報告的時間似乎太多，而且上台報告後產品一直被提出問題或抨擊會感到失落 5. 老師用設計產品企劃的方式讓課程進行非常有趣如果可以增加企業參觀機會更佳 6. 作業都很有趣 分組排口字型座位上課也很有創意 7. 希望能有參觀行程，如果可以 也想聽奧美的人來演講，因為對廣告這一塊也很有興趣 8. 除了上課學習到很多知識外，也聽到了許多值得聽的演講。 9. 可增加一些對產品設計的課程 10. 業界大咖演講非常好，真的是非常好玩，互相評論其實也讓我們學到了許多東西 11. 感謝老師帶給我許多新知識，不過期中報告跟期末報告比重過重，有些吃力，花很多時間在討論這門課的報告上面 12. 內容非常豐富與業界有連結 13. 希望多一點的業界人士來演講 14. 老師的教學多元,請許多業界來演講,讓我們對於未來的輪廓更加鮮明 15. 課程聽了好幾次演講很有收穫，但報告時間佔的有點多，可以減少報告的次數，例如只要期末的部份。 16. 知道了很多貼近生活卻從來沒去注意的事情，要是能有更多時間知道更多事情的話就好了 17. 老師教學方式接受並吸收上完了這學期才能夠了解到之前所學的相關課程是有什麼關聯			

5. 資訊傳播學專題

表四十三：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 黃昭謀	開課學期/學分數	96 下(共 2 學分)
學生修課意見			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師平時課堂的建議很好 2. 可以多講述關於研究方法及文獻探討的撰寫上面，應該如何做，才是對我們有幫助 3. 上台報告的呈現方式有督促同學和讓大家互相了解、學期的功用，不錯 4. "對台上的人發出質疑"的風氣在我們這學期很盛行上至老師下至學生，是增加批判能力的好方法 5. 老師於這種方式授課非常好可以逼迫同學將實際進度完成 6. 老師給的意見都很中肯且有用，讓學生明白下一步該怎麼做，且會尊重學生的意見，適時的給予鼓勵及在偏題時拉一把。 7. 建議可以多讓系統組與論文組互相交流，讓班上同學能夠更加互相熟悉彼此的主題。 8. 老師適時的幫助 對專題規畫更加清晰 9. 感謝老師提供機會讓學生在課堂上做報告練習 10. 老師很認真指導，給予意見。 			

附錄四：數位化成果產出清單

1. 協同教學產出資料

表四十四：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
標示語言	余顯強	謝順宏	標示語言介紹	錄影/照片
標示語言	余顯強	謝順宏	XPATH	錄影/照片
標示語言	余顯強	謝順宏	XPATH	錄影/照片
數位媒體概論	張裕幸	官容鳳	台灣數位內容產業之現況與發展	錄影/照片
數位媒體概論	張裕幸	張耀水	手機行銷與出版業的整合行銷應用	錄影/照片
數位產品技術加值	林致傑	楊雅琪	如何做一位稱職的數位產品企劃人員	照片
數位產品技術加值	林致傑	高崇璋	數位產品與專利	錄影/照片
數位產品技術加值	林致傑	吳家怡	台灣大哥大—手機服務與行銷	照片
數位產品技術加值	林致傑	黃伯鈞	專案管理與資源整合	照片
影音數位化處理	劉敦瑞 張銘純	廖堃言 奚岳隆	MV 拍攝與動態視覺藝術	錄影/照片

2. 學生修課產出資料

(1) 影音數位化處理

表四十五：影音數位化處理產出表

影片名稱	製作團隊	備註
表面的和平	鍾偉誠、吳昱賢、李奇展、張家豪、張乃云、林家維、白宜靜	
青春鳥歌	賴憲正、謝孟翰、林禹甄、袁施惠、林秀敏、吳昕韋	
最初	林政忠、陳聖皓、陳怡潔、李亦軒	
Earth Future	詹于德、葉姿伶、張澗文、黃澤民	
絆	林岳軍、雲筱婷、黃寶萱、翁芝芸、徐珮格	
晴天	王品潔、林桑榆、楊惠如、范祖豪、林雨慧、陳瑩芝	
支持	林佑澤、洪煒恆、孫雍智、蘇鵬仁、董彬、宋旻彥、王心芝、王國哲	
五毛錢的願望	范祖豪、楊怡亭、劉嘉芸、陳湘瑜、張文馨	
三百壯士	蘇鵬仁	
六號出口	曾妙珠	
沉睡的青春	林雨慧	

(2)數位媒體概論

註：期末為統一產出，因此僅挑選幾位同學之作品。

表四十六：數位媒體概論課程產出列表

作品主題	學生姓名	備註
太空船	施叔均	Flash
太空船	汪漢傑	Flash
太空船	李宇哲	Flash
螃蟹	劉采璇	Flash
螃蟹	張舒涵	Flash
螃蟹	柯雯琪	Flash

(3)數位產品技術加值

表四十七：數位產品技術加值課程產出表

報告主題	製作成員	形式
Canon PowerShot A670 IS	陳聖皓、蘇鵬仁、謝孟翰、陳怡潔	Word
AMIC 平交道緊急安全裝置經營	雲筱婷、徐珮格、黃寶萱、翁芝芸	Word
攝像眼鏡	賴憲正、林禹甄、林綉敏、袁詩惠、盧雅靖	Word
運用 QR Code 技術將廟宇數位化	葉姿伶、張瀟文、曾妙珠、葉怡君	Word
遠傳速速走	張文馨、陳湘瑜、范祖豪、王品絮、楊怡亭	Word
p-Com 電子隨身籠	林岳軍、黃澤民、庄詩勁	Word
HP EASYFIND FG 333	孫雍智、林佑澤、李亦軒、洪瑋恆、黃良興	Word
RFID 奈米衛星手機	邱文琪、詹于德、溫崇鈺、王惠佳	Word
電子閱讀器 iButterfly	鐘偉誠、李奇展、吳昱賢、張家豪	Word
SOGO Shopping I-Care 服務	楊惠如、林桑榆、陳瑩芝、林雨慧	Word
Sony Ericsson PS100	蔡惠玲、魏鈺璇、許良州、林承燕	Word

(4)資訊傳播學專題課程產出列表

表四十八：資訊傳播學專題課程產出表

作品主題	學生姓名	產出型式
以資訊架構概念探討世新大學網站的建置與應用	曾妙珠	Word
生活型態與線上影音服務網站使用行爲—以 YouTube 為例	張文馨	Word
當代藝術家典藏平台系統	林岳軍、孫雍智、王惠佳、王悅晴、黃澤民	Word
新一代 OPAC 公用目錄	詹于德、溫崇鈺	Word
貓言貓語	羅其忠、庄詩勁、黃良興	Word
「創世紀」創意市集影音數位平台	邱文琪、雲筱婷、林承燕、李文偉、黃宇廷	Word
旅 YOU 王	賴憲正、范祖豪、王品絜	Word
關鍵字廣告對閱聽人影響之研究	劉嘉芸	Word
Tablog	林佑澤、蘇鵬仁、許良州、謝孟翰、洪煒恆	Word
Oh My God 告解網站	陳湘瑜、林禹甄、林綉敏、袁詩惠、	Word
中國傳統播鼓教學網	葉姿伶、張灝文、林家弘	Word
知識型漫畫讀者的閱讀行爲滿足與致用性研究	陳漢璋	Word
以 Web 2.0 設計及提升台灣著名藝術家數位典藏系統計畫	楊惠如、張文馨、林桑榆、陳瑩芝、林雨慧、李亦軒	PDF
無線射頻辨識系統圖書館應用	林政忠、陳聖皓、徐珮格、黃寶萱、翁芝芸、陳怡潔	Word