

Digital Multimedia

數位影音創作學程 Creative Courses

虎尾科技大學多媒體設計系

96學年度上學期 數位內容產業概論

教學參考資料、教學意見調查結案報告

97年2月10日

96年度 教育部補助專案計畫

一、第一週	課程大綱介紹	2 頁~3 頁
二、第三週	數位內容產業概述	3 頁~7 頁
三、第四週	數位內容產業概述	3 頁~7 頁
四、第五週	期中作業進度檢查與討論	8 頁
五、第六週	介紹台灣傳統文化	8 頁~9 頁
六、第七週	期中作業討論(動畫製作)	9 頁
七、第八週	期中作業進度確認與分享	10 頁
八、第九週	期中作業提報	10 頁
九、第十週	聽演講	
十、第十一週	Flash 互動	11 頁
十一、第十二週	Flash 動畫製作	11 頁
十二、第十三週	數位內容教材分析	12 頁
十三、第十四週	Flash 軟體、作業進度檢查	12 頁
十四、第十五週	Flash 進度檢查	13 頁
十五、第十七週	期末作業提報	13 頁



96上學年數位內容產業



目錄

- 第一週9/18 課程大綱介紹、作業公佈「民俗藝術、民俗童玩」、報告書撰寫解說(含策略單、企劃書)
- 第二週9/25 中秋節放假
- 第三週10/02 數位內容產業概述(數位學習、數位出版典藏、內容軟體、數位遊戲)、故宮博物院數位典藏「主題網站」導讀與討論(http://www.npm.gov.tw/zh-tw/collection/theme_01.htm)、同學開始蒐集資料、拍攝。
- 第四週10/09 數位內容產業概述(數位影音、虛擬實境、行動應用服務、網路服務、電腦動畫產業)、腳本(鏡頭美學、互動腳本)
- 第五週10/16 Flash軟體(動畫)、課堂練習。
- 第六週10/23 Fresh Look動畫欣賞。
- 第七週10/30 期中作業討論、分鏡表討論、Flash軟體(動畫)。
- 第八週11/06 期中作品進度確認、討論。
- 第九週11/13 期中作品提報、討論。

目錄

- 第十週11/20 聽演講。
- 第十一週11/27 Flash元件。
- 第十二週12/04 Flash。
- 第十三週12/11 Flash (作業進度檢查)。
- 第十四週12/18 Flash (給老師網址)。
- 第十五週12/25 Flash(作業進度檢查)。
- 第十六週1/1開國紀念日放假。
- 第十七週1/8期末作業提報。
- 第十八週1/15期末考週。

第三週數位內容產業

一、何謂數位內容？

- 經濟部數位內容產業推動服務網定義(2003數位內容產業白皮書)：
 - 數位內容產業涵蓋面極廣，目前尚無統一定義，在參考世界各國看法後，我國將數位內容定義為：「將圖像、字元、影像、語音等資料加以數位化並整合運用之技術、產品或服務」。
(註1)
- 老師定義：
 - 資訊、知識等能夠提供學習、傳遞的稱之為內容，將內容數位化稱為數位內容。
- 閱讀：<http://www.nmipo.org.tw/>
- 討論：就以上討論

• 註1：資料來源：數位內容產業推動服務網http://www.digitalcontent.org.tw/2_1.php
數位內容產業推動服務網<http://www.digitalcontent.org.tw/2003/main.htm>



數位內容產業

二、國內數位內容推動緣起

— 數位內容學院定義：

- 數位內容產業為具高度成長潛力的產業，是臺灣未來明星產業之一，並以發展臺灣成為亞太數位內容開發、設計及製作中樞為我國數位內容產業發展之願景，且訂定2006年產值發展目標為3,700億元新台幣，產業領域則包含數位遊戲、電腦動畫、數位影音、行動應用、數位學習、數位出版與典藏、內容軟體、網路服務等八大領域。
- 「加強數位內容產業發展推動方案」之執行，期結合各相關部會資源與力量共同建構適合台灣數位內容產業發展環境與法規，吸引投資與國際合作，豐沛產業創新與管理人才之供給，健全產業發展金融輔助機制以鼓勵創業與營運運作，加速重點領域數位內容產業技術與產品之發展，協助廠商提升國際行銷能力與競爭力。在人才方面，首先需仔細產業人才之急切需求，尤其是能結合資訊科技與人文藝術，將創意迅速轉為數位內容商品化之中高階人才需求。
- 人才之培育因具跨學門特性，以現有教育體系即便進行調整，短期內將仍無法提供業界需求，故特別設置專門之「數位內容學院」，期結合產業、政府及學界之資源，並引進國外師資及課程，從事實作，以培訓符合產業需求之人才。(註2)

• 註2：資料來源 http://www.dti.gov.tw/peta/display.asp?deftext.asp?Peta_IntroducePage1



數位內容產業

二、我國目前數位內容相關產業範疇包括：

- 數位遊戲
- 電腦動畫
- 數位影音
- 行動應用
- 數位學習
- 數位出版與典藏
- 內容軟體
- 網路服務等八大領域。(註3)

• 註3：資料來源 <http://www.digitalcontent.org.tw/Q-1.php>



數位內容產業

(1) 數位遊戲

將遊戲內容運用資訊科技加以開發或整合之產品或服務稱之。產品或系統包含：電視遊戲 (TV Game)、電腦遊戲 (PC Game)、可攜式遊戲 (Hand held Game) 等，但手機遊戲則列入行動應用領域中。

(2) 電腦動畫

運用電腦產生或協助製作的連續影音影像，廣泛應用於娛樂及其他工商業用途者稱之。產品或系統包含：電腦動畫 (2D/3D 動畫)、網路動畫 (Flash 動畫)、虛擬世界 (P 授權代理)、網路多元化動畫應用 (網路電腦、手機、PDA)、行業別動畫模擬應用 (醫療、教育、軍事) 等。產值發生主要來自動畫影片代工、自製動畫影片等。

(3) 數位影音應用

將傳統類比影音資料 (如電影、電視、音樂等) 加以數位化，或以數位方式拍攝或錄製影音資料，再透過網路或連線方式，傳遞整合應用之產品及服務稱之。產品或系統包含：音樂 CD、DVD、VCD 銷售、線上音樂、線上影片播放下載服務、線上 (數位) KTV、隨選多媒體服務 (MOD)、(有線與無線) 數位電視、數位廣播等。

(4) 行動應用服務

使用行動設備開發產品，經由行動通訊網路採取多樣化行動數據內容及應用之服務稱之。產品或系統包含：行動通訊服務、行動銀行服務、行動交友服務、行動資訊服務、行動定位服務等。(註4)

註4：資料來源 http://www.dci.org.tw/portal/display.jsp?defaction_page=PortalIntroducePage5



數位內容產業

(5) 數位學習

運用資訊科技，將學習內容數位化後，所進行之網路連線或離線等服務及產品等學習活動稱之。產品或系統包含：學習內容製作工具、軟體建置服務、學習課程服務、數位內容教學服務等。

(6) 網路服務

提供網路內容、連線、儲存、傳遞、播放等相關服務稱之網路服務產業。

產品或系統包含：

A. 內容服務

服務內容包含開發及經營網站內容、知識資料庫、網路商務及相關應用加值服務等業務者稱之。

B. 應用服務

提供網路應用系統整合、軟體開發與整合服務及相關加值服務，如企業電子化應用、行業別專業應用軟體服務、電子資料庫服務等稱之。

C. 平台服務

提供網路入口、付款機制、認證機制、目錄服務、平台機制、PKI、資訊安全、IDC (主機/網站代管、專屬主機、系統網路管理、異地備援、資料管理、內容傳遞等) 服務稱之。

D. 通訊/網路加值服務

提供 VoIP、E-mail、簡訊、網路會議、VPN、IP-VPN、傳真轉存、網路購物、線上轉帳、遠端遙控等服務稱之。

E. 抽取服務經營並提供網路寬頻抽取服務之業者稱之。(註4)

註4：資料來源 http://www.dci.org.tw/portal/display.jsp?defaction_page=PortalIntroducePage5



數位內容產業

(7) 內容軟體

製作、管理、組織與傳遞數位內容之相關軟體、工具或平台稱為內容軟體。產品或系統包含：多媒體製作工具(Authoring Tools)、多媒體影音串流(Streaming Media)、內嵌式系統(Embedded System)、網站內容管理(Web Content Management; WCM)、企業內容管理(Enterprise Content Management; ECM)、數位資產管理(Digital Asset Management; DAM)、數位權利管理(Digital RightN Management; DRM)等。

(8) 數位出版典藏

含傳統出版、數位化流通、電子化出版、數位典藏等產業。數位出版是運用網路網路、資訊科技、硬體設備等技術及版權管理機制，讓傳統出版在經營上產生改變，創造新的營運模式及所衍生之新市場，帶動數位知識的生產、流通及服務鏈發展。產品或服務包含圖像或文字之光碟出版品、電子書、電子雜誌、電子資料庫、電子化出版(e-publishing)、數位化流通(digital distribution)、資訊加速服務(enabling services)等。而數位典藏意指將國家重要並採具人文、歷史意涵的文物以數位形式典藏的過程。此過程不僅將原始的素材經過數位化處理(拍攝、全文輸入及掃瞄等)，亦加入詮釋資料(metadata)之描述，再以數位檔案的形式儲存。而數位典藏產業則意指創意文化、休閒旅遊、生活產品等與生活息息相關的產業所需之文化數位內容與相關技術。(註4)

註4：資料來源http://www.dci.org.tw/portal/display.jsp?definiton_page=Portal%2FintroducePage5



數位內容產業

(9) 數位藝術

將藝術與科技結合，創作出新型多媒體化之藝術作品，並結合社會生活與環境生態，產生具休閒娛樂功效之產品與服務稱爲藝術科技。如將影視、遊戲、數位音樂、動畫設計等與藝術結合之新作品均屬之。

- 資料來源：經濟部數位內容產業推動辦公室(註4)

註4：資料來源http://www.dci.org.tw/portal/display.jsp?definiton_page=Portal%2FintroducePage5



- 電腦動畫產業介紹(以3D設計師專訪為例，導入3D產業與分析專案執行)



第四週10/2

- 9/25作業公佈(台灣傳統文化)，鼓勵參與4C數位創作競賽，[數位內容產業概述](#)、[腳本](#)(鏡頭美學、分鏡表、[互動腳本](#))、[Flash軟體](#)(動畫)
<http://www.dcaward.org.tw/4c/indexs.php?sn=1>
- 第四週 [Flash軟體](#)(互動) → [調整為策略單](#)
[解說](#)、[Flash](#)
動畫，理論以後再補
- 10/2數位內容產業概述、產業介紹(數位遊戲、數位影音、行動應用服務)、虛擬實境、產業介紹(數位學習、網路服務、內容軟體、數位出版典藏)、[Flash軟體](#)(互動) →
- [調整為](#)：[Flash動畫](#)，[策略單解說](#)，理論以後再補



第五週10/9

- 期中作業進度檢查與討論



第六週10/16

- Falsh動畫
- 策略單討論
- 下週分鏡腳本討論



- 根據政府「文化創意產業推動組織」說明的文化創意產業定義為：
- 「源自創意或文化積累，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業」。
- 台灣傳統文化
- <http://www.zardweb.com.tw/modules/smartfaq/faq.php?faqid=2>
- 文化創意產業範疇包括：視覺藝術產業、音樂與表演藝術產業、文化展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、設計產業、數位休閒娛樂產業、設計品牌時尚產業、建築設計產業、創意生活產業等共十三項產業。



第七週Flash

- 10/30動畫製作
 - 時間軸概念
 - 場景概念
 - 元件庫概念
 - 元件的建立(上機操作)

第八週11/06期中作業進度確認

1. 作業討論、分享
2. 期中作業分享
3. 期中作業繳交(11/11)
 - 題目：民俗藝術、民俗童玩介紹
 - 繳交：
 - 繳交doc一份(策略單、分鐘腳本)
 - flash檔案(含原始檔)
 - 上傳
 - 請將資料夾命名：學號姓名
 - 日期：11/11, 10am前上傳教學平台，逾期不候。
 - <http://e3.nfu.edu.tw/ecampus3/learn/>
4. 下週提報
 - 老師會下載同學作業帶去
 - 由同學報告

第九週11/13 期中作品提報

1. 期中作品提報。
 - 題目：民俗藝術、民俗童玩介紹
 - 繳交：
 - 繳交doc一份(策略單、分鐘腳本)
 - flash檔案(含原始檔)
 - 上傳
 - 請將資料夾命名：學號姓名
 - 日期：11/11, 10am前上傳教學平台，逾期不候。
 - <http://e3.nfu.edu.tw/ecampus3/learn/>
 - 老師會抓下來帶到學校給同學提報

第十一週11/27 Flash互動

1. Flash元件

- 按鈕
- 靜態元件
- 影片片段

第十二週12/04

• 動畫製作

- 複習
- 描摹
- 繪圖工具
- 導引線
- 遮罩
- 變形動畫



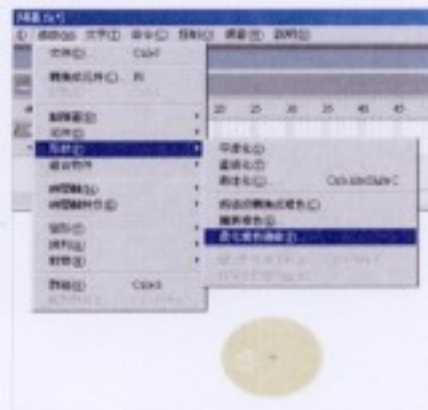
第十三週12/11數位內容教材分析

- 數位內容教材分析
- 第十三週12/11 Flash (作業進度檢查)。
- 動畫製作
 - 複習
 - 描圖
 - 繪圖工具
 - 導引線
 - 遮罩
 - 變形動畫
 - 鋼筆
 - 填漸層色
 - 文字濾鏡



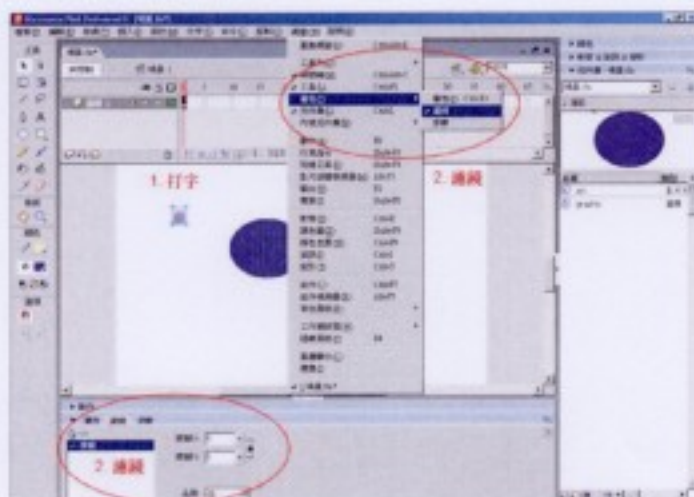
第十四週12/18 Flash 軟體、作業進度檢查

- Flash 軟體
- 給老師網址、作業進度檢查。
 - 填色(糊邊)
 - 填色Alpha值



第十五週12/25

- Flash(作業進度檢查)。
- Flash動畫(續)
 - 文字濾鏡



第十七週1/8期末作業提報

- 第十七週1/8期末作業提報。
- 「民俗藝術、民俗童玩」介紹動畫。

數位影音創作學程

◎學生期末問卷調查：

數位影音創作學程由教育部人文數位教學計畫辦公室所補助與指導。本學期當中，針對學程開課有：1. 數位內容產業概論、2. 平面與立體電腦動畫、3. 基礎錄音、4. 數位影音與後製作、5. 互動式多媒體程式設計，本問卷調查於本學期每一課程當中各抽取十位。並請同學在問題之後於表格框格內勾選回答問題，以便日後改進之建議：

題 目	是	普通	否
1. 對於學程的內容是否有所瞭解？	✓		
2. 數位影音創作學程之學習課程架構是否清楚完整？	✓		
3. 數位影音創作學程的網站是否經常瀏覽？		✓	
4. 數位影音創作學程的相關活動是否瞭解？			✓
5. 任課教師教學網站是否經常瀏覽？		✓	
6. 針對學程當中，所舉辦研討會及演講是否有處？	✓		
7. 對於課程教學網站的建置，是否對於課業有益？		✓	
8. VOD 隨選視訊系統中，數位影音資料庫操作是否清楚？	✓		
9. E-campus III 數位學習平台的使用是否清楚？		✓	
10. E-campus III 數位學習平台的使用頻率是否增加？			✓
11. 對於老師的課堂教學內容是否滿意？			
12. 對於助教的課堂教材製作是否滿意？		✓	
13. 對於課程當中的個人作業作品是否滿意？	✓		
14. 數位影音創作學程所舉辦之活動是否滿意？	✓		
15. 頒發學程證書及國際證照是否未來有增值作用？		✓	
16. 未來是否有興趣修滿該學程所規定之課程？		✓	

謝謝同學的配合，您的建議將會是未來學程運作的原動力！

數位影音創作學程

◎學生期末問卷調查：

數位影音創作學程由教育部人文數位教學計畫辦公室所補助與指導。本學期當中，針對學程開課有：1. 數位內容產業概論、2. 平面與立體電腦動畫、3. 基礎錄音、4. 數位影音與後製作、5. 互動式多媒體程式設計，本問卷調查於本學期每一課程當中各抽取十位。並請同學在問題之後於表格框格內勾選回答問題，以便日後改進之建議：

題 目	是	普通	否
1. 對於學程的內容是否有所瞭解？	✓		
2. 數位影音創作學程之學習課程架構是否清楚完整？	✓		
3. 數位影音創作學程的網站是否經常瀏覽？	✓		
4. 數位影音創作學程的相關活動是否瞭解？	✓		
5. 任課教師教學網站是否經常瀏覽？	✓		
6. 針對學程當中，所舉辦研討會及演講是否有處？	✓		
7. 對於課程教學網站的建置，是否對於課業有益？	✓		
8. VOD 隨選視訊系統中，數位影音資料庫操作是否清楚？	✓		
9. E-campus III 數位學習平台的使用是否清楚？	✓		
10. E-campus III 數位學習平台的使用頻率是否增加？	✓		
11. 對於老師的課堂教學內容是否滿意？	✓		
12. 對於助教的課堂教材製作是否滿意？	✓		
13. 對於課程當中的個人作業作品是否滿意？	✓		
14. 數位影音創作學程所舉辦之活動是否滿意？	✓		
15. 頒發學程證書及國際證照是否未來有增值作用？	✓		
16. 未來是否有興趣修滿該學程所規定之課程？	✓		

謝謝同學的配合，您的建議將會是未來學程運作的原動力！

數位影音創作學程

◎學生期末問卷調查：

數位影音創作學程由教育部人文數位教學計畫辦公室所補助與指導。本學期當中，針對學程開課有：1. 數位內容產業概論、2. 平面與立體電腦動畫、3. 基礎錄音、4. 數位影音與後製作、5. 互動式多媒體程式設計，本問卷調查於本學期每一課程當中各抽取十位。並請同學在問題之後於表格框格內勾選回答問題，以便日後改進之建議：

題 目	是	普通	否
1. 對於學程的內容是否有所瞭解？	✓		
2. 數位影音創作學程之學習課程架構是否清楚完整？		✓	
3. 數位影音創作學程的網站是否經常瀏覽？	✓		
4. 數位影音創作學程的相關活動是否瞭解？		✓	
5. 任課教師教學網站是否經常瀏覽？	✓		
6. 針對學程當中，所舉辦研討會及演講是否有處？		✓	
7. 對於課程教學網站的建置，是否對於課業有益？	✓		
8. VOD 隨選視訊系統中，數位影音資料庫操作是否清楚？	✓		
9. E-campus III 數位學習平台的使用是否清楚？		✓	
10. E-campus III 數位學習平台的使用頻率是否增加？		✓	
11. 對於老師的課堂教學內容是否滿意？	✓		
12. 對於助教的課堂教材製作是否滿意？	✓		
13. 對於課程當中的個人作業作品是否滿意？			✓
14. 數位影音創作學程所舉辦之活動是否滿意？		✓	
15. 頒發學程證書及國際證照是否未來有增值作用？	✓		
16. 未來是否有興趣修滿該學程所規定之課程？	✓		

謝謝同學的配合，您的建議將會是未來學程運作的原動力！

數位影音創作學程

◎學生期末問卷調查：

數位影音創作學程由教育部人文數位教學計畫辦公室所補助與指導。本學期當中，針對學程開課有：1. 數位內容產業概論、2. 平面與立體電腦動畫、3. 基礎錄音、4. 數位影音與後製作、5. 互動式多媒體程式設計，本問卷調查於本學期每一課程當中各抽取十位。並請同學在問題之後於表格框格內勾選回答問題，以便日後改進之建議：

題 目	是	普通	否
1. 對於學程的內容是否有所瞭解？	✓		
2. 數位影音創作學程之學習課程架構是否清楚完整？	✓		
3. 數位影音創作學程的網站是否經常瀏覽？	✓		
4. 數位影音創作學程的相關活動是否瞭解？	✓		
5. 任課教師教學網站是否經常瀏覽？	✓		
6. 針對學程當中，所舉辦研討會及演講是否有處？	✓		
7. 對於課程教學網站的建置，是否對於課業有益？	✓		
8. VOD 隨選視訊系統中，數位影音資料庫操作是否清楚？	✓		
9. E-campus III 數位學習平台的使用是否清楚？	✓		
10. E-campus III 數位學習平台的使用頻率是否增加？	✓		
11. 對於老師的課堂教學內容是否滿意？	✓		
12. 對於助教的課堂教材製作是否滿意？	✓		
13. 對於課程當中的個人作業作品是否滿意？	✓		
14. 數位影音創作學程所舉辦之活動是否滿意？	✓		
15. 頒發學程證書及國際證照是否未來有增值作用？	✓		
16. 未來是否有興趣修滿該學程所規定之課程？	✓		

謝謝同學的配合，您的建議將會是未來學程運作的原動力！

數位影音創作學程

◎學生期末問卷調查：

數位影音創作學程由教育部人文數位教學計畫辦公室所補助與指導。本學期當中，針對學程開課有：1. 數位內容產業概論、2. 平面與立體電腦動畫、3. 基礎錄音、4. 數位影音與後製作、5. 互動式多媒體程式設計，本問卷調查於本學期每一課程當中各抽取十位。並請同學在問題之後於表格框格內勾選回答問題，以便日後改進之建議：

題 目	是	普通	否
1. 對於學程的內容是否有所瞭解？	✓		
2. 數位影音創作學程之學習課程架構是否清楚完整？	✓		
3. 數位影音創作學程的網站是否經常瀏覽？	✓		
4. 數位影音創作學程的相關活動是否瞭解？	✓		
5. 任課教師教學網站是否經常瀏覽？	✓		
6. 針對學程當中，所舉辦研討會及演講是否有處？	✓		
7. 對於課程教學網站的建置，是否對於課業有益？	✓		
8. VOD 隨選視訊系統中，數位影音資料庫操作是否清楚？	✓		
9. E-campus III 數位學習平台的使用是否清楚？	✓		
10. E-campus III 數位學習平台的使用頻率是否增加？	✓		
11. 對於老師的課堂教學內容是否滿意？	✓		
12. 對於助教的課堂教材製作是否滿意？	✓		
13. 對於課程當中的個人作業作品是否滿意？	✓		
14. 數位影音創作學程所舉辦之活動是否滿意？	✓		
15. 頒發學程證書及國際證照是否未來有增值作用？	✓		
16. 未來是否有興趣修滿該學程所規定之課程？	✓		

謝謝同學的配合，您的建議將會是未來學程運作的原動力！

數位影音創作學程

◎學生期末問卷調查：

數位影音創作學程由教育部人文數位教學計畫辦公室所補助與指導。本學期當中，針對學程開課有：1. 數位內容產業概論、2. 平面與立體電腦動畫、3. 基礎錄音、4. 數位影音與後製作、5. 互動式多媒體程式設計，本問卷調查於本學期每一課程當中各抽取十位。並請同學在問題之後於表格框格內勾選回答問題，以便日後改進之建議：

題 目	是	普通	否
1. 對於學程的內容是否有所瞭解？	✓		
2. 數位影音創作學程之學習課程架構是否清楚完整？	✓		
3. 數位影音創作學程的網站是否經常瀏覽？	✓		
4. 數位影音創作學程的相關活動是否瞭解？		✓	
5. 任課教師教學網站是否經常瀏覽？	✓		
6. 針對學程當中，所舉辦研討會及演講是否有處？	✓		
7. 對於課程教學網站的建置，是否對於課業有益？	✓		
8. VOD 隨選視訊系統中，數位影音資料庫操作是否清楚？	✓		
9. E-campus III 數位學習平台的使用是否清楚？	✓		
10. E-campus III 數位學習平台的使用頻率是否增加？	✓		
11. 對於老師的課堂教學內容是否滿意？	✓		
12. 對於助教的課堂教材製作是否滿意？	✓		
13. 對於課程當中的個人作業作品是否滿意？	✓		
14. 數位影音創作學程所舉辦之活動是否滿意？	✓		
15. 頒發學程證書及國際證照是否未來有增值作用？	✓		
16. 未來是否有興趣修滿該學程所規定之課程？	✓		

謝謝同學的配合，您的建議將會是未來學程運作的原動力！

數位影音創作學程

◎學生期末問卷調查：

數位影音創作學程由教育部人文數位教學計畫辦公室所補助與指導。本學期當中，針對學程開課有：1. 數位內容產業概論、2. 平面與立體電腦動畫、3. 基礎錄音、4. 數位影音與後製作、5. 互動式多媒體程式設計，本問卷調查於本學期每一課程當中各抽取十位。並請同學在問題之後於表格框格內勾選回答問題，以便日後改進之建議：

題 目	是	普通	否
1. 對於學程的內容是否有所瞭解？	✓		
2. 數位影音創作學程之學習課程架構是否清楚完整？	✓		
3. 數位影音創作學程的網站是否經常瀏覽？	✓		
4. 數位影音創作學程的相關活動是否瞭解？	✓		
5. 任課教師教學網站是否經常瀏覽？		✓	
6. 針對學程當中，所舉辦研討會及演講是否有處？	✓		
7. 對於課程教學網站的建置，是否對於課業有益？		✓	
8. VOD 隨選視訊系統中，數位影音資料庫操作是否清楚？	✓		
9. E-campus III 數位學習平台的使用是否清楚？	✓		
10. E-campus III 數位學習平台的使用頻率是否增加？	✓		
11. 對於老師的課堂教學內容是否滿意？	✓		
12. 對於助教的課堂教材製作是否滿意？	✓		
13. 對於課程當中的個人作業作品是否滿意？	✓		
14. 數位影音創作學程所舉辦之活動是否滿意？		✓	
15. 頒發學程證書及國際證照是否未來有增值作用？	✓		
16. 未來是否有興趣修滿該學程所規定之課程？	✓		

謝謝同學的配合，您的建議將會是未來學程運作的原動力！

數位影音創作學程

◎學生期末問卷調查：

數位影音創作學程由教育部人文數位教學計畫辦公室所補助與指導。本學期當中，針對學程開課有：1. 數位內容產業概論、2. 平面與立體電腦動畫、3. 基礎錄音、4. 數位影音與後製作、5. 互動式多媒體程式設計，本問卷調查於本學期每一課程當中各抽取十位。並請同學在問題之後於表格框格內勾選回答問題，以便日後改進之建議：

題 目	是	普通	否
1. 對於學程的內容是否有所瞭解？		✓	
2. 數位影音創作學程之學習課程架構是否清楚完整？	✓		
3. 數位影音創作學程的網站是否經常瀏覽？	✓		
4. 數位影音創作學程的相關活動是否瞭解？	✓		
5. 任課教師教學網站是否經常瀏覽？	✓		
6. 針對學程當中，所舉辦研討會及演講是否有處？	✓		
7. 對於課程教學網站的建置，是否對於課業有益？	✓		
8. VOD 隨選視訊系統中，數位影音資料庫操作是否清楚？	✓		
9. E-campus III 數位學習平台的使用是否清楚？	✓		
10. E-campus III 數位學習平台的使用頻率是否增加？	✓		
11. 對於老師的課堂教學內容是否滿意？	✓		
12. 對於助教的課堂教材製作是否滿意？	✓		
13. 對於課程當中的個人作業作品是否滿意？	✓		
14. 數位影音創作學程所舉辦之活動是否滿意？	✓		
15. 頒發學程證書及國際證照是否未來有增值作用？	✓		
16. 未來是否有興趣修滿該學程所規定之課程？	✓		

謝謝同學的配合，您的建議將會是未來學程運作的原動力！

數位影音創作學程

◎學生期末問卷調查：

數位影音創作學程由教育部人文數位教學計畫辦公室所補助與指導。本學期當中，針對學程開課有：1. 數位內容產業概論、2. 平面與立體電腦動畫、3. 基礎錄音、4. 數位影音與後製作、5. 互動式多媒體程式設計，本問卷調查於本學期每一課程當中各抽取十位。並請同學在問題之後於表格框格內勾選回答問題，以便日後改進之建議：

題 目	是	普通	否
1. 對於學程的內容是否有所瞭解？		✓	
2. 數位影音創作學程之學習課程架構是否清楚完整？	✓		
3. 數位影音創作學程的網站是否經常瀏覽？	✓		
4. 數位影音創作學程的相關活動是否瞭解？	✓		
5. 任課教師教學網站是否經常瀏覽？	✓		
6. 針對學程當中，所舉辦研討會及演講是否有處？	✓		
7. 對於課程教學網站的建置，是否對於課業有益？	✓		
8. VOD 隨選視訊系統中，數位影音資料庫操作是否清楚？	✓		
9. E-campus III 數位學習平台的使用是否清楚？	✓		
10. E-campus III 數位學習平台的使用頻率是否增加？	✓		
11. 對於老師的課堂教學內容是否滿意？	✓		
12. 對於助教的課堂教材製作是否滿意？	✓	✓	
13. 對於課程當中的個人作業作品是否滿意？	✓		
14. 數位影音創作學程所舉辦之活動是否滿意？	✓		
15. 頒發學程證書及國際證照是否未來有增值作用？	✓		
16. 未來是否有興趣修滿該學程所規定之課程？	✓		

謝謝同學的配合，您的建議將會是未來學程運作的原動力！

數位影音創作學程

◎學生期末問卷調查：

數位影音創作學程由教育部人文數位教學計畫辦公室所補助與指導。本學期當中，針對學程開課有：1. 數位內容產業概論、2. 平面與立體電腦動畫、3. 基礎錄音、4. 數位影音與後製作、5. 互動式多媒體程式設計，本問卷調查於本學期每一課程當中各抽取十位。並請同學在問題之後於表格框格內勾選回答問題，以便日後改進之建議：

題 目	是	普通	否
1. 對於學程的內容是否有所瞭解？	✓		
2. 數位影音創作學程之學習課程架構是否清楚完整？	✓		
3. 數位影音創作學程的網站是否經常瀏覽？	✓		
4. 數位影音創作學程的相關活動是否瞭解？	✓		
5. 任課教師教學網站是否經常瀏覽？	✓		
6. 針對學程當中，所舉辦研討會及演講是否有處？	✓		
7. 對於課程教學網站的建置，是否對於課業有益？	✓		
8. VOD 隨選視訊系統中，數位影音資料庫操作是否清楚？	✓		
9. E-campus III 數位學習平台的使用是否清楚？	✓		
10. E-campus III 數位學習平台的使用頻率是否增加？	✓		
11. 對於老師的課堂教學內容是否滿意？	✓		
12. 對於助教的課堂教材製作是否滿意？	✓		
13. 對於課程當中的個人作業作品是否滿意？	✓		
14. 數位影音創作學程所舉辦之活動是否滿意？	✓		
15. 頒發學程證書及國際證照是否未來有增值作用？	✓		
16. 未來是否有興趣修滿該學程所規定之課程？	✓		

謝謝同學的配合，您的建議將會是未來學程運作的原動力！