

教育部人文教育革新中綱計畫  
人文數位教學計畫

數位藝術創作學程  
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：長榮大學 人文社會學院

計畫主持人：劉信雄 院長

執行期程：2007年8月1日至2008年7月31日

2008年7月29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	3
1.本學期開設課程	3
2.每週主題概要	3
3.參考書目或指定閱讀	6
4.修課人數	8
5.成績評量方式	8
6.人員與相關活動	8
7.設備使用	11
三、 學程成果介紹(含 96 上成果)	13
1.數位藝術概論—96 上、96 下課程	13
2.互動式感知控制應用	14
3.3D 製作	15
4.視訊剪輯	16
5.錄音與配樂	17
6.數位漫畫	17
四、 課程目標達成情況	19
1.達成情形	19
2.自我評估	19
五、 面臨問題與因應措施	19
六、 後續課程構想與進度規劃	21
七、 結論與建議	26
八、 附錄	27
1.教學參考資料及網站	27
2.數位化成果產出清單	28
3.教學意見調查	30
4.數位藝術概論期中學生報告	34

## 一、學程內容

### 1. 核心理念

根據資策會產業支援處之分析資料指出，線上遊戲未來3年將以100%之速度成長，全球線上遊戲之規模將從2001年之1億美元成長至2005年之6億美元。第一屆數位學習應用展業者評估五年來全球數位學習產業的產值，已經達到了672億元美金，而且每年還會以等倍的速度成長，面對如此龐大的商機，國內的數位學習業者也紛紛投入，搶食市場大餅。IDC(International Data Corporation)公司預估全美500大企業約60%會採用數位學習的方式，主要是數位學習能以較快的速度，以較低的成本來訓練企業所需要的人才。

在考量如此龐大商機與市場下，本校人文社會學院提出『數位藝術創作學程』，以數位科技為工具，以數位藝術為內涵，以數位創作為數位產業注入新的活力。此學程之首要考量目標是，現階段產、官、學所面臨之問題，包括

1. 發展數位產業之人力不足
2. 大專院校之學生出現高失業率的現象
3. 產業人力需求與學校人才培育之間有失衡問題

各校系所未能充分展現辦學特色

### 2. 學程目標

依據上述之問題現況，且依教育部為鼓勵國內各公私立大學院校培養人文藝術相關系所學生「數位典藏」與「數位創作」領域之知識及技術，增進學生本科系之學習、創作及研究，並發展人文學門之特色，本校人文社會學院提出『數位藝術創作學程計畫』。本學程計畫之主要目標有五個：

1. 配合本校現有資源與各學系之屬性，發展跨領域之獨有特色
2. 提昇本學程計畫相關師資之數位專業能力與實務應用能力
3. 加強畢業生數位技能提昇就業實力
4. 配合政府數位內容之發展與人力之需求
5. 建立產、官、學之交流機制，以培養符合業界需求之人才

### 3. 內容摘要

本校人文社會學院提出「數位藝術創作學程計畫」，整合「視覺藝術學系」、「大眾傳播學系」與「媒體設計科技學系」三學系之課程與設備，朝培訓「數位藝術創作」與「數位互動」之人才為規劃方向。將提升三學系教學資源相互的配合，並發展跨領域整合課程與資源共享，發展本校「數位藝術創作」與「數位互動」之特色。在此情況下，除提升教學設備與資源外，應該引進的具有特色課程，形成專題式的學程課程，才能使教學內容達到數位內容產業界所需之應有標準與技能。

在本校「資訊暨工程學院」中，除有資訊工程學系與資訊管理學系外，尚有「科技工程管理學系」。目前該系與本校人文社會學院積極合作，以跨領域方式，在本學程開發「互動式感知控制應用」課程，以發展數位互動藝術成為本學程的主要特色之一。未來更希望資訊工程學系與資訊管理學系的加入，深耕「數位互動」的內容。

本校「媒體設計科技學系」與「大眾傳播學系」現有之教學資源設施，雖可支援視訊、傳播之相關課程。但就目前全球各地刻正進行的視訊服務數位化革命之中，高畫質電視（HDTV）的推動而言，確實有必要在未來更新現有設備。本學程將於本校「媒體設計科技學系」，加強配置 HDTV 的軟、硬體設備，使數位內容之傳播領域課程符合 HDTV 的需求，符合未來市場趨勢所需。

本校人文社會學院，一直在尋覓研究發展的方向，此學程計畫案，不僅整合院內三學系，並將開啟與校內其他系所合作的大門，也與校外研究單位，建立研究伙伴的區域戰略關係，未來面對南科台南科學園區、路竹科學園區、永康創意設計園區與台南科技工業區的發展，將更有機會介入，取得共同研究開發的契機。

因此為發展本校「數位互動」之特色、整合校內教學資源、與本校各學系之跨領域合作，提昇本校教師數位實務能力，培養符合數位產業需求之人才，提高本校畢業生之就業率，配合國家數位產業之政策推動，本校人文社會學院提出「數位藝術創作學程」。

## 二、執行成果摘要

### 1. 本學期開設課程

學期別	課程名稱	學分數	授課教師	備註
96下	數位藝術概論(必修課程)	2	章錦逸 老師	加開課程
	互動式感知控制應用	2	龔志賢 老師	
	3D製作	2	林皇耀 老師	
	視訊剪輯	2	邱勤庭 老師	

### 2. 每週主題概要

數位藝術概論	
週次	授課內容
1	感覺系統
2	藝術史架構
3	數位藝術美學涵構

4	數位藝術美學涵構
5	數位藝術源流
6	個人電腦與數位藝術
7	個人電腦與數位藝術
8	網路藝術
9	網路藝術
10	電影的起源
11	電影藝術
12	錄影藝術
13	錄影藝術
14	動態影音藝術的通俗化與在革命
15	軟體藝術
16	新媒體藝術
17	新媒體藝術
18	期末考

互動式感知控制應用	
週次	授課內容
1	互動感知課程簡介
2	電路板種類介紹
3	加速規原理簡介及認識
4	加速規應用於生活之實例介紹
5	光感測試器原理簡介及認識
6	光感測試器應用於生活之實例介紹
7	聲音控制器原理簡介及認識
8	聲音控制器應用於生活之實例介紹
9	期中實作課程 1 (紅外線感知裝置)
10	期中實作課程 2 (聲音感知裝置)
11	溫度控制器原理簡介及認識
12	溫度控制器應用於生活之實例介紹
13	全球定位系統 (Global Positioning System) 原理簡介及認識
14	全球定位系統應用於生活之實例介紹(軍用、民用系統)
15	觸控式感知器原理簡介及認識
16	觸控式感知器應用於生活之實例介紹
17	其他互動裝置簡介及實例應用
18	期末口頭報告

3D 製作	
週次	授課內容
1	3D 動畫入門與軟體簡介，基本介面模組認識操作
2	操作介面練習與 Modeling 建模模組與基本建模概念
3	3D 建模範例練習(靜物模擬)
4	3D 建模範例練習(靜物模擬)
5	3D 生物建模練習與觀念
6	3D 人物建模製作
7	3D 角色人物建模製作
8	基本材質運用與貼圖
9	期中考
10	材質繪製與 UV 貼圖
11	貼圖模型綜合應用與算圖基本設定
12	攝影機設定與高階算圖外掛練習
13	3D 燈光架設與設定
14	擬真 3D 燈光學與場景
15	場景模型與打光綜合應用
16	場景模型與打光綜合應用
17	特效與動畫模組淺介
18	期末考試

視訊剪輯	
週次	授課內容
1	視訊剪輯概論
2	不同媒材規格與整合
3	型式與風格
4	從意念到影像
5	影片開始以前
6	連戲與假想線
7	單機與多機作業剪輯
8	問題排除與第一次作業討論
9	音樂與聲音剪輯
10	旁白與配樂
11	現場演出的多機剪輯
12	不同素材與不同規格混剪

13	三分鐘短片剪輯
14	新聞影片剪輯
15	五分鐘簡介影片
16	紀錄片毛片、場記與劇本
17	作業討論
18	作業發表

3. 參考書目或指定閱讀

數位藝術概論	
教科書	數位藝術概論(葉謹睿/著，藝術家出版社)
參考書目	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藝術家月刊雜誌(藝術家出版社)</li> <li>2. 典藏今藝術月刊雜誌(典藏出版社)</li> <li>3. 台灣當代美術大系媒材篇：科技與數位藝術(吳垠慧/著，藝術家出版社)</li> <li>4. 藝術語言@數位時代(葉謹睿/著，典藏藝術家庭出版社)</li> </ol>
互動式感知控制應用	
教科書	教師自備教材
參考書目	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SCIENTIFIC AMERICAN 科學人雜誌 2004 年 2 月號</li> <li>2. 田柏冠，電能與資料傳輸技術於射頻鑑別系統之應用，國立台北科技大學電腦通訊與控制研究所碩士，民國 91 年</li> <li>3. Roland Schuler, RFID Anwendungen und Auto-ID Center Initiative, Seminar "Smart Environments" SS2004, Juni 2004</li> </ol>



3D 製作	
教科書	教師自備教材
參考書目	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. The Complete Reference Maya 6 (Shinsaku Arima/ Tom Meade , Meade Arima 出版)</li> <li>2. Using Maya Polygonal Alias modeling Alias/wavefront</li> <li>3. Using Maya NURBS Modeling</li> <li>4. Maya 4.5 完全解碼 (蘇懷旭, 文魁出版)</li> <li>5. Digital Effects Animation Using Maya (Kian Bee Ng 出版社 Charles River Media)</li> <li>6. Lighting &amp; Rendering / Jeremy Birn. New Riders</li> <li>7. Maya 4 建模貼圖篇 (許允聖/著, 亞邁多媒體)</li> </ol>
視訊剪輯	
教科書	教師自備教材
參考書目	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電影藝術—形式與風格 (第六版) FILM ART 6e (作者: 大衛鮑德爾 編/譯者: 曾偉禎, 出版社: 麥格羅希爾)</li> <li>2. 電影剪接概論 (作者: NORMAN HOLLY 編/譯者: 井迎兆, 出版社: 遠流 出版日: 1995.06.16)</li> <li>3. 電影分鏡概論 從意念到影像 (作者: 井迎兆 譯 出版社: 五南 出版日: 2007.08.27)</li> <li>4. 數位影片製作 (Digital Moviemaking ) 作者: Lynne S Gross and Larry W.Ward 譯者: 廖滄蒼 出版社: 五南</li> <li>5. 數位攝影&amp;影片製作全輯 作者: 盧康瑜, 廖鵬文/著 出版社: 數位人資訊</li> <li>6. 實用電影編劇技巧 作者: SYD FIELD 譯者: 曾西霸 遠流出版社(1993)</li> <li>7. 認識電影 (最新修訂第十版) 作者: LOUIS GIANNETTI/著 譯者: 焦雄屏 出版社: 遠流(2005)</li> </ol>

#### 4. 修課人數

課程名稱	學分數	授課教師	修課人數
數位藝術概論 (必修課程)	2	章錦逸 老師	17
互動式感知控制應用	2	龔志賢 老師	10
3D 製作	2	林皇耀 老師	30
視訊剪輯	2	邱勤庭 老師	21

#### 5. 成績評量方式

數位藝術概論
1.出席率 2.參與討論 3.報告內容 4.考試成績
互動式感知控制應用
1. 成績計算以傳統感知控制實作作品為主 2. 平時作品 30%，期中作品 30%，期末報告 30%，上課情形 10%
3D 製作
1.出席率 20% 2.期中作業 40% 3.期末作業 40%
視訊剪輯
1.參與討論 30% 2.平時成績 30% 3.期末作品報告 40%

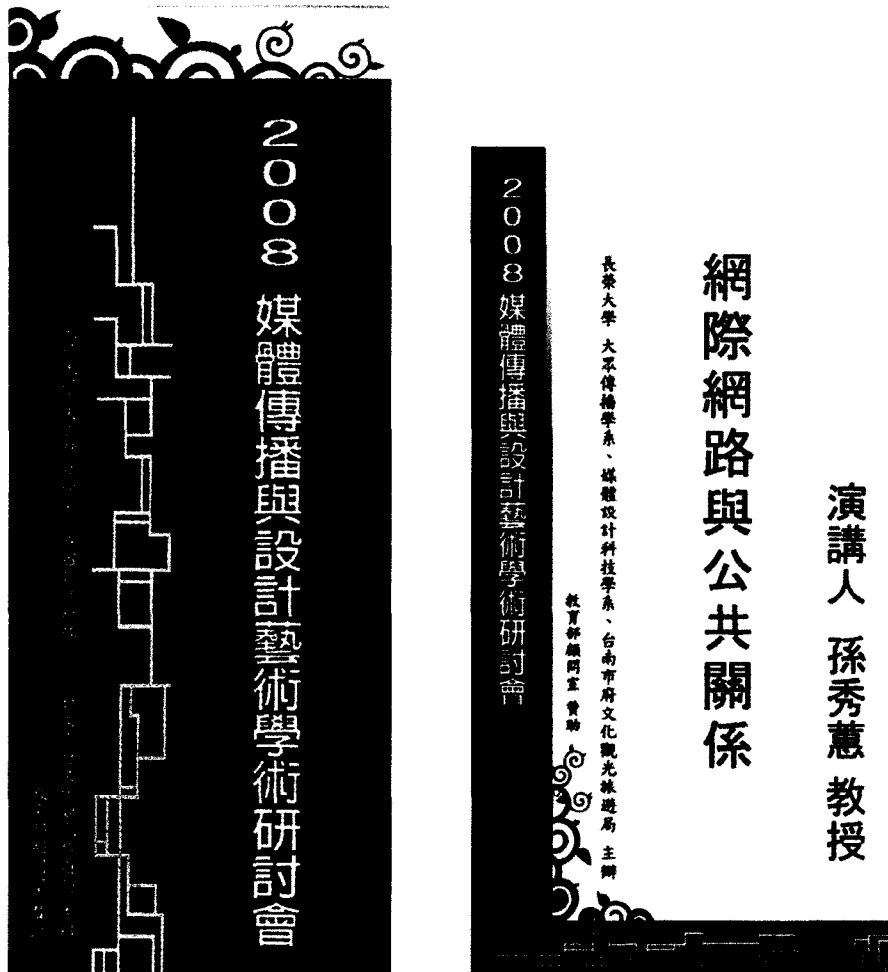
#### 6. 人員與相關活動

##### (1) 計畫助理、臨時工

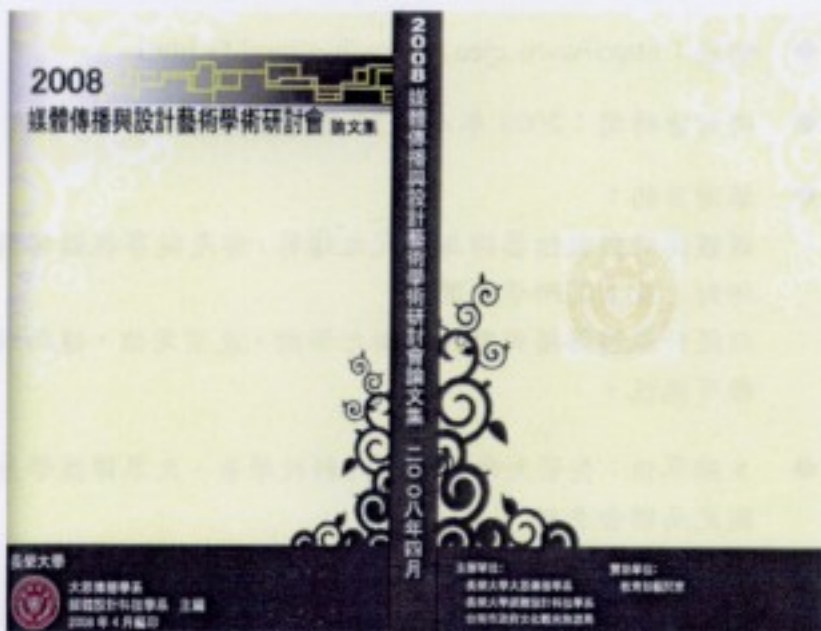
參與計畫各說明會及發表會、負責聯絡相關開課教師及監督課程上課情況，以確認學程各課程得以順利執行；並協助學程各項經費核銷、架設並管理學程之網站等。

(2) 相關研討會(其餘相關資料請參閱附上之結案報告及論文集)

- ◆ 長榮大學 2008 媒體傳播與設計藝術學術研討會(2008 Media Communication and Art Design Conference)
- ◆ 網址：<http://www.cjcu.edu.tw/h-gimc/M1.html>
- ◆ 研討會時間：2008 年 4 月 30 日(星期三)
- ◆ 舉辦目的：  
媒體傳播與數位藝術為時代之趨勢，亦是從事媒體傳播教育者不可忽略的研討、交流其所學所聞，  
以提升媒體傳播與數位藝術之學術、產業定位，進而激發創作與教學之各種可能性。
- ◆ 主辦單位：長榮大學媒體設計科技學系、大眾傳播學系及臺南市政府文化觀光局聯合主辦
- ◆ 布旗及演講海報(左下標註贊助單位)：





◆ 論文集封面及議程表海報(右下標註贊助單位)：



## 7. 設備使用

『數位藝術創作學程』整合視覺藝術學系、大眾傳播學系與媒體設計科技學系三學系之課程與設備，提升教學資源相互的配合，並發展跨領域整合課程與資源共享，以發展本校『數位藝術創作』與『數位互動』之特色。搭配開設之課程使用的教學設備與資源，由教育部及校方共同提供，其中「數位漫畫」課程所使用之繪圖板[註一]為教育部計畫補助之經費購入，本校則提供 Adobe Photoshop 軟體與「錄音與配樂」使用之 M\_Box 及 Pro Tools 軟體[註二]。

	購入設備	使用情形
錄音與配樂	M_Box、Pro Tools 軟體	  <p>利用 M_Box 及 Pro Tools 軟體進行音樂剪輯及混音</p>



數位  
漫畫

WACOM  
繪圖板



WACOM 繪圖板



使用繪圖板直接繪製數位作品



**[註一]**WACOM Graphire 繪圖板組合讓您在進行數位藝術創作時更能得心應手。無論是在素描、繪圖或製作插圖時，都能將應有的動感具體呈現。經過悉心鑽研的專利壓力感應技術，在配合繪圖軟體時，能模擬多種畫筆工具，如鋼筆、畫筆及噴槍筆。在製作網頁、繪畫及編輯相片時，更容易表現出細膩的藝術效果，精確地表現您的無限想像力。此外，它更能臨摹您的筆跡，在您的電子文件中手寫加注。



↑ 使用 M\_Box 及麥克風錄音及混音調整；M\_Box 及 Pro Tools 軟體展示相片

[註二] Digidesign® Mbox® 2 Pro 是一個可攜帶式、高解析度的音頻 / MIDI 製作系統，它具有真正專業的聲音品質，並且包含各類常用的連接介面，Mbox 2 Pro 集合了強大的多軌錄音與混音功能於一身，您將可以利用它強大的功能完全展現您的靈感與創造力。Mbox 2 Pro 包含屢獲大獎的 Pro Tools LE™ 軟體，擁有超過 50 個效果器與虛擬樂器。

### 三、學程成果介紹(含 96 上成果)

#### 1. 數位藝術概論—96 上、96 下課程

下圖為上課情況，課堂以講授方式介紹數位藝術文化，讓學生再創作之外也具備充足之數位藝術概念，學生期中成果以一般報告型式呈現，期末成果則整合所學多元化應用。

(期中成果隨機抽出二位學生列印紙本附於本報告後，其餘則燒錄於光碟內；由於期末成果多元，含有部分影音檔故詳見光碟內容)





## 2. 互動式感知控制應用

下圖為期中實作課情況，將講述課程中對紅外線等互動裝置之概念應用於日常生活設備上，如電鈴、錄音裝置等，透過實作課程能使學生更加理解其概念之實行。

〔期中成果為實作作品，因此將其裝置實行成果錄製成影片燒錄於光碟中；期末成果為口頭報告，也將其燒錄於光碟中〕





### 3. 3D 製作

下圖為上課情況，透過教師講解人體構造及三視圖繪製，進而建立 3D 立體造型。



以下作品為學生使用 MAYA 3D 軟體所製作。

[隨機抽出三位學生成果代表，其餘則燒錄於光碟內；故詳見光碟內容]





#### 4. 視訊剪辑

下圖為上課情況，透過欣賞得獎作品之影片學習剪辑之技巧，並從其劇本熟知影片之架構及組織，進而了解如何將素材剪辑成完整並具有水準之影片。

〔成果皆為影音作品，因此將其燒錄於光碟中〕







## 5. 錄音與配樂

下圖為上課情況，並於電腦螢幕可見學生操作之情形，課堂中直接利用購入之 M\_Box 及 Pro Tools 軟體進行音樂剪輯、混音、錄音及配樂。

〔由於該課程之成果皆為數位化之音源檔故詳見光碟內容〕



## 6. 數位漫畫

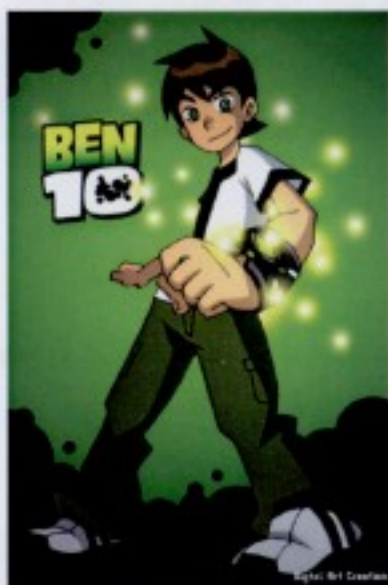
下圖為上課情況，利用教育部之經費購入 WACOM 繪圖板繪製數位漫畫作品，圖中可見該設備之漫畫創作自由度極高，能忠實呈現手繪風格。



以下圖片為學生利用 WACOM 繪圖板創作之數位漫畫作品。

〔僅選出部分優秀作品作為代表〕

(1)期中成果〔單幅作品〕



(2)期末成果〔短篇漫畫〕



#### 四、課程目標達成情況

##### 1. 達成情形

本學程 96 學年度下學期之課程如下表，下學期之課程皆順利開設並完成授課，相關課程之成果，請參閱「三、學程成果」之介紹。

數位藝術創作學程課程一覽表

學期別	課程名稱	學分數	授課教師	設備
96 下	3D 製作	2	蔡旭晟老師	媒體系 3D 專業電腦教室
	互動式感知控制應用	2	龔志賢老師	媒體系 3D 專業電腦教室
	視訊剪輯	2	邱勤庭老師	2303
	數位藝術概論 (必修課程)	2	章錦逸老師	1B09

##### 2. 自我評估

本學程 96 學年度下學期課程之教學意見調查表，如附錄之附件 3，皆有高於平均數之評價，顯示學生對課程有興趣，並順利完成學習，在授課中之成果，請參閱「三、學程成果」之介紹，也可看出學程成效相當不錯。

#### 五、面臨問題與因應措施

問題一：本學程學生間的訊息與老師意見的交換，該如何進行？

因應措施：

本校數位教學平台

依照本校規劃並制定教學資源整合與共享之辦法。本校已經：(a) 整合並建

置「教學資源專櫃」，設計互動式教學扶持系統之軟體工程，策劃與推動師生互動學習網，包括學習資源站、教師發展網平台、教學研討成長營、教學助理工作坊之定期活動與課程要項。(b) 成立「教學委員會」，訂定互動式教學扶持系統建置的相關辦法，以連結、整合並建立多元的教學資源專櫃，以使本校的教學成效有階段性的成長。(c) 運用學校已規劃的 e 化環境，建置教師發展網站之軟硬體設備，提供教學資訊，強化教師自我成長的行動力。

本校現有建構之學習資源網站包括：(a) 為強化教學資源，增進教學成效，設立「數位教學平台」，將各學科教學相關之數位教材、數位影音資料和作業等資料整合，落實本校教學資源整合與共享的機制。(b) 由各單位之教師，將其教學相關之教材大綱與學生資料等整合在本校「校園 E 化系統」

問題二：本學程之學程課程，如何結合「視覺藝術學系」、「大眾傳播學系」與「媒體設計科技學系」三學系進行「數位藝術創作學程」？

因應措施：

數位化潮流是趨勢中的趨勢，毫無疑問，數位產業將是下一個明星產業。本校人文社會學院結合「視覺藝術學系」、「大眾傳播學系」與「媒體設計科技學系」三學系提出「數位藝術創作學程」，此「數位藝術創作學程」之首要考量目標是，現階段產、官、學所面臨之問題，且依教育部為鼓勵國內各公私立大學院校培養人文藝術相關系所學生「數位典藏」與「數位創作」領域之知識及技術，增進學生本科系之學習、創作及研究，並發展人文學門之特色。此外，應該有效的融合三系師資、課程與設備，以因應數位產業未來的發展，符合未來數位趨勢。本學程計畫之主要關鍵長官，除三系主任外，另有四位：

1. 本校人文社會學院院長（即此計畫主持人）：結合「視覺藝術學系」、「大眾傳播學系」與「媒體設計科技學系」三學系現有資源與各學系之屬性，發展跨領域課程，共享外聘師資，共購設備。
2. 本校教務長：配合學程課程之開設與排課，擬定本學程辦法之協助。
3. 本校電算中心主任：配合電腦教室之設備，結合新購配備，符合學程上課



之電腦設備需求，優先發展學程課程。

4. 本校會計室主任：學校配合款之預算編列，教育部預算使用之監控。

問題三：本學程外聘師資之交通費用，該如何進行補助？

因應措施：

由於本校在台南縣，要外聘技術講師，除有鐘點費外，應該額外支付車馬費，否則不容易聘任專業師資。因此，本學程計劃之外聘師資之交通費用，由本學程經費或由各系之預算支付。

問題四：本學程之學程課程，如何發展本校之互動數位與產學合作特色？

因應措施：

本學程計劃之核心為發展學校之互動數位與產學合作特色，並以此學程計畫整合相關系所師資與設備。本學程計劃分三學期進行，以基礎、進階與實作課程3個主要發展策略，逐學期完成，並擬定具體之措施，以達成本學程計劃之目標。其內容包含

1. 建立培育「3D 數位媒體製作」人才之課程與設備
2. 建立培育「HD 數位剪輯」人才之課程與設備
3. 建立培育「數位音樂製作」人才之課程與設備
4. 建立培育「數位互動感知」人才之課程與設備

## 六、後續課程構想與進度規劃

本校「人文社會學院」涵蓋之學系甚多，然而為縮減跨領域的複雜度，並依教育部為鼓勵國內各公私立大學院校培養人文藝術相關系所學生「數位典藏」與「數位創作」領域之知識及技術，增進學生本科系之學習、創作及研究，並發展人文學門之特色等三項為目標。故以「數位」與「創作」為主體，整合「視覺藝術學系」、「大眾傳播學系」與「媒體設計科技學系」三學系之課程與設備，提出「數位藝術創作學程計畫」，並逐學期推行跨

領域合作學程。為了達成本學程計畫之五個主要目標，本學程計畫以如下之概念進行規劃：

1. 以數位互動與藝術創作為主軸
2. 強化本校教師數位專業
3. 以產學結合為目標
4. 以學生就業為導向
5. 以跨領域整合為核心
6. 選定明確數位產業為方向，如：

『3D 數位媒體製作』

『HD 數位剪輯』

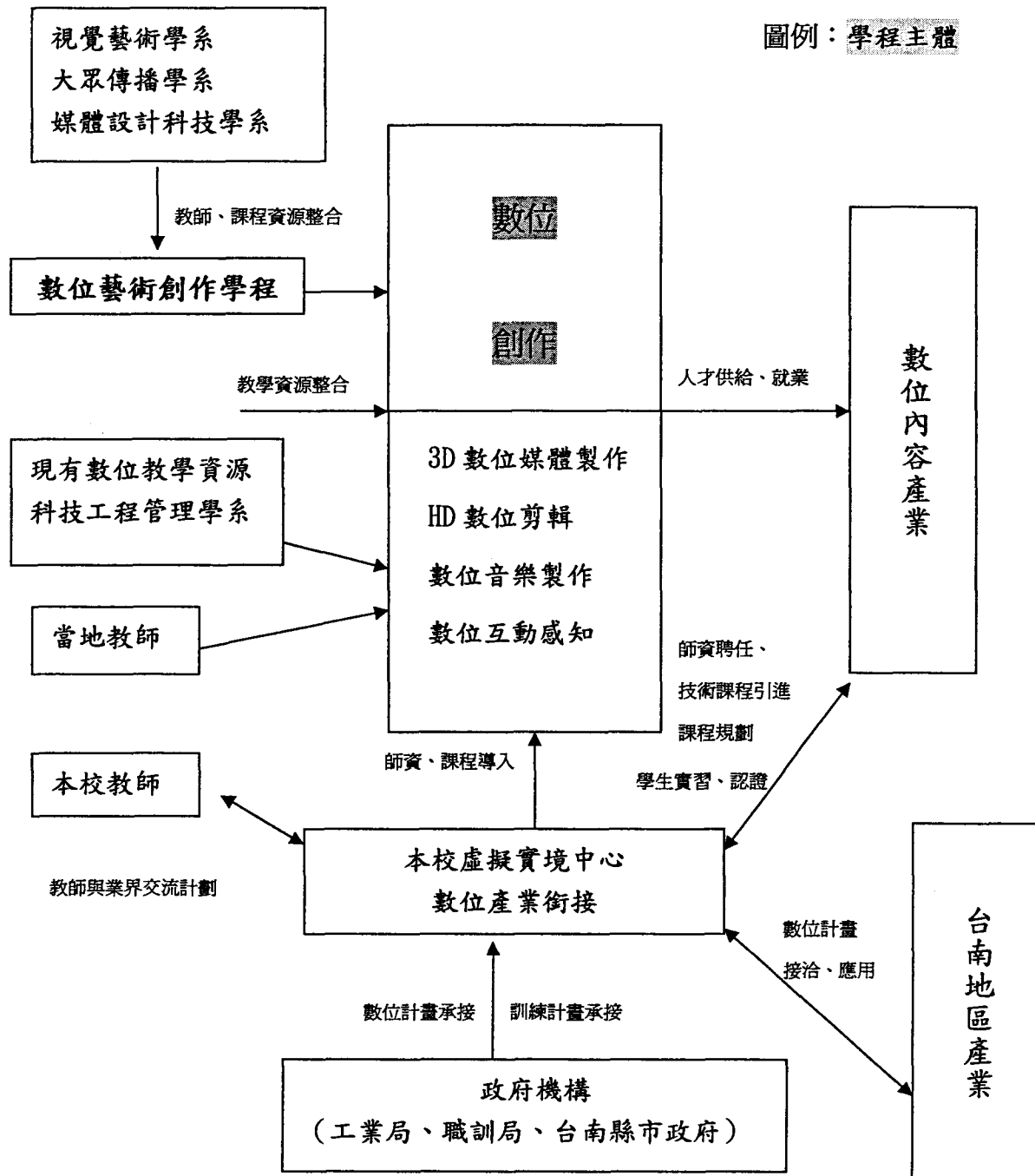
『數位音樂製作』

『數位互動感知』

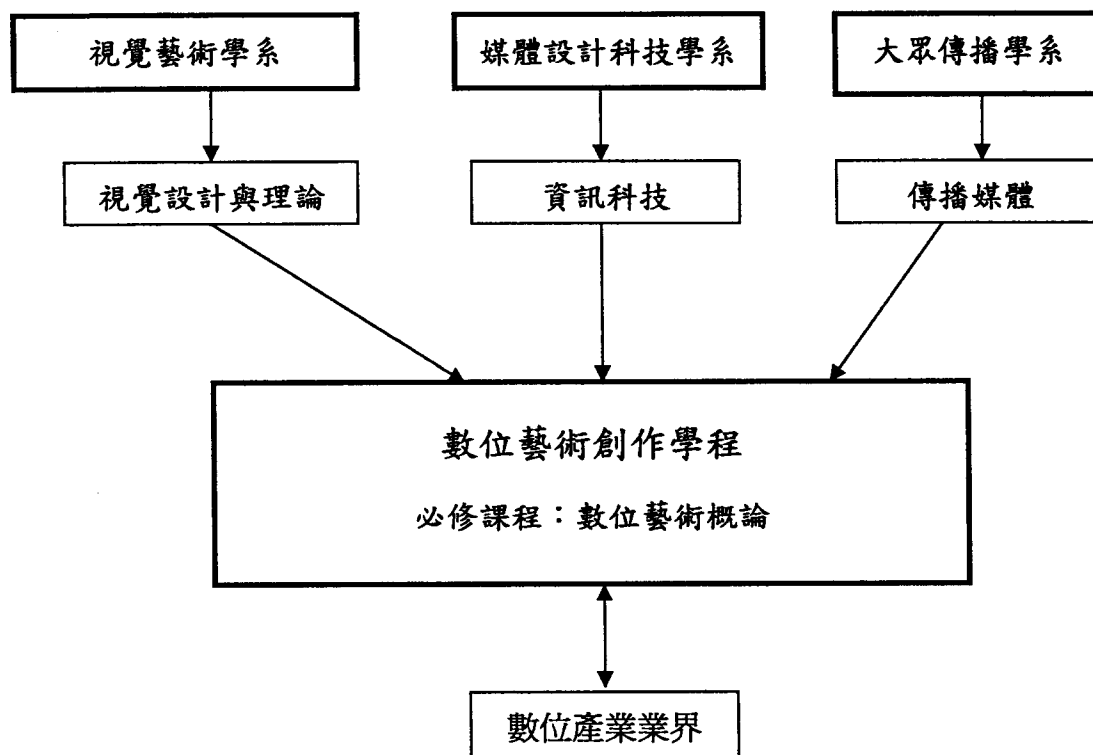
本學程計畫之架構如下圖所示。陰影部分為本學程計畫之主體內容，計畫架構所涵蓋之範圍包含校內之數位創作之課程整合，校內、外之數位師資之聘任，業界師資之交流，以及三學系數位教學資源之整合。



圖例：學程主體



數位產業內容之三個專業核心，分屬於「視覺設計」、「傳播媒體」與「資訊科技」等三種領域【梁朝雲】。本校「人文社會學院」，以本學程計劃為主，並考量「視覺藝術學系」、「大眾傳播學系」與「媒體設計科技學系」三學系之專業核心，提出以「視覺設計」為核心的整合構想。在三學系師資與設備共同支援下，以「數位藝術創作學程」作為數位整合中心，提出跨領域課程，並選定明確數位產業為方向。其架構如下：



本校「數位藝術創作學程」之專業課程與擬開設跨領域如下表，本學程計劃將以上構想發展成3個學期執行，為能達成本學程計劃之目標，其中特色課程可區分為：

1. 「3D 數位媒體製作」
2. 「HD 數位剪輯」
3. 「數位音樂製作」
4. 「數位互動感知」

學程可分為必修基礎課程、選修 (I) 與選修 (II) 課程、創作及典藏整合課程與專題實作課程四個層次。修業滿 20 學分者即完成數位典藏創作學程，取得學程結業證書乙張。

1. 必修基礎課程：共 1 門課 2 學分
2. 選修 (I)：共 9 門課 18 學分  
另含三學系建議之選修 (I)：：共 7 門課 17 學分
3. 選修 (II) 課程：共 18 門 41 學分
4. 專題實作課程：以融於每門課程之實作作業中為主，但修業者須完成各學系之專題課程，並以學程課程所學為專題方向。

數位藝術創作學程課程一覽表

學期別	課程名稱	學分數	授課教師
96 上	數位藝術概論 (必修課程)	2	章錦逸老師
	數位漫畫	2	張重金老師
	錄音與配樂	2	陳哲聖老師
96 下	3D 製作	2	蔡旭晟老師
	互動式感知控制應用	2	龔志賢老師
	視訊剪輯	2	邱勤庭老師
	數位藝術概論 (必修課程)	2	章錦逸老師
97 上	3D 動畫	2	鄧偉炘老師
	HD 數位影片製作	2	吳宏翔老師
	數位音樂創作	2	陳哲聖老師
97 下	數位藝術創作專題 (必修課程)	2	陳雍正老師

此學程共有二十學分，而設計此學程之特色如下：

1. 科技工程管理學系、視覺藝術學系、大眾傳播學系與媒體設計科技學系等學系跨領域合作，結合師資與設備。
2. 除必修課程：數位藝術概論 2 學分外，尚須修讀外系 9 學分。
3. 三學系系內所修之科目，部分可以被本學程承認，以減輕學生負擔，提高學生選讀本學程之意願。
4. 修業者須完成各學系之專題課程，並以學程課程所學為專題方向。

## 七、結論與建議

數位遊戲與數位學習，僅是數位內容產業之一部份。根據工業局數位內容產業推動辦公室之產業估計分析指出，2001年台灣數位內容之產業之產值為新台幣1334億元，預估到2006年整體產值將倍增到3700億元，從業人員將從3萬人擴增到7萬人；相形之下，人才缺口也不斷地擴大，預計將從2003年4962人之缺口擴大到2007年的8900人左右。

根據市場研究機構ResearchAndMarkets所公布的最新資料指出，2006年初，高畫質電視(HDTV)展現驚人的發展成果。以美國為例，2005年底全美共有1,900萬HDTV用戶(占全美電視用戶的17%)，其中有1,100萬戶已開始收視高畫質電視。而日本也有14%的電視用戶升級至準高畫質電視(HD-ready)。本校「媒體設計科技學系」與「大眾傳播學系」現有之教學資源設施，雖可支援視訊、傳播之相關課程。但就目前HDTV的大趨勢而言，確實有必要在未來改善現有軟、硬體設備，以符合HDTV數位內容課程的需求。

在考量如此龐大商機與市場下，本校人文社會學院提出「數位藝術創作學程」，以數位科技為工具，以數位藝術為內涵，以數位創作為數位產業注入新的活力。此學程目前之首要考量是，包括

1. 永續發展，以補足數位產業之人力。
2. 新數位設備之添購。
3. 跨領域之結合，創立新領域。
4. 產業人力需求與學校人才之間的產學合作

因此，本校人文社會學院提出之建議，包括

1. 為永續發展，建議持續經費補助，使學校有高意願釋出補助款。
2. 由於新數位設備之價格昂貴且多樣，建議儘量不限制添購此類設備。
3. 為跨領域與創立新領域，建議建立機制與誘因。
4. 為催生數位產學合作之學程，建議在學程規劃有更大的彈性。

## 八、附錄

### 1. 教學參考資料及網站

數位藝術概論
<p>◎2006 台灣視覺藝術年鑑(作者：文建會策劃，編者：藝術家出版社)</p> <p>◎台北當代藝術館：<a href="http://www.mocatapei.org.tw/_chinese/index.asp">http://www.mocatapei.org.tw/_chinese/index.asp</a></p> <p>◎數位藝術知識與創作流通平台 - Taiwan Digital Art and Information Center： <a href="http://www.digiarts.org.tw/en/indextw.aspx?lang=zh-tw">http://www.digiarts.org.tw/en/indextw.aspx?lang=zh-tw</a></p> <p>◎秋海棠學術電影：<a href="http://www.hivideos.com/">http://www.hivideos.com/</a></p> <p>◎設計魔力-設計類比賽：<a href="http://twdesign.net/design/viewforum.php?f=17">http://twdesign.net/design/viewforum.php?f=17</a></p> <p>◎DCView 數位視野：<a href="http://www.dcvie.com.tw/">http://www.dcvie.com.tw/</a></p> <p>◎FM 同步廣播：<a href="http://http://www.e-classical.com.tw/voice/radio/index.html">http://http://www.e-classical.com.tw/voice/radio/index.html</a></p> <p>◎全世界古典音樂廣播電台線上直播：<a href="http://www.e-classical.com.tw/voice/radio/index.html">http://www.e-classical.com.tw/voice/radio/index.html</a></p> <p>◎章錦逸創作與教學：<a href="http://webftp.cjcu.edu.tw/~chang/index.html">http://webftp.cjcu.edu.tw/~chang/index.html</a></p>
互動式感知控制應用
<p>◎新電子科技雜誌 <a href="http://www.mem.com.tw/">http://www.mem.com.tw/</a></p> <p>◎EEDESIGN 電子設計資源網 <a href="http://www.eedesign.com.tw/article/forum/fo705.htm">http://www.eedesign.com.tw/article/forum/fo705.htm</a></p> <p>◎黃昌宏，RFID 無線射頻識別標識系統的探討(上)－《印刷新訊》第 49 期，財團法人印刷工業技術研究中心研究發展組，2003 年 9 月</p> <p>◎黃昌宏，RFID 無線射頻識別標識系統的探討(下)－《印刷新訊》第 50 期，財團法人印刷工業技術研究中心研究發展組，2003 年 9 月</p>

### 3D 製作

- ◎Maya 動畫講堂
- ◎動畫基礎技法
- ◎動畫職人講堂
- ◎ The Complete Reference Maya X (Meade /Arima Osborne)
- ◎ Learning Maya 6 Dymamics (Maya Press)

### 視訊剪輯

- ◎Digital Intermediates for Film and Video (Paperback) by Jack James (Author) Focal Press
- ◎Digital Moviemaking, 2nd Edition by Scott Billups
- ◎第一次拍 DV 就上手 (作者：劉季平、洪成昌著 出版社：易博士文化)
- ◎如何看(How to See) (作者：GEROGE NELSON 譯者：胡致薇、許麗淑、覃月娥，尚林出版社)
- ◎電影剪接美學：說的藝術 (作者：井迎兆 出版社：三民 2006)
- ◎電影分鏡概論—從意念到影像 (作者：Steven D. Katz/著 譯者：井迎兆出版社：五南 2002)
- ◎電影符號學的新語彙 (作者：S, B and F-L/著 譯者：張梨美譯出版社：遠流 1997)

## 2. 數位化成果產出清單

由於整體數位化成果檔案量龐大，因此某些課程僅選出優秀學生之作品作為代表

### 數位藝術概論

1. 期中報告 17 份
2. 期末成果 10 份

### 互動式感知控制應用

1. 期末報告 8 份

### 3D 製作

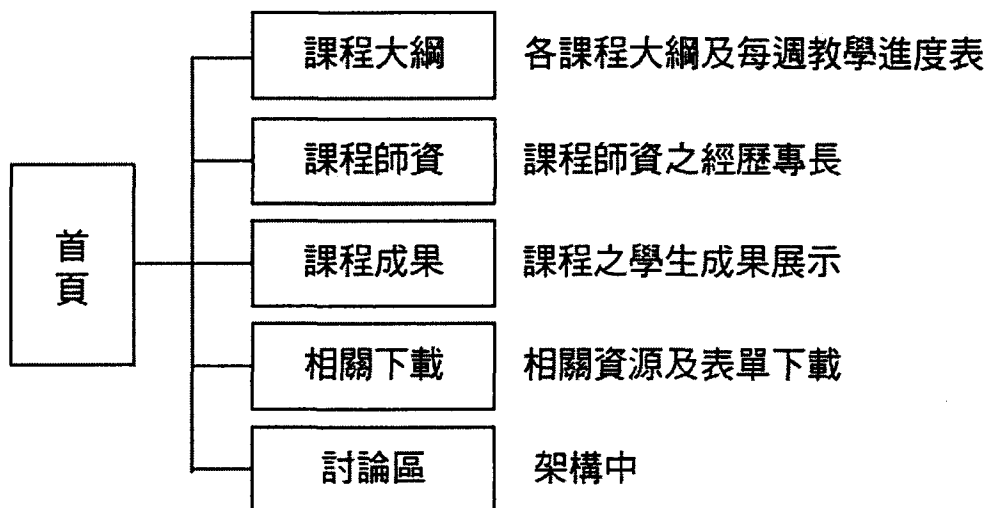
1. 期中作品 12 份

2. 期末作品 10 份

### 視訊剪輯

1. 學生個人學期作品光碟共 21 份(內含學生於該課程之所有製作成果)

### 學程網頁



### 3. 教學意見調查

長榮大學096學年度第二學期 教學評量統計表

開課系所 媒體系

授課教師 章錦逸

開課班級 大學部媒體系2A班

修課人數 18

課程名稱 AMD055 數位藝術概論

實際作答人數 無法判斷人數 本課程平均數 本課程標準差 系平均數

(一)課程設計與教材選用					
教學目標明確，涵蓋知識與技能(應用)	7	0	4.00	0.76	4.13
教學設計適合學生的能力與需要	7	0	3.71	1.03	4.10
本課程教材的選用與配合合宜	7	0	3.57	1.18	4.09
本課程適時提供輔助教材	7	0	3.71	0.88	4.09
授課內容充實、合宜	7	0	4.14	0.64	4.08
(二)教學方法與評量					
本課程的講解方式清晰且容易了解	7	0	3.86	0.99	4.08
本課程的教學內容能依據學生的能力而做適度的調整	7	0	4.14	0.99	4.06
教學活潑，能引發學習興趣	7	0	3.57	1.18	4.01
教師能引導同學思考與討論	7	0	4.00	0.76	4.06
本課程的考試或指定作業皆有助於課程的學習	7	0	4.14	0.64	4.08
教師教學準備充分、態度認真	7	0	3.86	0.83	4.16
除講授外，尚使用其他方法授課，提升學習效果	7	0	3.86	0.99	4.04
成績考核的方式與內容能有效測量學習成果	7	0	3.86	0.83	3.99
學科成績評量有明確的記分方式及標準	7	0	3.86	0.64	3.98
每單元之後會適時地歸納教學重點	7	0	4.00	0.76	3.93
(三)師生互動與其它					
本課程的教學能增進我課業上的知識	7	0	4.00	1.07	4.13
本課程的教學能引導我對相關知識領域的探索	7	0	3.71	0.88	4.09
本課程的教學活動有助於師生的互動	7	0	4.14	0.83	4.04
教師能耐心解答問題	7	0	4.43	0.49	4.21
教師能與學生充分溝通，並提供協助	7	0	4.14	0.64	4.16
教師通常都能按時上、下課	7	0	3.71	0.45	4.12
我對本課程教師教學之整體表現感到滿意	7	0	4.14	0.64	4.10
(四)學生對本課程的自我評量					
我通常會上課前預習或課後複習	7	0	3.86	0.64	3.92
我會閱讀，甚至擴充上課發的補充資料	7	0	3.57	0.73	3.95
除指定教科書外，我會參閱其他資料	7	0	3.57	1.29	3.93
我曾經在課後與老師討論課程內容	7	0	3.86	0.64	3.89
本學期中我沒有缺席也專心參與課程活動	7	0	3.71	0.70	4.04
整體而言，我對自己在本課程的學習感到滿意	7	0	3.86	0.64	3.98

課程平均數高於系平均數題項之比例： 7 / 22 ( 31.8 )

說明：

平均數：即所有學生回答該題之平均分數，也是所有學生作答的集中量數的指標。

標準差：係指所有學生填答該題分數的離散情形，以常態來說，約有 68% 的學生，其給分的範圍是在平均數加減一個標準差的範圍內。此項分數僅供教師參考。

系平均數：系上所有課程回答該題之平均分數。



長榮大學096學年度第二學期 教學評量統計表

開課系所 媒體系

授課教師 蔡旭晟

開課班級 大學部媒體系1A班

修課人數 30

課程名稱 AMD056 3D製作

實際作答人數 無法判斷人數 本課程平均數 本課程標準差 系平均數

	實際作答人數	無法判斷人數	本課程平均數	本課程標準差	系平均數
<b>(一)課程設計與教材選用</b>					
教學目標明確，涵蓋知識與技能(應用)	21	0	4.52	0.50	4.13
教學設計適合學生的能力與需要	21	0	4.48	0.59	4.10
本課程教材的選用與配合合宜	21	0	4.57	0.66	4.09
本課程適時提供輔助教材	21	0	4.71	0.55	4.09
授課內容充實、合宜	21	0	4.76	0.43	4.08
<b>(二)教學方法與評量</b>					
本課程的講解方式清晰且容易了解	21	0	4.67	0.47	4.08
本課程的教學內容能依據學生的能力而做適度的調整	21	0	4.52	0.59	4.06
教學活潑，能引發學習興趣	21	0	4.14	0.71	4.01
教師能引導同學思考與討論	21	0	4.19	0.66	4.06
本課程的考試或指定作業皆有助於課程的學習	21	0	4.48	0.59	4.08
教師教學準備充分、態度認真	21	0	4.67	0.47	4.16
除講授外，尚使用其他方法授課，提升學習效果	21	0	4.29	0.63	4.04
成績考核的方式與內容能有效測量學習成果	21	0	4.43	0.58	3.99
學科成績評量有明確的記分方式及標準	21	0	4.19	0.59	3.98
每單元之後會適時地歸納教學重點	21	0	4.43	0.58	3.93
<b>(三)師生互動與其他</b>					
本課程的教學能增進我課桌上的知識	21	0	4.67	0.56	4.13
本課程的教學能引導我對相關知識領域的探索	21	0	4.76	0.43	4.09
本課程的教學活動有助於師生的互動	21	0	4.24	0.61	4.04
教師能耐心解答問題	21	0	4.57	0.66	4.21
教師能與學生充分溝通，並提供協助	21	0	4.43	0.73	4.16
教師通常都能按時上、下課	21	0	3.71	1.03	4.12
我對本課程教師教學之整體表現感到滿意	21	0	4.90	0.29	4.10
<b>(四)學生對本課程的自我評量</b>					
我通常會上課前預習或課後複習	21	0	4.29	0.70	3.92
我會閱讀，甚至摘記上課聽的補充資料	21	0	4.33	0.56	3.95
除指定教科書外，我會參閱其他資料	21	0	4.29	0.82	3.93
我曾經在課後與老師討論課程內容	21	0	4.10	0.68	3.89
本學期中我沒有缺席也專心參與課程活動	21	0	4.38	0.65	4.04
整體而言，我對自己在本課程的學習感到滿意	21	0	4.33	0.71	3.98

課程平均數高於系平均數題項之比例： 21 / 22 ( 95.5 )

說明：

平均數：即所有學生回答該題之平均分數，也是所有學生作答的集中量數的指標。

標準差：係指所有學生填答該題分數的離散情形，以常態來說，約有 68%的學生，其給分的範圍是在平均數加減一個標準差的範圍內，此項分數僅供教師參考。

系平均數：系上所有課程回答該題之平均分數。

## 長榮大學096學年度第二學期 教學評量統計表

開課系所 媒體系

授課教師 龔志賢

開課班級 大學部媒體系2A班

修課人數 9

課程名稱 AMD054 互動式感知控制應用

實際作答人數 無法判斷人數 本課程平均數 本課程標準差 系平均數

評量項目	實際作答人數	無法判斷人數	本課程平均數	本課程標準差	系平均數
<b>(一)課程設計與教材選用</b>					
教學目標明確，涵蓋知識與技能(應用)	3	0	4.33	0.94	4.13
教學設計適合學生的能力與需要	3	0	4.67	0.47	4.10
本課程教材的選用與配合合宜	3	0	3.67	1.25	4.09
本課程適時提供輔助教材	3	0	4.33	0.47	4.09
授課內容充實、合宜	3	0	4.67	0.47	4.08
<b>(二)教學方法與評量</b>					
本課程的講解方式清晰且容易了解	3	0	4.33	0.94	4.08
本課程的教學內容能依據學生的能力而做適度的調整	3	0	4.33	0.94	4.06
教學活潑，能引發學習興趣	3	0	4.33	0.47	4.01
教師能引導同學思考與討論	3	0	3.67	0.94	4.06
本課程的考試或指定作業皆有助於課程的學習	3	0	3.67	1.25	4.08
教師教學準備充分、態度認真	3	0	4.67	0.47	4.16
除講授外，尚使用其他方法授課，提升學習效果	3	0	4.33	0.94	4.04
成績考核的方式與內容能有效測量學習成果	3	0	4.00	1.41	3.99
學科成績評量有明確的記分方式及標準	3	0	4.00	0.82	3.98
每單元之後會適時地歸納教學重點	3	0	4.00	0.82	3.93
<b>(三)師生互動與其它</b>					
本課程的教學能增進我課業上的知識	3	0	4.33	0.47	4.13
本課程的教學能引導我對相關知識領域的探索	3	0	4.00	1.41	4.09
本課程的教學活動有助於師生的互動	3	0	4.33	0.47	4.04
教師能耐心解答問題	3	0	4.67	0.47	4.21
教師能與學生充分溝通，並提供協助	3	0	3.67	1.25	4.16
教師通常都能按時上、下課	3	0	4.33	0.94	4.12
我對本課程教師教學之整體表現感到滿意	3	0	4.33	0.94	4.10
<b>(四)學生對本課程的自我評量</b>					
我通常會上課前預習或課後複習	3	0	4.33	0.47	3.92
我會閱讀，甚至摘記上課發的補充資料	3	0	4.00	0.82	3.95
除指定教科書外，我會參閱其他資料	3	0	3.67	1.25	3.93
我曾經在課後與老師討論課程內容	3	0	4.67	0.47	3.89
本學期中我沒有缺席也專心參與課程活動	3	0	4.67	0.47	4.04
整體而言，我對自己在本課程的學習感到滿意	3	0	4.00	0.82	3.98

課程平均數高於系平均數題項之比例： 17 / 22 ( 77.3 )

說明：

平均數：即所有學生回答該題之平均分數，也是所有學生作答的集中量數的指標。

標準差：係指所有學生填寫該題分數的離散情形，以常態來說，約有 68% 的學生，其給分的範圍是在平均數加減一個標準差的範圍內。此項分數僅供教師參考。

系平均數：系上所有課程回答該題之平均分數。

長榮大學096學年度第二學期 教學評量統計表

開課系所 大傳系

授課教師 邱勤庭

開課班級 大學部大傳系2A班

修課人數 26

課程名稱 AMC049 視訊剪輯

實際作答人數 無法判斷人數 本課程平均數 本課程標準差 系平均數

	實際作答人數	無法判斷人數	本課程平均數	本課程標準差	系平均數
<b>(一)課程設計與教材選用</b>					
教學目標明確，涵蓋知識與技能(應用)	12	0	4.25	0.60	4.04
教學設計適合學生的能力與需要	12	0	3.92	0.76	3.97
本課程教材的選用與配合合宜	12	0	3.92	0.76	4.02
本課程適時提供輔助教材	12	0	4.08	0.64	4.00
授課內容充實，合宜	12	0	4.17	0.55	4.02
<b>(二)教學方法與評量</b>					
本課程的講解方式清晰且容易了解	12	0	3.75	0.72	3.99
本課程的教學內容能依據學生的能力而做適度的調整	12	0	4.25	0.60	3.90
教學活潑，能引發學習興趣	12	0	3.92	0.49	3.81
教師能引導同學思考與討論	12	0	4.25	0.60	3.94
本課程的考試或指定作業皆有助於課程的學習	12	0	4.17	0.55	3.96
教師教學準備充分，態度認真	12	0	4.17	0.69	4.09
除講授外，尚使用其他方法授課，提升學習效果	12	0	4.25	0.72	3.95
成績考核的方式與內容能有效測量學習成果	12	0	4.00	0.71	3.90
學科成績評量有明確的記分方式及標準	12	0	4.25	0.60	3.90
每單元之後會適時地歸納教學重點	12	0	4.00	0.71	3.81
<b>(三)師生互動與其它</b>					
本課程的教學能增進我課業上的知識	12	0	4.08	0.76	4.00
本課程的教學能引導我對相關知識領域的探索	12	0	4.25	0.60	3.98
本課程的教學活動有助於師生的互動	12	0	4.17	0.69	3.88
教師能耐心解答問題	12	0	4.42	0.64	4.03
教師能與學生充分溝通，並提供協助	12	0	4.17	0.55	3.96
教師通常都能按時上、下課	12	0	4.33	0.75	3.99
我對本課程教師教學之整體表現感到滿意	12	0	4.33	0.62	3.98
<b>(四)學生對本課程的自我評量</b>					
我通常會上課前預習或課後複習	12	0	4.00	0.71	3.82
我會閱讀，甚至摘記上課發的補充資料	12	0	3.83	0.69	3.91
除指定教科書外，我會參閱其他資料	12	0	3.83	0.69	3.75
我曾經在課後與老師討論課程內容	12	0	4.08	0.76	3.67
本學期中我沒有缺席也專心參與課程活動	12	0	3.50	0.65	4.10
整體而言，我對自己在本課程的學習感到滿意	12	0	4.00	0.71	3.94

課程平均數高於系平均數題項之比例： 19 / 22 ( 86.4 )

說明：

平均數：即所有學生回答該題之平均分數，也是所有學生作答的集中量數的指標。

標準差：係指所有學生回答該題分數的離散情形，以常態來說，約有 68% 的學生，其給分的範圍是在平均數加減一個標準差的範圍內。此項分數僅供教師參考。

系平均數：系上所有課程回答該題之平均分數。

#### 4. 數位藝術概論期中學生報告

(隨機抽出二位學生作品，其餘燒錄於光碟中)

##### 一、我的美學觀

媒體設計科技系 3A 吳宇茜 D44941411

##### 【大眾文化與精英文化的關係】

一般對於大眾文化與精英文化的關係的認知是，即認為“精英文化”就是“高雅”的，“大眾文化”則是“低俗”的。上的了檯面與雅致的藝術才被認定為“精英文化”。那麼“精英文化”和“大眾文化”到底是怎麼分的呢？那先從文化的意義來看看。

法蘭克福理論家認為文化對人類有以下幾種意義：

1. 文化是人類掌握世界的獨特方式。
2. 文化是人類社會存在的複合條件。
3. 文化是人類自我相關的中介系統。
4. 文化是人類文明進步的動力泉源。
5. 文化是人類實踐的總體性尺度。
6. 文化像人類展示一個日新月異的價值和意義的世界。

在智慧財產權的課堂上老師有說過，著作權法所保護的「著作」，係指「屬於文學、科學、藝術或其他學術範圍之創作」，因此首先必須是屬於「文化方面」的創作才可以。所以文化對人類的意義重大。法蘭克福理論家也做了精英文化與大眾文化的分析。

精英文化(elite culture)

※精英文化亦稱高雅文化、主流文化、上流文化、嚴肅文化。

精英文化有下列特質：

1. 古典藝術。
2. 芭蕾舞、交響樂、油畫、話劇。
3. 重大題材和表現主旋律的作品。
4. 受眾範圍較小。
5. 已審美為主要或唯一的功能。
6. 從有限延伸至無限。
7. 有歷史淵源和承繼關係。
8. 精緻文化。
9. 供養文化的同義詞。

不過宇茜認為透過精英與大眾；區分貴族——平民的區別，文化被清楚的階層化，平民有他們自己獨特的智慧，而不用屈從社會精英的高級文化所傳下來的劣等觀點，像是清朝的「纏足」。

### 大眾文化(mass culture)

※與精英文化的相對，又稱市民文化、市井文化、娛樂文化、商業文化、消費文化、通俗文化。

大眾文化主要特徵：

1. 是現代文化而古典藝術不在之列。
2. 流行音樂、幽默、滑稽等藝術。
3. 小題材、凡人小事。
4. 受眾範圍比精英文化大。
5. 具有審美與實用功能。
6. 訴諸一般良知或原始情感。
7. 歷史源源強調文化的世俗化、強調文化與民間、民俗的血緣關係。
8. 時間的傳播。
9. 現世光彩與龐大資金。

一般看到這裡還是對大眾文化感覺還是模糊的，於是宇茜再找找大眾藝術上的解釋，在網路上看到了這段解釋「大眾文化(mass culture)，顧名思義即大眾傳播媒介所呈現的一切文化產品或訊息內容，或有學者稱之為「流行文化」或「通俗文化」(popular culture)。」所以大眾文化是介於高級文化與民俗文化之間的一種文化形式。而讓一般人也能理解的藝術，是可以有深度且可以理解的文化。

麥當樂(D. MacDonald)是發現並倡導大眾文化的先驅者：他把產業革命迄至近代，劃分成「高級文化」和「民俗藝術」兩個範疇。前者是繼承過往優越的文化遺產，使其向更洗練、更高深的境地發展的一種型態；後者是從現實生活當中，由一般大眾基於智慧與情感的要求與理解，而產生的文化模式。它的功能以趣味和嗜好為主。在整個的文化領域中，被看成是一種非專門性的東西；因此稱之謂大眾藝術，大眾娛樂，大眾嗜好種種。把這兩個被分離的文化型態統合起來，就成了大眾文化。企業界則在大眾文化要求之下，發現廣大的市場。使滿足這些市場需要的書籍、雜誌、繪畫、音響、電影、電視等大眾傳播事業，愈益興旺。

大眾文化一定是粗俗的？精英文化則是高雅精緻的？

「雅」或「俗」是要在每一位對作品的感受不同有所差異。例如：《詩經》中的作品，原本是當時的民謠俚曲，卻可以成為現代的風雅的代表；而許多當年被視為雅致的宮廷御制、狀元文章等，如今卻不被現代所詳知。此外如《水滸傳》、《西遊記》等小說，傳統工藝等，原都是源自民間“大眾文化”的產品，所以不論大眾還是精英，都有自己的「雅」或「俗」。

文化是人類精神創作之藝術只有創作的智慧和精心上的差異分出不同的文化性質。

結論：

1. 大眾文化的出現，使得人人都可以接觸文化產品，不再像傳統社會裡文化產品為貴族精英階層所壟斷、獨享。
2. 使大眾有機會去接近「精英文化」(cultural elite)及其作品。
3. 使大眾的知識水準提高。
4. 使高級文化與民俗文化有機會在大眾媒介進行對話。
5. 使高級文化易於滲透，並使民俗文化獲得保存。
6. 具有社會教育的功能。

### 【藝術的數量與質量】

數量等不等於質量？

以前在學畫時，老師要求我們要常常觀察常常畫，多畫下來才有「質感」才會真實，畫的多就是「數量」，用「數量」來累積經驗，經驗改變「質感」。「質感」累積「創意」，然而「創意」累積「質」的量也就越來越好了。所以數量不一定等於質量，但是會改變質量。像是張大千早期是在賣假畫，模擬名師作品來賺錢固然是非法的行為，但是就這樣造就了一位大師。

### 【個人創意與團隊合作】

「21世紀年輕人的關鍵競爭力：創意力、思考力、執行力、合作力與情緒力」\_國立台灣師大附中 李啟龍 老師的演講談過五大關鍵競爭力 (Five Key Competitiveness) 其中一項。

【合作力：在未來世界的競爭中，不透過團隊合作，幾乎沒有成功的機會！換言之，所有的工作都需要透過團隊合作來達成。因此，與伙伴能夠真誠合作，協調彼此的資源，克服各項困難，以產生團隊戰力的能力，就是合作力，未來，各種工作的分工將更，已經很難細，靠個人的能力去實現或創造新的事物，一切都需要依靠團隊合作，要瞭解單打獨鬥的時代已經過去，只有合作，才能真正創造夢想。】

近來，各項競賽都已經開始要求以團隊方式組隊參加，因為，大家都意識到，未來比較的是團隊戰力，而不是個人能力。世界上所有偉大的發明或計畫，都是由一個團隊來完成，而不是單靠一個人，以激發出更強的創意與執行力吧！

個人風格在團隊合作中是否會迷失呢？

相信不會的，團隊必竟是幾個不同的生命意識，即便是如何的志同道合但終究每個人有自己的想法，但這不是放棄個人風格的理由，合作過程中盡量堅持自己，盡量說服同伴，風格來創造作品的價值是每一個人願意看見的結果。

結論：

如果把創作過程做比較，那團隊合作的最大優勢之一就在不止是單線思考甚至多元化的方向。創意能力再強，在其思考裡也是有自己的思考習性或是定式（比如執著於創意。其實

本身就是一種思考瓶頸)，而其他的成員由於瓶頸的不同，提出一個哪怕是剛萌芽階段的幼稚想法很可能就會成為打破自身瓶頸的契機。也就是讓彼此幼稚或是荒唐想法交換之後，團隊就會看到比目前更多的創作空間。不過也許這些幼稚或是荒唐並不能在短時間內起到美好的效果，相信不斷討論與實驗，就會突破瓶頸的發生美麗的結果。

### 【藝術商業化對藝術發展的助益】

有人說道：「這年頭，商人都在談藝術，藝術家都在談錢」

把藝術品像商品一樣放置一個數字代表它的價值的確是很膚淺，而來買拍賣藝術品的商人呢？是可惡嗎？應該不會有人這麼說。或許對藝術品不用這麼嚴謹的眼光看待，或者對商業藝術過多批評，想想多一個欣賞自己作品的人，不是一件很高興的事情嗎！像是美國新通俗寫實畫家，格蘭特·伍德。他覺得別人的稱讚與欣賞，遠過金錢的報酬。但是他的藝術表達卻是大部分的人都能看的懂的藝術形式。拍賣的行銷人員說：「菩薩不開光，就是一團泥」。

結論：

藝術品如果不能走進市場，那麼藝術價值就完全展現不出來了，讓更多人能接受並且被自己的作品影響。像是豆導鈕承哲說過曾說過，他要改變台灣的電視圈文化，他要拍出不輸國外的電視劇出來。在公視拍的一部偶像劇時這樣說的，他是在拍一部療傷系的優質偶像劇，想讓台灣人看看我們也可以拍出這樣的電視劇。這樣簡單的想法用它的攝影機默默做與改變。

### 【藝術商業化對藝術的傷害】

以電視文化來說，隨著電視產業的市場過度化，電視文化與商業利益結合是無可避免的但電視文化終是藝術文化的一種，如果失去這個藝術根基，電視文化只是成為創造市場的工具罷了，並且大量製造垃圾文化提供給消費者，那民眾吸收的不是並文化而是垃圾，看完無法加引發思考的感受。文化產品一旦失去文化的核心，只會多帶來觀眾的迷惘。然而從創作藝術的藝術家們來說是一種損失，以下是記者訪談皇城藝術館執行館長趙樹林的一段對話。

「其結果就是他們越來越沒有辦法表達真實的、內心的東西，而不改變和不去表達就意味著沒有創造力，沒有創新，那麼就變成一種結果——畫廊藝術。這種藝術家我稱之為“商業藝術家”，他們已經成功了並且有了自己固定的模式，所以我比較關注的是在實驗階段的、不確定的，短期之內進入不了畫廊，進入不了商業操作的藝術作品。..... 拍賣市場屬於二級市場，原則上藝術家不能送作品，這是國際規則。藝術家也不能直接繞過畫廊送作品，買家剛買到作品也不能直接送到拍賣行，這都是違規的，藝術家的作品價值被過高的拉大整個盤，這有好的一面，能夠在國際上加大中國藝術家的聲譽，但也有壞的一面，它加大了泡沫經濟，加速了藝術家滅亡的過程，因為中國藝術品體系在還沒有建立的情況下就已經快速跑了。我們中國本土的收藏家，中國本土的藝術機制和中國本土的藝術規則還沒建立起來，但很快就進入了高增長時期，那下一步中國藝術家在得到高拍賣的同時會受到幾個方面的關注，比如稅收問題。

實際上這些是炒作的的原因，對藝術家有很大的傷害，例如你一年創作12幅作品，你有很多買家，有一定的價位，但是價錢突然翻了幾倍，就意味著你的買家人數會減少，最後藝術家收入上會受到影響，一級市場的畫廊基本上就會被擠垮。\_皇城藝術館執行館長趙樹林。」

## 二、我的新媒體藝術

### 【我要使用的媒體和工具】

還有很多沒有用過的媒介想來試試看，來創作平面藝術。毛筆在其他飛紙類來試畫看看。我還喜歡真實的拿著筆來創作，但是也很喜歡用攝影來創作視覺的衝擊，不管成效如何！玩玩看。

### 【我的創作方式】

畫中國花繪圖，用毛筆呈現看看，哪一種效果比較好。

### 【我和欣賞者的關係】

之前都沒想過這個題目，那對宇茜來說欣賞者大致是兩個角色「老師」還有「自己」。如果欣賞者是老師，我們作品被鼓勵或批評老師影響學生比較大，不只有是成績上的高低，應該是一種被老師認同的感受，如果被老師認同那種感覺像是飛上了天；如果欣賞者是自己那自己的作品，如果都不被自己認同，就不會想給他人欣賞了，就會想把作品藏起來，但是對宇茜來說每一個作品都是自己的寶，我學著不會藏作品，懂得找人一起分享，有「分」才有「享」啊。

### 【我的創作預期之效果】

是有中國風味的感覺。

### 【我將如何支持我的創作】

多做多想多看。

參考資料：

1. 【文化工業】陳學明著/揚智出版社
2. Yahoo 知識
3. 當代藝術(簡) <http://hk.cl2000.com/?/modernart/interviwe/wen039.shtml>



### 1. 大眾文化與精英文化的關係.

一般來講，我們會認為大眾文化是比較貼近人們的，反之精英文化就感覺像是高高在上的樣子，好比平民與上流社會人士一樣。上流人士吃高級料理，進高級餐廳，享受略有距離的高級服務；平民吃便當，上小吃攤，享受老闆的人情味。但近幾年來，開始出現平價化美食，並且營造同樣的用餐氣氛，甚至是融入親切的人情味，即使是平民，不用花大錢也能享受到飯店等級的料理與氣氛。這在我看來，就像是大眾文化漸漸與精英文化融合了，而融合反而可以創造出更好更美妙的火花。其實我認為，這世界不必刻意去區分什麼大眾與精英，只會拉遠人們的距離而已。重要的是，大家是否能夠和平共存，繼續為地球的未來而努力，才是目前當下所必須要做的課題。

### 2. 藝術的數量與質量.

在物質缺乏的年代，經由工業革命興起，有了工廠與大型機器，人們需求量甚多，也只注重到基本的需求，當時的傳統工藝家大受打擊。直到近代，新意識崛起，有人覺得，物以稀為貴，但也有人認為，若是大量但品質能保持到一定水準，仍舊是藝術品的一種。在這個資訊爆炸的年代，充斥著各種文化，各派各有各的理論，也各有各的道理；但我認為，如果是藝術家用時間、心血與手去慢慢製作出來的成品，就算是藝術品，而市面上那些追求造型外觀與品質的用品，也是藝術品的一種。也就是說，其實我們生活的週遭，都看得到藝術品，像是展覽藝術家的作品、街上展示櫃的商品擺設、無印良品商品的造型與功用…等等。所以就藝術來說，不一定生產數量很多就一定代表不好，因此我相信，藝術的數量與質量，是可以視情況而定義的。

### 3. 個人創意與團隊合作.

從大一到現在，做過很多作業，也歷經很多因為作業而合作的團隊。個人作業還好，可以自由發揮，不必因為其他組員的意見而做變更或有所限制，但團隊合作的好處是可以分工合作，甚至可以激勵出更好的火花。俗話常說，一樣米養百種人，分組合作可以累積跟不同人合作的經驗，但也是有可能會成為引爆線的隱憂。就現在的大學生來說，很多都是以他人意見為主或附和，但很有可能有更好的創意激發，卻因為怕麻煩或是怕團體吵架不和導致尷尬的局面。我認為，個人有主見有創意固然很好，但當頭的要學會適時去引導他人發表意見，而平常容易附和或是不願發表意見的人就得學習如何去表達，這樣做出來的作品才會令每個人都能滿意，畢竟有溝通、盡力過才不會後悔。在歷經畢業專題製作的過程中，看到很了多人情冷暖，也體會到人心的冷酷現實面。其實不管是個人或是團體，在合作的過程中，還是要學會保護自己，並留給他人一條退路，我想這會是對彼此都是最好的方法吧。

### 4. 藝術商業化對藝術發展的助益.

有一本書叫『我愛設計，我愛錢』，主要內容是在介紹英國設計界有名的企業成功例子，談他們如何將設計商業化，還有對英國設計環境的描述，他們愛設計卻也愛錢。設計也是藝術的一種，所以拿設計來說，人沒有錢就無法過活，但當設計與利益互相衝突的時候，

往往是設計商業化，這好像是很尷尬的事情，適當的商業化卻也讓設計更能讓大眾接受，進而有所發展助益。

## 5. 藝術商業化對藝術的傷害.

當藝術商業化之後，像是一把刀刀有雙面，有所助益亦也有所傷害。傷害的是，藝術品不再是原創的純粹，太刻意的商業化反而會造成對該藝術作品的壞印象。就拿生活工廠來說吧，我以前很喜歡他的東西，是因為每個商品都有他的獨特之處，雖然價碼較高，但卻也讓人捨得花那個錢去消費。但近期來，他的商品開始走向非常商業化，有些商品不知所云，無法善盡用處，很多東西，就並沒有那個價值也比較不受人喜愛了。所以適當的商業化雖然有可能無法保有原有的純粹，但卻會有所助益，但過度的商業化就會造成人們的反感還有不愉快了。

## 二, 我的新媒體藝術:

### 1. 我要使用的媒體和工具.

我喜歡拍照，喜歡將生活中的照片運用繪圖軟體來做出美麗的構圖畫面。我喜歡平面設計，因為社團的歷練，讓我不論在於POP海報、平面輸出海報或是名片設計都有得發揮與練習，也因此做出不少自己得意的作品。我喜歡玩小遊戲，所以我做過Flash的簡單小遊戲，並且努力研究中。曾經在24小時內為社團建構一個完整的網站，因此讓我對網頁設計方面更有興趣，所以我期許自己在將來，可以做出融合Flash動畫、小遊戲以及平面設計美感的網站。

### 2. 我的創作方式.

我喜歡東拍拍西拍拍，照不同的人事物來尋求靈感。或是看電影、電影，聽音樂，以求能看到不同的觀點或是激發出不同的創意來。如果動力一來，會馬不停蹄地一直做下去，直到做完為止。

### 3. 我和欣賞者的關係.

以前高中常聽美術老師講，藝術是主觀的，所以我並不會要求欣賞我作品的人要有怎樣的感受。我認為，可以與對方談話聊天，以求進一步能了解自己作品給人的訊息或是不足，這樣也可以讓自己的作品有更大的進步空間。不管對方是給予讚賞或是嚴厲批評，我都心存感激。

### 4. 我的創作預期之效果.

我希望我的作品可以帶給人們省思意義，或是讓人從中體驗到快樂，就這麼簡單，這就是我想要帶給人們的預期效果。

## 5. 我將如何支持我的創作.

人因夢想而偉大，很多的創作，背後都有他的動力所在。我也有夢，雖然還有很大的距離，但是我會努力去實現。所以我盡量讓自己能多多吸收資訊，多為自我求進步，去多看多聽多想，當然，身邊如果有人給予精神上的鼓勵與支持是更好的了。如果遇到瓶頸的話，就盡量讓自己放鬆心情，像是聽聽音樂、看看電影，會有另一番不同的感受，也能重新整理頭緒再出發。