

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：國立臺北藝術大學 科技藝術研究所

計畫主持人：魏 德 樂

執行期程：97年08月01日至98年07月31日

2009年07月31日

目 錄

一、課程內容	1
(一) 核心理念	1
(二) 學程目標	1
(三) 內容摘要	2
二、執行成果摘要	5
(一) 開設課程	5
(二) 課程綱要 (含每週主題概要、參考書目或指定閱讀、修課人數、成績評量方式)	7
(三) 人員與相關活動	13
(四) 設備使用	15
(五) 總體成效	16
三、課程成果介紹	23
四、經費運用情形	49
五、課程目標達成情況	53

(一) 達成情形	53
(二) 自我評估	56
六、面臨問題與因應措施	59
七、後續課程構想	61
八、結論與建議	63
九、附錄	65
附件一、國立臺北藝術大學「數位藝術創作學程」修業辦法	65
附件二、課程大綱	67
附件三、教學意見調查	69
附件四、數位化成果產出清單	77
附件五、數位藝術創作學程修業期滿證明書	79

一、課程內容

(一) 核心理念

本所（國立臺北藝術大學科技藝術研究所）因應數位科技時代的藝術語言，新維度不斷增加，藝術形式亦隨著科技媒體的發展而改變，面臨著令人振奮的挑戰。本所向教育部申請發展「數位藝術創作」學程，主要在藉由科技藝術創作、設計與應用，反應數位科技時代的腳步與需求，並應用於文化資料典藏與分享、藝術創作、跨領域藝術等實務，以培養新時代科技藝術跨領域人才。

(二) 學程目標

本所自 95 年度起，獲教育部獎勵「數位藝術創作」學程計畫補助，近三年來致力推動學程。除了原專業領域的基礎課程外，學生更透過多元規劃的課程，獲得整合性、跨領域的學習。而學程規劃的彈性化選課，以及網站的教學資源，也讓學習時間與空間相對自由、寬廣。本學程素來著重理論與實務課程的融合，以培育數位科技、媒體藝術創作，具發展性、前瞻性藝術創作與設計的跨領域科技藝術相關人才為標的。未來，學生無論是繼續深造或選擇就業，均能一展長才、貢獻所學，為國家社會克盡心力。

1、培育數位科技、媒體藝術創作，跨領域藝術相關人才

為發展具有前衛精神的藝術創作，本學程納入實驗性跨領域課程，作為藝術與

【課程內容】

其他領域對話的參照基礎，使彼此相互合作，激盪出更新穎的創意。另一方面，為因應未來趨勢，將規劃統合數位科技與藝術創作的數位媒體整合創作與設計課程，充分結合本校豐富的教學資源，讓台灣的數位藝術創作基礎教育早日生根發揮。同時，以紮實的科技藝術脈絡與技術訓練，培育具強烈競爭基礎的跨領域視界學生，為迎接新國際挑戰與「人文、創意台灣」作準備。

2、整合數位科技、媒體藝術創作，跨領域藝術，發展前瞻性的媒體藝術創作與設計

數位化科技與藝術文化創意的結合，已是邁向新紀元的重要資產與指標。此一競爭力的養成，相當程度應來自於跨領域學程教育：在兼容文化、歷史學理、實作技術與藝術創作觀念的嚴格訓練下，將整合與實驗的結果廣泛的應用在藝術創作與媒體設計上，發展出前瞻性的媒體形式與風潮，造育新領域的先鋒，確立新世代數位競爭力之基礎。

(三) 內容摘要

1、摘要表 (97 學年度下學期)

A.學程開設摘要表						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數		教學助理人數	
	男	女	男	女	男	女
創作思維	1	0	2	2	0	0

多媒體程式設計與應用	1	0	6	2	1	0
錄像藝術II	1	0	8	5	0	1
B.舉辦之學術活動						
活動名稱	參與人次					
	男			女		
「互動裝置藝術」專題演講 主講人：林俊廷	19			11		
「動畫美學與動畫製作縱觀」專題演講 主講人：Sharon WU & Casey Coffey	17			13		
「角色動畫與動畫表演」動畫研習營 主講人：Casey Coffey	17			13		
「兒童創意玩動畫」兒童動畫營 主持人：史明輝	22			13		

2、課程規劃特色

學程課程規劃以「數位影音創作」、「互動藝術創作」、「數位創意產業」三個領域軸向，其特色如下：

(1) 「數位影音創作」

以數位影音與電腦動畫為主要發展方向，此方向為電腦影像處理與 3D 電腦動畫、影視美學、電影數位科技等，規劃將可為電腦動畫電影應用產業培植相關人才。

(2) 「互動藝術創作」

以互動科技與數位媒體藝術創作為主要發展方向，此方向為媒體與聲音設

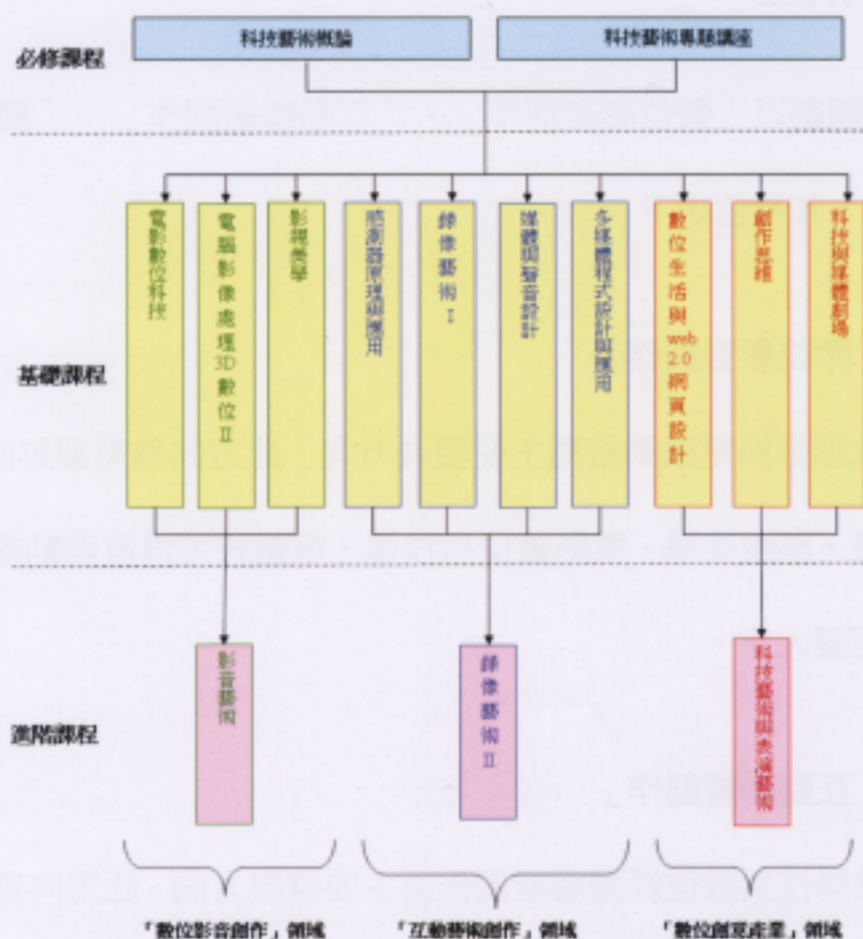
【課程內容】

計、多媒體程式設計與應用、錄影藝術、網路藝術等，主要使藝術創作充分發揮，並符合互動數位媒體時代。

(3) 「數位創意產業」

以創意應用為主要發展方向，此方向為數位生活與 Web2.0 網頁設計、創作思維、科技與媒體劇場、科技藝術與表演藝術等，主要使藝術創作充分發揮，規劃將可為數位創意應用產業培植相關人才。

3、課程架構圖



二、執行成果摘要

本學程規劃課程分為「必修課程」、「基礎課程」、「進階課程」三個層次，除了有數位技術與實習課程，亦有藝術創作相關理論課程。申請通過之學生，基礎課程之「科技藝術概論」、「科技藝術專題講座」為必修且建議先修讀，以期建立一個數位科技藝術的全盤性概念。學程規劃以「數位影音創作」、「互動藝術創作」、「數位創意產業」三個領域軸向，建議於修畢相關之基礎課程後再修讀進階之課程，學生應於進階課程中依個人需要選修相關課程以達學程審核標準。修畢上述兩門必修課程、三門基礎課程並且修習至少一門進階課程，總學分16 學分以上，即承認學程修業期滿並給予證書。

(一) 開設課程

- A. 「必修課程」：共兩門課程，共計四學分，為共同必修課程。
- B. 「基礎課程」與「進階課程」：至少三門基礎課程，至少一門進階課程，共計十二學分。

(一) 共同必修科目	科目名稱	必選修	學期別	學分	時數	第一年	第二年	第三年	備註
	必修課程	科技藝術概論	必	上	2	2	2		
科技藝術專題講座		必	上	2	2	2			
備註：必修 4 學分									

【執行成果摘要】

科目名稱		必選修	學期別	學分	時數	第一年	第二年	第三年	附註		
(一) 選修科目	基礎課程	數位影音創作	電腦影像處理 3D 數位 II	選	上	2	2	2		美術學系支援課程	
			影視美學	選	上	3	3	3			電影研究所支援課程
			電影數位科技	選	上	2	2	2			電影研究所支援課程
		互動藝術創作	錄像藝術 I	選	上	3	3	3			
			感測器原理與應用	選	上	3	3	3			
			媒體與聲音設計	選	上	2	2	2			美術學系支援課程
	數位創意產業	多媒體程式設計與應用	選	下	3	3		3			
		數位生活與 Web2.0 網頁設計	選	上	3	3	3				
		科技與媒體劇場	選	上	2	2	2			與劇場設計系合開	
	進階課程	數位影音創作	創作思維	選	下	3	3		3		美術學系支援課程
			影音藝術	選	下	3	3		3		電影研究所支援課程
			互動藝術創作	錄像藝術 II	選	下	3	3		3	
數位創意產業	科技藝術與表演藝術	選	下	2	2		2		與劇場設計系合開		
備註：選修（至少）12 學分											

(二) 課程綱要 (含每週主題概要、參考書目或指定閱讀、修課人數、成績評量方式)

科目名稱 (中/英文)	多媒體程式設計與應用 Multimedia Programming and Applications		類別 <input type="checkbox"/> 必修課程 <input checked="" type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程
授課教師	魏德樂	開課學期/學分數	第二學期/2 學分
修課限制	無		
一、簡介	<p>主要授課內容在介紹電腦程式語言的基本結構，流程圖的觀念，訓練同學的邏輯思考能力，進而使用程式設計達到應用的目的。透過許多 BASIC Stamp 程式與 VVVV 多媒體程式語言的教學，讓學生熟悉程式閱讀、設計、撰寫和除錯的基本觀念。加強學生之程式撰寫、多媒體程式設計、以及演算法的程式設計能力。整合感測器原理與應用的課程中的各種 Sensor 的應用，與「互動式數位控制藝術創作」等進階課程相互連結。同時也為多媒體程式奠定基礎，以瞭解互動式裝置的程式設計能力。</p>		
二、課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程式設計的基礎知識：輸出、輸入、迴圈、函數…等。 2. 流程圖的介紹：各種流程圖符號的介紹，如何將一個問題化為流程圖的思考邏輯解決步驟。 3. 程式設計的語法：資料型別、變數、算符與算式、流程控制等 4. 介紹 VVVV 程式設計與 Basic stamp 程式設計。 5. 多媒體程式設計與互動式裝置的程式設計範例解析。 		
三、課程規劃 (如有校外演講者，請載明其姓名、單位及職稱)	第一週 課程介紹 第二週 程式設計的基礎知識 第三週 VVVV程式設計介紹 第四週 流程圖的介紹 第五週 VVVV程式設計介紹 stamp 第六週 傳統文化活動週 第七週 程式設計的語法(流程控制) 第八週 VVVV程式設計介紹 第九週 期中作業	第十週 程式設計的語法(資料型別、變數) 第十一週 Basic stamp程式設計 第十二週 Basic stamp程式設計 第十三週 VVVV程式設計與Basic stamp 第十四週 VVVV程式設計與Basic 第十五週 VVVV程式設計進階 第十六週 VVVV程式設計進階 第十七週 VVVV程式設計進階 第十八週 期末作業	
四、課程活動	教學實作、演練		
五、指定及參考書籍	自製教學電子檔 1. http://vvvv.org/tiki-index.php?page=Documentation		

【執行成果摘要】

	2. www.parallax.com 3. www.playrobot.com
六、評量指標	一般作業 (30%) + 期中作業(30%) + 期末作業 (30%)+出席 (10%)
七、考試/報告/實作規定	一般作業、期中作業、期末作業
八、課程網頁之規劃	網址： http://www2.tnua.edu.tw/e-arts/course/category.php?id=7
九、教學助理需求	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 <u>1</u> 名) 1. 協助課程紀錄。課前教室、器材之安排，電腦轉硬體確認與準備。 2. 協助老師一起解決同學課程上相關問題。
十、修課人數	<u>8</u> 人 (科技藝術研究所 8 人)

科目名稱 (中/英文)	錄像藝術 II Video Art II	類別	<input type="checkbox"/> 必修課程 <input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程
授課教師	袁廣鳴	開課學期/學分數	第二學期/3 學分
修課限制	無		
一、簡介	本課程為錄影藝術 I 的進階課程，在同學對於錄像藝術導論及錄像藝術的發展歷史有明顯粗略的觀念後，在本課程將從各種方面深入討論錄像藝術未來的可能，並同時討論同學的創作。		
二、課程目標	1. 培養同學敏銳的影像感知能力。 2. 引領同學對影像的實驗及思辨的能力。 3. 提升並期待同學在此相關領域的創作中有所突破性的作品。		
三、課程規劃 (如有校外演講者，請載明其姓名、單位及職稱)	第 1 週 「動態影像的可能」導論 I 第 2 週 「動態影像的可能」導論 II 第 3 週 身體和表演 Body and performance 第 4 週 作品呈現與討論 第 5 週 實驗錄像與其它媒體混種的可能 第 6 週 超越敘事 Beyond Narrative 實驗不適當的剪接 第 7 週 超越銀幕 Beyond the screen 實驗不適當的攝影方式 第 8 週 新銀幕 New Screen 實驗非錄像的錄像方式 第 9 週 作品呈現與討論	第 10 週 未來電影 Future Cinema 錄像與互動 第 11 週 個人化的介面 The Personalised Interface 結構式的錄像 第 12 週 同學報告 第 13 週 同學報告 第 14 週 參觀美術館、畫廊、及另類空間 第 15 週 專題演講 第 16 週 時間重構 Restructuring Time 第 17 週 作品呈現與討論 第 18 週 作品呈現與討論	
四、課程活動	專題報告、實作演練		
五、指定及參考書籍	(一) 教材；Syvia Martin, Taschen, 2006 (二) 工具；HDV 攝影機，DV 攝影機，數位相機，掃描機，燈光組，藍幕攝影棚，電腦，投影機，DVD Player，影片光碟等 (三) 參考書籍：		

【執行成果摘要】

	Martin Rieser/Andea Zapp, British Film Institute 2002) Syvia Martin, Taschen, 2006 Michael Rush, London (Thames & Hudson), 1999
六、評量指標	出席率與課堂互動表現：20% 報告：20% 創作呈現：60%
七、考試/報告/實作規定	報告：每位同學需報告一次 實作：每位同學需繳交實作作品
八、課程網頁之規劃	網址： http://mfa.techart.tnua.edu.tw/~gmyuan/mediaart/
九、教學助理需求	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 <u>1</u> 名) 1. 協助課程紀錄。課前教室、器材之安排，電腦轉硬體確認與準備。 2. 協助老師一起解決同學課程上相關問題。
十、修課人數	<u>13</u> 人 (美術學系 3 人；傳統藝術研究所 1 人； 科技藝術研究所 8 人；捷克交換學生 1 人)

科目名稱(中/英文)	創作思維 Creative Thoughts		類別	<input type="checkbox"/> 必修課程 <input checked="" type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程
授課教師	陳世明	開課學期/學分數	第二學期/3學分	
修課限制	無			
一、簡介	介紹時間空間思維、能所關係的思維與創作、能所思維之記憶與心思情慾、生老病死之過現未三度空間思維、造形的基本思維—形、色、材質在空間組構的形式思維、生活中面對人事物的創作思維、影像創作思維、機具→作者位置→原始資料→加工創作→展出方式的過程思維。			
二、課程目標	學期結束後，學生將能夠以宇宙觀、世界觀、人性觀作為創作思維的基礎。			
三、課程規劃 (如有校外演講者，請載明其姓名、單位及職稱)	第一週：時間空間思維 第二週：時間空間思維 第三週：能所關係的思維與創作 第四週：能所關係的思維與創作 第五週：能所思維之記憶與心思情慾 第六週：能所思維之記憶與心思情慾 第七週：生老病死之過現未三度空間思維 第八週：生老病死之過現未三度空間思維 第九週：分組討論 第十週：造形的基本思維—形、色、材質在空間組構的形式思維。		第十一週：造形的基本思維—形、色、材質在空間組構的形式思維。 第十二週：生活中面對人事物的創作思維。 第十三週：生活中面對人事物的創作思維。 第十四週：影像創作思維 第十五週：影像創作思維 第十六週：機具→作者位置→原始資料→加工創作→展出方式的過程思維 第十七週：機具→作者位置→原始資料→加工創作→展出方式的過程思維 第十八週：期末報告	
四、課程活動	分組討論			
五、指定及參考書籍	指定書籍：自編講義 參考書籍：自由選定			

【執行成果摘要】

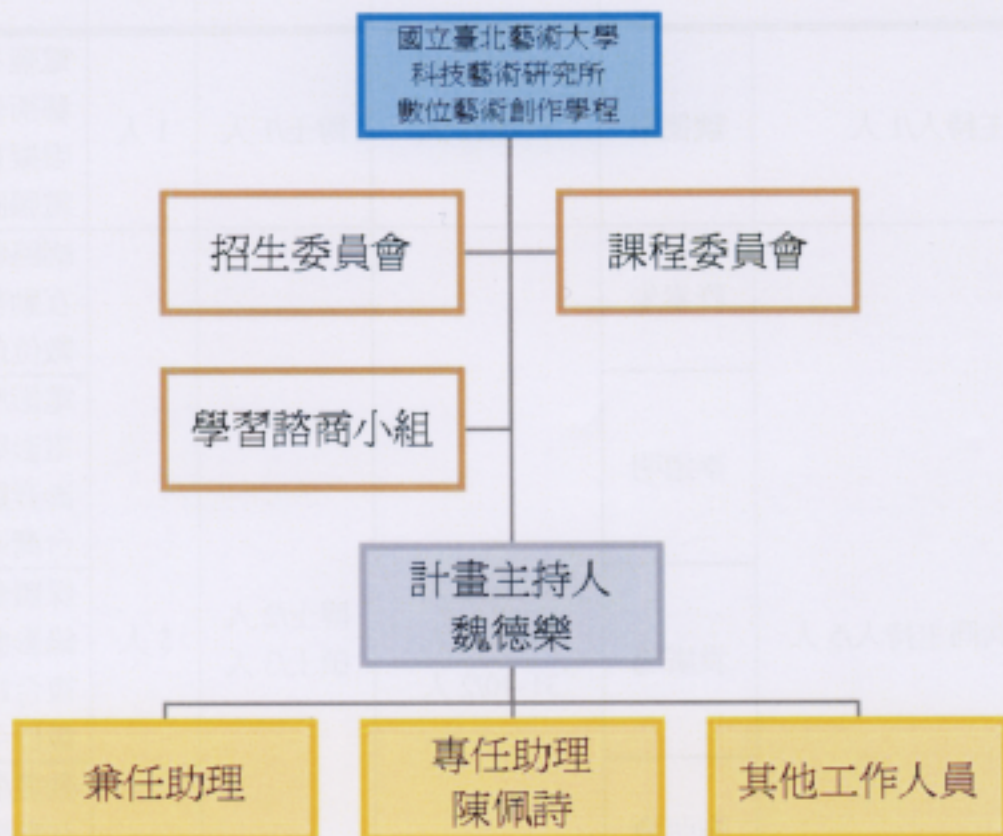
六、評量指標	出席率與課堂互動表現：40% 期末報告：60%
七、考試/報告/實作規定	分組討論 期末報告
八、課程網頁之規劃	網址：建置中
九、教學助理需求	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 <u>1</u> 名) 1. 協助課程紀錄。課前教室、器材之安排，電腦轉硬體確認與準備。 2. 協助老師一起解決同學課程上相關問題。
十、修課人數	<u>4</u> 人 (傳統藝術研究所 1 人；舞蹈創作研究所 1 人； 科技藝術研究所 2 人)

(三) 人員與相關活動

1、人力表(97學年度下學期)

類別	職稱/人數		年齡層/人數	學歷/人數	人數	專長
領導階層	主持人/1人	魏德樂	41-50/1人	博士/1人	1人	電腦多媒體 藝術化成像技術 虛擬實境 電腦圖學
	共同主持人/5人	許素朱	51-60/1人 41-50/2人 31-40/2人	博士/2人 碩士/3人	5人	網路藝術 互動藝術 數位創意學習
		李道明				電影歷史/美學/技術 電影導演/編劇/製片 影音數位化 台灣原住民文化
		袁廣鳴				媒體藝術 錄影藝術 複合媒體裝置 數位平面影像
		陶亞倫				動畫/數位影像 互動裝置 動力藝術
		史明輝				電腦動畫 實驗動畫 動畫製作
執行助理	專任助理	陳佩詩	21-30/1人	學士/1人	1人	文書編輯 網站管理
	兼任助理	黃琬瑄	21-30/2人	碩士/2人	2人	美工/網頁設計
		王仲堃				美工/網頁設計

2、數位藝術創作學程組織圖



3、師資與助理簡介表

【數位藝術創作學程師資】（97學年度下學期）					
職稱	姓名	最高學歷	研究範疇	聯絡電話	Email
副教授	魏德樂 (Der-Lor Way)	交通大學資訊科學博士	• 電腦多媒體 • 藝術化成像技術 • 虛擬實境 • 電腦圖學	02-28961000 Ext 5143	adler@techart.tnua.edu.tw

【執行成果摘要】

			60,508	投影機二台	課程教學與成果展示用投影設備		
			32,000	DV 穩定架	課程教學與實務操作用錄像設備		
			6,400	一對五燒錄機	課程教學與成果輸出用燒錄設備		
合計	200,000	200,000				0	

(五) 總體成效

為落實「整合數位科技、媒體藝術創作，跨領域藝術，發展前瞻性的媒體藝術創作與設計」、「培育數位科技、媒體藝術創作，跨領域藝術相關人才」之發展目標，本學程務實規劃行政與教學方針，並力求有效執行。本學期整體執行成效，可歸納為下列數點說明：

1、 累積數位藝術創作相關教學發展經驗，奠立未來根基

本學程錄取學生為舞蹈學系、美術學系、音樂學系、戲劇學系、劇場設計學系等非數位科技專業科系學生，大多數僅有基礎數位資訊概念，欠缺數位與藝術輔成之創作理論與實務經驗。然而，在當下數位風行、無處不及的時代，藝術相關科系為促進創作之新蛻，突破專業領域的傳統藩籬，更需要跨領域相關課程之進修與能力養成。

本學程整合本校跨領域數位藝術相關課程，具備數位藝術創作專業師資，並切實舉辦「科技藝術專題講座」，提供非數位藝術專業學生廣泛而影響深遠之學習機會。本學期承接上學期多元、豐富、跨科系的必修與基礎課程，如：美術學系之「媒體與聲音設計」(王福瑞老師)、「電腦影像處理 3D 數位」(莊正旺老師)等課程；電影創作研究所之「影視美學」、「電影數位科技」(李道明老師)；本所之「感測器原理與應用」(魏德樂老師)、「數位生活與 web2.0 網頁設計」(許素朱老師)、「錄像藝術」(袁廣鳴老師)等課程，務求在理論基石之奠立後，透過進階課程，進一步促進學生數位藝術之實作與新創。學生在本學期課程結束後，即修畢本學年一系列規劃課程，由講座、創作過程中獲得的靈感與觸發，亦於課程中深耕、實踐，培養更完整而全面的數位藝術創作知能。日後，不僅可以應用於劇場/舞台表演(燈光、音樂、佈景、服裝)、展場佈置、數位宣傳、美術特效等本身專業領域的展演與創作，繼續升學或選擇就業也都具有相當的優勢。

2、導入數位動畫藝術概念，促進服務學習，佈植數位藝術創作教育種子

電腦動畫工業自九〇年代新興，但多運用於廣告、遊戲、建築等產業，近年來在美國、日本動畫公司，如：**Pixar and Disney Animation Studios** (皮克斯與迪士尼動畫公司)、**Studio Ghibli** (吉卜力工作室，導演：宮崎駿)、**toei animation** (東映映畫)、**sunrise** (日昇動畫)等出品動畫的帶動下，數位動畫藝術也在台灣逐漸獲得高度重視。不過，動畫成品固然多變有趣、引人入勝，但大部分學生對

於幕後實際的數位動畫藝術創作過程仍一知半解。

本學程向以「整合本校數位藝術相關課程，培育跨領域數位藝術創作人才」為發展重點，作為結合嶄新觀念與前衛科技，宣導人文藝術與數位互動精神之推手，為促進學生了解饒具發展性且影響台灣未來科技產業發展的前衛動畫技術，並學習數位動畫藝術之理論與基礎實作，學程規劃了為期兩天的「數位動畫藝術系列講習」：首先邀請現任 **Animator Made** 藝術總監，並參與多項國際重要影展策劃（如：2007 台灣國際動畫影展節目總監）的知名動畫策展人 **Sharon Wu** 進行「動畫美學與動畫製作縱觀」專題演講；而後邀請現任「辛普森家庭動畫影集」製作的好萊塢資深動畫師 **Casey Coffey** 舉辦「角色動畫與動畫表演」研習活動；深具國際視野的兩位專家透過基礎動畫理論、國際動畫展示與簡易實作教學，為學生帶來了別開生面的資訊與動畫詮釋。本學期更藉由與台東美術館合作舉辦「兒童動畫營——兒童創意玩動畫」之契機，安排學生進行服務學習，一方面將數位藝術創作概念推廣至數位資訊相對不豐的台東；一方面也利用假日學習活動導引小朋友了解數位動畫藝術創作的趣味，佈植未來數位藝術創作人才種子；最主要的是經由教學服務，學生從各式各樣的情境/情況中，學習思考如何結合學年課程所學解決問題與適當地進行指導。從「做」中學，不僅是經驗的累積與承傳，更能活絡思考內容與創意源頭，讓數位藝術創作理念獲得更完整的實踐。

3、落實數位藝術創作實務，培育數位科技、媒體跨領域藝術創作相關人才

實務創作與展演活動為本所課程規劃與延伸應用一大重點，原礙於教學空間、設備有限，學生須遷就場地、現有設備策劃數位藝術創作與展演活動之問題，透過本學年度「立體投影設備、展示用設備、錄像設備」之補強，已獲得初步改善，有效提升了學生在數位藝術創作、成果展示上的效率與品質，也成為課程學習與參與各項展覽、競賽的一大助力。且以三位同學為例：石政哲，以作品「百貨」參與「2008 Input: Entrance8 exhibition」聯展，同作亦榮獲九十七年度「2008 臺北美術獎—優選」。本學期透過學程教師的鼓勵，以及各項攝錄器材的支援，除與陳敬元、李承亮等人，於非常廟藝文空間共同舉辦「透抽伍 棘皮王者定番戰」展覽，廣泛受到討論外，並以「我的房間尋找藏頭的方法」參加錄像藝術課程創作展「VIDEO ART」，以「百貨」參與「台灣新藝七週年特

展——非常頻道 / 『Very Channal』，獲得諸多好評。廖祈羽，以「一切都是為了討好貓？」入選 2008 臺北美術獎，以「充氣娃」獲邀與 Anggun Priambodo(印尼)、

展——非常頻道 / 『Very Channal』，獲得諸多好評。廖祈羽，以「一切都是為了討好貓？」入選 2008 臺北美術獎，以「充氣娃」獲邀與 Anggun Priambodo(印尼)、

展——非常頻道 / 『Very Channal』，獲得諸多好評。廖祈羽，以「一切都是為了討好貓？」入選 2008 臺北美術獎，以「充氣娃」獲邀與 Anggun Priambodo(印尼)、

展——非常頻道 / 『Very Channal』，獲得諸多好評。廖祈羽，以「一切都是為了討好貓？」入選 2008 臺北美術獎，以「充氣娃」獲邀與 Anggun Priambodo(印尼)、

展——非常頻道 / 『Very Channal』，獲得諸多好評。廖祈羽，以「一切都是為了討好貓？」入選 2008 臺北美術獎，以「充氣娃」獲邀與 Anggun Priambodo(印尼)、

展——非常頻道 / 『Very Channal』，獲得諸多好評。廖祈羽，以「一切都是為了討好貓？」入選 2008 臺北美術獎，以「充氣娃」獲邀與 Anggun Priambodo(印尼)、



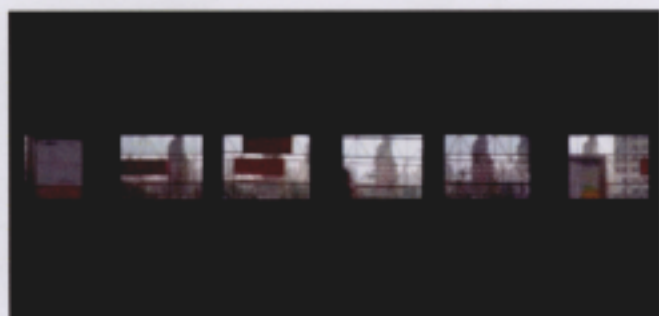
◎百貨 / 石政哲(非常頻道 / 『Very Channal』)



◎搖啊搖 / 廖祈羽 (2009 美術卓越創作獎)

姚瑞中等知名錄像藝術家參與「2008 吵藝術節——快樂·好生活」展覽，又以「搖啊搖」、「幸福結局」等作品，榮獲 2009 美術創作卓越獎美術創作類肯定，前往紐約見習；本學期則廣用學習經驗，積極參與各項展覽：除透過錄像藝術課程創作，以「愛的鮭魚三明治」參加「VIDEO ART」展外，也參與 VT 非常廟策劃的「月光光，心慌慌——非常廟三週年之關鍵報告」展，並與張暉明、林厚成等人，於東吳大學遊藝廣場共同舉辦「超秒殺」展覽；期末又以「倒立時，你看我彷彿更美好」參與「台灣新藝七週年特展——非常頻道 / 『Very Channal』」，致力於現代藝術之創作與學習。賴信宇，為本校於台北當代藝術館之駐校代表，長期接觸策展與佈展事務，修習本學程「科技藝術概論」等課程後，更對於數位藝術概念與技術於展覽的實務應用產生興趣與熱情，積極投入數位藝術創作，並與許多藝術

賴信宇 / 移動的方式



家籌備、舉辦展覽，如：「小甜心——伊通公園二十週年慶」等。其他學生如黃鐘瑩參與「失聲祭」展覽；王珮瑄參與「親愛視覺——諸神不沾醬油，請當現世喜樂」展覽；李宗興（舞蹈理

論研究所）、彭峻益（電影創作研究所）、方琦（戲劇所博士班）等學生，則多能運用學程課程所學於主修專業上，讓數位藝術創作與個人專長相輔相成。

而參展、與賽的好成績，具體展現了學生備受肯定的數位藝術創作能力，也是選擇個人未來發展方向的參考重點。例如，96 學年度錄取學生廖祈羽與石政哲，

修業期間表現出色，更因深受數位藝術啓蒙影響，畢業後選擇攻讀相關研究所，現為本所媒體藝術組一年級學生。而同年度錄取者，美術學系三年級學生賴信宇，也在兩年的學程課程薰陶下決定繼續深造，並將於 98 學年度進入本所就讀。其他學生，如：王珮瑄、李萬鏗、蘇品文等同學，也將繼續朝跨領域數位藝術創作相關學術研究或工作發展，致力成為數位世代的中流砥柱。

【執行成果摘要】

三、課程成果介紹

本所創設「數位藝術創作」學程，以「培育數位科技、媒體藝術創作，跨領域藝術相關人才」與「整合數位科技、媒體藝術創作，跨領域藝術，發展前瞻性的媒體藝術創作與設計」為標的，致力於課程教學、數位教材開發、跨領域師資合作等；同時，也敦促學生積極參與相關競賽、展覽，活絡創意，激發潛能，並傳承數位藝術創作的發展理念。本學期數位藝術創作學程相關課程成果，說明如下：

(一) 跨領域專業教學，促進整合數位藝術相關知能，提升創作內涵與品質

本學程整合科技藝術專業原備師資，以及美術學系、電影創作研究所等數位藝術創作相關領域的專家學者，務實推動「數位科技」與「藝術」之跨領域教學與發展，並深化課程內涵，延展學生學習觸角，以多元學習落實培育跨領域數位藝術創作人才的目標。上學期由美術學系、電影創作研究所等系所師資一同進行專業化數位藝術創作教學，本學期亦力請美術學系陳世明教授前來授課。各課程教學成果，展示如下：

1、創作思維（美術學系：陳世明 教授）



課程教學：

機具→作者位置→原始資料→
加工創作→展出方式的過程思



專題分組討論

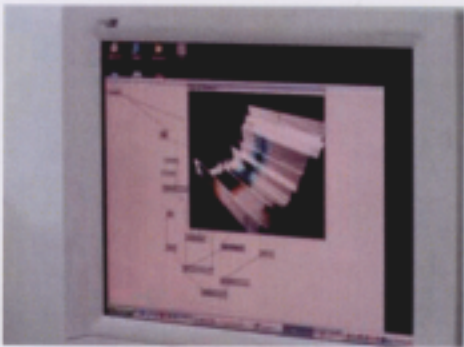


期末報告發表

2、多媒體程式設計與應用 (魏德樂 副教授)



左：實作指導
右：問題討論



期中作業呈現
左：bodywave
右：游



學生期末作品

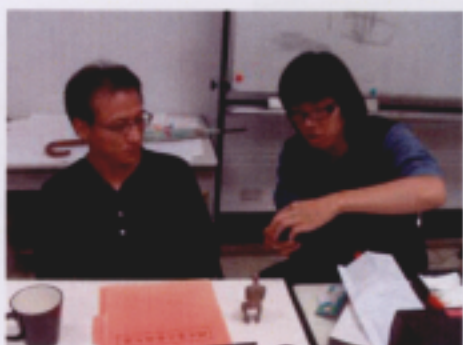


學生期末作品
左：蕨
右：MASK

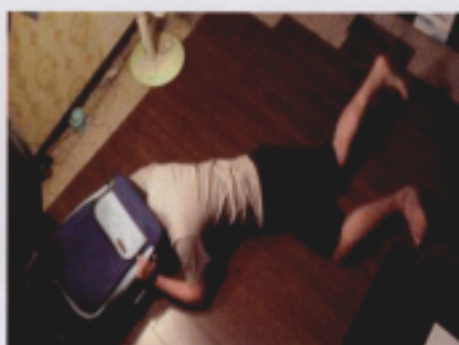
3、錄像藝術 II (袁廣鳴 助理教授)



左：威尼斯雙
年展觀展
記錄分享
右：專題報告



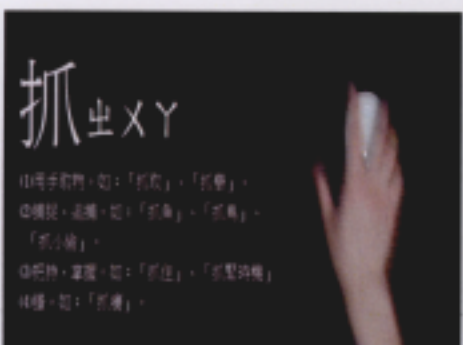
作品討論



Video Art 展

左：無垢無淨

右：在房間找藏獾的方法



Video Art 展

左：撚鼠

右：愛的鮭魚三明治

(二) 舉辦媒體藝術、動畫藝術演講/營隊活動，引介學術、產業新潮流

因應數位藝術創作的國際交流與發展，本學程盛邀深具國際視野的數位藝術相關知名學者蒞臨演講，並鼓勵學程學生多參與相關講座、展演與研習活動。本學期力邀青島新媒體藝術總監暨藝術家林俊廷先生、現任 Animator Made 藝術總監 Sharon Wu、辛普森家庭動畫影集』製作的好萊塢資深動畫師 Casey Coffey 蒞臨指導，並與台東美術館協辦「兒童動畫營——兒童創意玩動畫」主題活動。大致簡介如下：

1、專題演講與研習活動



▲ 右為青島新媒體藝術總監暨知名藝術家林俊廷先生

現任青島新媒體藝術總監暨藝術家林俊廷先生為學生進行「互動裝置藝術」專題演講。內容除了導介中國大陸新媒體藝術發展的近況，分享個人近幾年數位藝術創

作/展演的內容與經驗外，並開放藝術創作、展演規劃諮詢，開啓學生思路與視野的新窗。

此外，本學程規劃兩次全天候的系列演講活動，邀請現任 Animator Made 藝術總監，並參與多項國際重要影展策劃的知名動畫策展人、資深獨立製片藝術家 Sharon Wu，以及現任『辛普森家庭動畫影集』製作的好萊塢資深動畫師

Casey Coffey 蒞臨指教。曾任 2007 台灣國際動畫影展節目總監，並有多年動畫教學資歷的 Sharon Wu，以「動畫美學與動畫製作縱觀」為主題，利用講授、討論與影片放映等方式交錯而生動地說明動畫的基本原理和美學基礎，並

導介動畫影片的製作流程：前製—動畫的角色設計、美術指導、視覺發展、故事開發；製作—將角色動畫的技術應用在電腦或其他動畫技術上；後製—配音的先後、蒙太奇剪接等，並探討全球動畫產業與市場的分析。曾任職於華特迪士尼公司、華納兄弟、環球……等知名動畫公司的 Casey Coffey，以「『角色動畫與動畫表演』研習」為主題，利用授課、示範、影片放映和從旁指導等方式，說明角色動畫(Character Animation)與動畫表演的準則、目的，並指導學員如何善用地心引力、重量的分配、時間節奏、壓縮與伸展等手法來創造動畫角色，並從製作練習



▲「動畫美學與動畫製作縱觀」專題演講。
中為 Animator Made 總監 Miss Sharon Wu。



▲「角色動畫與動畫表演」研習。
左為好萊塢資深動畫師 Mr. Casey Coffey。

中了解製作 Disney 或 Pixar 式的動畫表演。本次研習著重動畫角色的開發與表演，透過親手進行動畫角色表演的模擬作業，讓學員對「動畫」領域有進一步的認識與理解。

2、主題研習活動：兒童動畫營—兒童創意玩動畫



▲學生服務員指導小朋友基本分解構圖

本學期與台東美術館合作籌辦「兒童動畫營——兒童創意玩動畫」研習營，藉由遊戲、單元活動的進行，動畫老師引領優秀學生們指導當地的小朋友：從簡單的故事發想至後期製作的完整流程，逐步認識「動畫(藝術)」，並體驗黏土偶動畫、剪紙動畫等製作手法。

最後，協助小朋友們完成簡易動畫作品的創作，並將成果燒錄於可攜帶回家保存與分享的 DVD 中，作為本次活動的紀念，以及未來開啓數位藝術創作大門的啓蒙鑰匙。



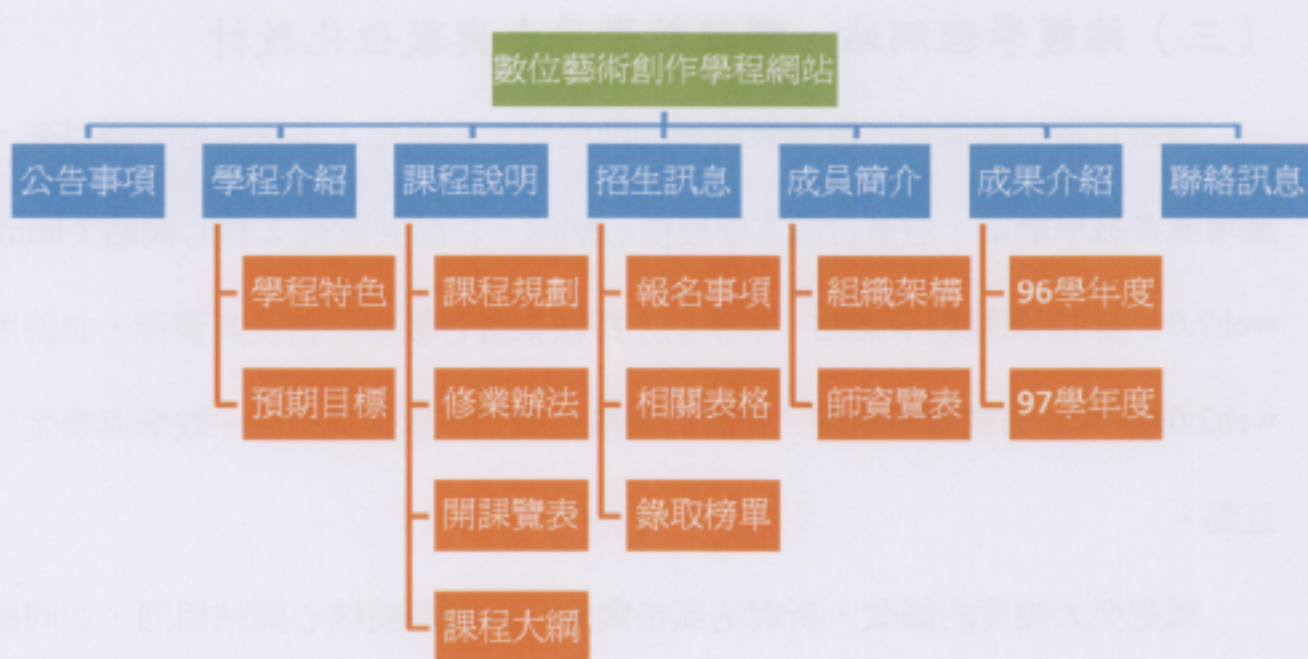
小朋友們巧手創作的動畫作品
上為黏土偶動畫；下為剪紙動畫

【課程成果介紹】

（三）維護學程網站、課程教學平台與數位化教材

為落實數位藝術創作教學與教材的數位化、系統化，本學程自開辦以來，陸續增置各教學網站，並整合於本學程核心網站。目前共置有 2 核心網站（html 與 web2.0）與 12 課程教學網站。本學期亦持續維護各教學平台及其資源，並啓用以 web2.0 的 blog 方式重新規劃、建置的新核心網站，以促進行政、教學與學生三方互動。

為避免大幅度的修改，新網站風格與設計大體與前核心網站相同，並同樣設有「學程介紹」、「課程說明」、「招生訊息」、「成員簡介」、「成果展示」與「聯絡訊息」等欄項（各項分別設有二至三個相關分項），以及各教學網站與相關資源網站連結。此外，為促進操作、使用上之便利，更於首頁新增「日曆選單」、「近期文章」與「搜尋」項目，訪客僅需點選日曆選單上的日期，或直接點閱欲瀏覽的新文章，或於搜尋欄鍵入關鍵字，即可搜尋到相關的佈告與資訊。更為重要的是，blog 型態具有發佈與回應「迴響」的功能，對於網路使用頻率極高的數位藝術創作/工作者而言，用以反應意見、訪詢問題、協助各項行政調查，是相當便捷的互動方式。新網站之組織圖，呈現如下：



目前，數位藝術創作學程各維護與更新網站，分列如下：

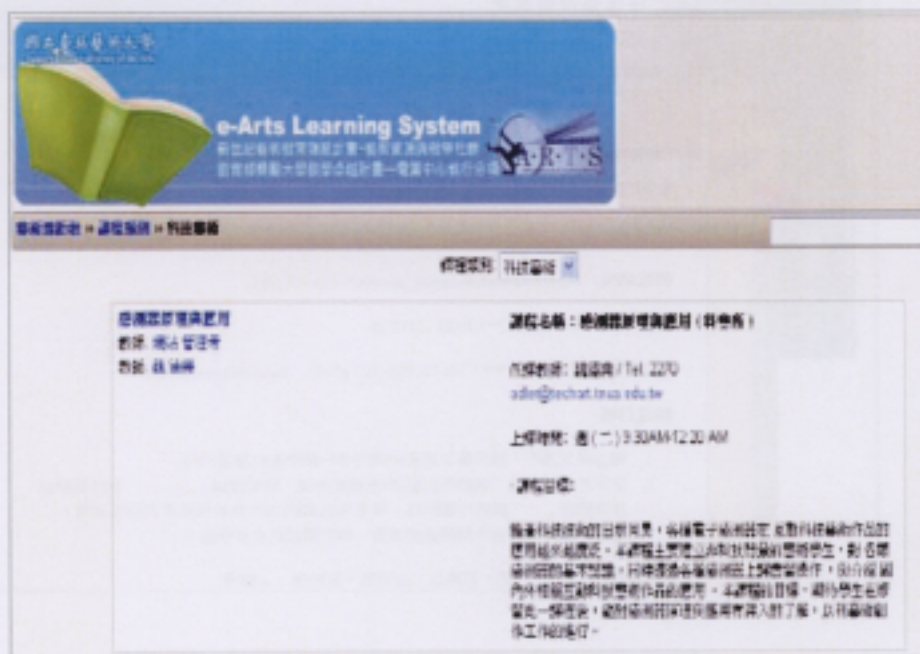
1、「數位藝術創作學程」核心網站

網址：http://mfa.techart.tnua.edu.tw/~learning/php/?page_id=3



4、「感測器原理與應用」教學平台

網址：<http://www2.tnua.edu.tw/e-arts/course/category.php?id=7>



5、「數位生活與 Web2.0 網頁設計」教學平台

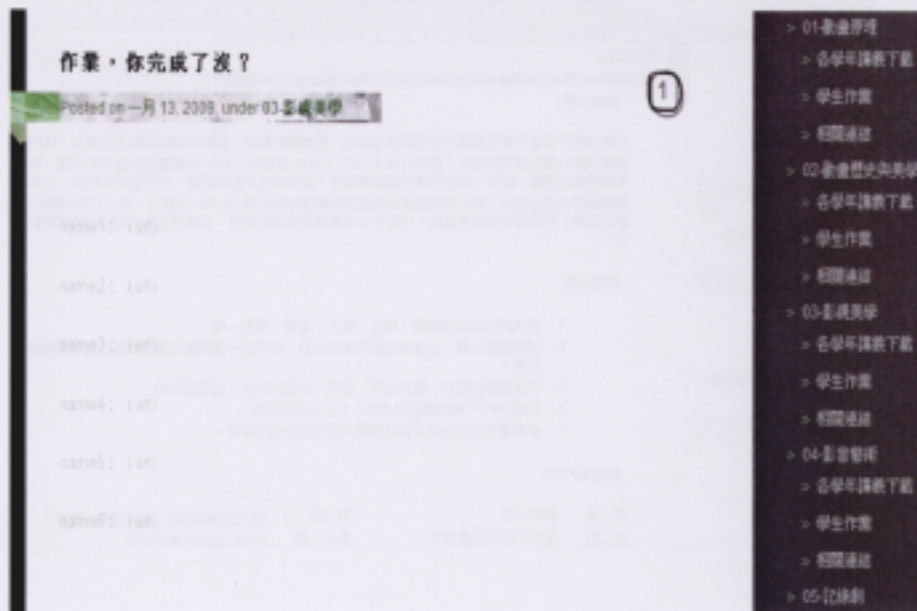
網址：<http://techart.tnua.edu.tw/~suchu/www/>



【課程成果介紹】

8、「影視美學」

網址：<http://mfa.techart.tnua.edu.tw/~dmlee/blog/>



9、「電影數位科技」教學平台

網址：<http://mfa.techart.tnua.edu.tw/~dmlee/blog/>



10、「聲音與媒體設計」教學平台

網址：<http://soundwatchtw.blogspot.com/>



【課程成果介紹】

（四）競賽與展覽成果

本學程為培育數位藝術創作人才，促進學生磨練個人實務經驗，增加臨場處理能力，並透過與其他數位藝術工作者的合作、切磋，提升創作水準與展示品質，向來鼓勵學生積極參與各項競賽與展覽。上學期，多位同學在臺北美術獎、美術創作卓越獎表現出色；本學期除李萬鏗同學獲「北藝風創意藝術創業競賽佳作」外，亦有許多學生致力參加、舉辦相關競賽與展覽，獲得優秀成績。呈現如下：

1、展覽成果

1 透抽伍-棘皮王者定番戰



展覽地點：VT 非常廟（臺北市伊通街 47 號 B1）

展覽時間：2009.01.10-2009.02.07

參展藝術家：吳其育、石政哲、李承亮、彭致穎、陳敬元、黃尚偉等

相關網站：<http://seafoodking.blogspot.com/>

簡介：

「棘皮王者定番戰」概念源自於成員們平日的嬉戲打鬧，我們經過長時間的紀錄，將平常嬉戲打鬧的影片剪輯成「石優秀」影集（石優秀已經分成兩季接續在 Youtube 上發表），石優秀與大多的 B 級影片一樣，內容包含了愛情、同性戀、SM 等情節，而「棘皮王者定番戰」即是映畫版的嬉戲打鬧，我們發揮平日順手牽羊的習慣，完全使用廢棄物來生成展覽、以廢棄物打造決鬥的舞台、製作決鬥裝甲進行一場全副武裝的真人快打。

2

月光光，心慌慌



展覽地點：VT 非常廟（臺北市伊通街 47 號 B1）

展覽日期：2009.03.21-05.02

參展藝術家：賴信宇、黃湧恩、廖祈羽、彭致穎、陳敬元、張博智等

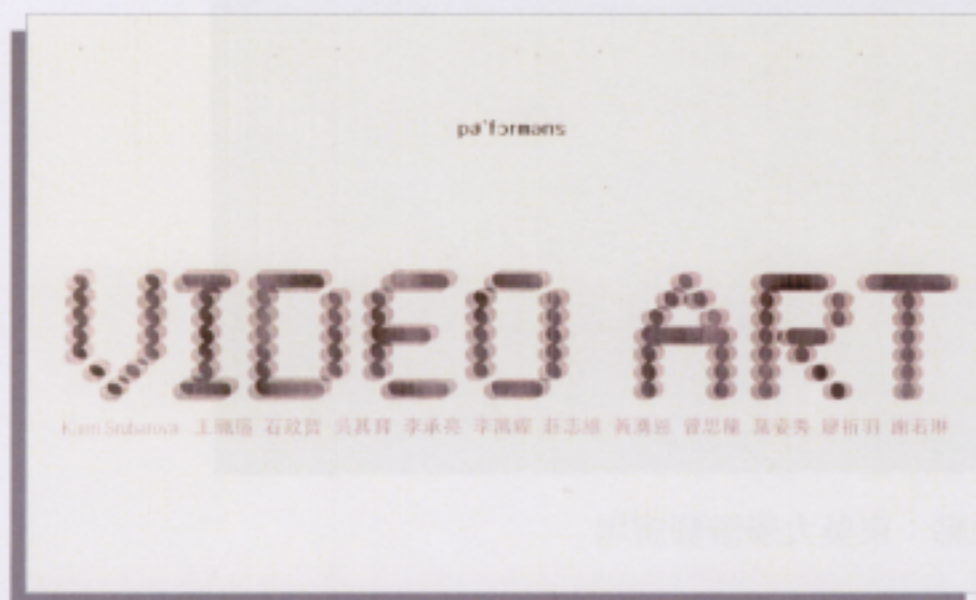
相關網站：<http://www.vtartsalon.com/pages/exhibition/200903/state.html>

簡介：

三年來的努力造就，非常廟不但成為台北愛好藝文人士的熱門據點，更成為國際藝術家、策展人、館長、藝評者等藝文人士來台必定參訪之文化櫥窗。非常廟藝文沙龍不時舉辦多樣性文化活動如實驗電子音樂展演、跨文化活動，讓當代藝術不再侷限學院之中，而能出走、融入年輕世代並在不同層面有所發展。……除了有超過 50 位台灣重要當代藝術家的聯展之外，也邀請 20 位藝術家「吹牛」彩繪，另外將舉辦三場座談會，就 VT 自身經驗來談台灣當代藝術替代空間所面臨的生存困境與未來願景、與文化創意產業的關係，以及閒置空間再利用與藝術造街的反思。

3

Video Art



【課程成果介紹】

展覽地點：國立臺北藝術大學研究大樓科藝廊、204/205 普通教室

展覽日期：2009.04.29-2009.05.06

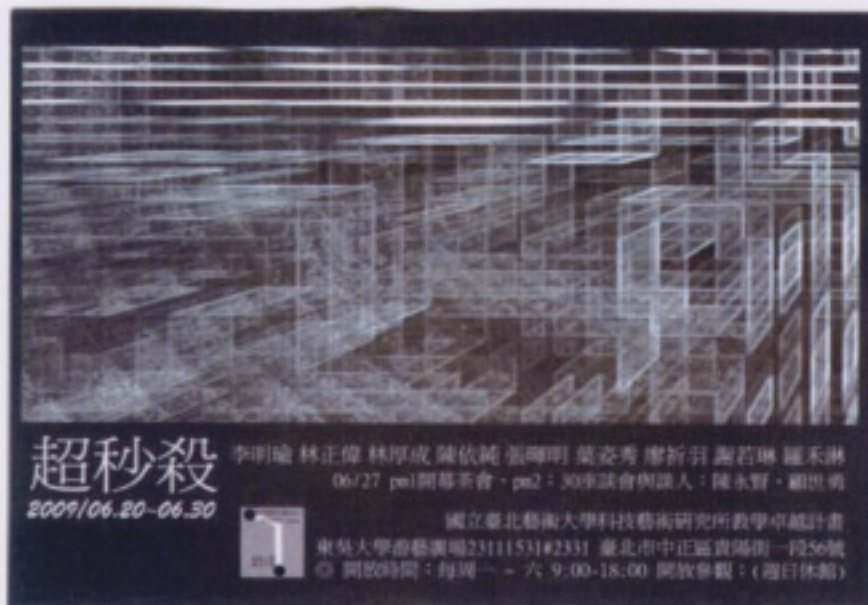
參展藝術家：王珮瑄、石政哲、李萬鏗、黃湧恩、曾思龍、廖祈羽等

簡介：

Video Art 為錄像藝術 II 課程學生創作成果展，由選修與旁聽學生共同參與，作品分為「平面作品」與「影像作品」二類。本學年度錄像藝術 I、II 課程培養學生敏銳的影像感知能力，以及影像實驗與思辨的能力。透過本次展覽，一方面驗收學習與創作成果，累積學生展覽經驗，同時也期待同學間互相砥礪、切磋，研創更具獨特性與突破性的新作。

4

超秒殺



展覽地點：東吳大學游藝廣場

展覽日期：2009.06.20-2009.06.30

參展藝術家：林厚成、陳依純、張暉明、廖祈羽、謝若琳、羅禾淋等

相關網站：<http://www.wretch.cc/blog/scuartcenter/30928277>

簡介：

秒殺流行於現今網路殺戮用語，有瞬間一招斃命、全力出擊之意。在此引述人們在現代資訊科技的生活中，因為生活節奏快速而無法喘息，因此學會高速判斷並去除繁瑣資訊，簡而言之即是秒殺掉其他自我不必要的物質，並且全力在時間之中找尋時間。超一字在說文解字之中有跳上或越過之意，超秒殺除了引申成快速控制時間之外，也有比一招斃命更快速的去除不必要的物質之意。超秒殺是希冀探索現今年輕創作者存活在此時空下，而演化出什麼樣的進化能量，去面對這快速時間及重疊時間的生活方式。

5

『非常頻道』 / Very Channel



【課程成果介紹】

展覽地點：台灣新藝當代藝術空間

展覽日期：2009.06.27-2009.07.19

參展藝術家：林冠名、謝牧岐、蔡坤霖、石政哲、廖祈羽

相關網站：<http://blog.yam.com/Taiwannewarts>

簡介：

……。觀察石政哲的行為藝術也有好多年了，他將自身的身體視為表現的素材（物體），以草莓世代的次幽默揭露自身與所處環境的種種關係，並予以詼諧化、無厘頭化，從校園走出戶外，再走入百貨公司、美術館 但這次是靜默的。廖祈羽的作品，觀看者與被觀看者之間所扮演的角色明確，在彼此關係的建立中，反映的是某種成人女性身體在社會意識下的狀態。她說， 我的身體形象始終置身於作品中，除了其各自表述的觀點外，我試圖透過自身的生活經驗，以及身體細微的感受，在創作的脈絡之中，不僅僅呈現男性凝視觀點下的女性，更渴望尋找向來被忽略的女性凝視觀點。

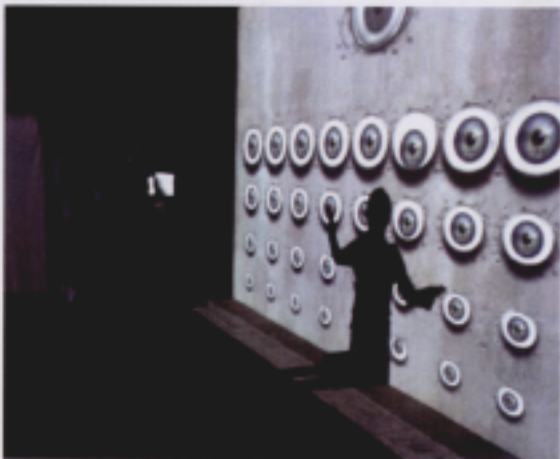
2、參賽成果

第七屆桃源創作獎



林冠名

優選：
飛了之後



蔡歐寶

入選：
勢力眼” eyes’ wall”
宅識界” world wodd”



【課程成果介紹】

	<p>陳依純</p>	<p>入選： 房子背後</p>
	<p>湯雅如</p>	<p>入選： 等待天明前回航的消息</p>



王仲堃

入選：
開箱作業



田季全

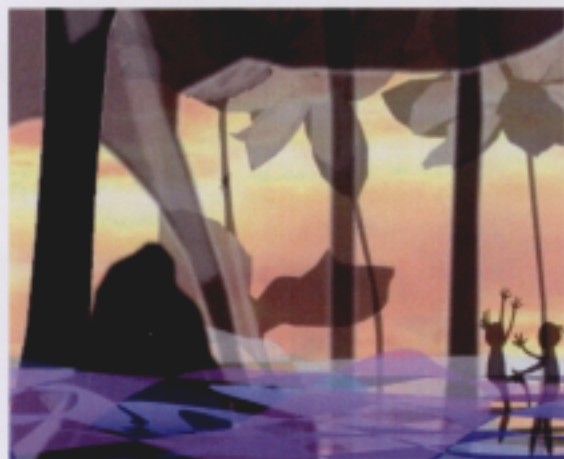
入選：
如果能穿透



林厚成

入選：
不停地擁抱下去

第七屆香港浸會大學「全球華語大學生影視獎」



蔡珽伶

再見蔡珽伶

五、課程目標達成情況

「數位藝術創作」學程，以「培育數位科技、媒體藝術創作，跨領域藝術相關人才」；「整合數位科技、媒體藝術創作，跨領域藝術，發展前瞻性的媒體藝術創作與設計」為課程目標。迄今達成情況，如下：

(一) 達成情形

(1) 整合本校跨領域數位藝術創作課程

本校為推動統整性跨領域課(學)程發展，訂定「設置跨領域學程辦法」，提供學生修讀第二專長之多元學習管道。本學程根據此辦法創設，並參照本校藝術科技研究中心、電算中心、圖書館等單位相關經驗，整合本校各系所數位藝術創作相關課程，如：本所「數位生活與 web2.0 網頁設計」、「感測器原理與應用」、「科技藝術專題講座」、「科技藝術概論」等課程，以及美術學系之「媒體與聲音設計」、「電腦影像處理 3D 數位」、「創作思維」；劇場設計學系之「科技與媒體劇場」、「科技藝術與表演藝術」；電影創作研究所之「影視美學」、「電影數位科技」、「影音藝術」等數位影像、聲音藝術、電影科技相關課程。一方面提供其它系所學生更全面而完整的數位藝術概念與技術課程訓練，培育具強烈競爭基礎的跨領域視界學生；同時，將數位藝術導入校內外展演活動，讓傳統美術藝術、音樂藝術、舞蹈藝術等產生更多數位變化；也讓數位技術融入更多人文與藝術元素；促進「數位」、「藝術」互輔互成，並蓄發展。

(2) 培育數位藝術知識與實作技術人才

本學程規劃「必修課程」、「基礎課程」、「進階課程」三個階層，並彙整為「數位影音創作」、「互動藝術創作」、「數位創意產業」三個領域，分別開設三至四門課程，兼容數位藝術創作相關理論與數位技術實務。學程學生修讀「科技藝術概論」、「科技藝術專題講座」等必修課程，建立全面性的數位藝術概念後，可繼續選修有興趣的基礎與進階課程。

透過各課程教學，學生從「數位影音創作」領域，學得數位影像處理、美工軟體操作、電影攝影相關知識與技術等；從「互動藝術創作」領域，學得多媒體程式設計、錄像技術、聲音設計、佈展/策展經驗等；從「數位創意產業」領域，學得新創作思維、網站管理、互動網頁設計等，有效發展數位科技與藝術創作相關知能，並能運用所學，積極舉辦、參與各項展覽與競賽，如：北藝風創意藝術創業賽、第 7 屆桃源創作獎等競賽；以及「透抽伍-棘皮王者定番戰」、「月光光，心慌慌」、「Vedio Art」、「『非常頻道』/ Very Channel」、「超秒殺」等展覽，獲得普遍的肯定，並敦促自我成為數位時代之中堅。

(3) 設置「招生委員會」，持續招收學生，推展學程目標與理念

本學程除定期召開數位藝術創作學程例行會議，檢討運作情況，調整執行方向，並設有「招生委員會」，負責審查報名學生資格。招生前，即設計、製作宣傳海報，張貼於各大公佈欄，並寄發電子海報進行宣傳。每學年第一學期公開受理報名，學生須填妥該年度之報名表，檢附相關證明，經系主任（或所長）與院長

同意後，於截止日期前提出申請。經本學程招生委員會審核同意，於該學期加退選前公布錄取名單。學生依據「國立臺北藝術大學數位藝術創作學程修業辦法」與「國立臺北藝術大學數位藝術創作學程學分科目表」選修課程，修畢 16 學分以上者，即授予「數位藝術創作學程修業證明書」（參見附件五）。



97 學年度招生海報



98 學年度招生海報

(二) 自我評估

本學程設置專屬課程之網站，包含如課程資料網路化、網路討論、學生修課回饋與建議等。隨時將課程及其他可供在網站上展示的文字報告、教材媒體或各種可發表的作品，以及活動過程紀錄成果上網。並與學程內其他課程之網站連結，建立教學相互支援的教學系統，實踐跨領域跨文化的數位藝術創新的課程與教學。使參與「數位藝術創作」學程的學生，除了就其原本專業領域的基礎課程之外，並透過跨領域多元化課程之學習，獲得整合性、跨領域之學習。經由學程彈性化之選課及網頁的教學資源，使學習空間更為寬廣。同時，因為注重理論與實務課程之融合，培育數位科技、媒體藝術創作，發展前瞻性的媒體藝術創作與設計，培育跨領域藝術相關人才，課程目標之自我評估指標如下：

(1) 完成課程教學系統網絡，落實課程綱要與教學材料數位化

創辦以來，為促進系統化教學與數位化教材建置，本學程逐步增置各課程教學平台，用以發佈課程各項資訊、補充相關教學資源，並作為教學歷程記錄。97 學年度共開設 13 門課程（其中「影音藝術」課程因修課人數未達標準停開），其中 11 門課程置有專屬教學網站。同時，也整合各課程教學網站於本學程核心網站，每學期均由各課程教師提供教學計畫表與課程綱要

(含課程目標、教學進度、授課方式與教材、參考用書等)，公告於網站上，提供全校師生即時點閱，並切實更新網站各項資料，佈告重要行政/教學訊息，以統合本學程數位化教學內容，延伸課程教學系統。

(2) 強化錄像與展示設備，提升創作與展覽品質

本學年度受教育部人文數位教學計畫特殊設備費補助，添購了四部電腦(含螢幕)、兩台投影機、一支 DV 穩定架，以及一台一對五對燒機。電腦與投影機，讓學生在作品呈現的型式與樣貌上更具彈性，創意更自由而不受拘束；對於各項展覽舉辦也提供相當的助益。DV 穩定架則經常在錄像藝術、電影數位科技等課程中，運用於提升實際攝影的穩定度與錄像品質，促進學生創作一部部優秀影片。此外，為留存眾多優秀創作成果與各專家學者精彩的講演記錄，本所購入一對五對燒機乙台，以加強備份速度與品質。

(3) 學生數位藝術創作知能應用

本學程鼓勵學生主動學習，廣泛參與各項相關競賽、活動與展覽，以實踐課程所學。本學期計有 3 位學生參與「透抽伍-棘皮王者定番戰」展；6 位參與「月光光，心慌慌」展；11 位參與「Video Art」；9 位參與「超秒殺」展；4 位參與「『非常頻道』/ Very Channel」；1 位獲北藝風創意藝術創業競賽佳作；6 位獲第七屆桃源創作獎入選；1 位獲第七屆桃源創作獎優選。

【課程目標達成情況】

六、面臨問題與因應措施

本學程於 97 學年度下學期執行過程中，所面臨之問題及其因應措施，大致羅列如下：

項目		面臨問題	因應措施與期望
多媒體程式設計與應用		此課程為數位藝術創作學程的基礎課程，實作過程中，需要相關電腦硬體設備，與相關課程的原理與技術應用。	由於本校為藝術大學，目前無此預算，急需仰賴教育部的預算補助，才能順利推動更優質的課程教學。
錄像藝術 II		同學作品有精彩處，但完整度較不足	加強作品進度的督促
行政業務	器材租借	1、器材有限，而學生租借踴躍，偶有學生抱怨蠻難排到。 2、雖設定器材租借相關辦法，但學生在歸還方面，仍多有延遲，使管理上較為不便與混亂。	1、將運用教育部人文數位教學計畫補助本學程 98 學年度執行計畫經費，添購課程所需器材。 2、建立器材管理資料庫，朝數位化管理努力。
	網站維護	各教學網站資料要即時更新，須花費許多心力彙整、上傳與維護，實需 TA 協助。	98 學年度將根據授課教師需求，安排 TA 協助課程教學網站各項資料、訊息、設計的維護與更新。

【面臨問題與因應措施】

七、後續課程構想與進度規劃

本所規劃數位藝術創作學程相關課程，以「數位科技」與「藝術」並重為旨，務求理論學習與實務創作並蓄互成。

由於課程規劃具有階段性與連貫性，98 學年度開設課程大體延續 97 學年度所規劃，惟考量課程關連性與發展性，將「數位影音創作」、「互動藝術創作」、「數位創意產業」三大領域精實為「數位藝術創作」與「數位創意產業」二大領域，各設有五門相關課程，且根據教學評鑑問卷調查結果，檢討、調整各課程教學方針，使理論內容更深入淺出，實務創作機會更充足，並藉由創意競賽、展覽、表演等活動，讓學生在演練、應用過程中，透過專業課程指導，更具體、紮實地累積實務經驗，作為未來面對挑戰與解決問題的利器。

另，鑑於動畫藝術對於台灣未來數位創意產業發展深具影響力，亦與數位藝術創作息息相關，98 學年度將新開「數位 2D 動畫」、「聲音與動畫」等二門選修課程，期使學生透過課程教學，了解動畫發展歷程與相關理論，並實際接觸、體驗動畫藝術創作與展演活動，促進創造力提升與多元化學習。同時，在「科技藝術概論」、「科技藝術專題講座」等必修課程中，引導社會文化、道德關懷、環境議題等人文思維融入邏輯思考與創意開發，從而擴展學生數位藝術創作的高度與深度。

此外，因應數位時代瞬息變化，將持續開發新數位化教材，以活化課程教學

【後續課程構想與進度規劃】

內容，符合課程學習需求，促進教學與學習雙向成長。同時，積極維護、更新各數位化平台，並與其他相關教學資源網站有效連結，構成專業教學支援系統，提升跨領域、跨專業學習的層次與內涵，實踐培育數位藝術創作人才目標。

八、結論與建議

數位浪潮影響藝術形式產生新變，特殊的數位養分為藝術創作帶來潤澤，使數位技術結合藝術概念轉變為生活的興味、觸動，創造多樣化的呈現方式與獨特的內容；「數位藝術」成為文化、經濟發展的嶄新認知，為人文藝術與數位科技帶來新撞擊與新活力，形成新世代的文明與世界觀，帶動了台灣知識經濟與數位藝術創意產業發展。

為落實於創意研發之積極作為，反應「新 e 時代」的脈動與潮流，本學程從學校教育著手累積台灣數位藝術能量：一方面，整合本校數位科技、媒體藝術創作、跨領域藝術課程，發展前瞻性媒體藝術創作與設計；另一方面，積極培育優秀的數位科技、媒體藝術創作，跨領域藝術相關人才，以因應台灣現階段與未來數位藝術產業發展迫切的人才需求。

本所申請「98 學年度教育部人文數位教學計畫—數位藝術創作學程」計畫，業已通過審核，並獲准補助。新一年度，除了調整課程規劃，使其更適合本學程發展走向，亦將延續 97 學年度良好的執行成效，持續推展「數位藝術創作學程」的理念與目標，促進數位科技、藝術走入人文生活，實質展現人文、數位、藝術一體的創新意義。

【結論與建議】

九、附錄

附件一、國立臺北藝術大學「數位藝術創作學程」修業辦法

國立臺北藝術大學「數位藝術創作學程」修業辦法

本修業辦法於九十六年九月十七日所務會議訂通過後施行

- 第一條 法源依據**
本辦法依據「國立臺北藝術大學設置學程實施辦法」訂定。
- 第二條 設置宗旨**
本學程之設置宗旨為因應數位科技時代的來臨，培育學生能洞悉當代藝術的意涵，並運用數位科技作為創作媒材，進而開發新的數位創作形式。
- 第三條 主辦單位**
國立臺北藝術大學科技藝術研究所。
- 第四條 實施對象**
國立臺北藝術大學各研究所碩、博士班學生或大三、大四學生。
- 第五條 課程規劃**
由本校科技藝術研究所開設數位藝術創作相關課程，提供學生選課。學程課程之學分課目表另定之。
- 第六條 修讀資格**
本學程原則上開放給本校研究生修習，但部分課程以學程學生為優先。
- 第七條 人數限制**
依各課程規定修習人數為限。
- 第八條 申請參加學程程序**
擬參加本學程之學生，應向科技藝術研究所申請核可。申請辦法由科技藝術研究所另定之。
- 第九條 學程學分費**
依本校「國立臺北藝術大學設置跨領域學程實施辦法」相關規定辦理。
- 第十條 學程開始實施日期**

臺灣美術（跨學科性國際藝文類）學士學位學程設置辦法

九十五學年度第二學期開始實施。

第十一條 申請日期

依照學校行事曆規定之課程預選日期，辦理申請修讀本學程。

第十二條 必、選修科目及學分

本學程學生須修畢兩門基礎必修課程、三門專業課程及至少一門進階課程。

第十三條 抵免學分

若本校畢業學生曾於五年內修習本學程之課程，或學生曾修習相當於本學程之課程，可報請科技藝術研究所認定或由測驗決定是否可以抵免學分。

第十四條 學程證明

經核可修習學程之學生，於規定期限內修畢學程規定之科目、學分，且成績及及格者，由科技藝術研究所審查通過後，核發給學程修業證明書。

第十五條 其他修習學程相關規定

1. 如有未盡事宜，應依本校相關規定辦理。
2. 本辦法經教務會議通過後實施，修正時亦同。

附件二、課程大綱

課程名稱	性質/學分	授課教師	課程綱要
多媒體程式設計與應用 Multimedia Programming and Applications	基礎課程/2	魏德樂	主要授課內容在介紹電腦程式語言的基本結構，流程圖的觀念，訓練同學的邏輯思考能力，進而使用程式設計達到應用的目的。透過許多 BASIC Stamp 程式與 WWW 多媒體程式語言的教學，讓學生熟悉程式閱讀、設計、撰寫和除錯的基本觀念。加強學生之程式撰寫、多媒體程式設計、以及演算法的程式設計能力。整合感測器原理與應用的課程中的各種 Sensor 的應用，與「互動式數位控制藝術創作」等進階課程相互連結。同時也為多媒體程式奠定基礎，以瞭解互動式裝置的程式設計能力。
錄像藝術 II Video Art II	進階課程/3	袁廣鳴	本課程為錄影藝術 I 的進階課程，在同學對於錄像藝術導論及錄像藝術的發展歷史有明顯粗略的觀念後，在本課程將從各種方面深入討論錄像藝術未來的可能，並同時討論同學的創作，以培養同學敏銳的影像感知能力，引領同學對影像的實驗及思辨的能力，期待同學在此相關領域的創作中有所突破性的作品。
創作思維 Creative Thoughts	基礎課程/3	陳世明	介紹時間空間思維、能所關係的思維與創作、能所思維之記憶與心思情慾、生老病死之過現未三度空間思維、造形的基本思維—形、色、材質在空間組構的形式思維、生活中面對人事物的創作思維、影像創作思維、機具→作者位置→原始資料→加工創作→展出方式的過程思維。

【附錄】

附件三、教學意見調查

為忠實反映學生對課程的感知和建議，提供教師適切的回饋，使「教」與「學」成為師生共同成長的愉快經驗，並作為教學精進的源動力，促進教學成效，遂設計了「課程評鑑問卷調查表」為師生交流管道之一。透過學習與教學情況的統計結果，將可提供教師調整教學方式與內容，以及檢討評鑑所呈現問題一個改進的方向，並以追求卓越的教學內容，提供優質的學習環境為永續目標。

本學期除紙本問卷外，也嘗試將問卷數位化。由專任助理設計電子問卷，並於數位藝術學程核心網站中，開放教學評鑑調查電子問卷，統計結果。

A、問卷樣本

97學年度下學期「數位藝術創作學程」課程評鑑問卷調查
作者：陳鳳鈴

[建立 | 匯集](#)

各位老師同學，大家好！為了解課程實際教學情況與學生學習成效，作為改進與提升課程完善度之依據，請學員們以認真的態度來填寫問卷，謝謝大家的協助！

[下一頁 >>](#)

必須回答有“*”記號的問題

[跳文](#) [跳卷](#)

一、基本資料

1* 你的性別
 男 女

2* 你的教育程度
 小學 中學 高中 大學 碩士
 博士請註明:

[<< 上一頁](#) [下一頁 >>](#)

必須回答有“*”記號的問題

[跳文](#) [跳卷](#)

二、整體而言，我的學習情形

- 3* 每週課餘學習時間
 A: 6小時以上 B: 4-6小時 C: 2-4小時
 D: 2小時以下 E: 沒有準備

- 4* 修習課程的情形
 A: 從不達到 B: 偶爾缺課
 C: 偶爾達到 D: 常常缺課
 E: 常常達到

- 5* 修習課程的態度
 A: 很認真 B: 還算認真 C: 普通
 D: 不太認真 E: 不認真

- 6* 自我學習的要求
 A: 很高 B: 有點高 C: 普通
 D: 有點低 E: 很低

<< 上一分頁

下一分頁 >>

三、整體而言，老師的教學情況

	A: 非常同意	B: 有點同意	C: 同意	D: 有點不同意	E: 非常不同意
7 老師教學認真，不無故遲到、早退或缺課。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8* 老師對課程有充分的準備。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9* 老師授課、示範、講解的表達與說明清楚而有條理。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10* 老師鼓勵學生發問，並樂於傾聽，或樂於與學生討論。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11* 老師能重視學生的反應，而調整教學方式或進度。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12* 老師於開學時即發放教學計畫表，並儘量依計畫內容教授。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13* 課程內容難易適中，各主題間有良好聯繫。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14* 採用的教材或講義適當，有助於促成專業知識的完整學習、應用。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15* 老師能適時指引，促進學生思考。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16* 老師帶給我們智慧及成長經驗。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17* 老師考評方式公平，能激勵學生上課與課後的努力。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18* 作業份量或課後練習難易適中，並配合教學內容，有助於學習。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19* 老師是教上過的課程中教得較好的。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20* 這是值得修習的，有機會我會推薦給學弟妹。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<< 上一分頁

下一分頁 >>

四、修業意見

- 21* 整體而言，我給授課老師打____分。
 A: 90分以上 B: 81-90分 C: 71-80分
 D: 61-70分 E: 60分以下

- 22* 整體而言，我給自我學習打____分。
 A: 90分以上 B: 81-90分 C: 71-80分
 D: 61-70分 E: 60分以下

- 23* 其他建議：

<< 上一頁

必須回答有“*”記號的問題

感謝同學的協助與配合！敬請期待更精采的課程囉！

全卷完

繳交

復卷

B、課程教學意見調查統計表

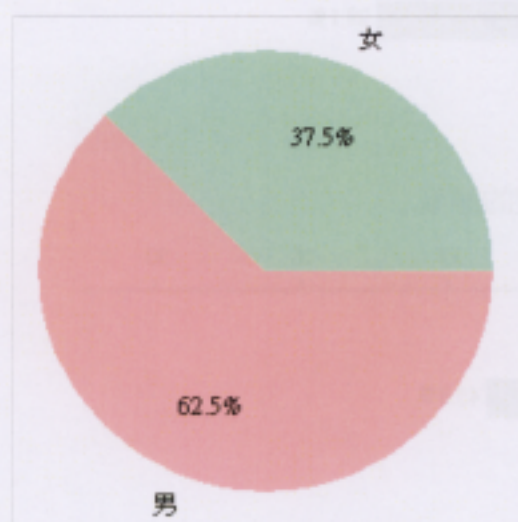
學生修課數：25 名

統計平均數：1 至 5，分別為很不好至很好。

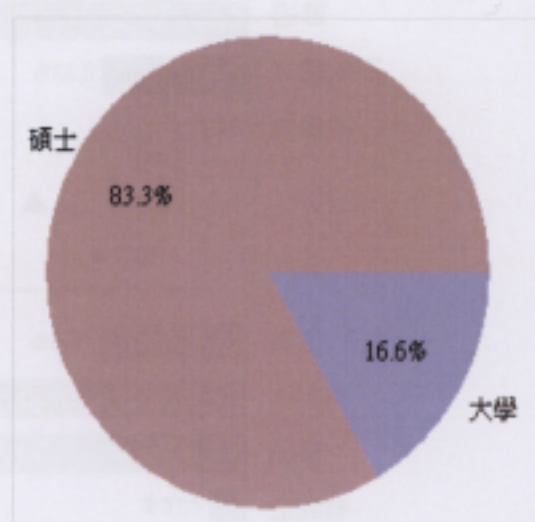
課程代號	科目名稱	教師姓名	教師職級	開課系所	修課數	回收率	平均數
27903	感測器原理與應用	魏德樂	副教授	數位藝術創作學程	8	100%	4.54
27904	錄像藝術 II	袁廣鳴	助理教授	數位藝術創作學程	13	84.60%	4.55
27902	創作思維	陳世明	教授	數位藝術創作學程	4	50%	3.29

C、教學意見調查（電子問卷）統計結果

◎ 基本資料

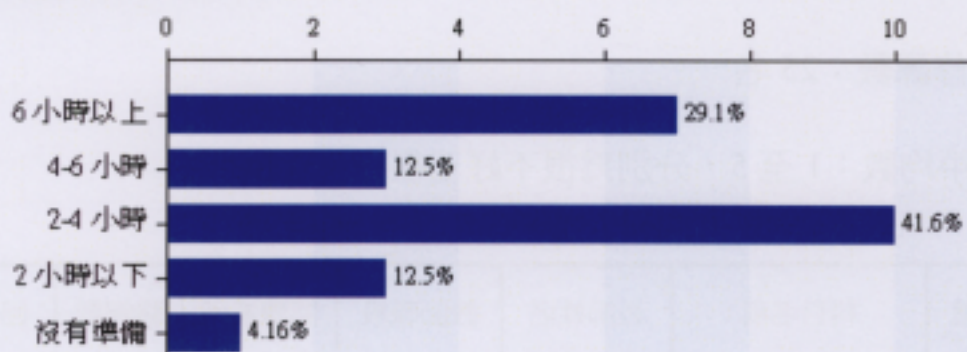


▲ 學生性別

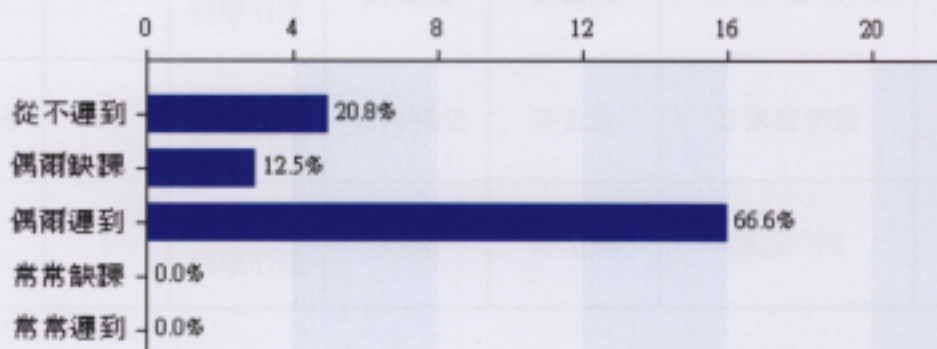


▲ 教育程度

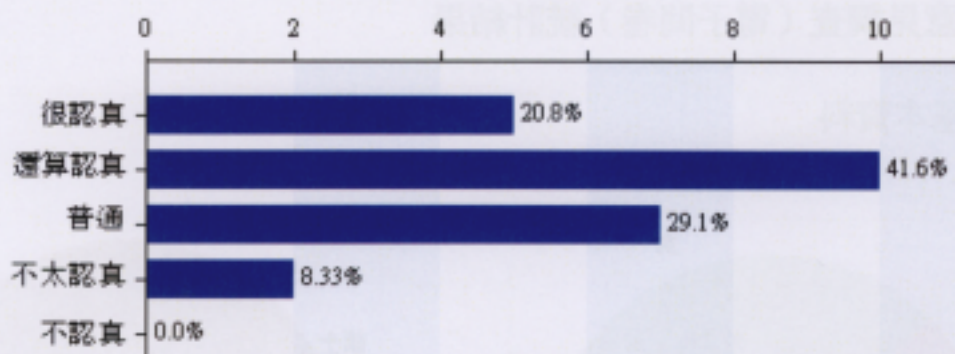
◎ 學習情況自我評量



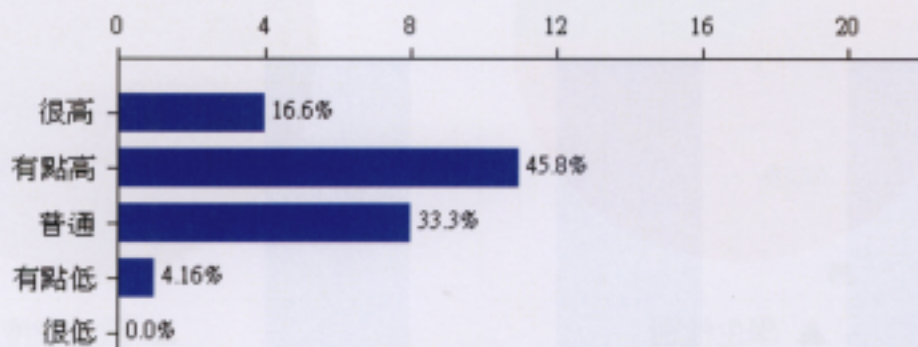
▲ 每週課餘學習時間



▲ 修習課程的情形

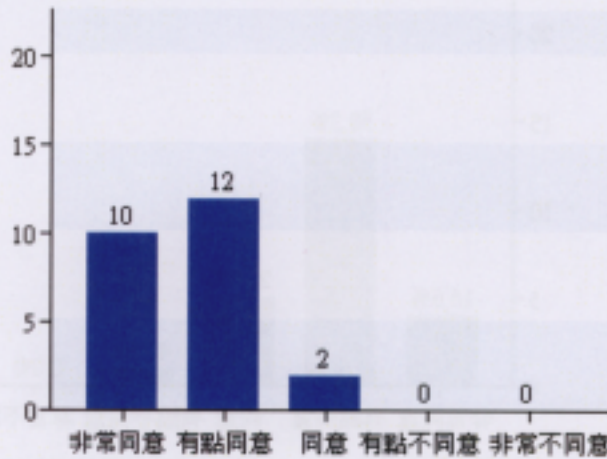


▲ 修習課程的態度

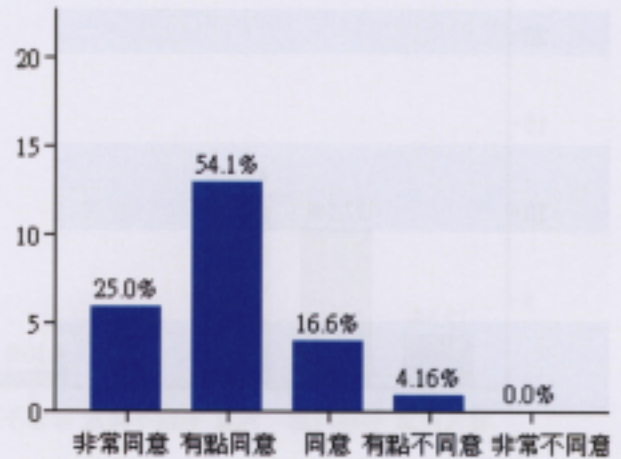


▲ 自我學習的要求

◎ 教學意見



▲ 老師教學認真，不無故遲到、早退或缺席



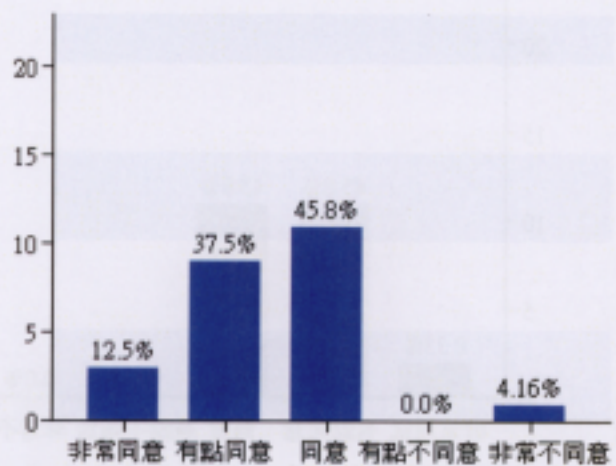
▲ 老師對課程有充分的準備



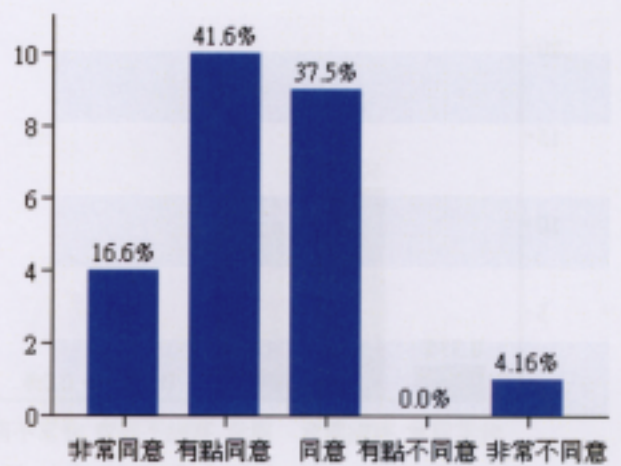
▲ 老師授課、示範、講解清楚、有條理



▲ 老師鼓勵學生發問，並樂於傾聽、討論



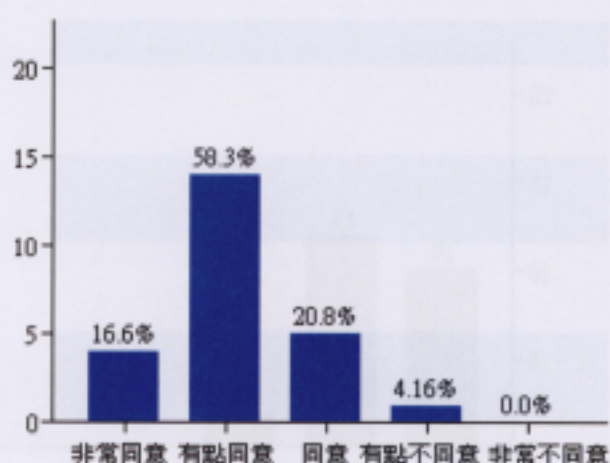
▲ 老師能重視學生反應，調整教學方式或進度



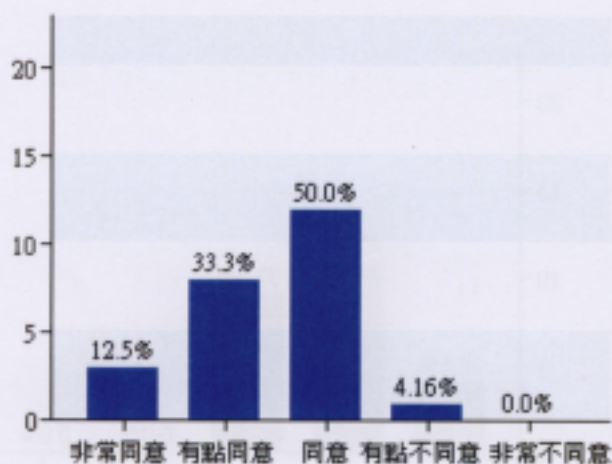
▲ 老師於發放教學計畫表，並儘量依計畫教授



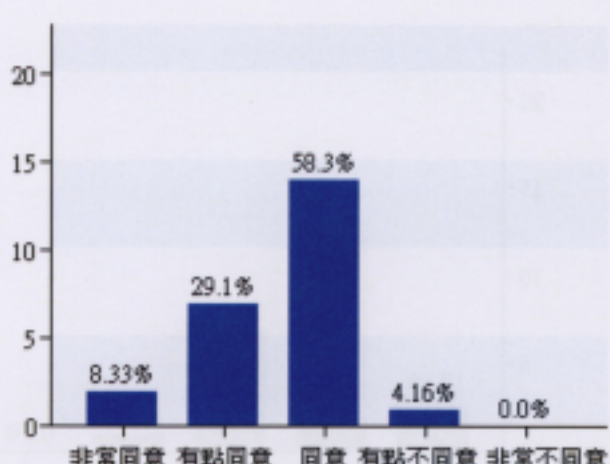
▲課程內容難易適中，各主題間有良好聯繫



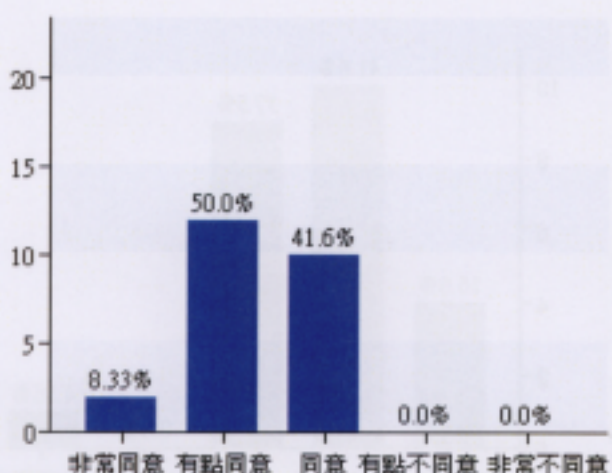
▲採用教材適當，助於專業知識學習與應用



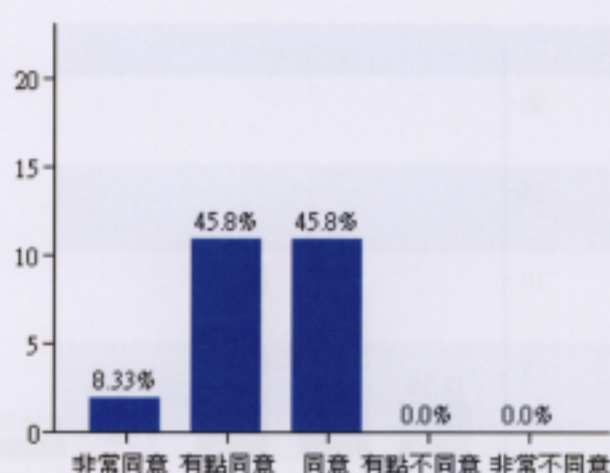
▲老師能適時指引，促進學生思考



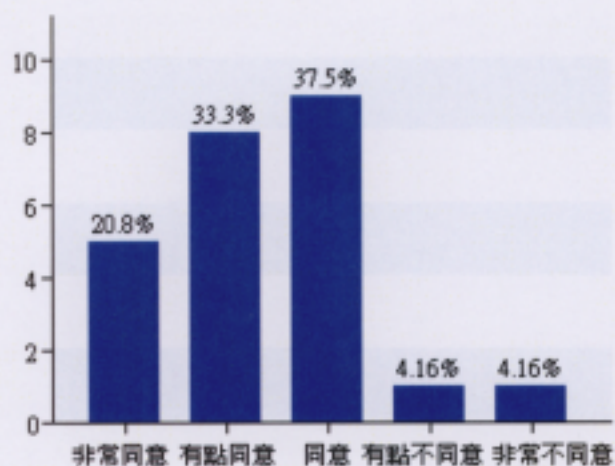
▲老師帶給我們啟蒙及成長經驗



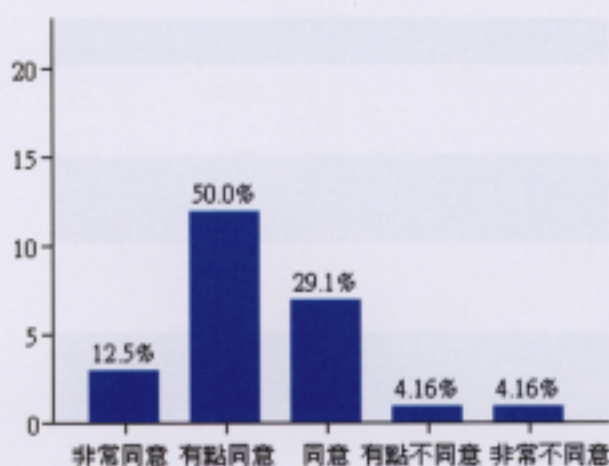
▲考評公平，能兼顧上課與課後的努力



▲作業難易適中，配合教學內容，有助於學習



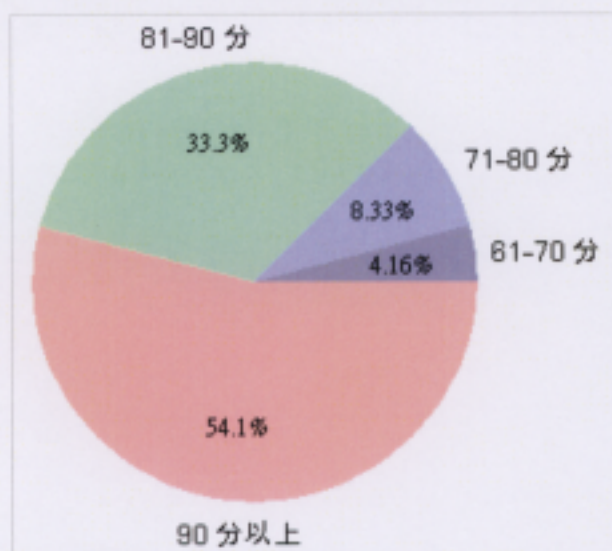
▲老師是我上過的課程中教得較好的



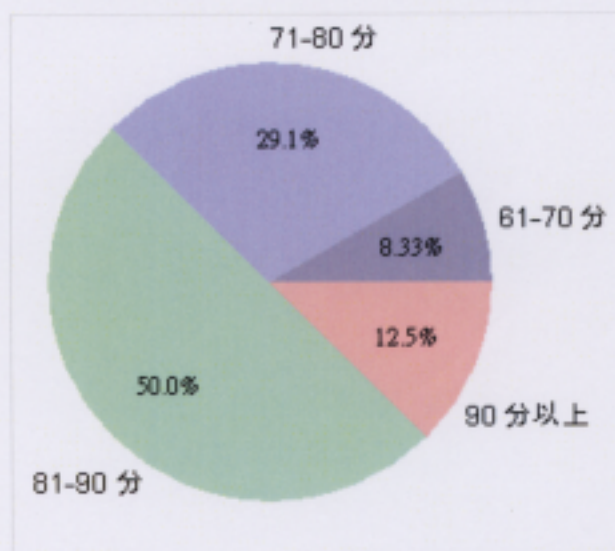
▲這是值得修習的，有機會我會推薦給學弟妹

◎ 教學意見

▼整體而言，我給授課老師打____分



▼整體而言，我給自我學習打____分




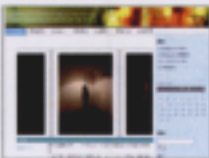
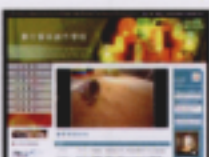





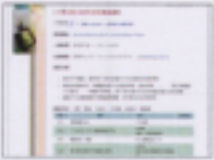




▼其他建議

1	下學期動畫課好像不錯
2	HDV 預約都排很久
3	繼續創作一百年!!
4	電腦跑作品再快一點
5	作業太多了~~~
6	good job!!!

【附錄】

附件四、數位化成果產出清單

九十七學年度下學期「數位藝術創作」學程（98年02—07月）數位化成果產出清單				
類型	主題		合計	說明
演講活動影音光碟紀錄存檔		林俊廷—— 「互動裝置藝術」專題演講	3份	建制數位化教材與資料庫目錄，供學生查詢資料與借閱使用。
		Sharon WU & Casey Coffey—— 「動畫美學與動畫製作縱觀」專題演講		
		「兒童動畫營——兒童創意玩動畫」 研習活動訪談記錄		
教學網站平台		數位藝術創作學程網站（新版）	10份	建制、維護數位藝術創作課程網站，並開發數位化教學資料與教材。平時由教師主持網站教材與資料；由各科教學助理協助網站維護，提供教師、助教與
		數位藝術創作學程網站（舊版）		
		魏德樂老師 「感測器原理與應用」教學課程網站		

	<p>魏德樂老師 「多媒體程式設計與應用」教學課程網站</p>	<p>學生課後交流園地，使學習更具成效。</p>
	<p>許素朱老師 「數位生活與網頁設計」教學課程網站</p>	
	<p>許素朱老師 「科技藝術專題講座」教學課程網站</p>	
	<p>袁廣鳴老師 「錄像藝術 I」教學課程網站</p>	
	<p>袁廣鳴老師 「科技藝術概論」教學課程網站</p>	
	<p>李道明老師 「電影數位科技」、「影視美學」教學課程網站</p>	
	<p>王福瑞老師 「媒體與聲音設計」教學課程網站</p>	

附件五、數位藝術創作學程修業期滿證明書

國立臺北藝術大學
Taipei National University of the Arts

數位藝術創作學程證明書

學生 _____ 中華民國 _____ 年 _____ 月 _____ 日生

於 97 年 1 月在本校數位藝術創作學程

修業期滿 成績及格

特 頒 此 證

校 長

President

中華民國 96 年 01 月 17 日
【北藝大人體講座字第 0000000001 號】