

教育部人文教育革新中綱計畫
人文數位教學計畫

數位典藏與數位創作 II 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：國立交通大學客家文化學院／浩然圖書館

計畫主持人：莊英章／柯皓仁

執行期程：97年8月1日～98年7月31日

2009年7月31日

目 次

期末報告摘要表	i
壹、學程內容	- 1 -
一、核心理念	- 1 -
二、學程目標	- 2 -
三、內容摘要	- 3 -
貳、學程成果介紹	- 5 -
一、學程課程架構調整	- 5 -
二、開授科目	- 7 -
三、學程選課辦法	- 10 -
四、學程活動	- 10 -
五、學程網站	- 23 -
參、經費運用情形	- 30 -
肆、計畫執行檢討	- 33 -
伍、後續課程發展	- 35 -
陸、審查委員建議回覆	- 37 -
柒、附錄	- 38 -
附錄一：課程大綱	- 38 -
數位典藏導論課程綱要	- 38 -
數位內容檢索與利用課程綱要	- 41 -
數位典藏理論與實務課程綱要	- 43 -
設計與創意課程綱要	- 46 -
XML 與詮釋資料導論課程綱要	- 48 -
網路素養與倫理專題課程綱要	- 51 -
田野研究方法課程綱要	- 55 -
資訊架構課程綱要	- 58 -
數位內容與數位圖書館課程綱要	- 61 -
數位典藏系統設計課程綱要	- 64 -
傳播科技專題:數位典藏應用加值專題課程綱要	- 66 -
影像美學課程綱要	- 70 -
影像美學溝通課程綱要	- 72 -
數位內容檢索與利用課程綱要	- 74 -
網路素養與倫理專題課程綱要	- 76 -
多媒體音景課程綱要	- 85 -
附錄二：課程成果展示	- 87 -
附錄三：課程學習省思	- 98 -
附錄四：期末成果發表簡報	- 109 -

壹、學程內容

一、核心理念

本「數位典藏與數位創作 II 學程」，是由客家文化學院、圖書館、通識教育中心、人文社會學院等各系所，包含人類學、社會學、歷史學、傳播學、教育學及音樂學等不同領域的專業師資，以人文拓展、學科整合為核心思考的出發點，並在主持人莊英章與柯皓仁教授主持之下進行。

概要而言，本學程的價值有：

1. 人文社會發展價值

本學程結合資訊傳播科技、創意設計、文化創意產業營等多元化師資與課程，如：「資訊架構」、「數位典藏系統設計」、「傳播科技專題 GIS」，將能有效地幫助本校人文社會科學領域學生，學習新的數位科技工具以探索自身專業領域，並透過工具開發數位典藏與數位創作的創意加值。期能培養第二專長，協助人文社會科學領域畢業生，面對未來學術與職場生涯發展的激烈競爭。

2. 數位科技整合價值

本學程不僅充分整合本校電機資訊領域、資訊工程領域等的既有專業師資以及研發成果，更廣邀本校人文社會領域的專業師資，以數位典藏與創作發展的實際技術需求為背景，充實理工技術領域學生的人文專業素養，從中開發新的技術發展切入點，如：對於多媒體網路傳輸技術、音響聽覺設計、衛星定位技術（GPS）及地理資訊系統（GIS）的匯流發展趨勢，從而達到邁向科技整合。

3. 多元教學創新價值

本學程著重於培育學生人文素養與數位典藏技術的基礎根基，課程規劃重點以資訊科學領域的各項基礎技術訓練、人文社會領域的田野調查、意義闡釋以及網路倫理等為核心，培養學生兼備科技能力與人文素養。

4. 科際橫向對話價值

為了增加學科間的整合與對話，透過開授課程、舉行工作坊、專題演講、學程教師圓桌會議、期末聯合成果展覽以及校外教學觀摩等，以提供技術與人文、理論與實務、教師與學生間更多對話機會。透過多方對話，學習理解彼此的思維模式，更進一步地培養跨領域的溝通、協調、分工、互動與合作達成目標能力。

二、學程目標

本學程強調理論與實作的結合，培養出兼備科技能力以及人文素養，即所謂「 π 型人」的新世代領袖人才。除了由淺入深，完整涵蓋數位典藏與創意發展的重要課程外，更具有以下共七項目標：

1. 開授人類學田野調查與意義闡述課程

培養學生掌握質性資料研究分析與文化意義闡述的能力，有益加科技與人文領域間的互動瞭解，更能由此發展出有價值的數位內容，協助我國邁向國際化的數位文化行銷。

2. 開授電腦音樂理論與多媒體音景課程

呼應數位匯流時代裡，人類對於聽覺與視覺的期待和高品質滿足的追求。培養學生對於處理數位典藏音響素材的能力，更進一步掌握製作的要訣，提昇我國數位內容產業人才於重點技術領域的水準。

3. 開授影像美學與基礎設計創意等課程

美的事物能永久流傳，但如何發揮創意達到美的設計，除了講求天分外，更需要美學理論教育與長時間文化品味的薰陶方能提升，這正是本學程的特色與重點。

4. 開授數位網路素養倫理專題探討課程

網路社會是現實社會的反映？又或是延伸？又或是展開新的社會互動的場域？著床在其上的數位內容產業發展，必須培養學生的網路素養，瞭解倫理的議題、界線與邊界，才能有更多理解與創新。

5. 開授數位學習與數典加值應用等課程

除了活動和歷史記憶的典藏外，本學程更強調數位加值應用的發展。透過結合理論與實作的課程，有效地激發、引導出年輕人跨領域的創意，並將創意具體化為實作，讓年輕人學習以新的資訊與工具探索自身專業領域，更進一步嘗試將創意落實於社會企業與文化創意產業的場域中，探索創新的運作模式，以培養新世代的領導人才！

6. 創造數位典藏的學習氛圍

除透過正式的課程傳授外，本學程更強調潛在學習的功效。本計畫辦公室統籌舉辦各主題的工作坊，結合本學程的授課教師及校外專家學者，舉辦為期半天到一天的主題工作坊，共同討論數位典藏與數位創作相關議題。每門課每學期將邀請二至五名校外專家學者至課堂中演講。此外，學生的學習成果將公開於校內展示及公布於網站上。綜合各項正式與潛在的課程活動，具體呈現本校在數位典藏與數位創作的教學努力與成果，亦能激發學生對此主題學習的意願。

7. 建立教師專業學術研究社群

學程教師皆來自本校五所學院，涵蓋人類學、社會學、歷史學、傳播學、教育學、音樂學、創意設計、以及資訊工程等不同領域專業師資。教師們共同抱持經驗傳承理念，整合既有相關課程，在多次會議討論，協調調整課程內容，提出此次學程的申請。本學程每月將舉辦計畫成員定期會議，進行學術研究發現、教學經驗交流、及商討學程行政事宜。希望藉此機會增加學術交流，進而建立研究社群。

三、內容摘要

表 1-3-1 學程開設內容摘要表

A. 學程開設摘要表			
課程名稱	授課老師數	修課學生數	教學助理人數
數位典藏導論	1	67	1
數位內容檢索與利用	1	31	1
XML 與詮釋資料導論	1	13	1
設計與創意	1	67	1
數位典藏理論與實務	1	25	1
網路素養與倫理專題	1	11	1
數位學習導論	1	4	1
田野研究方法	2	6	1
資訊架構	1	29	1
數位內容與數位圖書館	1	35	1
數位典藏系統設計	1	46	1
傳播科技專題：數位典藏應用 加值專題 GIS	1	9	1

影像美學	1	57	1
影像美學溝通	1	32	1
數位內容檢索與利用	1	43	1
網路素養與倫理專題	1	4	1
多媒體音景	1	25	1
B.舉辦之學術活動			
活動名稱	參與人次		
數位典藏文物攝影工作坊	45		
網路法律素養工作坊	50		
地方文物之數位典藏	9		
數位典藏與數位學習	9		
數位典藏與 GIS	10		
數位典藏與創意加值	10		
遊戲橘子的品牌創意行銷	8		
文化資產之數位典藏	10		
博物館美學散步	146		
詩與舞的美麗相隨	148		
多見而博聞	130		
看見地球的吶喊：衛星遙測的功能	150		
典藏阿里山	150		
數位內容產業分析	147		
衛星定位技術應用於歷史人文研究發展	135		
數位典藏與創意加值	142		
遊戲橘子的品牌創意行銷	145		
文化創意產業即是「品牌打造工程」產業	137		
從產業的發展探討流行音樂的未來	150		
人類文化資產的數位典藏	138		
SciFinder Scholar 資料庫介紹	125		
單車環島送愛旅行經驗談	146		
動畫是什麼	140		
網路社群經營與 GIS 之整合應用	147		
如何執行一場戲?!執行過程裡同學們的角色扮演!	150		
錄音與收音之技術與美學	124		

貳、學程成果介紹

學程的實施內容，分別由：「學程課程架構調整」、「開授課程」、「學程選課辦法」、「學程活動」及「學程網站」等五方面說明。

一、學程課程架構調整

依據評審委員的建議，在課程結構、修課辦法，做了以下的調整，詳細調整內容，請見表2-1-1與表2-1-2：

建議一：修畢此學程之學生固然可獲得如特色所言之素養，但恐難以具備學程的專業性。

調整原則：為了建立學生對於數位典藏的基本認識，瞭解整體的發展方向，特將「數位典藏導論」設為學程必修課。「創意與應用」的教學目的則融入各課程裡。

表 2-1-1 調整前之學程架構

學程的課程架構，分為「核心課程」與「選修課程」兩部分。核心課程再細分為「基礎」、「技術」及「創意與應用」三類，每類課程各有兩門課。學生需修滿 24 學分，其中必須包含至少十二學分的核心課程。

學程課程一覽表

	性質	課程名稱
核心課程	基礎	數位典藏導論
		田野研究法
	技術	XML 與詮釋資料導論
		資訊架構設計
	創意與應用	設計與創意
		數位學習導論
選修課程	網路素養與倫理專題	
	數位內容檢索與利用	
	數位典藏系統設計	
	數位內容產業分析	
	電腦音樂理論與實務	
	多媒體音景	
	互動式媒體訊息設計	
	論述性影音作品的分析與創作	
	數位典藏理論與實務	
	數位影像創作	

開課原則：

為滿足學生的選課需求，核心課程每學年均開授一次。選修課程則兩學年開授一次；此外，結合理論與實作的專題選修課，則每學年開授一次，以鼓勵學生選修。

修課原則：

為能培育學生橫向多元的能力，規定三類核心課程均需選修；且為了培育學生縱向專精的專長，每類核心課程，均開授兩門，以利學生依其興趣選修。因此，學生必須由六門核心課程中，選三類、至少三門、至少 12 學分。選修課程則涵蓋技術、產業、創意、智財權等面向，以供學生修習。學生可依個人的發展趨向，深入選修某一向度的課，或廣泛的選讀。

表2-1-2 調整後之學程架構
「數位典藏與數位創作 II 學程」課程規劃表

一、學程名稱：數位典藏與數位創作II學程

Program of Digital Archives and Creativity

二、課程名稱及開課系所：

必修課程				
編號	課名	開課系所	學分	修課規定
1	數位典藏導論	通識教育中心	2	必修
核心基礎課程				
2	數位內容檢索與利用	圖書館	2	基礎類：至少 選修一門
3	田野研究法	人文社會學系	3	
4	XML 與詮釋資料導論	圖書館	2	技術類：至少 選修一門
5	資訊架構設計	圖書館	2	
進階選修課程				
6	設計與創意	傳播與科技系	3	至少修習四門 課
7	數位影像創作	傳播與科技系	3	
8	數位典藏理論與實務	傳播與科技系	3	
9	數位典藏系統設計	圖書館	2	
10	數位內容產業分析	圖書館	2	
11	數位學習概論	教育研究所	3	
12	網路素養與倫理專題	教育研究所	3	
13	電腦音樂理論與實務	通識教育中心	2	
14	多媒體音景	通識教育中心	2	
15	論述性影音作品的分析 與創作	人文社會學系	3	

三、本學程無先修、後修之規定。(除「數位典藏理論與實務」需先修「影像美學」、「數位影像創作」需先修「傳播科技工作坊」)。

四、召集人姓名：莊英章教授(分機 58031) 單位：客家文化學院

柯皓仁教授(分機 31781) 單位：圖書館

五、連絡人姓名：王美鴻老師(分機 52740) 單位：通識教育中心

二、開授科目

97 學年第一學期，本學程共開授七門課程，包含：學程必修課「數位典藏導論」、核心基礎課程的基礎類「數位內容檢索與利用」、核心基礎課程的技術類「XML 與詮釋資料導論」，以及進階選修課的「設計與創意」、「數位典藏理論與實務」、「網路素養與倫理專題」、「數位學習導論」。詳細數據請見表 2-2-1。

表 2-2-1 97 年度上學期課表

課程名稱	授課教師	修課學生數
數位典藏導論	王美鴻	67
數位內容檢索與利用	林孟玲	31
XML 與詮釋資料導論	柯皓仁	13
設計與創意	許峻誠	67
數位典藏理論與實務	林崇偉	25
網路素養與倫理專題	周 倩	11
數位學習導論	周 倩	4
共 7 門課程	共 6 位老師	共 218 位學生

97 學年第二學期裡，本學程共開授 10 門課程，含：核心基礎課程的基礎類「數位內容檢索與利用」、「田野研究方法」；核心基礎課程的技術類「資訊架構」、及進階選修課「數位內容與數位圖書館」、「數位典藏系統設計」、「傳播科技專題：數位典藏應用加值專題 GIS」、「影像美學」、「影像美學溝通」、「網路素養與倫理專題」、「多媒體音景」等 10 門課程。詳細數據請見表 2-2-2。

表 2-2-2 97 年度下學期課表

課程名稱	授課教師	修課學生數
田野研究方法	莊英章 羅烈師	6
資訊架構	黃明居	29
數位內容與數位圖書館	黃明居	35
數位典藏系統設計	柯皓仁	46
傳播科技專題：數位典藏 應用加值專題 GIS	林崇偉	9
影像美學	許峻誠	57
影像美學溝通	許峻誠	32
數位內容檢索與利用	林孟玲	43
網路素養與倫理專題	周 倩	4
多媒體音景	黃志方	25
共 10 門課程	共 9 位老師	共 286 位學生

根據表 2-2-1、表 2-2-2 所示，本學程於 97 年度上下學期，共開授了 17 門課程，修課學生人數達 504 位。選修本學程 504 名學生，依據學生來源之院系分析，所得如表 2-2-3 及圖 2-2-1。以客家文化學院最多，佔 38%；管理學院為第二，佔 15%。從此分析圖可發現客家文化學院、人文社會學院等共佔 47%，此數據顯示本學程的課程開設，確能提供人文社會科學領域學生修習第二專長。而理工、管理、電機學院、資訊等學院的學生共佔 39%，此數據顯示，本學程規劃的課程，提供「科技整合」的交流模式，讓理工、管理、電機、資訊等學院的學生，可以透過修習課程，培育學生的數位典藏能力，嘗試從新技術切入點的觀點，發展數位典藏的加值應用。同時，藉著共同修習課程增進彼此之間的互動，培養跨領域的溝通、協調、分工、互動與合作達成目標的能力。

表 2-2-3 修課學生就讀院系分析統計

學院名稱	97 上學期	97 下學期	總計	百分比
客家文化學院	83	86	169	34%
管理學院	31	48	79	16%
工學院	33	40	73	14%
電機學院	28	40	68	13%
理學院	10	26	36	7%
資訊學院	9	26	35	7%
人文學院	20	9	29	6%
生物科技學院	4	11	15	3%
總計	218	286	504	100%

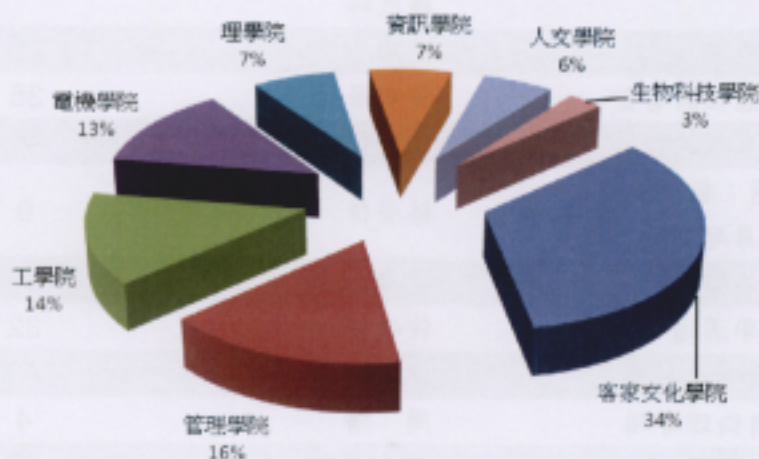


圖 2-2-1 修課學生就讀院系分析

再分析修課學生年級，請見表 2-2-4 及圖 2-2-2。本學程均有各年級的學生修習，其中以大三學生最多，佔 30%，大四學生次要，佔 29%。此數據顯示，很快將成為社會新鮮人的大四、大三學生認為，增加自身第二專長的培育，對於未來的發展是有加分效果的。而大一新生佔本學程的比例有 16%，若詳加引導，並提供學生未來可修習哪些學程課程的建議，學生在畢業前將可順利的修習學程規定的 18 學分。

表 2-2-4 修課學生年級人數分析統計

就讀年級	97 上學期	97 下學期	總計	百分比
碩班生	20	3	23	5%
大四生	38	109	147	29%
大三生	58	94	152	30%
大二生	80	23	103	20%
大一生	22	57	79	16%
總計	218	286	504	100 %

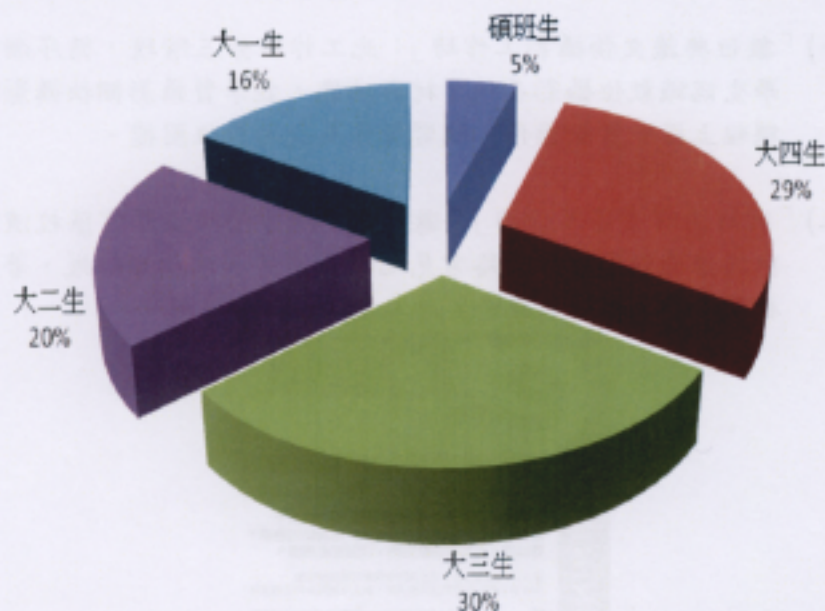


圖 2-2-2 修課學生就讀院系分析

三、學程選課辦法

本學程採用「事後認定」之學分學程修課準則，結合本校各系所開授的數位典藏與創作相關課程，開授多元化課程，以提升學生學習廣度與學習意願。學生可依自己的興趣來選擇修習的課程。因此，學生們不需要事先登記選修此學程，待畢業前再檢視修習的課程是否滿足本學程之要求即可。只要在畢業前修習滿本學程的規定學分數，即可獲得本校頒發的學程修習證書。

四、學程活動

除由教師授課之教師與學生直向的溝通外，本學程在97年度裡，舉辦多種活動以活絡學程教師、學生、及師生之橫向交流，創造各類對話機會。主要活動有：「主題工作坊」、「教師圓桌會議」、「專題演講」及「校外機構參訪」。

1. 主題工作坊

為增加學生修習興致，本學程搭配有主題工作坊。971 學期共開設兩個主題工作坊：

- (一)「數位典藏文物攝影工作坊」：此工作坊分三階段，循序漸進教導學生認識數位攝影各種器材與功能，並學習攝影棚拍攝影技巧，課程上搭配實際操作，練習製作美觀的數位圖檔。
- (二)「網路法律素養工作坊」：邀請台中地方法院檢察官蒞校演講，並與同學面對面討論網路常見之犯罪事件，以及智財權、著作權等相關法律問題。圖 2-4-1 為工作坊的宣傳海報。

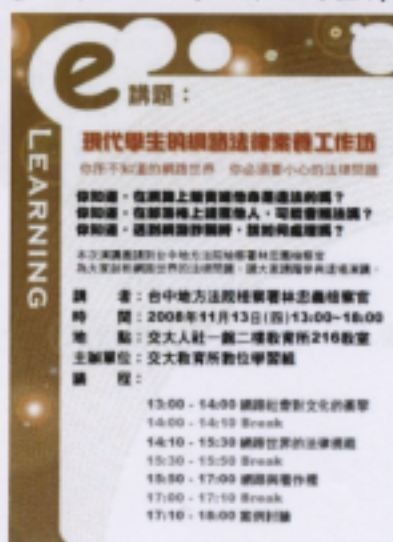


圖 2-4-1 網路法律素養工作坊宣傳海報

2. 教師圓桌會議

舉辦學程教師與數位典藏專家學者共同對談之圓桌會議。本學期已訂定圓桌會議主題與時間，請見表 2-4-1。

表 2-4-1 教師圓桌會議一覽表

日期	時間	對談主題	校外學者專家
11/05 (三)	11:30—13:20	地方文物之數位典藏	黃源明 阿里山香林國小老師 漫步在雲端作者
11/19 (三)	11:30—13:20	數位典藏與數位學習	訊聯科技公司 總經理與專案經理
11/21 (五)	17:30—18:30	數位典藏與 GIS	廖法銘 中研院計算中心 GIS 小組
11/26 (三)	13:30—15:20	數位典藏與創意加值	謝顯丞 台灣藝術大學圖文傳播系教授兼 系主任
11/26 (三)	18:30—19:30	遊戲橘子的品牌創意 行銷	陳炳良 開南大學資訊及電子商務學系暨 研究所講師
12/24 (三)	11:30—13:20	文化資產之數位典藏	林國平 國立故宮博物院 資訊中心主任

3. 舉辦專題演講

本學程主辦與協辦多場專題演講，邀請校外專家學者在學程課堂中，及校內大型講座中，演講數位典藏相關議題，擴展學生對數位典藏產業的認識廣度，提升學生們對數位典藏與數位創作的興趣，建立全校學生對數位典藏的興趣。97 學年度數位典藏主題的專題演講時間表，請見表 2-4-2。

表 2-4-2 97 年度專題演講時間表

97 年度上學期專題演講一覽表			
日期	時間	演講主題	演講者
10/1 (三)	13:30 ~ 15:20	博物館美學散步	劉惠媛 博物館學會理事
10/15 (三)	13:30 ~ 15:20	詩與舞的美麗相隨	廖末喜 舞蹈家
10/22 (三)	13:30 ~ 15:20	多見而博聞	張臨生 震旦藝術博物館館長
10/29 (三)	13:30 ~ 15:20	看見地球的吶喊：衛星遙測的功能	劉正千 成功大學教授
11/05 (三)	13:30 ~ 15:20	典藏阿里山	黃源明 阿里山香林國小老師
11/19 (三)	13:30 ~ 15:20	數位內容產業分析	蕭勝文 訊聯科技公司 專案經理
11/21 (五)	18:30 ~ 21:30	衛星定位技術應用於 歷史人文研究發展	廖法銘 中研院計算中心 GIS 小組
11/26 (三)	13:30 ~ 15:20	數位典藏與創意加值	謝顯丞 台灣藝術大學圖文傳播系教 授兼系主任
11/26 (三)	15:40 ~ 18:30	遊戲橘子的品牌創意行銷	陳炳良 開南大學資訊及電子商務學 系講師
12/10 (三)	13:30 ~ 15:20	文化創意產業即是「品牌打造工程」 產業「品味培養工程」產業	徐莉玲 學學文創志業董事長
12/17 (三)	13:30 ~ 15:20	從產業的發展探討流行音樂的未來	段鍾潭 滾石唱片總經理
12/24 (三)	13:30 ~ 15:20	人類文化資產的數位典藏	林國平 國立故宮博物院 資訊中心主任
97 年度下學期專題演講一覽表			
日期	時間	演講主題	演講者
4/16(四)	10:10 ~ 12:00	SciFinder Scholar 資料庫介紹	許傳奇 市場開發暨客戶顧問 長智文化事業有限公司
5/1(五)	13:30 ~ 15:20	單車環島送愛旅行經驗談	陳信衡 中華民國肯愛社會服務協會

5/7(四)	13:30 ~ 15:20	動畫是什麼	張志明 動畫師 太極影音公司
5/8(五)	13:30 ~ 15:20	網路社群經營與 GIS 之整合應用	劉俊毅 好客網路股份有限公司
5/14(四)	13:30 ~ 15:20	如何執行一場戲?! 執行過程裡同學們的角色扮演!	林宏杰 導演 好漢堂娛樂有限公司
5/19(二)	13:30 ~ 15:20	錄音與收音之技術與美學	蔡志偉專案經理 音鳴科技有限公司

4. 校外機構參訪

97 年度上學期舉辦兩場校外聯合參訪教學觀摩，邀請學程教師與學生參加。每場校外參訪限定 80 人參加。校外參訪的活動內容，請見表 2-4-3。

表 2-4-3 校外機構參訪

日期	機構	參訪內容	領隊教師
12/3 (三)	台中自然科學博物館	典藏庫 數位典藏流程 數位典藏設備	王美鴻
12/31 (三)	台灣創意設計中心 數位內容學院	創意氛圍之體驗 創意產品開發之歷程 創意成果展現 數位內容開發流程	許峻誠

舉辦校外參訪的主要目的，是讓修課學生不僅在課堂上學習到數位技術與人文知識，也透過參訪觀摩的親身學習，更進一步去瞭解數位典藏與數位內容產業。而本學期所舉辦的兩次校外參訪成效頗受好評，學生在參訪過程中體驗數位典藏，也與產業界人士交流數典經驗。理論與實務的相互融合，加深學生對於數位典藏的想法與體會。表 2-4-4 與表 2-4-5 為本學期中兩次校外參訪的內容：

表 2-4-4 台中自然科學博物館校外參訪報告書





課程名稱：數位典藏導論	參訪時間：97 年 12 月 3 日（星期三）
參訪人數：40 人	參訪地點：國立台中自然科學博物館
參訪教學內容	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 13:00 由新竹出發，在遊覽車上介紹「自然科學博物館」的功能與歷史 2. 14:30 到達自然科學博物館，參觀平常不對外開放的「植物標本館」、「地球科學典藏館」。 3. 植物標本館由楊宗愈研究員說明：科博館植物典藏展覽的目的、植物標本數位典藏的內容與發展，並實際參觀標本數位化的過程。 4. 地球科學典藏館，由何恭算主任先以投影片解釋礦物典藏的目標與方法，並參觀奇特的夜明珠等奇特地質，再由研究助理實際操作實物 360 度攝影儀。 5. 最後，在演講聽由資訊組徐典閱組長專題演講「數位典藏與加值應用」，其主要內容有：說明數位典藏的方向與應用、數位典藏與實體展示的結合、博物館服務的新趨勢等。 6. 16:45 離開科博館，18:00 返回新竹 	
活動照片	
	
	



表 2-4-5 台灣創意設計中心及數位內容學院校外參訪報告書

課程名稱：設計與創意	參訪時間：97 年 12 月 31 日（星期三）
參訪人數：80 人	參訪地點：台灣創意設計中心和數位內容學院
參訪教學內容	
<p>7. 中午 12:30 新竹交大光復校區出發，共兩台遊覽車上 80 位參訪師生。</p> <p>8. 下午 14:00 抵達台北的台灣創意設計中心。首先由專員為師生們介紹台灣創意設計中心，該中心成立於 2003 年，為財團法人性質，主要接受經濟部的輔導協助並配合政府所推動的「挑戰 2008:國家重點發展計劃」，中心前身為外貿協會設計推廣中心。接著師生們也參觀了設計展示區以及三個實驗室，分別為色彩及材質開放實驗室、人因工程實驗室以及通用體驗室。15:00 台灣創意設計中心參訪完畢。</p> <p>9. 15:30 至數位內容學院行進參訪，該學院專員介紹他們的業務，接著播放該單位完成的動畫、遊戲以及影視後製作品，例如協助海角七號的後製工作。16:45 數位內容學院參訪完畢。</p> <p>10. 17:00 離開台北，18:00 返回新竹</p>	
活動照片	
	
	

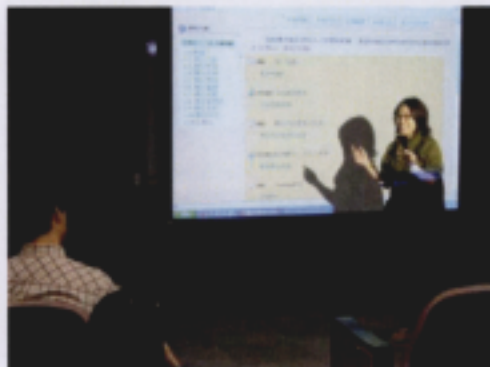


5. 舉辦課程競賽

本學程為提供技術與人文、理論與實務、教師與學生間更多對話機會，一方面，擴展學生對數位典藏產業的認識廣度，提升學生對數位典藏與數位創作的興趣，同時建立全校學生對於數位典藏的興趣；另一方面，冀望透過多方對話交流模式，來學習理解彼此的思維模式，進而培養跨領域的溝通、協調、分工、互動與合作達成目標的能力。因此，本學程協同課程舉辦課程競賽，藉此具體地呈現學程潛在的教學效益與學習成效。

表 2-4-6 學程課程競賽一覽表

課程名稱	競賽辦法	評選辦法	競賽獎勵
數位內容檢索與利用	1. 共計有 43 位同學，分成三個梯次進行簡報。 2. 每次每人以 8 分鐘時間做簡報，簡報主題以內容或資料蒐尋為導向均可。	1. 由所有的同學針對簡報內容進行互評。 2. 互評的評語將公布 E3 平台做為參考。	互評的前三名將贈與 8G 隨身碟做為獎勵
多媒體音景	從課堂期末 Project 中，挑選三名具科技美學代表的作品。		紀念品（如書籤）等三份，並將作品置於學程網頁上





6. 參與國內外之研討會

本學程於第二學期裡，積極參與校外學術演講，分享學程的執行成果，同時，也透過與他校彼此間的交流，吸取各專家學者之意見，以為本學程之改進參考。

表 2-4-7 學程參與校外演講一覽表

會議名稱	演講者	演講主題	演講日期
Paper presented at the Annual Symposium of Museum Computer Network 2008	林崇偉	Digital archive as domain of participatory communication for aboriginal Communities	2008, November
2009 臺灣機構典藏實務研討會	柯皓仁	交通大學圖書館機構典藏實務經驗分享	98.01.14 (三)
博物館電腦網路協會台灣分會 2009 年會	柯皓仁	交通大學本土藝術家數位博物館後設資料設計	98.02.24 (三)
數位典藏與數位學習國際會議 TELDAP International Conference 2009	林崇偉	Developing a GIS Embedded Online Community for Mountain Bike Sport and In-Depth Hakka Cultural Tourism in Taiwan	98.02.27 (五)
數位典藏教學與市場需求研討會	柯皓仁	交通大學數位典藏及數位創作 II 學程成果分享	98.04.24 (五)
數位典藏與數位圖書館現況及發展研討會	黃明居	交通大學數位化經驗分享	98.05.20 (三)

7. 聯合成果展

本學程於學期末時，與浩然圖書館、交通大學數位典藏計畫辦公室聯合舉辦期末成果展，活動成果如下：

浩然藝文 數位博物館 成果展

<http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/collection/index.html>

2008/12/15~2009/1/20

@ 浩然圖書館大廳

展覽主題

- 一、李泰祥音樂數位博物館
- 二、浩然詩人坊：管管～《腦袋開花》詩畫展
羅門～ 詩詞書法展
蓉子～ 詩詞書法展 & 《童話城》插畫展
- 三、推廣成果展～《楊英風藝術地圖》歐式紙雕作品展
- 四、雲門舞集舞作資產數位典藏計畫
- 五、浩然藝文數位博物館聯展
- 六、數位典藏與數位創作π學程聯合成果展
- 七、數位典藏與數位創作圖書特展

展覽活動

- 一、管管訪交大：1/7(星期三) 13:30-15:20 綜合一館102
- 二、羅門蓉子訪交大：1/9(星期五) 10:10-12:00 圖書館大廳
- 三、讓單車客不只是過客：1/9(星期五) 12:30-14:00 圖書館大廳



國立交通大學

teldap.tw



DOMS





五、學程網站

本學程為能促進學程師生間的資訊交流，及本學程的執行成果，特建置學程專屬網站。網站上不僅本學程的相關介紹，如：學程核心理念、學程目標、師資資料、學程 Q&A 等，也會不定期公布國內外有關數位典藏與數位創作等的相關活動消息、發送學程電子報等。本網站分以下幾部分：「最新公告」、「學程簡介」、「課程內容」、「成果記錄」、「報名專區」、「電子報專區」、「相關連結」以及「問與答」。

1. 最新公告：提供國內外數位典藏與數位創作的活動公告，及學程內的消息發佈。



標題	公告日期
【校外活動】97.12.16~17 數位化工作流程指南推廣工作坊系列活動--「2008影音多媒體推廣工作坊」	11/20/2008 - 07:45
【校外活動】《神光紀典 典藏時光記憶》專刊出版	11/14/2008 - 00:42
【校外活動】97.11.29~30 「原住民族傳統智慧創作保護」學術研討會	11/11/2008 - 01:35
【校內活動】97.11.26 專題演講：遊戲機子的品牌創意行銷	11/10/2008 - 06:55
【校內活動】97.11.26 專題演講：數位典藏與創意加值	11/10/2008 - 01:30
【校內活動】97.11.21 專題演講：衛星定位技術應用於歷史人文研究發展	11/07/2008 - 01:52
【校內活動】97.11.19 專題演講：數位內容產業分析	11/06/2008 - 06:39
【校外活動】97.11.14 數位典藏授權加值產業綜合研習會暨成果展	11/04/2008 - 03:52
【學程活動】97.11.13 工作坊：現代學生的網路法律需要工作坊	11/03/2008 - 02:09
【學程活動】97.11.07 數位典藏攝影機文物拍攝實作(三)	11/02/2008 - 02:09

1 2 next > last >

本學程 對策資訊管理 補助
國立交通大學 數位文化學院 以權所有 數位學習中心 助理：羅淑玲小姐
國立交通大學數位典藏與創作 π 學程辦公室
電話：+886-3-571-2121 分機 50045 地址：臺灣新竹市30010大學路1001號科學二館334室

2. 學程簡介：介紹學程目標、學程特色、師資陣容及學程制度



關於公告 學程簡介 課程內容 成果紀錄 報名專區 電子報名區 相關連結 新聞資訊

學程目標

「數位典藏與數位創作學程」結合國立交通大學客家文化學院、資訊圖書館、人文與社會學院、遠東教育中心等系所，包含人學學、社會學、傳播學、教育學、音樂學、創意設計以及資訊工程等不同領域的專業師資，以人文關懷、學科整合為核心態度的出發點，規劃出結合數位典藏與創作的整合性學程。簡言之，本學程的價值有：

- 一、人文素養修練**
本學程將能夠有效地幫助國立交通大學人文社會科學領域大學部學生，增進對於資訊傳播科技 (Information and Communication Technology, ICT) 的瞭解，學習以新的工具探索自身專業領域，轉化到對於經濟的競爭優勢；更能培養第二專業，幫助人文社會科學領域畢業生面對未來學業與職涯生涯發展的數位競爭。
- 二、科技整合修練**
本學程充分整合了國立交通大學資訊圖書館的既有專業師資與研習設施，以數位典藏與創作修練的實際性需求作為背景，透過工研院所屬的大學部學生服務所的科技設備再切入，強化對於多媒體網絡傳輸技術、音響錄製設計、典藏數位技術 (GPS) 與地圖資訊系統 (GIS) 的應用與轉機，從而達到邁向科技整合，提升相關專業產業競爭力效果。
- 三、教學創新修練**
本學程課程規劃設計講義、架構完備，並以數位典藏規劃及數位內容產業的介紹作為起點，給予學生雙雙式的引導。其次，並以資訊科學領域的各項高階性研討課、人文社會領域的田野調查、實地服務以及研討論壇，培養出兼備科技能力與人文素養的「x型人」未來社會專業領域人才。
- 四、科際對話修練**
本學程強調學科之間的整合與對話，透過交大所規劃出課程、工作坊、專題演講、學生學習成果展及學術研討會，提供技術與人文、理論與實務、數位與學士之間更多對話的機會。透過多方的對話，學習理解彼此的思維模式，更進而培養領域的溝通、協調、分工、互動與合作達成目標能力。這正是要面對數位內容產業的起頭，也是其他各產業領域升級發展所應有的學子。



Unapproved Filetype 關於公告 學程簡介 課程內容 成果紀錄 報名專區 電子報名區 相關連結 新聞資訊


學程特色

國立交通大學的圖書館及客家文化學院傳播與科技系執行國家型數位典藏計畫，已有完整的成果，並累積許多實踐經驗。在此基礎上數位典藏與數位創作學程的主導業態是經驗的創新探索與實踐的傳承。

相較於國內其他大學院校，本學程更強調結合理論與實務，培養兼備科技能力與人文素養，所謂「x型人」的新世代領域人才。本學程特色除由深入、完整涵蓋數位典藏與創作修練的重要課程外，更具有以下七點特色：

- 一、導入人類學田野調查與口述歷史課程**
培養學生專業質性資料研究分析以及文化觀察與詮釋的能力，有助於增加科技與人文溝通間的互動瞭解，更從由此發展出有價值的數位內容，協助於邁向國際化的數位文化行銷。
- 二、導入藝術管理理論與多媒體合聲課程**
呼應數位內容時代性，人類對於藝術與視覺的期待，以及高品質滿足的渴求，培養學生對於處理數位典藏合聲內容的能力，更進一步掌握製作的要求，發展對於數位內容產業人才於國際技術領域的才華。
- 三、導入藝術美學與基礎設計創意等課程**
美的事情才能永久流傳，包括可被採錄創意與美的設計，追求美求美外更要求美學理論教育與長時間文化品味的熏陶方能辦好。這正是本學程的特色與重點。
- 四、導入數位網路媒體倫理等專題討論課**
網路社會將改變社會的互動？或是延伸？又或是開闢新的社會互動的領域？選擇在其上的數位內容產業發展，必須培養學生的網路素養，瞭解倫理的關鍵，界線與邊界，才能有更多理解與創新。
- 五、導入數位學習與數位典藏應用等課程**
除人類學和歷史紀錄的典藏外，本學程更強調數位內容應用的發展，透過相關結合理論與實務的課程，將能有效地區別導出年輕人跨領域的創意，並將創意具體化為實作，讓年輕人學習以新的資訊科技工具探索自身專業領域，更進一步嘗試落實創意於社會企業與文化創意產業的場域中，探索創新的運作模式，更培養新世代的領導人才！
- 六、導入數位典藏的學習策略**
除透過正式課程課程之外，本學程更強調學生學習的成效，本學程辦公室將舉辦特色主題的工作坊，結合本學程的授課教師及校外專家學者，舉辦內勤十次到一次的主題工作坊，共同討論數位典藏與數位創作的相關議題。此外，學生的學習成果也將公開於校內網頁及公佈的網站上，結合各正式與非正式課程活動，具體展現本學程對於數位典藏與數位創作的教學的努力與成果，達成產學界並立此立學學期的目標。
- 七、導入跨領域專業學術研討課的區劃**
本學程的教師來自本校五個學院，涵蓋了人類學、社會學、歷史學、傳播學、教育學、音樂學、創意設計以及資訊工程等不同領域專業師資，教師們共同把持經驗傳承，整合既有相關課程，並於每月舉辦計畫委員的定期會議，進行學術研討與教學經驗交流及探討學程行政事宜，形塑彼此機會增加學術交流，進而建立研究社群。

	
國立中央大學數位典藏與創意中心 課程 Digital Arts and Creativity (DACU)	
課程內容 課程內容	
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw
課程 	課程負責人 陳明輝 教授 國立中央大學數位典藏與創意中心 電話: 03-425-2300 信箱: chenm@cc.nctu.edu.tw 網址: http://www.dacu.nctu.edu.tw



最新公告 | 學程簡介 | 課程內容 | 成果紀錄 | 報名專區 | 電子報專區 | 相關連結 | 問與答

Home > 學程簡介

學程制度

- 一、凡本校學生均可修讀本學程。修滿本學程規定之科目及學分者，由本校發給學程修畢證書。
- 二、本學程由客家文化學院、人文與社會學院、圖書館、通識教育中心等单位，共同提供課程。
- 三、欲修讀本學程者須證明，必須修畢一門必修課，至少二門核心基礎課，並於通識選修課程至少修畢4門課程，總共修畢至少11學分。學程之全部課程如「數位典藏與創作學程課程規劃表」所列。
- 四、本學程無先修、後修之規定。(除「數位典藏理論與實務」需先修「影像美學」；「數位影像創作」需先修「傳播科技工作坊」)。

本計畫 計畫主持人陳瑞福
國立交通大學客家文化學院 學程所有諮詢及行政職責 助理：羅廷均小姐
聯絡電話及傳真專線小號：國立交通大學數位典藏與創作學程辦公室
電話：+886-3-571-2121 分機 53045 地址：臺灣新竹市(30010)大學路1001號科學二館334室

3. 課程內容：介紹學程所開授的課程及提供課程大綱下載

Unsupported Filetype | 最新公告 | 學程簡介 | 課程內容 | 成果紀錄 | 報名專區 | 電子報專區 | 相關連結 | 問與答

課程規劃

「數位典藏與創作學程」課程規劃表

必修課程			
課名	開課單位	學分	修課規定
數位典藏概論	通識教育中心	2	必修
核心基礎課程			
數位內容發展與應用	圖書館	2	選修課：至少選修一門
資料研究法	人文社會學院	2	
資料處理與資料庫	圖書館	2	選修課：至少選修一門
資訊管理設計	圖書館	2	
通識選修課程			
設計與軟體	傳播與科技系	2	至少修習4門課
數位影像創作	傳播與科技系	2	
數位典藏理論與實務	傳播與科技系	2	
數位典藏系統設計	圖書館	2	
數位內容產業分析	圖書館	2	
數位學習概論	教育研究所	2	
網路典藏與數位資源	教育研究所	2	
數位典藏理論與實務	通識教育中心	2	
通識選修課	通識教育中心	2	
數位化影音內容的生成與創作	人文社會學院	2	

修課規定

- 1、本學程由客家文化學院、人文社會學院、圖書館、通識教育中心等单位，共同提供課程。
- 2、凡本校學生均可修讀本學程。凡本校學生均可修讀本學程，修畢本學程規定的二門必修課，至少二門核心基礎課，及至少四門通識選修課程，總共修畢至少11學分者，將由本校發給學程證書。
- 3、本學程無先修、後修之規定。(除「數位典藏理論與實務」需先修「影像美學」；「數位影像創作」需先修「傳播科技工作坊」)。

4. 成果紀實：提供課程成果及活動成果影像記錄



5. 報名專區：學程辦理活動時，提供給參與者的線上報名專區

國立交通大學數位典藏與創作學程
Digital Archives and Creativity @ NCTU

歡迎報名、課程簡介、課程內容、成果紀錄、報名專區、電子報名區、課程影片、課程資訊

Home

聯合校外教學參訪(一)：台中國立自然科學博物館

參訪日期：97年12月30日(五)
集合時間：12：30於大禮堂一樓前庭 - 12：45 領隊出發
參訪時間：12：30 - 17：30
參訪地點：國立自然科學博物館
報名網址：台中國立自然科學博物館網頁
報名方式：直接上報名 - 報名網址 <http://dac2007.nctu.edu.tw/7a-01>
報名時間：97年11月30日(一) ~ 97年11月24日(五) - 名額有限，額滿為止。
備註事項：本次校外教學活動，採預約制且具額滿即停止報名，可隨時查詢詳情。

課程資訊：
國立交通大學數位典藏與創作學程主辦
執行機構：數位館
聯絡電話：(04) 2712121 分機38045
電子郵件：pl@dac.nctu.edu.tw

姓名：

系級：

性別：
 男性
 女性

身分證字號：

戶籍地址：

出生年月日：
Month Day Year

電子郵件：

聯絡電話(手機)：

緊急聯絡人：

緊急聯絡人電話：

備註事項：

6. 電子報專區：本學程定期會發送電子報給授課教師與修課同學，以快速發佈學程辦理活動的訊息。



國立交通大學數位典藏與創作II學程
Digital Archives and Creativity II NCTU

最新公告 | 學程簡介 | 課程內容 | 成果紀錄 | 報名專區 | 電子報專區 | 相關連結 | 問與答

學程電子報第04期

數位典藏與創作II學程電子報

學程電子報第04期

各位老師、同學，大家好：

本學程在第一學期舉辦多場活動，包括專題演講、工作坊、校外參訪及圓桌會議等，希望透過不同形式的活動，增加老師、同學在人文及數位技術的互動，以及知識上的交流與分享。第二學期已開始，歡迎大家繼續選擇數位典藏與數位創作II學程的課程囉！以下提供前述活動的相關訊息及第二學期本學程所開設的課程。

一、加選課時間

1. 期學選加時間：2009/02/23 ~ 2009/03/06 每天09:00 ~ 24:00
備註：每日晚上24:00開帳，進行有人數上限課程人數分配。

2. 選擇修課學分注意(很重要)：選擇士修生必須選擇無預選先修課，僅進行上列加選課修課，請參考各系所系級修課規定後，再決定選課。(EX：書籍討論、論文研究、個別研究、專題研究等等)

3. 其他事項：

- (1) 選擇系統網址Mypicos.adm.nctu.edu.tw。
- (2) 請修改瀏覽器之Proxy Server地址，以免存取速度緩慢或獲取錯誤網頁。
- (3) 若是在國基處同學的公司辦公室有網路通路，請同學回家或至學校上網選擇(請告知Proxy)。
- (4) 學生忘記密碼：

 - (a) 選擇系統有查詢密碼功能(請點選「忘記密碼」)。
 - (b) 請於上班時間來課務組或電話(03)6712121#50425-50426，將資料為告知所密碼！

二、第二學期開設課程

課號	課程名稱	學分數	授課時間	授課教室	人數上限	授課教師
3284	數位內容管理與利用	2	週四	資訊圖書館	30	林孟修
6569	多媒體音樂	2	週五	多媒體設計 EE379	18	黃志偉
1675	數位美學溝通	3	週四	二樓二館 EE108	40	許曉斌
1649	網路研究方法	3	週五	科學一館 SA110	不限	邱國榮 羅怡輝
1682	傳播科技專題：數位典藏應用與產業趨勢	3	週五	科學三館 EE379	30	林孟修
3202	數位內容數位化與應用	2	週四	資訊圖書館	30	黃仲嘉
3203	數位內容	2	週四	資訊圖書館	30	黃仲嘉
3201	數位典藏系統設計	2	週四	綜合一館 A406	30	許曉斌
5119	網路音樂與網路專輯	3	週五	二館一館 HA218	不限	周傳

7. 相關連結：提供國內外數位典藏相關的網站，以及交通大學數位典藏的計畫網站等。



8. 問與答：提供對於本學程的常見問題的解答



肆、計畫執行檢討

本學程執行一年以來，針對執行過程與內容，總共有以下七點心得，即：「周到的補助與後援」、「充裕的校方經費補助」、「完善的教學環境與設備」、「校方網路教學平台」、「學程專屬網站」、「教學熱忱的教學助理」，以及「溝通頻繁的教師群」等。以下將逐一詳細說明。

一、周到的補助與後援

教育部對本學程計畫的經費補助，透過課程的規劃，融合理論與實作，培育學生的第二專才，並且實踐科技整合的教學目標。從 97 學年度上學期起，本學程舉辦的「專題演講」、「主題工作坊」，及「校外教學參訪」，讓教師與學生們，都能夠透過與產業界的互動，重新建構創新思維，並轉化為創意力，啟發並培育在數位內容產業的專長能力。再則，計畫總辦公室在行政作業上所提供的支援，如：計畫行事曆的提供、計畫的進度掌控與管考、期中及期末報告的內容彙整建議等，都給予本學程最有力的後備支援。

二、充裕的校方經費補助

在本學程計畫的補助款方面，交通大學提供充裕的經費補助，除在實質上有充裕的經費可運用，得以購買數位影音錄製耗材以及教學用之電腦記錄裝置設備，提供了本學程在推行人文數位教學及研究的資料收集與分析，其象徵的意義是強調校方支持教育部的人文數位教學的核心方向，同時，也重視學生在人文關懷與科技專才間教學方向的推行。

三、完善的教學環境及教學設備

在交通大學，大多數的教室均設有液晶投影機、銀幕、音響設備。此外，教育部也提供了特殊設備費的經費補助，如：購買硬碟式數位影音攝錄裝置、平版式含自動聲波分析過濾音軌人聲分離電腦紀錄裝置、掌上型衛星定位儀等，提供課程教學時，許多教學實作的實質幫助，也建置了豐富的多元化教學教材。

四、校方的網路教學平台

本學程的課程中，主要的授課活動均採用由交通大學「網路教務組」所提供維護的 E-Campus 網路教學平台 (<http://e3.nctu.edu.tw>)。此學習平台為全校師生所共用的網路教室，在外觀設計上頗為樸實，但其功能完整。不僅讓教師可在網路上存取教材，也讓教師與學生透過平台進行溝通討論、問卷和測驗、繳交與批閱作業、管理成績和

學習追蹤等多項功能，提供老師和學生一個彈性的教學選擇。雖然其外表無法如自製的網頁，可有炫麗花俏的多媒體功能，在某些操作介面仍需改善，但此網路教室是交大師生所熟悉的環境，在放置閱讀教材及參與討論，均很便利。

五、學程專屬網站

本學程為能促進學程師生間的資訊交流，及本學程的執行成果，特建置學程專屬網站。網站上不僅本學程的相關介紹，例如，學程核心理念、學程目標、師資資料、學程 Q&A 等，也會不定期公布國內外有關數位典藏與數位創作等的相關活動消息、發送學程電子報等。

六、教學熱忱的教學助理

本學程獲教育部補助經費的幫助，於 97 年度中共開設了 15 門課程，每門課程皆配有教學助理。此教學助理主要是負責協助教師進行課程教學、建置課程教學教材，及彙整課程教學成果等，同時也提供同學們在教學上的諮詢。每位教學助理以相同的教材來面對不同的學生，同學們所提出的問題不盡相同，但教學助理們都是以耐心與熱忱，不斷地與同學們進行溝通、討論，以期獲得滿意的課程成果。

七、溝通頻繁的教師社群

本學程為提供給學程教師們更多跨領域的對話機會，透過彼此的分享交流，更加豐富教學的方向與內容。因此，本學程於 97 年度的執行期間，持續舉辦多場的教師圓桌會議，邀請來自產業界（例如：數位內容產業、社會福利機構、文化產業等）、官方單位（如：中研院），以及學術界（如：成功大學、台灣藝術大學等）的先進菁英者，一起與會對談，共構培育未來數位內容產業菁英的模式，以及討論未來在數位教學的發展趨勢。

經由 97 學年度一年的努力經營下，已達計畫預計之成效，而修課的學生在課程結束後，對於自己努力的學習成果以及教師、助教的教學熱忱都給予肯定。未來，除延續 97 年度的學程四大理念外，將更廣邀其他領域的專業師資於學程中開授課程，有效地拓展數位典藏與數位創作領域的範疇。同時，強化數位典藏的推廣應用，以及學程內教師與修課學生之間的橫向交流。

伍、後續課程發展

本學程在 97 年度的執行重點，是著力理論的重新探索及實務經驗的傳承，強調結合理論與實作，培養學生兼備科技能力與人文素養。在 98 年度裡，除了延續 97 年的發展重心外，更增添了多元化的師資與課程(詳細課程請見表 5-1-1)，企圖拓展數位典藏與數位創作的發展領域，積極培育國家未來數位內容產業及相關數位典藏文化產業的專才。98 年度裡，本學程的執行重點共具以下五方向：

- 一、**深化課程內容的深度與廣度**：在 97 年度裡，本學程著重培育學生人文素養與數位典藏技術的基礎根基，課程規劃重點以資訊科學領域的各項基礎技術訓練、人文社會領域的田野調查、意義闡釋以及網路倫理等為核心，讓學生培養出兼備科技能力與人文素養。而 98 年度裡，除了延續 97 年度的課程方向，本學程新增更多多元化的課程，例如：文化創意產業—台灣個案探討、傳播科技應用專題 GIS 等；更廣邀本校建築所的教授開授課程，拓展學生在數位內容產業、數位科技及文化意涵結合的深度與廣度。
- 二、**增加學生實作及演練的機會**：本學程的開設宗旨是基於對理論的重新探索與實務經驗的傳承。為能徹底引發與呈現學生的潛在學習成效，在 98 學年度裡，本學程特開設兩門獨立研究的專題製作課程，「數位典藏專題」以及「數位創作專題」。對於想更瞭解數位典藏、數位創作的同學們，進行獨立性的主題研究實作。開授此類課程，本學程希望能夠鼓勵學生除養成人文素養並培育科技專才外，更能從生活經驗或學習生涯中，深入探索數位典藏與數位創作領域，並經由教師的指導，進行理論性的探索及個人學習的反思。同時期盼學生能於學習的過程中，發展敏銳的反思與理論思考、批判性思考的能力。
- 三、**導入社群互動與共享的氛圍**：本學程將於 98 年度裡，導入 Web 2.0 的精神與網路社群經營理念，配合本校 E3 網路教學平台，提供開放式參與的網路服務，以提高學程教師與修課學生間的橫向互動交流，培養彼此共享資訊，例如：教學教材、問題討論、軟件工具等。
- 四、**強化修課學生潛在學習動機**：在執行 97 年度的計畫裡，為提供技術與人文、理論與實務、教師與學生之間更多對話的機會，本學程仍積極地舉辦多場專題演講、教學研討會議以及校外教學觀摩等活動，藉此活絡學程教師、學生與產學界間之橫向交流，創造各類對話的機會。一方面，擴展學生對數位典藏產業的認識廣度，提升學生們對數位典藏與數位創作的興趣，建立全校學生對於數位典藏的興趣；另一方面，冀望透過多方對話的交流模式，來學習理解彼此的思維模式，更進而培養跨領域的溝通、協調、分工、互動與合作達成目標能力。而在 98 學年度中，本學程將舉辦各類數位創意競賽，從班級競賽到全校性的數位創意競賽等，藉此具體呈現學程潛在的教學效益與學習成效；且本學程於期末時也將籌辦學程成果展覽，展出各項競賽的得名作品。不僅有助於激勵學生未來能真正投入數位內容產業，亦可評鑑與展現本計畫教授的成果。

五、**提升數位典藏學程的能見度**：在 98 學年度中，除了積極辦理各式的數位創意競賽外，本學程也將搭配校內活動，或是與相關數位典藏計畫等，積極籌辦學程成果展示。展示內容除展出各式競賽的得獎作品外，更將規劃主題性的靜態展覽。透過成果展覽的宣導，提升學程在本校的能見度，也讓更多教師與學生知道、瞭解學程的特色。

表 5-1-1 98 年度學程課程一覽表

課程名稱	學分	授課教師	職稱
數位典藏導論	2	王美鴻	講師
數位內容檢索與利用	2	林孟玲	講師
田野研究法	3	莊英章 羅烈師	講座教授 助理教授
XML 與詮釋資料導論	2	柯皓仁	教授
資訊架構	2	黃明居	副教授
(基礎)設計與創意	3	許峻誠	助理教授
影像美學	2	許峻誠	助理教授
影像美學溝通	3	許峻誠	助理教授
數位典藏理論與實務	3	林崇偉	助理教授
數位典藏系統設計	3	柯皓仁	教授
數位內容與數位圖書館	2	黃明居	副教授
數位學習導論(概論)	3	周倩	講座教授
網路素養與倫理專題	3	周倩	講座教授
電腦音樂理論與實務	2	黃志方	助理教授
電腦音樂媒介(一)	3	黃志方	助理教授
多媒體音景	2	黃志方	助理教授
論述性影音作品的分析與創作	3	劉大和	助理教授
傳播科技專題 GIS	3	林崇偉	助理教授
文化創意產業—台灣個案探討	3	林崇偉	助理教授
空間記憶及數位再現	3	侯君昊	助理教授
數位典藏專題	2	莊英章等人	講座教授
數位創作專題	2	莊英章等人	講座教授

陸、審查委員建議回覆

- 一、學程具有特色，結合不同領域的師資，開授多元化課程，課程數量多，增加學生選修課程之機會。學程目標明確，開授課程雖多，皆與學程目標符合。學程網站內容豐富，包括課程內容、電子報、問與答等，或許可再增加與學生互動之機制。有學程自評計畫及指標，上年度計畫成果良好。以學程開授課程主題而言，交大應可找到適當的師資，似無必要聘請專案教學人員。
- 二、雖然總預算高達 281 萬，但合計開設 25 門課程，而且教師陣容專業且堅強，加上前期成果不錯，值得期待。
- 三、上一期計畫成果報告內容簡略，缺經費運用執行率、自我檢討說明、及課程達成目標的達成情形之說明。部份課修課人數偏少 (4 人, 11 人, 13 人), 宜檢討原因並研擬對策改善。課程內容多元，但不易聚焦培養專業人才。尤其只分心與進階課程，缺乏課程關係與專業人才能力指標的說明(學習地圖)。課程設計之邏輯感較弱。「內容檢 索與應用」之課程(p 39) 只是一般的圖書資源利用教育(教科書也是一般的論文寫作與資訊利用)，與數位內容或數位典藏的相關性似乎不大，「數位典藏理論與實務」(p43) 每週內容多為多媒體技術教學，與課程名稱與主題(數位典藏)似有些落差。
- 四、課程規畫重點太多，課程間的相關性不明顯，深度與廣度可能受限。
- 五、部份課程在課程活動設計、指定與參考書籍、課程網、評量方式的規畫較不足。
- 六、學程自評方式未能有具體指標，與較具科學化的評量工具與流程。
- 七、本學程已有延續性的規劃且成熟，應持續支持。

依審查委員提出的改善建議，大致歸納為兩方面，即：「課程內容多元，但不易聚焦培養專業人才」；以及「課程規畫重點太多，課程間相關性不明顯」。本學程針對委員們提出的建議，擬提出以下兩點來改善：

- 一、未來將朝「數位典藏學程」及「數位創作學程」發展，以期能更聚焦的培育專業人才。
- 二、交大已經建置智慧型選課系統，具備學程課程地圖，未來將可引導學生選課。

柒、附錄

附錄一：課程大綱

數位典藏導論課程綱要

課程名稱：(中文) 數位典藏導論		開課單位	通識教育中心		
(英文) Introduction to Digital Archive		教室時間	A401 星期三 EF		
授課教師：王美鴻 mhwang@mail.nctu.edu.tw 綜合一館 607					
助 教：劉人維 s015118@gmail.com					
學分數	2	必/選修	選修	開課年級	大學部
先修科目或先備能力：無					
<p>教學目的：</p> <p>數位典藏是管理保存人類知識紀錄與文化遺產的新形式。國內外的各領域均積極的進行數位典藏計畫，並以已建置的數位典藏內容，應用於各級教學活動、學術研究、及開發商業加值應用。</p> <p>本課程以跨領域的角度，透過通識課程的途徑，協助學生認識、理解、評析、及規劃數位典藏。基於建構主義教學理念，經由引導認識、引發興趣、理論導入、規劃應用、及學習回顧等五步驟，期盼學生提昇對於數位典藏計畫的見識與具備數位典藏的企畫能力。教學過程，首先，理解數位典藏的社會文化意義、功能、內容、沿革與現況。進而引導學生探究、分析、及評論數位典藏發展的意義、考量、及限制。</p> <p>本課程的教學目標，由認知、技能、及情意，三方面說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認知：引導學生各類數位典藏的內容與發展的方向、數位典藏的規劃重點。 2. 技能：建立學生規劃數位典藏的基本能力，含：規劃、評估、及企畫書的撰寫與口語報告。 3. 情意：啟發對於文化傳承的使命感，及激發各專業領域創意應用數位典藏內容的可行性。 					
課程大綱		分配時數			備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他
數位典藏： 基本認識	知識傳播與人文社會學 博物館學與圖書館學概觀 數位典藏概觀	4h	2h		

數位典藏： 規劃	數位化典藏分析 系統管理與規畫 使用者評估 著作權法與數位版權管理 人機介面設計	6h	2h	2h	2h	
數位典藏： 應用	數位典藏的於教學、研究、娛樂 商業的應用 各專業領域發展數位典藏的方 向	2h	2h	4h		
教科書 (請註明書 名、作者、 出版社、出 版年等資 訊)	<p>項潔、陳雪華主編。數位博物館大觀園。台北市：遠流，民92年。</p> <p>洪淑芬。(2004)。文獻典藏數位化的實務與技術。臺北市：數位 典藏國家型科技計畫訓練推廣分項計畫。</p> <p>胡歐蘭教授七秩榮慶籌備小組。21世紀數位圖書館發展趨勢。臺 北市：文華圖書館管理，民94年。</p> <p><u>Terry Reese</u> , Kyle Banerje, (2007) <i>Building Digital Libraries: A How-to-do-it Manual</i>. Neal Schuman Publishers (December 27, 2007)</p> <p>Deegan, Marilyn & Simon Tanner. (2002) <i>Digital futures: Strategies for the information age</i>. London: Library Association Publishing.</p> <p>Hughes, Lorna M. (2004) <i>Digitizing collections: Strategic issues for the information manager</i>. London: Facet Publishing.</p>					
<p>教學要點概述</p> <p>教學活動： 1.課程講述、實習、規劃 2.校外機構參訪 3.學生專題報告</p> <p>參考資料：圖書館網頁與各類型資料庫</p> <p>本課程將以「專題小組」方式進行。評分標準如下：</p> <p>平常作業：30%</p> <p>課程參與及互動：10%</p> <p>期中報告：20%</p> <p>期末專題：40%</p> <p>平時作業3次：書面3-5頁，數位典藏案例評析</p> <p>期末報告與簡報：書面5頁，口頭簡報每人10分鐘</p>						
師生晤	排定時間	連絡方式				

談 (Office Hours)	星期二、三 6:00—10:00PM	MSN Online 或 綜合一館 607 mhwang@mail.nctu.edu.tw
------------------------	-----------------------	--

教學進度表

單元	日期	主 題	主 講 者
1	9/17	課程簡介	王美鴻
2	9/24	數位典藏的意義與目的	王美鴻
3	10/1	博物館美學散步 (經典通識教育講座, 圖書館國際會議廳)	劉惠媛
4	10/8	數位圖書館與數位博物館	王美鴻
5	10/15	數位典藏流程(一): 資料類型與數位化	林孟玲
6	10/22	數位典藏流程(二): 數位資訊組織	林孟玲
7	10/29	數位典藏流程(三): 數位典藏規劃與管理	蔡珊珊
8	11/5	典藏阿里山	黃源明
9	11/12	數位資源增值應用: 文化創意	劉大和
10	11/19	數位資源增值應用: 數位內容產業分析	蕭勝文
11	11/26	數位典藏與創意增值	謝顯丞
12	12/3	數位典藏系統評估與使用者研究	王美鴻
13	12/10	智慧財產權管理	方念萱
14	12/17	校外機構參訪	聯繫中
15	12/24	專家演講: 人類文化資產的數位典藏	林國平
16	12/31	專題成果展示	王美鴻

17	1/7	專題成果展示	王美鴻
18	1/14	學習省思	王美鴻

數位內容檢索與利用課程綱要

課程名稱：(中文) 數位內容檢索與利用		開課單位	圖書館
(英文) Digital Content Retrieval and Reuse		永久課號	LIB1020
授課教師：林孟玲			
學分數	2	必/選修	選修
		開課年級	*
先修科目或先備能力：			
課程概述與目標： 本課程旨在有系統協助同學熟悉研究過程，分析資訊需求，學習蒐集資訊、評估資訊，進而有效利用圖書館資源以及網際網路資源，藉由資訊技能增進自我學習績效，成為具備資訊素養的優質終身學習者。			
教科書(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)	1. 張保隆,謝寶媛著。學術論文寫作-APA 規範。台北市：華泰，2007[民95]。 2. 謝寶媛。資訊與網路資源利用。台北市：華泰，2004[民93]。 3. 隨堂講義。		
教學要點概述：			
1. 學期作業、考試、評量 作業部份： 以資料庫實際操作與個人興趣主題為導向 考試部份： 期末報告以學生各自學科領域或興趣主題，依學習軌跡發展出專屬資源 評量部份： 1. 平常作業：30% 2. 課程參與及互動：10% 3. 期中報告：20% 4. 期末專題：40%			
2. 教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等) 圖書館網站: http://www.lib.nctu.edu.tw/			
	排定時間	地點	連絡方式
師生晤談	星期二上午 8:30-11:30	電資大樓 R511	校內分機:52676 bealin@lib.nctu.edu.tw

教學進度表

單元	上課日期	課程進度、內容、主題
1	09/18/08	課程介紹與圖書館資源概說
2	09/25/08	選擇主題、建立背景知識、主題資源導覽
3	10/02/08	報告種類、資訊傳播
4	10/09/08	檢索策略
5	10/16/08	查詢圖書
6	10/23/08	查詢期刊文章 (中文)
7	10/30/08	查詢期刊文章 (外文)
8	11/06/08	引用文獻索引介紹/找期刊排名
9	11/13/08	找博碩士論文/找網路資源
10	11/20/08	期中報告
11	11/27/08	參觀圖書館
12	12/04/08	其他資源介紹
13	12/11/08	數位圖書館與數位典藏
14	12/18/08	資訊呈現
15	12/25/08	書目格式
16	01/01/09	放假一天
17	01/08/09	期末報告
18	06/20/08	期末報告

數位典藏理論與實務課程綱要

課程名稱：（中文）數位典藏理論與實務		開課單位	傳播與科技系		
（英文）Digital Archive: Technology and Practice		永久課號			
授課教師：林崇偉					
學分數	3	必/選修	選修	開課年級	*
先修科目或先備能力： N.A.					
課程概述與目標：					
<p>將散佚的珍貴資料加以蒐集、整理，進行有系統的保存、典藏，再彙總呈現，以提供學術研究者與社會大眾檢索和利用的工作，是每一代人對下一代人的責無旁貸的使命，是人類社會文明能累積發展的基礎，更是文化主體性的彰顯與存在/存續的依託。隨今日資訊與傳播科技（Information and Communication Technology, ICT）快速發展，在我們這一代，這項工作稱為「數位典藏」（Digital Archive）。「數位典藏」是資訊傳播基礎建設裡不可或缺的一環。也是公私部門當前推動文化典藏、教學活動、學術研究，以及開發加值商業應用等各方面發展方向的重要工作之一。</p> <p>因此，這是一門技術協助與實作練習的課程，整合數位典藏資訊技術教學與專案規劃實作三大元素，對已具備一定資訊技術程度的同學，協助其增加實作多媒體專案的能力；對軟體操作能力較弱的同學，則具有補強和整合的效果。</p> <p>尤其對客家文化學院傳科學系的同學來說，本課程除將訓練各位基本的數位內容資料的製作和操作能力之外，更協同學把自已有興趣的文史研究資料（如某一特定的研究主題或有價值的家族和生命口述歷史等）進行數位化，並彙整設計出一套完整的多媒體呈現。期末成果也可嘗試透過與個人畢業論文，或其他研究進修計畫結合的方式，不斷持續累積。課程結構規劃如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> 單元（一）：數位資料蒐集與展現的實作練習 單元（二）：開啟數位資料蒐集與應用的想像 單元（三）：數位著作權與智慧財產權的發展 單元（四）：數位典藏的規格與數位檔案處理 單元（五）：地理資訊系統與數位空間的發展 <p>本課程主要以單元（一）數位資料蒐集與展現實作練習為核心，單元（二）介紹數位典藏國內外發展歷史及應用現況，並透過專題演講邀請，擴大同學們在數典領域眼界。單元（三）</p>					

協助同學理解數位典藏資料庫智財權安排。單元（四）側重於技術層面，視修課同學們之技術水準狀況與需求，教導圖片、聲音與影音素材之處理方法。單元（五）則進一步介紹地理空間資訊系統的發展，展示 GIS 在生活應用與研究實務兩方面應用的可能。最後，同學們在學期末完成個人之數位典藏專題計畫成果。

參考書目：

本課程採用國立交通大學 E3 教學平台，老師編有自製教材，置於網路平台上提供同學們自行免費下載學習使用，請同學們務必確認自己選課系統上所登錄之電子郵件信箱地址，同時定期收信，以免漏失上課通知訊息。針對較大的教學軟體試用版，老師另架設 FTP 站台，提供各位同學線上下載：

教科書（請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊）

位址：140.113.143.123 port 1266
 帳號：DA(大寫) 密碼也相同
 說明：會 FTP 軟體者請依照上列資訊自行下載課程講義
 不會者將右側資訊，剪下，貼上到 IE 網址列也
 ftp://DA:DA@140.113.143.123:1266

教學要點概述：

評分標準：

- 平時作業與課堂參與：60%
- 期末的數位典藏成果：30%
- 老師額外的分數獎勵：10%

每週進度表

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1	2008.09.18	導論：Digital Archive – What, Why and then?

2	2008.09.25	主題：臺灣的數位典藏現況與多元發展的可能性(1)
3	2008.10.03	主題：臺灣的數位典藏現況與多元發展的可能性(2)
4	2008.10.09	主題：如何開始？從「後設資料」架構分析談起（週四）
5	2008.10.17	演講：數位時代的智慧財產權概念實務探討（李美惠律師）
6	2008.10.24	技術：數位典藏的攝影實作（攝影原理與數位技術規格）
7	2008.10.31	技術：數位典藏的攝影實作（靜物攝影與簡易攝影棚使用）
8	2008.11.07	技術：數位典藏的影像處理（影像編修、去背與數位合成）
9	2008.11.21	演講：衛星定位技術應用歷史人文研究發展（中研院廖炫名）
10	2008.11.28	技術：全球定位系統：GoogleMap/Earth 基本操作（GIS-1）
11	2008.12.05	技術：衛星定位裝置使用及網路影像日記網誌製作（GIS-2）
12	2008.12.12	技術：網路地圖日記網誌製作與線上社群分享使用（GIS-3）
13	2008.12.19	技術：歷史古蹟再現：SketchUp3D 立體標記重建（GIS-4）
14	2008.12.26	技術：多媒體網路動態影像 FLASH 製作分享
16	2008.01.09	主題：個人數位典藏專案計畫展示報告（期末報告）(1)
17	2008.01.16	主題：個人數位典藏專案計畫展示報告（期末報告）(2)

設計與創意課程綱要

課程名稱：(中文) 設計與創意		開課單位	傳科系
(英文) Design and Originality		永久課號	DCT2019
授課教師：許峻誠			
學分數	3	必/選修	選修
開課年級			2
先修科目或先備能力：電腦繪圖			
課程概述與目標：			
教學內容：			
本課程包含創意設計方法與視覺傳播等內容，透過設計思潮與案例分析，培養學生的獨立思考之能力。以腦力激盪法、視覺聯想法及圖形修辭法等設計原則激發學生創意與基礎實作能力。			
教學目標：			
1. 瞭解何謂設計		2. 分析與批判何謂好的設計	
3. 培養基礎設計實作能力		4. 激發設計創意	
教科書 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)	指定用書 1. Lidwell, W., Holden, K., Butler, J. (2008). 設計的法則. 臺北:原點出版. 參考用書 1. Bhaskaran, L. (2008). 當代設計演化論. 臺北: 原點出版. 2. 李硯祖. (2002). 造型藝術欣賞. 臺北: 五南. 3. 林品章. (2007). 視覺傳達設計的理論與實踐. 臺北市: 全華. 4. 林銘煌. (2003). 工業設計思潮. 臺北市: 全華. 5. 卡爾維諾. (1993). 看不見的城市. 台北市: 時報. 6. dpi 設計流行創意...等設計雜誌		
教學要點概述：			
一.學期作業、考試、評量			
評分標準如下：			
1. 課堂參與度(20%)			
2. 分組閱讀報告(20%) -課堂會說明			
3. 期中考(15%)			
4. 學期作業(45%)-課堂會說明			
二.教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)			
排定時間	地點	連絡方式	
師生晤談	週三上午 10:00~12:00	工六館 209室	chuncheng@mail.nctu.edu.tw

每週進度表

	上課日期	課程進度、內容、主題
1		課程簡介、設計與創意
2		創意&設計風格的歷史 1
3		創意&設計風格的歷史 2
4		創意&設計風格的歷史 3
5		視覺傳播&設計
6		校外人士演講—創意設計開發
7		視覺識別與圖像/LOGO 設計
8		創意法：腦力激盪法&圖像分群法 練習：構想發展
9		期中考
10		創意法：型態分析&合成法 練習：構想視覺化/草圖設計
11		遊戲橘子創意行銷總銷演講:創意行銷
12		視覺魔術師
13		創意法：視覺修辭&聯想法 文化創意產業案例說明
14		資訊圖表設計
15		期末作業討論
16		期末作業討論 校外人士演講
17		期末作業報告 1
18		期末作業報告 2

XML 與詮釋資料導論課程綱要

課程名稱：(中文) XML 與詮釋資料導論	開課單位	圖書館
(英文) Introduction to XML and Metadata	永久課號	LIB1019

授課教師：柯皓仁

學分數	2	必/選修	選修	開課年級	*
-----	---	------	----	------	---

先修科目或先備能力：

課程概述與目標：

在數位圖書館/博物館的環境中，對數位典藏進行良好的組織與整理工作，將可有效地提供資訊的定位(Location)、檢索(Query)與利用。在非數位式的圖書館或博物館中，主要是以編目規則、機讀格式、分類法、標題法以及索引摘要等方式來組織資訊，並制定詮釋資料(Metadata)以因應資訊檢索、管理與分析之需。

隨著數位資訊時代的來臨，詮釋資料在數位典藏的角色除了具有傳統目錄的著錄功能之外，還可由使用者、系統管理、資訊交流等三方面來探討。從使用者的角度來看，詮釋資料提供的功能還包含：定位(Location)：如何知道所需資源的儲存位置所在；(2) 探索(Discovery)：如何找到所需的資源；(3) 文件記錄 (Documentation)：描述並記錄數位資料的性質與內涵；(4) 評估(Evaluation)：協助使用者判斷數位資源對使用者本身的價值；(5) 選擇(Selection)：幫助使用者決定是否取用該資源。

在系統管理方面，詮釋資料可以用來描述徵集資訊(Acquisition Information)、版本控管(Version Control)、系統配置(Configuration)、智財權保護等。在資訊交流方面，由於目前數位圖書館系統種類甚多，如何提供一互通的機制讓各系統之間能做到資訊交流也是一個非常重要的課題，而此一互通機制的描述亦可透過詮釋資料來完成。

本課程將介紹如何在數位圖書館環境中運用詮釋資料達到資訊組織與交換的目的。課程中將對詮釋資料的功能與重要性加以描述，並實際以一詮釋資料標準—都柏林核心集(Dublin Core)為例，介紹如何以此詮釋資料來組織與著錄數位典藏及網路資源。另外也將介紹 XML(eXtensible Markup Language) 與 RDF(Resource Description Framework)，並以此兩種技術來達成詮釋資料的表現與交換。課程中也將介紹如何將詮釋資料的概念應用於數位智財權管理及數位典藏的永久保存。

本課程將透過課程講授、演講與實作，使學生具備以下知能：

- (1) 了解詮釋資料之定義和其在數位典藏上的功能；
- (2) 了解都柏林核心集和其他重要的詮釋資料格式；
- (3) 了解 XML 的定義與 XML 相關機制，包含 DTD、Namespace、XSLT、XML Schema 等；
- (4) 了解 RDF 及其相關機制，如 RDFS；

(5) 了解如何以 XML 與 RDF 表達詮釋資料；

(6) 了解詮釋資料的表現與交換；

(7) 了解詮釋資料與數位智財權交換。

教科書（請註明
書名、作者、出
版社、出版年等
資訊）

1. 《數位典藏國家型科技計畫 — 數位典藏技術彙編》，中央研究院資訊科學研究所，台北，民 96。
2. Sheth, A., and Klas, Wolfgang. "Multimedia data management: using metadata to integrate and apply digital media," New York, McGraw-Hill, c1998.
3. Murtha Baca (Ed.), "Introduction to metadata: pathways to digital information," Los Angeles, Calif.] /Getty Information Institute/c1998.
4. Diane I. Hillmann, Elaine L. Westbrooks (Ed.), "Metadata in practice," Chicago: American Library Association, 2004.
5. Sheila S. Intner, Susan S. Lazinger, and Jean Weihs, "Metadata and its impact on libraries," Westport, Conn.: Libraries Unlimited, 2006.
6. Journal and Conference Papers.

教學要點概述：

1. 學期作業、考試、評量

1. 期末專題提案：書面 3-5 頁，口頭簡報每組 15 分鐘
2. 期末專題進度報告：書面 10 頁，口頭簡報每組 15 分鐘
3. 期末專題報告與簡報：書面 30-頁，口頭簡報每組 30 分鐘

2. 教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)

採用 e3 平台

每週進度表

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1		詮釋資料導論
2		XML (I)
3		XML (II) – XSLT 與 CSS
4		XML (III) – XML Schema
5		都柏林核心集(I)
6		都柏林核心集(II) – 都柏林核心集在數位典藏的應用
7		期末專題規劃報告 (個人/小組計畫提案)
8		數位典藏計畫參訪 (交大雲門、李泰祥計畫)
9		國際重要詮釋資料格式
10		RDF (I)
11		RDF (II) – RDFS(RDF Schema) 與 OWL (Ontology Web Language)
12		期中考
13		詮釋資料交換機制 – OAI-PMH
14		期末專題進度報告 (個人/小組計畫提案)
15		詮釋資料與數位智財權管理
16		詮釋資料與數位典藏永久保存
17		期末專題成果報告 (I)
18		期末專題成果報告 (II)

網路素養與倫理專題課程綱要

課程名稱：(中文) 網路素養與倫理專題		開課單位	教育碩		
(英文) Special Topics in Internet Literacy and Ethics		永久課號	IED5066		
授課教師：周倩					
學分數	3	必/選修	必修	開課年級	*
先修科目或先備能力：					
課程概述與目標：					
課程目標：					
<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解網路素養的重要議題 2. 瞭解網路素養與倫理的基本理論 3. 瞭解網路使用者之資訊行為與態度。 4. 針對特定研究議題，撰寫報告或研讀心得。 					
課程綱要：					
<p>本課程探討網路素養與倫理相關議題。素養方面內容包括現代學校教師、學生、行政人員、家長之網路素養，以及數位(學習)落差；倫理部分主軸在網路使用的「安全性」、「合禮性」、「合宜性」與「合法性」，內容包括網路社會、網路心理、網路安全、網路公民、網路禮儀、網路謠言、網路沈迷、網咖與電玩，以及網路法律。學生除了要修習相關的理論與議題外，並實際進行有關的研究與教案設計。</p>					
參考書目：					
<ol style="list-style-type: none"> 1. 李欣穎、汪志堅、駱少康、方文昌 (2003)。網路謠言的跨國傳播現象初探。資訊社會研究，5，175-208。(電子檔) 2. 李琪明 (2004)。品德教育之課程設計理念及其教學模式。學生輔導，92，8-23。(電子檔) 3. 邱承君 (2006)。網誌、網誌活動與網誌世界。資訊社會研究，10，107-146。 4. 吳翠珍、陳世敏 (編) (2007)。媒體素養教育。台北：巨流。 5. 許孟祥、郭峰淵、孫思源 (2000)。自我效能在資訊倫理的應用：軟體盜版倫理效能。資訊管理學報，7(1)，85-102。(電子檔) 6. 許育典(2004)。台灣學術網路的教育性及其不當資訊管制規範：兒童與少年人格開展的保護觀點。教育政策論壇，7(2)，205-228。 7. 許清琦、曾淑芬、劉靜怡、吳鴻照 (2003)。公元二0一0年台灣網路化社會之發展策略。國家政策季月刊，2(1)，71-89。 8. 崔家蓉(2000)。網路社會公民全人教育內涵之初探。通識教育季刊，7(4)，19-38。(電子檔) 					
教科書(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)					

9. 陳怡安 (2002)。線上遊戲的魅力。資訊社會研究，3，183-214。(電子檔)
10. 曾淑芬(2002)。數位落差的社會意涵與影響。2002年網路與社會研討會。新竹：清華大學。(電子檔)
11. 張維安 (2004)。網路與社會。新竹：清華大學。(新埔國中演講稿)
12. 張維安 (2004)。資訊社會與非預期的社會影響。見張維安(編)網路與社會，頁1-29。新竹：清華大學出版社。
13. 張鐸 (2004)。電腦與資訊倫理。台北：文魁。
14. 黃振家、張書翎(譯)(2004)。B.C. Bruce著。數位時代的資訊素養(Literacy in the Information Age)。台北：學富文化。
15. 樊台聖 (2003)。大學生資訊倫理認知及資訊倫理課程發展之研究(2/2)。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告(NSC92-2520-S-020-001)(電子檔)
16. 蔡明誠 (2003)。數位時代著作權相關法律及管理問題之探討。國家政策季刊，2(1)，131-150。(電子檔)
17. Amichai-Hamburger, Y., & Furham, A. (2007). The positive net. Computers in Human behavior, 23(2),1033-1045. (電子檔)
18. Chou, C., Condrón, L., & Belland, J. C. (2005). A review of the research on Internet addiction. Educational Psychology Review, 17 (4), 363-388. (電子檔)
19. Correia, A. M. R., & Texeira, J. C. (2003). Information literacy: An integrated concept for a safer Internet. Online Information Review, 27(5), 311-320. (電子檔)
20. Gross, E. F., Juvonen, J., & Gable, S. L. (2002). Internet use and well-being in adolescence. Journal of Social Issues, 58 (1), 75-90. (電子檔)
21. <http://www.albion.com/netiquette/index.html>
22. <http://www.cybersmartcurriculum.org/home/>
23. http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page
24. International Society for Technology in Education (2000). National educational technology standards for students: Connecting curriculum and technology. Eugene, OR: Author.
25. International Society for Technology in Education (2002). Making technology standards work for you: A guide for school administrators. Eugene, OR: Author.
26. International Society for Technology in Education (2002). National educational technology standards for teachers: Preparing teachers to use technology. Eugene, OR: Author.
27. Kent, N., Facer, K. (2004). Different worlds? A comparison of young people's home and school ICT use. Journal of Computer Assisted Learning, 20, 440-455. (電子檔)
28. Livingston, S. (2003). Children's use of the Internet: Reflections on the emerging research agenda. New Media & Society, 5 (2), 147-166. (電子檔)
29. Mumtaz, S. (2001). Children's enjoyment and perception of computer use in the home and the school. Computers & Education, 36 (4), 347-362. (電子檔)
30. Marahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. Computers in Human Behavior, 19, 659-671. (電子檔)

31. Mason, R. O. (1986). Four ethical issues of the information age. *Management Information Systems Quarterly*, 10 (1), 5-12. (電子檔)
32. McClure, C. R. (1994). Network literacy: A role for library. *Information Technology and Libraries*, June, 115-125. (電子檔)
33. Metzger, M. J., Flanagin, A. J., & Zwarun, L. (2002). College student Web use, perceptions of information credibility, and verification behavior. *Computers & Education*, 41, 271-290. (電子檔)
34. Poynton, T. A. (2005). Computer literacy across the lifespan: a Review with implications for educators. *Computers in Human Behavior*, 21, 861-872. (電子檔)
35. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-15. (電子檔)
36. Prensky, M. (2004). The emerging online life of the digital native: What they do differently because of technology, and how they do it. (電子檔)
37. Swain, C., & Pearson, T. (2002). Educators and technology standards: Influencing the digital divide. *Journal of Research on Computing in Education*, 34 (3), 326-335.
38. Wishart, J. (2004). Internet safety in emerging educational contexts. *Computers & Education*, 43, 193-204. (電子檔)
39. Warlick, D. F. (2004). *Redefining literacy for the 21st century* (pp. 85-103). Worthington, Ohio: Linworth Publishing.

教學要點概述：

1. 學期作業、考試、評量

評分標準：

1. 作業一：網路使用者訪談報告 15%
2. 作業二：網路素養與倫理教案 20%
3. 作業三：讀書心得或感想五篇 20%
4. 作業四：期末研究報告 30%。
5. 上課參與、討論、辯論、學習單等 15%

課程要求：

學生除了要修習相關的理論、設計教案外，亦將實際撰寫資訊教育的研究論文。

本課程十分注重上課互動與討論，並嚴格要求出席。

2. 教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)

課程進行方式：演講、討論、辯論、展示

1. 網路素養：定義與議題
2. 教師、行政人員、學生、家長之網路素養
3. 數位落差
4. 學生網路法律相關議題
5. 網路著作權法
6. 網路社會 (特質、利他等)
7. 科技社會中的公民美德
8. 網路道德與倫理
9. 網路禮儀與規範
10. 網路安全 (人際、謠言、交易等)
11. 網路資訊分享、建構、驗證
12. 網路心理 (使用、沈迷等)
13. 其他相關議題 (遊戲、網咖、家庭使用等)

田野研究方法課程綱要

課程名稱：(中文) 田野研究方法		開課單位	人社系			
(英文) Fieldwork Research Method		永久課號	DHS3011			
授課教師： 莊英章 羅烈師						
學分數	3	必/選修	必修	開課年級	3	
先修科目或先備能力：						
無						
課程概述與目標：						
<p>本課程係人文與社會學科研究方法的基礎，同時也列入數位典藏與創作 II 學程，因此課程一方面注重傳統人類學的參與觀察法，藉以形成主題意識、蒐集資料、整理分析資料、寫作報告外，另一方面在成果呈現時，也特別注重數位媒體及 GIS 工具等的引用。此外，本課程還會試圖進入田野中的經驗、認同與情感、以及倫理與權力的處境等議題。修習本科目的同學將可習得以田野研究法撰寫研究計畫，同時也將具備將數位工具引用田野研究方法的基本素養。</p>						
教科書（請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊）		Fetterman, 2000, 《民族誌學》。台北：弘智。 Jorgensen, 1999, 《參與觀察法》。台北：弘智。 教師自編教材				
課程大綱		分配時數				備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他	
教學要點概述：						
<p>1. 學期作業、考試、評量</p> <p>一、兩次作業：一項為聲音處理，一項為影像與 GIS</p> <p>二、四次田野筆記</p> <p>三、期中考為期末報告之書面大綱與口頭報告</p> <p>四、期末報告為特定主題的研究計畫</p>						
2. 教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)						

- 一、課程藉由閱讀材料、課堂講解討論以及實地訓練，教導掌握運用田野調查的方法。
- 二、課堂講授的重點包括田野調查的基本理論、方法、器材使用及記錄與基本寫作等；
- 三、實地參訪教學一次，作為選定期末報告田野調查點的全班共同討論素材。
- 四、期末田野實查報告點及作業與筆記等，必須由教師指定之田野點中，選擇一項為之，目前的選單包含復興碾米廠、六家圳、汀浦圳、新竹老戲院、新埔公廳群、交大全校區、交清小圳、清夜、科學園區、校區周邊社區(金山面、六張犁、隘口、關東橋、竹蓮、千甲及赤土崎等)。

	排定時間	地點	連絡方式
師生 晤談	每週二上午，其他時間亦 歡迎先行預約。	工程一館 B05 國際客家研究中心暨四 溪計畫辦公室	asii@faculty.nctu.edu.tw 校內分機 58028 手機 0928205448

每週進度表

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1	2/24	壹、總論：人類學與田野工作 一、課程介紹、分組及各項輪值工作指定 Fetterman 2000:15-36
2	3/3	二、民族誌學與參與觀察法的方法論 Fetterman 2000:37-59 Jorgensen 2000:17-36
3	3/10	三、田野指引：方法和技巧 Fetterman 2000:61-108
4	3/17	四、進入田野、田野觀點與離開田野 Jorgensen 2000:57-76 (田野參訪日：不提供交通服務的直接體驗)
5	3/24	貳、田野實作 一、田野工作者的角色 Jorgensen 2000:77-100
6	3/31	二、關係的建立與維護 Jorgensen 2000:101-120

7	4/6	三、訪談 Jorgensen 2000:121-138
8	4/13	參、器材實務 一、心智與工具 Fetterman 2000:109-134(以下六週同) 以下六週皆含分組作業與田野筆記分享與討論
9	4/20	期中考
10	4/27	二、錄音
11	5/4	三、攝影
12	5/11	四、錄影
13	5/18	五、文本
14	5/25	六、數位化
15	6/1	七、田野筆記 Jorgensen 2000:139-154
16	6/8	八、資料分析 Fetterman 2000:135-160 Jorgensen 2000:155-168
17	6/15	肆、田野、倫理與自我 Fetterman 2000:187-214 Jorgensen 2000:169-180
18	6/22	期末考

資訊架構課程綱要

課程名稱：(中文) 資訊架構 (英文)		開課單位 圖書館		
		永久課號 LIB1022		
授課教師： 黃明居				
學分數	2	必/選修	選修	
開課年級 *				
先修科目或先備能力： 無。				
課程概述與目標： 資訊架構學是近年來非常熱門的學科，主要探討如何整理組織與設計網站的數位資訊，讓讀者能夠有效地找到他所需要的資料。本課程將深入探討如何提升網站上資料被搜尋性 (findability) 與 可用性 (useability) 的程度。具體的範圍包括網站的組織系統 (organization) 和資料的分類、各個類別的命名 (labelling)、網站的導航系統 (navigation)、搜尋 (searching)、以及網站內文用字的規範 (control vocabulary) 等等。修完此課程，同學將對於上述內容有非常深刻的認識與應用。				
教科書 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)	Peter Morville, Louis Rosenfeld, Information Architecture for the World Wide Web, Third Edition, 2006 NCTU Lib e-book: http://proquestcombo.safaribooksonline.com/0596527349			
課程大綱		分配時數		備註
單元主題	內容綱要	講授	示範 習作 其他	
Introducing Information Architecture	介紹 IA 的概念與相關內容	6		
Basic Principles of Information Architecture	介紹 IA 內容中的基本五個子系統	9	3	
Information Architecture in Practice	實際練習，以 IA 的理論為基礎，評論各個入口網站的內容	9	3	3
Information Architecture in the Organization	介紹企業組織如何應用 IA 相關的技術，增進公司內部的效能	6	3	
Information Architecture Future	針對 IA 探討其未來的發展的潛能	3	3	
教學要點概述：				
1. 學期作業、考試、評量				

期中考試 25%

期末網站設計與展示 35%

作業 20%

平常成績 20%

1. 教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)

a. 本課程以 IA 理論為基礎，將由「理論階段」進入「評論階段」最後會以實作（建置自己理想的網站）為最後之成果。

b. 以互動討論為重心，老師單向授課為輔，主要激發學生思考之能力與創意

師生晤談	排定時間	地點	連絡方式
	星期一 CD	圖書館 2F	31885

每週進度表

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1	2/26	Introducing Information Architecture
2	3/5	Basic Principles of Information Architecture (I) : The Anatomy of an Information Architecture
3	3/12	Basic Principles of Information Architecture(II) : Organization Systems and Labeling Systems
4	3/19	Basic Principles of Information Architecture (III) Search Systems Thesauri, Controlled Vocabularies, and Metadata
5	3/26	Process and Methodology(I):Research
6	4/2	校慶停課一天
7	4/9	Process and Methodology(II):Strategy , Design and Documentation
8	4/16	Information Architecture in Practice (I)
9	4/23	Information Architecture in Practice (II)
10	4/30	期中考試
11	5/7	Information Architecture in the Organization (I) : Making the Case for Information Architecture

12	5/14	Information Architecture in the Organization (II) Business Strategy
13	5/21	Information Architecture for the Enterprise
14	5/28	端午節放假一天
15	6/4	Information Architecture for the Enterprise (I)
16	6/11	Information Architecture for the Enterprise (II)
17	6/18	Case Studies
18	6/25	期末報告

數位內容與數位圖書館課程綱要

課程名稱：(中文) 數位內容與數位圖書館		開課單位	圖書館		
(英文) Introduction to Digital Content and Digital Library		永久課號	LIB1013		
授課教師：黃明居					
學分數	2	必/選修	選修	開課年級	*
先修科目或先備能力：					
無					
課程概述與目標：					
<p>本課程將以數位內容為主要介紹內容(約佔 3/4)，數位圖書館的內容為輔。修完這門課程，學生將對於數位內容與數位圖書館相關知識與應用課題有深入的瞭解，包括：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識數位內容與數位圖書館的內涵、功能、架構等。 2. 瞭解目前世界各國發展數位內容產業的現況與未來發展趨勢。 3. 建置數位內容與數位圖書館的相關技術與研究課題。 4. 數位內容產業實例分析與比較。 5. 數位內容與數位圖書館對未來生活的影響。 					
教科書(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)	<p>上課內容以老師編著的講義為主要上課內容，其他參考書目如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Michael Lesk, "Understanding Digital Library", second edition, Elsevier, 2005. (圖書館電子書資料庫 NetLibrary 中有電子書可使用) 2. Marilyn Deegan and Simon Tanner, "Digital Futures: Strategies for the Information Age" Neal-Schuman Publishers, 2002. 3. D-Lib Magazine, http://www.dlib.org/ 				

課程大綱		分配時數				備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他	
各國數位內容產業之發展	介紹全世界積極推動的數位內容產業發展，並且比較各國之特色與發展趨勢	8				
我國數位內容產業的發展	介紹我國兩兆雙星計畫與數位內容產業發展之趨勢	4		2		
各項數位內容產業的趨勢與分析	對於各項數位內容產業，包括數位電視，數位家庭，數位醫療，數位旅遊，數位出版，數位典藏與數位學習等內容詳細介紹其內容與未來發展趨勢	20		4		
教學要點概述：						
<p>1.學期作業、考試、評量</p> <p>作業部份： 共有四次學期作業。</p> <p>考試部份： 期中考以網路考試的方式進行，在限制的時間內，將答案傳上 e3 教學平台。</p> <p>評量部份：</p> <p>1.期末專題 (Term Project) 35%； 2.期中考： 20%； 3.平常作業與報告 (Homework)： 20%； 4.上課與互動 (Attending the Lectures and interaction)： 25%</p> <p>2.教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)</p> <p>由於數位內容與數位圖書館的內容非常廣泛，而且技術與應用不斷地創新，所有資料均是目前最新的資訊。因此，教學方式，將會以最新的網路資料為主要介紹內容，並分析各國對於數位內容發展的趨勢與其最新的技術開發。由於數位內容產業需要許多創新的想法與創意，因此，此課程將著重與學生的互動與討論，激發學生的創意與動機。</p>						
	排定時間	地點	連絡方式			
師生晤談	星期一 14：00-16：00 星期三 14：00-16：00	圖書館 2F 辦公室	校內電話 31885			

每週進度表

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1	2/24	數位內容與數位圖書館之內涵(一)
2	3/3	數位內容與數位圖書館之內涵(二)
3	3/10	美國與歐盟之數位內容與數位圖書館計畫現況(一)
4	3/17	各國之數位內容與數位圖書館計畫現況(二)
5	3/24	心得分享與報告
6	3/31	數位電視專題
7	4/7	數位旅遊 I
8	4/14	數位旅遊 II
9	4/21	期中考 (網路考試, Open Books)
10	4/28	數位出版
11	5/5	數位出版實作與心得分享
12	5/12	數位醫療
13	5/19	數位音樂
14	5/26	數位影音與實作
15	6/2	數位學習與數位學習系統
16	6/9	數位圖書館
17	6/16	數位典藏與數位加值應用
18	6/23	期末專題報告

數位典藏系統設計課程綱要

課程名稱：(中文) 數位典藏系統設計 (英文)		開課單位 圖書館					
		永久課號 LIB1021					
授課教師：柯皓仁							
學分數	2	必/選修	選修	開課年級	*		
先修科目或先備能力：							
<p>課程概述與目標：</p> <p>本課程主旨在於引導同學進入數位典藏及應用資訊技術之知識領域，並透過實作了解數位典藏資訊系統之設計。本課程共分為以下六部份：</p> <p>(1) 數位典藏緒論 (2) 典藏數位化 (3) 數位典藏之資料管理 (4) 數位典藏系統核心元件 (5) 數位典藏應用系統 (6) GreenStone 實作</p>							
教科書 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)		1. 蔡永橙、黃國倫、邱志義等著，數位典藏技術導論，台灣大學出版中心&中央研究院，2007。 2. I. H. Witten and D. Bainbridge (2003), "How to Build a Digital Library," Morgan Kaufmann Publishers. 3. M. Lesk (2005), "Understanding Digital Libraries," Morgan Kaufmann Publishers, 2nd Edition.					
課程大綱			分配時數				備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他		
<p>教學要點概述：</p> <p>1. 學期作業、考試、評量 評分方式 1. 作業 (20%) 2. 期中考 (25%) 3. 期中報告 (25%) 4. 期末報告 (30%)</p> <p>2. 教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等) 1. 實施方法：課堂講解(教師自編教材)、實作、報告</p>							

師生晤談		排定時間	地點	連絡方式
每週進度表				
週次	上課日期	課程進度、內容、主題		
1	2/25	課程導論、數位典藏緒論		
2	3/4	數位化導論		
3	3/11	後設資料 (一)		
4	3/18	後設資料 (二)		
5	3/25	GreenStone (一)		
6	4/1	南京大學研討會，停課一次 (暫定)		
7	4/8	GreenStone (二)		
8	4/15	數位典藏系統建置		
9	4/22	資訊檢索技術		
10	4/29	期中構想書報告		
11	5/6	圖像管理		
12	5/13	影音管理		
13	5/20	期中考		
14	5/27	數位權利管理		
15	6/3	GreenStone (三)		
16	6/10	數位典藏應用系統		
17	6/17	期末報告(一)		
18	6/23	期末報告(二)		

傳播科技專題:數位典藏應用加值專題課程綱要

課程名稱：(中文) 傳播科技專題:數位典藏應用加值專題 GIS		開課單位	傳科系	
(英文) Theory and Practice of Digital Archive:Value-add GIS Application		永久課號	DCT3038	
授課教師： 林崇偉				
學分數	3	必/選修	選修	開課年級
3				
先修科目或先備能力： 無				
<p>課程概述與目標：</p> <p>「數位典藏」是未來資訊傳播基礎建設裡所不可或缺的一環。也同時是公私部門當前推動文化典藏、教學活動、學術研究以及開發加值商業應用等各個方面發展方向的重要工作。</p> <p>本課程聚焦於「地理資訊系統」(Geographical Information System, GIS)的數位典藏與加值應用發展。GIS 技術為虛擬數位空間帶來與實體地理位置整合的可能，更為學術研究、產業發展及人類認知的豐富性，帶來「空間向度」的無限可能。學者賴進貴即指出：「隨地理資訊科技的發展，GIS 的意涵已經從系統(system)、到科學(science)轉變成為服務(service)」(賴進貴、劉靜怡、羅佳文，2007)。</p> <p>本課程由此出發，整合 GIS 理論介紹、軟體硬體教學以及專案規劃實作三大元素。除強調人文與科技間的對話，嘗試將交通大學人文社會與理工資訊的學生跨領域組合在一起，訓練其 GIS 數位內容典藏製作技術能力之外；更結合理論、實作與數位典藏加值應用產業發展，以國內正蓬勃發展的登山自行車(mountain biking)運動線上社群為合作對象，選取交大所處新竹縣市鄰近車友密集度高，且深具客家文化特色的社區與社會福利單位，帶領學生們進行 GIS 定位實地，運動路線規劃，深入採訪報導、觀察當地文化創意產業「人文地產景」之特色及議題，繪製特色地圖，並建置專題成果網站。</p> <p>經由本課程，學生將經由 Learn by Doing 中培養結合數位與人文並落實於專業領域的能力。我們將帶領同學深入思考數位化(資訊與傳播科技)在「實體」與「虛擬」交錯發展間，對於未來數位文化發展與所可能造成社會和產業變遷的影響，發展具代表性與實用價值的 GIS 數位典藏加值應用專題研究成果，並建置起專題網站，對外統一展現發佈成果，促進公眾利用以擴大本課程成果影響力，更可提昇國內自行車運動的深度和廣度，並對於沿線客家特色農特產與觀光產業扮演資訊傳播科際推手的角色。</p>				

教科書（請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊）	<p>本課程採用國立交通大學 E3 教學平台，老師編有自製教材置於網路平台上提供同學們自行免費下載學習使用，請同學們務必確認自己選課系統所登錄之電子郵件信箱地址，同時定期收信，以免漏失上課通知訊息。針對較大的教學軟體試用版，老師另架設 FTP 站台，提供各位同學網路下載。以下則是可以跟老師借閱影印的參考書單：</p> <p>《數位典藏國家型科技計畫—數位典藏技術彙編》，中央研究院資訊科學研究所，台北，民 94。</p> <p>《數位典藏國家型科技計畫—數位典藏技術彙編》，中央研究院資訊科學研究所，台北，民 95。</p> <p>《數位典藏國家型科技計畫—數位典藏技術彙編》，中央研究院資訊科學研究所，台北，民 96。</p> <p>《數位典藏國家型科技計畫—數位典藏成果彙編》，數位典藏國家型科技計畫計畫總辦公室，台北，民 96。</p> <p>《數位典藏國家型科技計畫—數位典藏成果彙編》，數位典藏國家型科技計畫計畫總辦公室，台北，民 97。</p>
--------------------------	---

課程大綱		分配時數				備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他	

<p>教學要點概述：</p> <p>1.學期作業、考試、評量</p> <ul style="list-style-type: none"> ■課堂參與和出席：30% ■期末簡報與討論：20%（照片 PPT 就好） ■調查記錄與簡報：50%（每條路線 10%） <p>(1)數位典藏檔案完整性與交稿準時度：5%</p> <p>(2)文字影像記錄的美感、創意與觀點：5%</p> <p>2.教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)</p> <p>本課程強調理論概念與實務操作的充分整合，共可區分為三個主要單元：</p> <p>(單元一) 理念介紹與文化創意探索</p> <p>(單元二) GIS 技術操作教學與應用</p> <p>(單元三) GIS 專題實作與田野調查</p> <p>三個單元彼此銜接，引導學生進入不同學習階段。首先經由理念的介紹和探索，讓同學嘗試以不同的角度，注意到並觀察生活周遭的文化創意和創新。其次，則透過</p>

工作坊等技術課程，訓練同學掌握 GIS 數位內容典藏製作技術能力。最後，整學期共五次的 GIS 實地定位、路線規劃、採寫實作，以及課堂簡報及討論，讓同學能深入探索結合 GIS 數位典藏與人文關懷的方式。每週主題進度請參考教學進度大綱。

本課程提供高級登山自行車及影像拍攝器材借用。課堂參與和出席評分比重佔學期總成績 30%。而為進行實作課程，修課同學須參與 3/20 工作坊，學習影像紀錄、衛星定位與資源地圖繪製的資訊技術。全學期同學將以分組或獨立方式，前往桃竹苗文化創意產業社區與社會福利單位進行田野調查和紀錄，以網誌形式上傳課程網站 <http://www.atlaspost.com/nctubike.php>，並在課堂上進行簡報發表。全學期共五次，每次紀錄含網誌、影像、數位典藏檔案以及課堂簡報，各十分。報告內容同樣請參考課程網站 <http://www.atlaspost.com/nctubike.php> 內相關網誌。

	排定時間	地點	連絡方式
師生 晤談	每週五上午八 點到中午一點 半上課前	新竹市(30010)大學路 1001 號科二館 334A 研 究室	國立交通大學傳播與科技學系暨數位 創意與行銷策略實驗室 林崇偉助理教授 [Email] cwlin@faculty.nctu.edu.tw [TEL] +886- 3- 571-2121 ext.31964 [FAX] +886- 3- 572-1486

每週進度表

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1	03.06	導論：讓單車客，不只是過「客」！
2	03.13	文化創意產業領域的社區營造與地方發展
3	03.20	社區資源影像紀錄與衛星定位教學工作坊
5	03.27	地理空間資訊系統（路線圖、雷達圖、高度圖、主題地圖） 數位典藏資訊系統（Metadata、網誌、網站與資料庫平台）
7	04.10	實作—自行車路線 GIS 定位、影像紀錄與專題報導(1)
8	04.17	簡報與討論
9	04.24	實作—自行車路線 GIS 定位、影像紀錄與專題報導(2)
10	05.01	簡報與討論
11	05.08	實作—自行車路線 GIS 定位、影像紀錄與專題報導(3)
12	05.15	簡報與討論
13	05.22	實作—自行車路線 GIS 定位、影像紀錄與專題報導(4)
14	06.06	簡報與討論

15	06.05	實作—自行車路線 GIS 定位、影像紀錄與專題報導(5)
16	06.12	簡報與討論
17	06.19	期末簡報與經驗交流討論 (A)
18	06.26	期末簡報與經驗交流討論 (B)

影像美學課程綱要

課程名稱：(中文) 影像美學 (英文) Visual Aesthetics		開課單位	傳科系			
		永久課號	DCT1024			
授課教師：許峻誠						
學分數	3	必/選修	必修	開課年級	1	
先修科目或先備能力： 傳播科技工作坊						
課程概述與目標： 「影像美學」課程從藝術與心理學角度切入，藉由理論與實例的方式說明視覺影像在傳播溝通上的原則與重要性，特別是希望從中奠定同學在未來從事(1)視覺傳播與(2)數位媒體領域的設計基礎。						
教科書 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)	Lester, P. M.(2003). 視覺傳播(Visual Communication images with messages). 台北市: 雙葉書廊. Berger, Arthur Asa (2007). Seeing is Believing: An Introduction to Visual Communication · McGraw-Hill College. Solso, R. L. (1994). Cognition and the Visual Arts. Cambridge, The MIT Press.					
課程大綱		分配時數				備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他	
教學要點概述：						
1.學期作業、考試、評量						
2.教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)						
師生晤談	排定時間	地點	連絡方式			
每週進度表						
週次	上課日期	課程進度、內容、主題				
1	2/25	課程介紹				
2	3/4	攝影的藝術、類別與應用 Visual Communication, Chapter 12 Seeing is Believing, Chapter 5				

3	3/11	影像類型、風格與發展
4	3/18	平面設計&美的設計形式原則 Visual Communication, Chapter 9 Seeing is Believing, Chapter 3 & 4
5	3/25	校外人士演講
6	4/1	作品檢討—自畫像
7	4/8	漫畫、動畫 Visual Communication, Chapter 11 Seeing is Believing, Chapter 8
8	4/15	電 影 Visual Communication, Chapter 13 Seeing is Believing Chapter 6
9	4/22	動態影像類型、風格與發展
10	4/22	動態影像類型、風格與發展
11	4/29	人腦看見了什麼東西 Visual Communication, Chapter 4
12	5/6	深度知覺& 透視 Cognition and the Visual Arts, Chapter 7 & 8 Visual Communication, Chapter 4
13	5/13	作品檢討—影像創作 1
14	5/20	校外人士演講
15	5/27	完形心理學：圖與地、群化原則 Cognition and the Visual Arts, Chapter 4 Visual Communication, Chapter 5
16	6/3	期末作業討論 1
17	6/10	期末作業討論 2
18	6/17	期末作業發表—影像創作 2
19	6/24	交作業、算成績

影像美學溝通課程綱要

科目名稱 (中/英文)	影像美學溝通 Aesthetics of Visual Messages	類別	<input type="checkbox"/> 必修課程 <input type="checkbox"/> 核心基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 進階選修
授課教師	許峻誠	開課學期/學分數	982/3
修課限制	具備使用 DV、剪輯軟體(如 AE)以及電腦繪圖之基礎		
一、簡介	「影像美學溝通」內容包括各類型影片的分析(動畫片、劇情片、實驗片與MV等);以及短片創作(說故事、分鏡與實拍等)。		
二、課程目標	「影像美學溝通」課程在培養同學對於靜態與動態影像的欣賞、分析與實作能力。你若能在課前先閱讀指定章節,在課堂及討論中會收穫更多。		
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:動態影像概論 1: 電影 第三週:動態影像概論 2: 動畫 第四週:說故事 1 第五週:校外人士演講 第六週:說故事 2 第七週:國訂假日 第八週:視覺美感與拍攝技 巧 第九週:期中作品發表	第十週:影片類型 1 第十一週:分鏡概念、技巧 與腳本 第十二週:影片類型 2 第十三週:造型&動作特徵 聲音與影像 第十四週:校外人士演講 第十五週:期末作業討論 1 第十六週:期末作業討論 2 第十七週:期末作業發表 第十八週:交作業、算成績	
四、課程活動	若有,請載明校內外合作機構名稱、時間、地點及活動內容)		
五、指定及參考書籍	<ul style="list-style-type: none"> ● Bordwell, David & Thompson, Kristin (2006). <u>Film Art: An Introduction</u>. McGraw-Hill (中譯本: <u>電影藝術:形式與風格</u>. 台北市:麥格羅希爾。) ● Berger, Arthur Asa (2007). <u>Seeing is Believing: An Introduction to Visual Communication</u>. McGraw-Hill College. ● Giannetti, L., (2005). <u>Understanding Movies</u>, . 		

	<p>New Jersey: Prentice Hall. (中譯本：<u>認識電影</u>. 台北市：遠流出版社)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Katz, Steven D.(1991). <u>Film directing: Shot by Shot- Visualizing from concept to screen</u>. Michael Wiese Productions. (中譯本：<u>電影剪接概論電影剪接概論-從意念到影像</u>. 台北市：五南出版社。) ● Cantor, Jeremy & Valencia, Pepe (2006). <u>Inspired 3D Short Film Production</u>. (中譯本：<u>創意3D 動畫短片製作</u>. 台北市：碁峯) ● Williams, Richard(2001). <u>The Animator's Survival Kit</u> (中譯本：<u>動畫基礎技法</u>。台北市：龍溪) ● Lester, P. M.(2003). <u>Visual Communication: images with messages</u>. 3rd ed., California, Wadsworth. (中譯本：<u>視覺傳播</u>。台北市：雙葉書廊) ● Kenworthy, Chris(2007). <u>100種電影拍攝手法：給獨立製片與業餘玩家的專業拍片技巧</u>。台北市：城邦文化。 ● 除指定閱讀外，相關資料講義將於上課時分發。 ● 藝術、設計及影像相關雜誌。 <p>各種優秀作品及影片。</p>
六、評量指標	<ul style="list-style-type: none"> ● 課堂參與度(15%) ● 課堂練習(25%) ● 期中小短片(20%) ● 期末短片創作(40%)

數位內容檢索與利用課程綱要

課程名稱：(中文) 數位內容檢索與利用		開課單位	圖書館			
(英文) Digital Content Retrieval and Reuse		永久課號	LIB1020			
授課教師： 林孟玲						
學分數	2	必/選修	選修	開課年級	*	
先修科目或先備能力：						
課程概述與目標：						
：本課程旨在有系統協助同學熟悉研究過程，分析資訊需求，學習蒐集資訊、評估資訊，進而有效利用圖書館資源以及網際網路資源，藉由資訊技能增進自我學習績效，成為具備資訊素養的優質終身學習者。						
教科書 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)		1. 張保隆,謝寶煖著。學術論文寫作-APA 規範。台北市：華泰，2007[民 95]。 2. 謝寶煖。資訊與網路資源利用。台北市：華泰，2004[民 93]。				
課程大綱			分配時數			備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他	
教學要點概述：						
1.學期作業、考試、評量						
(1) 平常作業：30% (2) 課程參與及互動：10%(3) 期中報告：20%(4) 期末專題：40%						
2.教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)						
師生晤談	排定時間	地點		連絡方式		
	星期二上午 9:00-12:00	圖書館 2F 參考組 辦公室		校內分機:52676 bealin@lib.nctu.edu.tw		
每週進度表						
週次	上課日期	課程進度、內容、主題				
1	02/26/09	課程介紹與圖書館資源概說				
2	03/05/09	選擇主題、建立背景知識、主題資源導覽				
3	03/12//09	報告種類、資訊傳播				
4	03/19/09	檢索策略				

5	03/26/09	查詢圖書
6	04/02/09	校際活動週(停課一天)
7	04/09/09	查詢期刊文章
8	04/16/09	引用文獻索引介紹/找期刊排名
9	04/23/09	找博碩士論文/找網路資源
10	04/30/09	期中報告
11	05/07/09	參觀圖書館
12	05/14/09	其他資源介紹
13	05/21/09	數位圖書館與數位典藏
14	05/28/09	端午節放假一天
15	06/04/09	資訊呈現
16	06/11/09	書目格式
17	06/18/09	期末報告
18	06/25/09	期末報告

網路素養與倫理專題課程綱要

課程名稱：(中文) 網路素養與倫理專題 (英文) Special Topics in Internet Literacy and Ethics		開課單位 教育碩	永久課號 IED5066
授課教師：周倩			
學分數	3	必/選修	必修
開課年級		*	
先修科目或先備能力：			
<p>課程概述與目標：</p> <p>本課程探討網路素養與倫理相關議題。素養方面內容包括現代學校教師、學生、行政人員、家長之網路素養，以及數位(學習)落差；倫理部分主軸在網路使用的「安全性」、「合禮性」、「合宜性」與「合法性」，內容包括網路社會、y 資訊、心理、安全、禮儀、謠言、沈迷、霸凌、電玩、犯罪、法律、與網咖等。學生除了要修習相關的理論與議題外，並實際進行有關的研究與教案設計。</p> <p>本課程亦為交大「數位典藏與創作 II 學程」之進階選修課程之一。</p>			
教科書 (請註明書名、作者、出版年等)	<p>指定閱讀書目</p> <p>http://law.moj.gov.tw/Scripts/Query4B.asp?FullDoc=所有條文&Lcode=J0070017</p> <p>李欣穎、汪志堅、駱少康、方文昌 (2003)。網路謠言的跨國傳播現象初探。資訊社會研究，5，175-208。(電子檔)</p> <p>李琪明 (2004)。品德教育之課程設計理念及其教學模式。學生輔導，92，8-23。(電子檔)</p> <p>邱承君 (2006)。網誌、網誌活動與網誌世界。資訊社會研究，10，107-146。(電子檔)</p> <p>許文怡、梁朝雲(2007)。訊息來源可信度、情感認同與涉入程度對大學生採信消費性網路謠言之影響。教育資料與圖書館學，45(1)，99-120。</p> <p>許孟祥、郭峰淵、孫思源 (2000)。自我效能在資訊倫理的應用：軟體盜版倫理效能。資訊管理學報，7 (1)，85-102。(電子檔)</p> <p>許怡安 (2000，11月)。資訊社會的網路媒體素養。第三屆兩岸傳播媒體邁入二十一世紀學術研討會。台中：朝陽科技大學。(電子檔)</p> <p>許育典(2004)。台灣學術網路的教育性及其不當資訊管制規範：兒童與少年人格開展的保護觀點。教育政策論壇，7 (2)，205-228。(電子檔)</p>		

- 資
訊) 許清琦、曾淑芬、劉靜怡、吳鴻煦 (2003)。公元二〇一〇年台灣網路化社會之發展策略。國家政策季月刊, 2 (1), 71-89。(電子檔)
- 崔家蓉(2000)。網路社會公民全人教育內涵之初探。通識教育季刊, 7(4), 19-38。(電子檔)
- 陳怡安 (2002)。線上遊戲的魅力。資訊社會研究, 3, 183-214。(電子檔)
- 曾淑芬(2002)。數位落差的社會意涵與影響。2002年網路與社會研討會。新竹：清華大學。(電子檔)
- 張維安 (2004)。網路與社會。新竹：清華大學。(新埔國中演講稿)(電子檔)
- 張維安 (2004)。資訊社會與非預期的社會影響。見張維安(編)網路與社會, 頁 1-29。新竹：清華大學出版社。
- 蔡明誠 (2003)。數位時代著作權相關法律及管理問題之探討。國家政策季刊, 2 (1), 131-150。(電子檔)
- 鄭芳芳、林鶴玲 (2001)。媒體中的網路與青少年：以平面新為媒體報導網咖中的青少年為例。2001年網路與社會研討會。新竹：清華大學。(電子檔)
- 劉靜怡 (1998)。網路世界規範的過去、現在與未來。月旦法學雜誌, 37, 38-55。
- 劉靜怡 (1998)。網路社會規範模式初探。臺大法學論叢, 28 (1), 1-45。
- 蘇怡如、周倩(2008)。國中學生網路禮儀課程設計、發展與評鑑。課程與教學, 14 (2), 95-118。(電子檔)
- Amichai-Hamburger, Y., & Furham, A. (2007). The positive net. *Computers in Human behavior*, 23(2), 1033-1045. (電子檔)
- Berners-Lee, T. (2008). Speech before Knight Foundation.
<http://www.webfoundation.org/donations/knight2008/tbl-speech> (電子檔)
- Chou, C., Condrón, L., & Belland, J. C. (2005). A review of the research on Internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17 (4), 363-388. (電子檔)
- Correia, A. M. R., & Texeira, J. C. (2003). Information literacy: An integrated concept for a safer Internet. *Online Information Review*, 27(5), 311-320. (電子檔)
- Gross, E. F., Juvonen, J., & Gable, S. L. (2002). Internet use and well-being in adolescence. *Journal of Social Issues*, 58 (1), 75-90. (電子檔)
- International Society for Technology in Education (2000). National educational technology standards for students: Connecting curriculum and technology. Eugene, OR: Author. (電子檔數頁)
- International Society for Technology in Education (2002). Making technology standards work for you: A guide for school administrators. Eugene, OR: Author. (電子檔數頁)
- International Society for Technology in Education (2002). National educational technology standards for teachers: Preparing teachers to use technology. Eugene, OR: Author. (電子檔數頁)

- Kent, N., Facer, K. (2004). Different worlds? A comparison of young people's home and school ICT use. *Journal of Computer Assisted Learning*, 20, 440-455. (電子檔)
- Li, Q. (2007). New bottle but old wine: A research of cyberbullying in schools. *Computers in Human Behavior*, 23(4), 1777-1791. (電子檔)
- Livingston, S. (2007). Drawing conclusions from new media research: Reflections and puzzles regarding children's experience of the Internet. *The Information Society*, 22(4), 219-230. (電子檔)
- Marahan-Martin, J. , & Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 19, 659-671. (電子檔)
- Mason, R. O. (1986). Four ethical issues of the information age. *Management Information Systems Quarterly*, 10 (1), 5-12. (電子檔)
- McClure, C. R. (1994). Network literacy: A role for library. *Information Technology and Libraries*, June, 115-125. (電子檔)
- McCuen, R. H. (2008). The plagiarism decision process: The role of pressure and rationalization. *IEEE Transactions on Education*, 51(2), 152-156. (電子檔)
- Metzger, M. J. (2007). Making sense of credibility on the Web: Models for evaluating online information and recommendations for future research. *Journal of the American society for information science and technology*, 9 (2), 2078-2091. (電子檔)
- Mumtaz, S. (2001). Children's enjoyment and perception of computer use in the home and the school. *Computers & Education*, 36 (4), 347-362. (電子檔)
- Poynton, T. A. (2005). Computer literacy across the lifespan: a Review with implications for educators. *Computers in Human Behavior*, 21, 861-872. (電子檔)
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-15. (電子檔)
- Prensky, M. (2004). The emerging online life of the digital native: What they do differently because of technology, and how they do it. Retrieved September 4, 2008, from http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf (電子檔)(略讀—先唸標題，若不懂，再唸 text)
- Swain, C., & Pearson, T. (2002). Educators and technology standards: Influencing the digital divide. *Journal of Research on Computing in Education*, 34 (3), 326-335.
- Wishart, J. (2004). Internet safety in emerging educational contexts. *Computers & Education*, 43, 193-204. (電子檔)

指定參考書目

法務部：中華民國刑法部分條文 (電子檔)

法務部：著作權法 (電子檔)

法務部：電腦網路內容處理分級辦法 (電子檔)

法務部：電腦處理個人資料保護法 (電子檔)

王鴻原 (2006)。國小高年級學生電腦病毒防治課程設計、發展與評鑑。國立交通大學教育研究所碩士論文。(電子檔)

李孟壕 (2006)。數位落差理論、方法與應用相關研究整理。資訊社會研究，10，1-106。(電子檔)

吳美瑩 (2001)。網路成文規範與使用者行為之初探－以台大椰林 BBS 站政治版為例。國立交通大學傳播研究所碩士論文。(電子檔)

周天 (2002)。網路法律高手。台北：五南文化。

張鐸 (2004)。電腦與資訊倫理。台北：文魁。

陳茵嵐 (2007)。中學生網路資訊驗證課程設計暨教學實驗研究。國立交通大學教育研究所碩士論文。(電子檔)

楊智傑 (2006)。資訊法。台北：五南。

蔡元泰 (2008)。台灣校園數位落差：以師生為世代區隔之研究。國立交通大學教育研究所碩士論文。(電子檔)

蔡政宏 (2008)。家長指導國小高年級學童使用電腦網路之課程設計行動研究。國立交通大學教育研究所碩士論文。(電子檔)

詹佩珊 (2005)。中學生網路法律課程發展與評估。國立交通大學教育研究所碩士論文。(電子檔)

翟本瑞 (2002)。連線文化 (頁 169-195)。南華社會所出版；高雄：復文。

樊台聖 (2003)。大學生資訊倫理認知及資訊倫理課程發展之研究 (2/2)。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告 (NSC92-2520-S-020-001) (電子檔)

戴怡君、董旭英 (2002)。使用網際網路進行互動者特質探討。資訊社會研究，2，29-58。(電子檔)

Lessig, L. (著)，劉靜怡 (譯) (2008)。綁架了文化創意：一場數位時代的財產戰爭。台北：早安財經文化出版。

撰寫期末報告可參考書目

何靜雯、陳昭秀、周倩、林珊如 (2008)。線上教師遊戲經驗與師生關係之相關研究。網際網路技術學刊，第九卷，第二期，頁 145-151。(電子檔)

陳蒔萱、陳昭秀、周倩 (2007)。國小、國中及高中學生的部落格著作權概念現況調查。論文發表於 2007 電腦與網路科技在教育上的應用研討會。台北，台灣大學。(電子檔)

張志銘、陳昭秀、周倩 (2007)。國小六年級學生之即時通使用行為初探。論文發表於 2007 台灣網際網路研討會。台北，台灣大學。(電子檔)

張純瑜、陳昭秀、周倩(2007)。國小高年級學童對於「衝部落格人氣」觀感之初探。論文發表於 2007 電腦與網路科技在教育上的應用研討會。台北，台灣大學。(電子檔)

鄧達鈞、張志銘、周倩、陳昭秀(2007)。國小六年級網路素養與倫理課程之發展與實施成效探討。論文發表於 2007 電腦與網路科技在教育上的應用研討會。台北，台灣大學。(電子檔)

其他參考書目

方鳳琪 (2003)。台灣青少年的媒體使用與其道德判斷之相關性—以電視綜藝節目與網路連線遊戲為例。國立交通大學傳播研究所碩士論文。(電子檔)

周甫亮 (2001)。青少年在網咖中的次文化認同建構初探。世新大學傳播研究所碩士論文。(電子檔)

林希展 (2003)。大眾媒體的網咖休閒論述—從語藝分析的觀點談起。國立交通大學傳播研究所碩士論文。(電子檔)

林志忠等 (2003)。E 世代教師的科技媒體素養。台北：高等教育。

林杏子 (編) (2002)。資訊倫理。台北：華泰。

吳翠珍、陳世敏 (編著) (2007)。媒體素養教育。台北：巨流。

國立政治大學心理學系 (編) (2001)。E 世代心理學。台北：桂冠。

陳俞霖 (2003)。網路同儕對 N 世代青少年的意義—認同感的追求。南華社會所出版；高雄：復文。

張芳綺 (2002)。學生網路素養課程設計與發展之初探。國立交通大學傳播研究所碩士論文。(電子檔)

游森期 (2001)。大學生網路使用行為、網路成癮及相關因素之研究。國立彰化師範大學教育研究所碩士論文。(電子檔)

黃少華、陳文江 (2002)。重塑自我的遊戲：網路空間的人際交往。南華社會所出版；高雄：復文。

黃瓊慧 (2000)。從沈浸 (flow) 理論探討台灣大專學生之網路使用行為。國立交通大學傳播研究所碩士論文。(電子檔)

楊舒婷 (2005)。中學職前教師之網路著作權課程研發與評估。國立交通大學教育研究所碩士論文。(電子檔)

謝淵任 (2004)。中學生資訊安全課程設計與發展。國立交通大學教育研究所碩士論文。(電子檔)

劉世閔 (2007)。網路霸凌。教育研究月刊，158，144-149。(電子檔)

蕭惠華 (2004)。中學生網路使用現況問題—教師的知覺與輔導經驗初探。國立交通大學教育研究所碩士論文。(電子檔)

Aftab, P. (2000). The parent's guide to protecting your children in cyberspace. NY: McGraw-Hill.

Argyle, M. (著)，施建彬、陸洛 (譯) (1997)。幸福心理學。台北，巨流。

Baird, R. M., Ramsower, R., & Rosenbaum, S. E. (Eds.) (2000). *Cyberethics: Social & moral issues in the computer age*. Amherst, NY: Prometheus Books.

Castells, M. (著), 夏鑄九、王志弘(譯) (2000)。網路社會之崛起。台北，唐山。

Csikszentmihalyi, M. (著), 陳秀娟 (譯) (1998)。生命的心流。台北，天下文化。

DiFonzo, N., & Bordia, P. (2007). *Rumor psychology: Social and organizational approaches*. Washington, DC: American Psychological Association.

Gackenbach, J. (ed.) (1998). *Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications*. NY: Academic Press.

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. NY: John Wiley & Sons.

Gurak, L. J. (2001). *Cyberliteracy: Navigating the Internet with awareness*. New Haven, CT.: Yale University Press.

Hester, D. M., & Ford, P. J. (2001). *Computers and ethics in the cyberage*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Howard, P. N., & Jones, S. (eds.) (2004). *Society online: The Internet in context*. London: Sage.

International Society for Technology in Education (2002). *Computer ethics etiquette & safety for the 21st-century student*. Eugene, OR: Author.

Jantz, G. L. (1998). *Hidden dangers of the Internet: Using it without abusing it*. Wheaton, IL: Harold Shaw Publishers.

Johnson, D. G. (2001). *Computer ethics*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Joinson, A. N. (2003). *Understanding the psychology of Internet behavior: Virtual worlds, real lives*. NY: Palgrave Macmillan.

Jones, S. G. (ed.) (1997). *Virtual culture: Identify & communication in cybersociety*. London: Sage.

Kallos, J. (2004). *Because netiquette matters! Your comprehensive reference guide to email etiquette and proper technology use*. www.Xlibris.com. (Print-on-demand)

Katz, J. E. , & Rice, R. E. (2002). *Social consequences of Internet use*. MA: MIT Press.

Korupp, S. E., & Szydlik, M. (2005). Causes and trends of the digital divide. *European Sociological Review*, 21(4), 409-422. (電子檔)

Langford, D. (1995). *Practical computer ethics*. London, McGraw-Hill.

Lessig, L. (2007). The vision for the creative commons: what are we and where are we headed? Free culture. In B. Fitzgerald (ed.), *Open content licensing: Cultivating the creative commons*. Sydney: Sydney University Press. (電子檔)

- Lessig, L (著), 劉靜怡 (譯) (2002)。網路自由與法律。台北：商周。
- Lessig, L. (1999). Code: and the other laws of cyberspace. New York: Basic Books.
- Li, Q. (2006). Cyberbullying in school: A research of gender differences. *School Psychology International*, 27(2), 157-170. (電子檔)
- Livingston, S. (2003). Children's use of the Internet: Reflections on the emerging research agenda. *New Media & Society*, 5 (2), 147-166. (電子檔)
- Metzger, M. J. , Flanagin, A. J., & Zwarun, L. (2002). College student Web use, perceptions of information credibility, and verification behavior. *Computers & Education*, 41, 271-290. (電子檔)
- Newholm, T., Keeling, K., McGoldrick, P., Mccaulay, L. & Doherty, J.(2008). The digital divide and the theory of optimal slack. *New Media & Society*, 10 (2), 295-319. (電子檔)
- Richardson, W. (2006). Blogs, widis, podcasts, and other powerful Web tools for classrooms. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Schwartau, W. (2001). Internet & computer ethics for kids. Seminole, FL: Interpact Press.
- Spinello, R. A. (2003). Case studies in information technology ethics. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Spinello, R. A. (2003). Cyberethics: Morality and law in cyberspace (2nd ed.). Sudbury, MA: Jones and Bartlett Publishers.
- Suler, J. (2008). The psychology of cyberspace.
<http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber.html>
- Tapscott, D. (著), 陳曉開、袁世珮 (譯) (1998)。N 世代：主導二十一世紀數為生活的新新族群。台北，麥格羅希爾。
- Turkle, S. (著), 譚天、吳佳真 (譯) (1996)。虛擬化身：網路世代的身分認同。台北：遠流。
- Tyner, K. (1998). Literacy in a digital world: Teaching and learning in the age of information. Lahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Wallace, P. (著), 陳美靜 (譯) (2001)。網路心理講義。台北，天下文化。
- Wong, E. Y. W. (1995). How should we teach computer ethics? A short study done in Hong Kong. *Computers Education*, 25 (4), 179-191.

網路素養相關讀物

- Acuff, D. S. (著), 黃碧珍 (譯) (2006)。大綁架。台北：天下。
- Dourherty, K. (2001). The rules to be cool: Etiquette and netiquette. Berkeley Heights, NJ: Enslow Publishers. (美國青少年的讀本)。
- Khoo, A., Liao, A., & Tan, E. (著), 吳明樺、洪慧芳 (譯) (2007)。孩子回家只

上網怎麼辦？台北：麥格羅·希爾。						
課程大綱		分配時數				備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他	
教學要點概述：						
1.學期作業、考試、評量 作業一：網路使用者訪談報告 15% 作業二：網路素養與倫理教案 20% 作業三：讀書心得或感想五篇 20% 作業四：期末研究報告 30%。 上課參與、討論、辯論、學習單等 15%						
2.教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)						
師生晤談		排定時間	地點	連絡方式		
每週進度表						
週次	上課日期	課程進度、內容、主題				
1	2/25	課程介紹				
2	3/4	網路素養：定義與議題				
3	3/11	教師、行政人員、學生、家長之網路素養				
4	3/18	數位落差 分組辯論：資訊傳播科技(ICT)到底縮減還是擴大了數位落差、城鄉落差？				
5	3/25	作業一：網路使用者訪談報告				
6	4/1	資訊社會 (特質、公民、利他等)				
7	4/8	網路倫理、資訊從業人員之專業倫理				
8	4/15	網路著作權				
9	4/22	網路規範與禮儀 影片：網路溝通通不通 影片：驚報虐狗事件				

10	4/29	作業二：網路素養與倫理教案（可參考 eteacher.edu.tw 網站）
11	5/6	網路資訊：評估與驗證
12	5/13	網路資訊：分享、建構、焦慮、剽竊
13	5/20	網路隱私與言論自由
14	5/27	網路安全：人際、色情、謠言、交易、霸凌等 影片：衝破迷惘、糖玻璃、看不見的時候
15	6/3	網路心理：孤寂、沈迷等 影片：小海迷網記、鞋子不見了、網路真好?! 虛擬現實傻傻分不清?
16	6/10	網路行為：遊戲、網咖、家庭使用等 影片：請登入線實
17	6/17	網路使用、幸福感與宅文化
18	6/24	作業四：期末研究報告

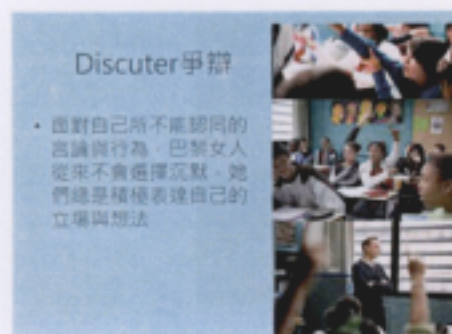
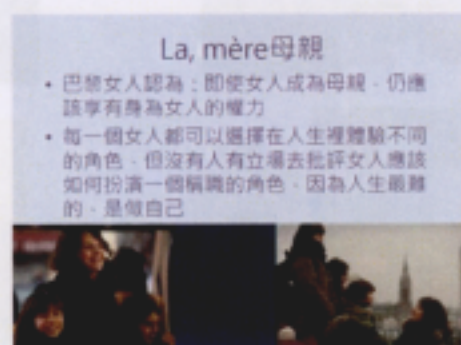
多媒體音景課程綱要

課程名稱：(中文) 多媒體音景 (英文)		開課單位	通識中心			
		永久課號	GEC6040			
授課教師：黃志方						
學分數	2	必/選修	通識	開課年級	3	
先修科目或先備能力：						
課程概述與目標： 本課程將使學生學習由攝影機擷取靜態影像畫面，並由多軌影像編輯軟體使其產生動畫、轉換、以及蒙太吉等手段產生影像創作的功能。另外進而透過多軌音效處理軟體以了解數位音樂創作原理與方法，並具有實際使用電腦創作音樂之基本能力，以科技之方法達成影音整合創作之輔助與檢視之手段，發揮數位多媒體創作之功能，以利多媒體數位化資訊典藏之整合運用。						
教科書（請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊）		1. Adobe Premiere Manual, 2002. 2. 黃忱宇，電子音樂與電腦音樂基礎理論（簡），華文出版社，北京，2005.				
課程大綱		分配時數				備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他	
a. 多媒體資訊概論						
b. 視訊特效介紹						
c. 音訊特效介紹						
d. 影音配樂整合						
e. 視訊轉化處理						
f. 多媒體創作						
教學要點概述：						
1. 學期作業、考試、評量 上課態度與課堂作業佔 60%；期末作業佔 40% 除了提案報告外，平均兩次上課有一次作業，無考試。						
2. 教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)						
師生晤談	排定時間	地點	連絡方式			
每週進度表						

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1		多媒體簡介
2		多媒體格式
3		Transition 介紹
4		視訊特效 1
5		視訊特效 2
6		視訊特效 3
7		音訊特效 1
8		音訊特效 2
9		音訊特效 3
10		影音配樂整合 1
11		影音配樂整合 2
12		影音配樂整合 3
13		視訊轉化處理 1
14		視訊轉化處理 2
15		多媒體創作 1
16		多媒體創作 2
17		多媒體創作 3
18		期末報告

附錄二：課程成果展示

一、課程名稱：數位內容檢索與利用



Prête打扮

- 在法文中具有準備的、你準備在別人眼中。
- 巴黎女人不追求名牌任何一雙平底鞋、一件黑色洋裝或是一條絲質圍巾，都能穿出不同味道，成為她們身上的風格符號。



Coiffure髮型

- 真正的巴黎女人，總是帶著自然中帶點凌亂、慵懶中不失美感的髮型。巴黎健康地髮型秀，都帶有一層韻味。



Marche aux puces跳蚤市場

- 在巴黎，很難看見穿著相似的女人，因為她們都喜歡到跳蚤市場尋找古董衣、刺繡花布、祖母綠衣、耳環、髮飾等復古味十足的老東西，再重新混搭成自己的東西。



Cigarette菸

- 波特萊爾曾經形容，年輕女人在軟弱的指間，拿起菸，展現的是一種無聊的絕望態度，卻也產生一種冷漠又抽離的美。
- 對巴黎女人而言，吸菸不吸菸都是人生的自由意志，怎能容許政府隨意頒佈法令制裁呢？



Élégant優雅

- Coco Chanel曾經說過：「高雅就是拒絕」拒絕懶惰、拒絕醜陋、拒絕失去魅力、拒絕沒有身體與靈魂。

Séduction挑逗

- 在克序著《危險關係》以及讓保羅羅蘭世類的情色作品裏大的巴黎女人，面對男女之間的調情與勾引，早就習以為常，這不是文化的一部分，更是日常生活的重要片段。



Age年華老去

- 巴黎老去，絕對不是變態的藉口。
- 在巴黎，她們不會歸於生理時鐘的變化，她們會積極地透過美容保養、微整形來保持青春與發。



- 巴黎女人愛挑逗，喜歡一絲不掛。
- 巴黎女人看起來冷冷的，其實動不動就向心動。
- 巴黎女人學Sex不要愛情，要愛時也忘不。
- 巴黎女人不要打傘，愛淋雨，像個魚。
- 巴黎女人的眼睛特別會說話，說情話。
- 巴黎女人是貓，懶不睡，不起牀。

資料來源

- 楊福工作室《巴黎女人》，台北市，東河學堂文化，2003
- 高村葉子著，吳敏文譯，《法國女人不化妝也優雅》，台北市，路邊文化，2008
- Helena Frith Powell著，吳敏文譯，《兩位巴黎和一個情人》，台北市，三書社出版，2007
- 寶露斯子著，吳敏文譯，《今天也要很巴黎》，台北市，皇冠，2001
- 江紹琦，2003，「巴黎女人15個魅力關鍵字」，《ELLE國際中文版》，雜誌第212(May)：96-97

漫談〈雲端〉

— 網絡資訊世界的第三級思考 —

9410006
創刊 第五期

大綱

- IT產業的第三次革命 - 雲端運算
- 雲端運算與產業
- 結論與展望

IT產業的第三次革命 - 雲端運算

何謂雲端運算？

- 第三波革命



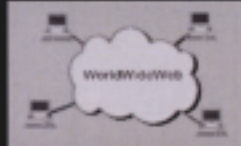
```

    graph LR
      A[個人電腦] --> B[網路網路]
      B --> C[雲端運算]
  
```

- 定義
一種資訊運算的新概念，代表的是利用網絡使電腦能夠彼此合作或使服務更無邊界。而在實現「概念」的過程中，才會產生出相應的「技術」。

何謂雲端運算？

- 雲端
「雲」是網絡，「端」是指使用者端



因此，「雲端運算」指的就是「網路運算」。

雲端運算的技術簡介

- 應基百科 -
雲端運算，是分散式計算技術的一種，其核



```

    graph LR
      User((User)) --> Client[Client]
      Client --> Server[Server]
      Server --- Cloud((Cloud))
      subgraph Cloud
        S1[Server]
        S2[Server]
        S3[Server]
      end
  
```

雲端運算的特色

- 所有運算都在網絡上完成
- 全球網絡成為超級電腦

雲端運算與產業

對企業而言

- 節省成本 -
營運、維修、土地、能源
- 提高效率 -
多點運作，快速更新
- 提升服務品質
- 商業模式的轉變

對使用者而言

- 多樣化的選擇選擇
- 快速部署應用
- 按使用量付費
- 減少個人電腦的負擔

目前雲端運算的主要應用

- 搜尋引擎
Google - Yahoo! - MSN



目前



目前雲端運算的主要應用

- 雲端運算平台
Google App Engine
Amazon EC2 (Elastic Compute Cloud)
Windows Azure Services Platform



雲端運算對消費3C的影響

- 小筆電正夯!
便宜的价格+剛剛好的效能+出色的攜帶性+省電

Netbook!



雲端運算對消費3C的影響

- 智慧型手機也很夯!!
隨時隨地透過3G網路瀏覽資訊、存取重要的文件與電子郵件

結論與展望

結論與展望

- 雲端運算元年
- 逐漸改變的資訊處理運轉型態
- 個人電腦即雲端電腦
- 多樣化的網路入口端
- 雲端運算將成第五項公共必需品
- 仍有待改進與商業化
- 「雲端安全放在同個籃子裡」資訊安全

二、課程名稱：數位典藏導論

數位典藏導論期末專題報告

數位典藏系統企畫書—東方 Project 同人音樂典藏

作者

電子工程學系 9611085 杜冠輝

電子工程學系 9611091 許進勝

A. 將收錄哪些內容

我們在這裡先不介紹東方 Project 的遊戲內容和來由，我們把重點放在它的音樂，也就是東方系列遊戲最知名的部分。東方遊戲製作人——神主對於他人使用他所作的音樂改編、填詞等行為非常歡迎，所以就有很多樂迷依東方的音樂原曲作改編創作，在網路上也有不少知名的改編曲。

我們除了要收錄原始音樂的 BGM 和各個角色的音樂之外，還要收錄廣大東方愛好者自己製作出來的音樂，這些音樂有些是在網路上公開，讓所有的人可以自由免費的下載；有些必須要花點錢購買，這些就是我們所要收錄的音樂。

B. 資料的來源

大部分的改編曲都是在稱為「博麗神社例大祭」的東方專屬販賣會還有俗稱「Comiket」的動漫相關販賣會上以專輯形式販賣，通常也會在販賣會後發佈在影音串流網站上，各論壇也有東方迷或數位音樂製作者會發表個人的改編曲。

一開始先從列編目開始，除了可以免費取得的曲子能夠直接收藏，其他則必須向各改編人請求典藏許可或片段試聽用。

C. 資料篩選的準則

由於神主對於音樂的改編完全的開放，每年由愛好者所做的改編曲有上千首之多，要全部收藏起來是完全不可能的。一開始我們希望能做出目錄，由知名的音樂改編團體開始收藏，其他零星的就由人們的評價來決定是否要收藏，代表性的音樂和東方愛好者在各個時期所製作出來有一定名氣的音樂，這些音樂將是我們收錄的主要目標。

D. 此典藏的主要功能

這套典藏可以提供所的東方迷們一個良好的、有系統整理過後的資料，就像是喜歡貝多芬的人會去有系統的收藏和整理他在各個年代的音樂創作，以提供後人可以輕易的找出自己要的樂章，我們就是要作相同的工作，讓未來的人可以運用這個良好的系統搜尋並了解各個時期的音樂名作和各個時期有名氣的作者。

E. 主要的目的

網路上有許多的玩家們盡心盡力的在各大論壇上發表自己的作品，這些作品如果沒有經過一套良好的收藏工作，最後很有可能被埋沒在茫茫的網路之中，或者是作者的名字會像是古典的民謠一般，作者的名字再也不可考，對於製作出能夠流傳久遠音樂的人，這些人的名字就應該要被好好的紀念，讓後人可以以他們為目標，並嘗試作出可能媲美甚至是超越他們的新作，更何況我們同屬於東方的愛好者，也應該要為東方這套遊戲盡點心力。

F. 主要服務的對象

由於東方至今(2008年)已經出了十四代，音樂專輯也出了六張，音樂曲數大概有百來首了，更不要說上千首的改編曲，對於剛踏入東方音樂圈子的人來說，要知道所有的曲子來由是很困難的，更不要說想找相關音樂了。

這份典藏主要服務的對象除了所有東方的愛好者之外，還有其他想要製作數位音樂卻苦無靈感的人，由於不同的人對於曲子的詮釋都也都大不同，在這麼多的改編曲中，也有各式各樣的風格存在，不論是想要聽同樣旋律的不同演奏方法還是想要學習曲風，東方都能滿足。

G. 資料如何分類

東方的同人音樂可以依照許多不同的項目來分類，最簡單就是把這些音樂當成一般的音樂專輯來分類，也就是依照作者、歌曲時間、哪一套專輯、發行年代、音樂類型（也就是曲風）、語言、

作曲者、演唱者等等的項目來分類，但是東方的音樂特別，還可以用其他的項目來分類，例如：專輯販賣的活動屆數、歌曲發佈的形式、原曲是來自哪一代、哪一個角色、哪一個關卡等等。

H. Meta data 的項目

1. 作者
2. 歌曲時間長度
3. 哪一張專輯
4. 發行年代
5. 音樂類型（曲風）
6. 語言
7. 作曲者
8. 演唱者
9. 發佈方法或販賣場次
10. 價錢
11. 出自哪一代
12. 哪一個角色
13. 哪一個關卡
14. 原作為何
15. 原曲的音樂格式
16. 製作的國家所屬

I. 提供的資訊服務項目

提供 meta data 各個項目的檢索、樂曲 midi 檔的試聽、專輯的封面和封底，這些是最重要的服務項目，也是我們一開始就打算要提供的資料項目。希望還可以提供投票的結果，和別人的評論，這些資訊比較具有可信度（總是比自己來評選要來的中肯），也可以讓愛好者在尋找音樂有依據，也能使作者了解自己還有什麼地方是可以加強的。

J. 資料呈現的方式

如果要提供檢索的功能，就一定要用到 SQL，其中 SQL 就有好幾種，例如：MySQL、微軟的 SQL Server，或者是其他的系統，不同的 SQL 系統各有不同的優點和不同的價錢花費，最重要的是：不同的 SQL 系統有不同的運作方式，根據不同的資料量或是欄位數目的不同會有不同的執行效率，所以這是第一個要考慮的問題。

再來就是要提供 midi 檔試聽的功能，為什麼要用 midi 格式呢？理由有兩個：第一個是因為版權的問題；第二個是因為檔案會比較小，可以減小硬體設備上的花費。

網站上可以製作成 Flash 動態網頁，如此可以減小整個網站的單調性，但是相對的會增加網站讀取時所花費的時間，這也是必須要考慮的問題之一。

最後一個重要的問題，由於東方原本是日文遊戲，曲名也大都是日文，但改編曲是世界各國都可以做的，改編曲的名稱也會有不同的語言，在加上我們一開始所建構的網站是以中文用戶為主，對於曲名的編碼是要先決定的。

K. 資料檢索方式

可以用 meta data 的各個項目來作搜尋，日文全部都可以用羅馬拼音來代替（畢竟不是每個人的電腦都可以打日文），所以會需要一個可以搜尋日文的資料庫和一個可以轉換日文和羅馬拼音的程式。

L. 使用的資訊技術種類和特性

音樂的傳輸不外乎就是串流技術，再加上網頁上會用到的 php、SQL 的語法，網站的管理問題，投票和統計系統的設計（這些可以用 PHP 作出來），還有 UNICODE 的顯示（可以消除日文不能顯示

的問題)，會用到的技術大概就是這樣。

M. 創意增值項目

收錄的音樂可以在特定的時間或是投票的結果推出特典，專輯封面的設計票選，人物的公仔，或是其他的電腦週邊，這些都是增值的項目。

N. 參考資料

動漫漁場.東方同人堂(<http://www.comicfishing.com/>)

東方Wiki(<http://thwiki.info/>)

東方同人CDwiki(<http://www16.atwiki.jp/toho/>)

Wikipedia (<http://wikipedia.org/>)

ニコニコ動画(β β)(<http://www.nicovideo.jp/>)

vocaloid中文歌詞wiki(<http://www9.atwiki.jp/vocaloidchly/pages/1.html>)

O. 其他項目

我們希望能以東方同人 CDwiki 為基礎來擴充，東方同人 CDwiki 提供了不少曲目的整理，但是它並沒有統合，它沒辦法把改編曲依同首原曲分類，metadata 的項目也不多。動漫漁場.東方同人堂則是大陸的東方專門論壇，主要是中文的資料收集，但對於音樂的整理較少。vocaloid 中文歌詞 wiki 是 vocaloid(一系列音樂製作軟體總稱)相關的歌詞收集網站，我們希望能仿照它做一個以東方音樂為主的歌詞庫。

「牛仔的靈魂」

牛仔褲數位典藏系統企劃書

9512006 郭志瀚

9512074 呂宜璋

一、 網站架構：

以 Flash 作為網站的主要架構，以「圖訊與影音的巧妙融合」作為訴求，將牛仔褲的典藏資訊作完美的呈現。用 Flash 除了能把整個死板的網站注入活力，無法用右鍵將網站資料複製更是對我們典藏系統的保護。我們將運用此點在創意加值的部分，細節將於後面完整論述。

二、 系統概要：

牛仔褲是現在最被廣泛穿著的褲子。但很多人可能並不知道它以前曾是被別人瞧不起的穿著，穿著牛仔褲表示你只是個低下的勞動階層。而今卻變成時尚不可或缺的單品，豐富了穿搭的變化性。也正因如此，牛仔褲的學問其實很精深，褲型、剪裁到顏色等，一條牛仔褲從無到有乃是相當精細的作工。我們設計的這套典藏系統，主要可分為三大部分：

- (a) 詳細對牛仔褲的歷史與發展作論述。你可以在這個部分對牛仔褲的歷史有個概念，你也可以成為牛仔褲通！
- (b) 整個牛仔褲從設計到製作出廠的完整製造過程。你可以在這個部分體會到牛仔褲的精緻作工，對牛仔褲更加了解，慢慢地你已經成為牛仔褲小達人！
- (c) 各個品牌牛仔褲的比較與細部設計。這個部分不僅詳加比較各種款式的牛仔褲，更附上大量的實穿圖片提供穿搭上的建議與分享。瀏覽完我們的網站，相信你在牛仔褲界將成為最具敏感度的時尚尖兵。

除了上述三點，我們還會提供討論的平台，提供網友們分享心得或是交流。甚至可以上傳自己的穿搭照片到平台上供大家參考，讓系統不再是只讓瀏覽者獲得資訊的「單向性」，而是可以自己提供資訊給大家的「多向性」。我們深信這可以讓系統更具人性，將是我們系統的焦點所在。

三、 系統功能與目的：

我們建架牛仔褲的數位典藏系統主要的功能有兩個：

- (a) 讓大家更深入了解牛仔褲的歷史發展與製造過程。
- (b) 提供平台讓大家討論牛仔褲的穿著搭配。

目的當然是希望大家除了「會穿牛仔褲」之外，更要能「體會牛仔褲」，只要是任何穿牛仔褲的人、任何喜歡牛仔褲的人，都將是我們這套系統的服務對象。

四、 資料收錄的內容與來源：

根據系統概要提及的三點，我們的資料收錄涵蓋牛仔褲的歷史發展、牛仔褲的作工、與牛仔褲的比較與相關分享。歷史方面，我們將會參考最具公信度的 **Levi's** 官方網站，並結合維基百科，讓我們的資料更具完整度。作工方面，我們有認識一些製作牛仔褲的商家，他們願意跟我們分享工廠製作牛仔褲的過程，資料涵蓋整個作工的上(設計研發部門)、中(材料採購部門)、下游(紡織與量產部門)。此外，還有牛仔褲的細部介紹，如板型、鈕扣、角縫等，與商家的合作將使我們的資料更具可信度。至於各家牛仔褲的比較，我們將詳詢各牛仔褲牌的官方網站，把他們的 brand 精神、款式介紹作一個完整的呈現。針對每一個款式，我們還會開放一個小論壇，讓網友們在此分享心得或是給予評價等等。

我們資料收錄的重點主要是聚焦在知名的牛仔褲品牌，如：Levi's、Edwin、Evisu、Diesel 等。資料再怎麼詳細，我們認為一定會有我們所遺漏的資訊。因此，架設討論區讓網友上傳分享將是彌補我們漏網之魚的利器。

五、 資料分類與 Meta data：

發展歷史方面，我們將以圖文並茂的方式作直接的陳述。感覺會做類似像部落格的排版方式。另外我們也會做架設一個延伸閱讀區，讓有興趣的網友可以了解例如 Levi's 創辦人 Levi Strauss 的生平或是全世界第一條牛仔褲要價 160 萬等的額外資訊。作工方面，同樣是以圖文並茂方式作呈現。直接針對每個步驟作詳細的解釋並插以實際到工廠拍攝的照片。而在細部介紹的方面，我們將發揮 Flash 的功能，以一條牛仔褲的圖片為基底，滑鼠只要在牛仔褲的圖片上，牛仔褲就會開始旋轉，在上面會有幾個放大鏡可以點入，深入介紹縫線、鈕扣等較為細緻的資訊。

在牛仔褲比較方面，我們會依據廠牌、價格、評價等級與褲型作為分類。我們還會製作一個檢索小方塊，讓網友選擇要用哪一種分類方式作查詢，還可以輸入值區間篩選資訊。架構會類似拍賣網站的檢索方塊。如：選擇價格搜尋，選擇 3000 元至 5000 元，選取 Levi's 廠牌並點取搜尋，系統便會列出所有 Levi's 3000 至 5000 元的牛仔褲，供網友更方便檢索資訊。另外，每一條牛仔褲又分：布料、款式、出產地、售價、聯名品牌、主題性、鑲釘、鈕釦、皮標、褲袋、角縫、拉鍊、小旗標等的 Meta data，同樣亦會附上該褲款不同角度的實拍圖。

六、 創意加值：

我們提供兩種會員制度：一般會員與加值會員。一般會員只要填寫一些基本資料即可。只有會員才能進入討論區瀏覽和上傳屬於自己的分享。我們也會不定期寄發電子報給我們的會員，提供最近牛仔褲有哪些趨勢或是又出了哪一款牛

仔褲之類的資訊。而加值會員是付費制的會員，年繳 499 即可成為我們付費制的會員。由於 Flash 無法用右鍵複製，因此若要獲得完整的資料打包下載，我們付費制的會員即擁有這個福利。當然我們很樂意與相關的教育課程合作，可以免費提供資訊實現教育功能。另外，牛仔褲款有時候不是那麼容易購得，我們還有付費會員的代購服務，並請他們 PO 上自己的試穿心得。我覺得創意加值和教育功能是數位典藏所不能忽視的，除了可以讓系統更加活絡外，也讓觀念的傳達普及一般大眾，更是讓整套典藏系統更具意義。

七、技術：

上述六點所提及的具體內容其實有很大的技術困難需要突破，畢竟我們兩位都還剛接觸數位典藏，能力還很有限。可能的克服方法除了上網廣泛搜尋相關資料、統合數位典藏課堂上講師們的經驗法則，還要實際動手嘗試。相信我們若有這份心意，再怎麼難的問題都是可以克服的。

結語與心得

這次數位典藏導論的期末報告撰寫，讓我們更深入了解一套數位系統的分析及技術。自己實際設計一套系統才知道很多困難在其中，也難怪講師們常常分享他們所遭遇的挫折如智慧財產權、架設技術等。這門課對我們電字輩的學生其實算是一大福音，不僅能學習到平常所接觸不到的東西，還可以實際體會典藏系統的設計。這學期也聽了很多講師們的分析，涉獵的範圍很廣，有李泰祥、有阿里山、有故宮，還有詩人管管等。對於我們也都是文化素養的培養，頗具陶冶人文的課程。未來有機會，希望能再度體會數位 π 學程的的相關課目。



課程名稱：數位典藏導論

一、翁逸芃同學：

1. 說說我在「數位典藏導論」這門課網路學習課的學習態度與方法。選修到這門課時對自己學習態度的期許，學期初的學習態度，學期中以後的學習態度。

一開始選修到數位典藏這門課，對這門是十分的好奇且期待的。由於我在大三上的時候有選修過林孟玲老師所開的圖書館的課，因此在那個時候就得知學校在數位典藏上作很多的努力，那時僅是知道有這些典藏網站，但對於如何典藏、該用什麼方式典藏，完全不得而知。選到這門課時，我希望自己能夠對數位典藏有更多進一步的認識。在每一次的演講中，我自認自己都是很認真的在聽演講者的演說，而且我坐在演講者的正對面，作自己的事實在是很不尊重演講者，因此每次的演講我都全神貫注的聆聽。每一次的演講都讓我體認到已經有這麼多人在為數位典藏而努力著，讓我深信，他們所作的一切的努力，都將會是灌注珍貴文物，使其生命能夠更加綿遠流長的能量。

2. 這學期我在「數位典藏導論」的學習過程中，印象最深刻的六件事，請詳細說明原因（包含學習的單元主題、演講者講的內容、這樣的授課方式、學習的方式、學期專題的準備過程、個人的體會……）

一、將藝術與數位典藏結合，並且將其商品化，我認為這真的是很棒的想法。在作典藏的工作上，常常是付出許多心力卻仍無法求得實質上的利益回報，雖然說講起來太過於商業化，但是商品化卻也能帶出許多商機來募得資金以及讓更多人了解典藏的內容，不失為一個好的想法。

二、究竟將典藏數位化對於博物館的影響是好是壞呢？現在大部分的博物館都擔心，當一切都數位化後，還有誰會上博物館來參觀呢？我了解博物館的隱憂，然而我認為真正觀賞一件藝術品，僅僅透過螢幕是不夠的。現場所感受到的震撼以及感觸，又僅是簡單二維平面所能呈現的呢？數位化，為的是能讓文物儘管受時間的影響而毀損下，後代的人能有機會可以一睹其風采；再者，可以讓世界各地都能欣賞到我們引以為傲的文物，未嘗不是一件好事呀。

三、實際上網觀察、瀏覽國內外的典藏網站，才明白原來有這麼多的寶藏等著我們去挖掘。以前我都未曾留心過，在沒有管道之下完全不會想到去點閱這些網站，沒想到這些網站的資料是這麼樣的豐富而且有趣，透過這樣的課程，真的讓我受益良多。

四、在台中自然科學博物館之旅中，看到了博物館各個不同主題，它們都有各種不同分類方法，數位典藏後所呈現的方式也不完全相同。看到博物館的人員忙碌的作典藏的工作，雖然過程很繁複、辛苦，但我想能夠專注於典藏自己所喜愛的主題，這樣的忙碌也會是很幸福的吧。

五、是不是所有東西都能夠典藏的呢？我對於美鴻老師所提出的：「香味是否也可以典藏？」也覺得很感興趣。如果能夠辨別香味裡有哪些化學成分，也許就能實際真正製造出一個一模一樣的香味來讓我們感受了。不過我想這樣的工程實在是太麻煩，應該會不敷成本吧。

六、管管老師來交大，這是最後一堂數位典藏的課，卻也讓我留下最深刻的印象。我覺得像管老師這樣信手拈來皆是詩的才人，可說是最難典藏的了。無論收錄多少老師的詩集、創作，總是不及他腦裡蘊藏的幾分之一，就像對著大海想收集所有的海水那樣地困難。所以究竟要用什麼樣的方式來典藏管管老師，這個答案我仍然不知該如何回答，也許直接讓老師在站上創作，會更新的快且多吧。

3. 在這學期中，你由不同的角度去認識「數位典藏」。以 100 個字，述說你所認識的數位典藏，或是你往後可能可以從事哪些與數位典藏相關的事物。

我認識的數位典藏，就是能將時間、距離等因素都拋開，並且能完整呈現原本主題應有的風貌，讓更多的人也能認識，從中學習這些珍貴的資料。我未來可能會對“我自己”作典藏，將自己從小到大的照片、經歷收集並數位化，雖然這些對於社會大眾可能沒有實質的作用，但對我來說絕對是重要的寶藏。也許我未來的曾孫、或曾曾孫，就能透過這個網頁，更加了解我這個人！

4. 你對於這樣的授課內容與作業要求，有哪些建議？還是你想偷偷告訴美鴻老師的一句話。

希望能多去校外參觀博物館，增加更多學習的機會。

5. 上了一學期這樣豐富的「數位典藏導論」通識課，你想對自己的一句話。

從看不見寶藏到現在努力地挖掘，這門課，真的讓我受益匪淺。

二、郭志翰同學：

學習省思

9512006 郭志翰

1. 說說我在「數位典藏導論」這門課網路學習課的學習態度與方法。(請回顧開學時、學期中、學期末的變化。對了！請放心，「自首無罪！」)。選修到這門課時對自己學習態度的期許，學期初的學習態度，學期中以後的學習態度

修習「數位典藏導論」這門課，我的學習方法是邊聽講師們的講解內容，一邊學習並將重點抄入老師發的手抄本內。有的比較有趣或是自己有興趣的，會另外抄入自己的筆記本內，學習態度可說是很認真的。但到了期中過後，因為主科考試多，有時候會利用上課時間讀下一堂課要考的，筆記就比較沒有認真作，不過還是會聽講師們的分享。到了學期末因為老師請的講師講解內容都是我比較有興趣的，因此最近幾堂都有很認真的聽講。個人覺得最可惜的是學期中的考試轟炸造成自己沒能繼續實現一開始很認真的態度，可能是我未來還需要改進的地方。

2. 這學期我在「數位典藏導論」的學習過程中，印象最深刻的六件事，請詳細說明原因(包含學習的單元主題、演講者講的內容、這樣的授課方式、學習的方式、學期專題的準備過程、個人的體會....)

(1) 老師在綜一樓上辦的活動，剩下很多美食提供給我們吃：

還記得剛開學沒多久，老師就非常熱情地請我們到綜一樓上吃超多活動辦完剩下的美食，就覺得老師很親切很熱情，讓我印象非常深刻。

(2) 請到阿里山上小學教師分享心得：

我一直以來都對山居的生活頗為嚮往。像講師這樣二十幾年都在阿里山上服務，我都覺得很羨慕。他在講解的時候，我非常認真在聽講，也一邊幻想著自己好像就在阿里山，算是讓我印象非常深刻的一堂課。

(3) 故宮博物館的典藏分享

故宮博物館的主題也是讓我非常感興趣的。古文物的典藏過程很講究，必須要非常小心，連攝影都很麻煩，不能讓攝影師自己調整，只能由工作人員帶著手套調整，讓我體會到故宮的用心。自製影片的賞析也是很精采，讓我對台灣這方面的技術更加佩服，可說是能和國外並駕齊驅，我非常引以為傲。

(4) 詩人管管的演講

管管在我印象中就是一個「老頑童」，非常可愛也非常活潑。很難想像一個將近 80 歲的人可以如此充滿朝氣有活力，對於他寫詩及生平的分享都讓我倍感興趣，尤其他的風趣健談更是讓我整堂的課笑聲幾乎沒停過。

(5) 好禮送不完

每次講師演講完都有禮品放送時間，就會覺得這門課真的很優，不但聽了很多講師演講，還有很多很具紀念性的小禮物可以拿，都會覺得選到這門課真是自己的一大福氣。

(6) 期末報告的撰寫

撰寫期末報告算是自己收穫最大的，從查閱資料、資料整理、構想設計到企劃書的生成都是由我們自行完成。其中我們獲得了很多資訊，也能實際體會設計數位典藏的困難所在，為自己整學期的學期作了統整，也算是一個驗收。

3. 在這學期中，你由不同的角度去認識「數位典藏」。以 100 個字，述說你所認識的數位典藏，或是你往後可能可以從事哪些與數位典藏相關的事物。

數位典藏就是利用資訊處理或網路技術將有價值或是已不復實體存在的事物，透過文字、圖像、影音等各方面典藏起來。可以作創意加值，也極富教育功能。其實在這門課學到最多的就是資料的編排與分類，相信這個能力未來可以廣泛應用在各方面，不論是文書處理、專題報告，甚至對於公文撰寫都是一項寶貴的利器。

4. 你對於這樣的授課內容與作業要求，有哪些建議？還是你想偷偷告訴美濤老師的一句話。

對於授課內容與作業要求個人覺得很滿意，唯一比較可惜的是最後期末上台報告取消了，不然我們這組還蠻樂意跟大家分享我們的成果。

5. 上了一學期這樣豐富的「數位典藏導論」通識課，你想對自己的一句話。

自己還是太著重在主科的研讀。其他領域必須多點涉獵，多多培養自己的人文素養。不過欣慰的是，從這門課還是汲取到很多的相關知識，算是對數位典藏有了個概念，可以給自己鼓勵鼓勵！

三、曾冠堯

971「數位典藏導論」學習省思

9512040 電控 99 曾冠堯

請於一月十七日前繳交到 e3 網路教室（此作業是加分題，佔 5%）

這是我第一次開授「數位典藏導論」。也剛好獲得教育部專案計畫的補助，有經費可以邀請國內此方面的專家，來與大家分享。我們剛開學時，在浩然聽到「博物館漫步」認識了巴黎與美國的兩大博物館。接著，請交大從事數位典藏計畫多年的林孟玲老師與蔡珊珊老師，與我們說明數位典藏的執行過程。我們見到了許多專家學者，有來自阿里山的黃源明老師，有來自數位學習公司的控工系學長，有來自台藝大的謝教授，最後是來自故宮的林處長。我們也到台中的自然科學博物館，直接到典藏庫，看到了夜明珠。一月七日，還有風趣的詩人管管來與大家見面。他是我們往後要數位典藏的對象呢！當然，我們也有兩週到資工系的計概教室，去熟識國內與國外的數位典藏成果。

對我而言，這是一個豐富的學習，除了收到許多小禮物，更是大開眼界，對於你呢？麻煩你撥空去填寫校方的「教學反應問卷」，也請詳細寫下列的「學習省思」，讓我更瞭解你對這樣課程內容的反應與學習的成效。

1. 說說我在「數位典藏導論」這門課網路學習課的學習態度與方法。(請回顧開學時、學期中、學期末的變化。對了!請放心,「自首無罪!」)。選修到這門課時對自己學習態度的期許, 學期初的學習態度, 學期中 以後的學習態度。

從大二下開始,我就下定決心,之後我所修習的課程一定要與我興趣專長相符,所以在三上選這門課時,其實心中已經這門課會帶給我的驚喜有了底,在看完課程大綱介紹的我,當下就認定在這門課中,除了可以輕鬆學習以外,也可以得到很多課內所得不到的寶。學期初的我,在已初步了解這門課程的內容後,就開始試著跟上老師的上課節奏,一開始老師會要求我們在筆記本上做筆記,並且草擬我們心目中的典藏計畫大綱,當時我還沒有辦法跟上老師上課的腳步,因為我很想要一點一點吸收老師在其初所給我的東西,但是我卻沒辦法很快把學到的東西吐出來,付諸文字,所以學期初的我在學習吸收上比較沒有效率。

一直到了學期中,老師要我們上課抄筆記這件事,突然在這個時候產生了他莫大的作用與幫忙。我就跟其他同學一樣,每堂課都盡量認真抄筆記,並且將老師要我們回答的問題盡所能的回答,就在這日積月累下,我發覺我已經可以在腦中慢慢構築所謂的數位典藏大綱,我開始會在上課的過程,跟著演講者或是老師所說的內容中,建立自己的想法,開始學會有組織性的寫下我所想的東西,尤其是在短短的兩節課中,將所聽到的東西吸收,並且寫下內心想法,這件事讓我的思緒更快更有條理。而且老師總喜歡在上課的時候,冒出一個驚為天人的小問題丟給台上的演講者,或是台下的我們,讓我覺得課程不是這麼呆板,演講者不是這麼沒互動。這些小小的東西,都一直在激發著我對於這門課的興趣,也在難度漸進式變高的課程中挑戰自我的能力!

2. 這學期我在「數位典藏導論」的學習過程中,印象最深刻的六件事,請詳細說明原因(包含學習的單元主題、演講者講的內容、這樣的授課方式、學習的方式、學期專題的準備過程、個人的體會….)

活潑可愛的黃源明老師:

在阿里山上台灣最高國小的黃源明老師,我在他身上發掘好多很可愛的地方。從他一來到這間教室裡,就開始滔滔不絕的描述他下山的過程,我看的出來,他不是再埋怨,他是在向我們獻寶!他講每次下山的過程講述的困難重重,但是他卻從頭到尾帶著笑容,他就像是一個小孩子在細數著口袋裡的珍藏彈珠一樣,他對阿里山的愛從他言語中滿滿的溢出來。我就跟美鴻老師一樣,覺得他願意歸隱山林一定經過一番掙扎,但是看到他那份優遊自得的心情與關懷這片山林的情懷,讓我深深感動,我覺得一個人位在何處不重要,重要的事你愛不愛身邊的一切。黃源明老師,讓我看到了他對山林的愛。

美鴻老師打動了我的心:

美鴻老師的教學方式是所有通識課程中罕見的,在這裡說的不是老師特立獨行,而是說老師處處用心。美鴻老師很喜歡自己這份職位,就像老師開頭所說的,這門課

的一切對您來說是一份禮物，這樣的想法其實早在一開始老師對於這學期的開始充滿期待就可以看出來。每一堂課老師總是很用心的準備、很仔細的安排，希望我們可以從不同的課程中，學習數位典藏不同的面向，所以無論是縱向或是橫向、虛擬或是實境，老師都安排了各種課程主題，讓我們漸進式的、不躁進的學習這門為我們所不熟悉的領域，從鴻老師期初的引領，到之後幾乎每個禮拜的演說者，將我們一步一步帶進數位典藏的殿堂，讓我們瞭解怎麼去欣賞一件典藏、怎麼樣將他典藏，還有所有與數位典藏相關的初步知識。

10/15 這一天讓我看到了數位典藏的好：

這一天美鴻老師跟我們聊到了許多基本的數位典藏，與進行數位典藏時所需面對的問題與考量。其實在市面上販售或使用的各種媒體，雖然每個主打的都是創新與獨特，但是他們終究會殊途同歸，因為數位化的時代已經到來，以前高薪聘請的即席翻譯員，現在已經被網路給取代，語言的典藏已經悄悄的進行著。而雲門舞集也多出了一個專屬單位，負責處理雲門的數位典藏，可見數位典藏的重要性早就已經被發現。老師有提到一個讓我最有興趣的是，在未來的KTV中，將會藉由完美的聲音索引，使用者只需唱一句歌詞，電腦內部的辨識系統就會自動搜尋到歌名，現今的數位典藏廣泛使用各種索引系統，但是這些索引系統都比較偏向圖片文字庫的搜尋，對於影音辨識度現在科技上無法做到百分之百的成功辨識，但是科技日新月異，希望在我還唱得動歌的那天，能夠在KTV看到這樣的科技出現！

從數位典藏看林懷民與雲門：

雲門舞集誕生在一個對於舞蹈藝術完全沒有領受力的社會——台灣，大家都不相信現代舞蹈可以在這個被扭曲的社會價值體系下生存。在一個與台灣庶民文化背道而馳的情況下，庶民文化與現代舞蹈的衝擊，最後竟然兩兩相容，成為現在聞名四海的舞蹈團體。從各種不可能創造出來的作品，雲門舞集成為了當代台灣藝術文化史的代表之一，林懷民那股對舞蹈的熱情，希望透過自己傳達給社會大眾，他不僅改變了台灣社會對於舞蹈的看法，也讓大家看到他是如何突破困境得到碩果，雲門舞集所代表的不僅僅是舞蹈，它更是一個試圖改變大眾看法而努力求茁壯的美麗種子。不但如此，林懷民老師對於舞蹈的創意與堅持，更激勵了許多後備，人才輩出，使得雲門舞集對台灣藝術貢獻無遠弗屆。

生動活潑的故宮娃娃：

在孩童時期時，我曾經三度來訪故宮博物院，在我小小的心中故宮就像是蒙了一層薄紗的巨人，屹立不搖的聳立在外雙溪上，直到今天，才將過去的對於故宮的神祕看法徹底扭轉。這一天來自故宮的林處長，替我們詳細的說明了故宮博物院，從故宮的歷史到寶物的保存與維護，以致於數位典藏的過程跟故宮推銷自我的方式，都與我們一一介紹。我一直到該日才知道原來原本在尚未遷徙的故宮，裡面的文物比現在的故宮多上這麼多倍，在林處長尚未解說前，井底之蛙如我一直認為故宮的規模是屬一

屬二，結果將檯面數據拿出來一比，原來我們輸給世界上許多大博物館，但是，寶物貴在精，有其價值與美感，再少的寶物也可以照亮整個故宮。在最後老師給我們看了一部由故宮娃娃所主演的動畫，從這部精緻又細膩的動畫可以看出，故宮正再透過各種努力，向大家介紹自己的美，我期待故宮可以繼續走到國際舞台上，揚名四海！

管管大詩人的可愛小地方：

看美宏老師在介紹這位詩人管管的興奮神情，就可以看出這位管管詩人一定有很可愛很酷的地方，才會讓老師這麼對他讚不絕口，美鴻老師甚至在前一堂下課對大家說：你們下堂課別帶東西進來，因為管管很好笑，你們可能會把嘴裡的東西噴出來！哈哈，聽到美鴻老師說這句話時，當時的我猜想若是把管管跟老師放在一起，兩個人一定都是可愛的大孩子。果然不出我所料，來到教室的那位老先生——詩人管管，果然就像小孩子一樣跟老師一搭一唱，而且看不出來這位身穿時尚棉褲的老先生，竟然就是大家口中的管管。管管有著讓人聽了會發笑的口音，而那充滿談諧且不避諱的談吐，在聽完他自我介紹後就可以看出，尤其是他常常掛在口邊的”管見”，我每次聽了都會覺得他真是個有趣的老詩人，但是他卻有著一顆比年輕人還要雀躍的心，我真的很羨慕他的思考與生活態度，謝謝老師讓我們有機會接近這樣子的人物！

3. 在這學期中，你由不同的角度去認識「數位典藏」。以 100 個字，述說你所認識的數位典藏，或是你往後可能可以從事哪些與數位典藏相關的事物。

有別於一般博物館及美術館的收藏，數位典藏利用科學的方式分門別類，運用現代數位化科技將現有的人事物透過技術加以保存，另外還把伸手觸摸不到的天文星象、影像視聽永久保存，並且免於受到一般天災人害所波及，建立管理系統定期維護。

4. 你對於這樣的授課內容與作業要求，有哪些建議？還是你想偷偷告訴美鴻老師的一句話。

我想偷偷對老師說：這段時間看的出來老師位了這們課奔波東西，因為從這些被請來的演講者社會地位與豐富背景就可以看出，老師花了多少心力在籌備各個演講。但是最讓我感激的是，老師開了這們精采的課，花了許多努力將我們帶進這個領域，並且不居功的在台下看著我們從演講者那學習老師也十分擅長的領域，最後再由老師親自將這學期畫上美好的句點。老師所做的不僅僅是表面上所看到的努力而已，我更想要感謝老師放下身段，讓我們能從各個演講者中增廣見聞，廣納各方知識！

5. 上了一學期這樣豐富的「數位典藏導論」通識課，你想對自己的一句話。

一個學期的學習又要結束了，這段時間就像海綿一樣吸收了很多東西，但是海綿要能夠在吸水，就必須要把肚子中的東西消化完，所以，別忘了將這學期所學的東西銘記在心，將它們變成自己的一部分，然後再去吸取各多知識精華！

電控 9512040 曾冠堯

四、王涵融

我這次報告的主題是法國女人的魅力報告。其實學期一開始因為覺得這個課程跟搜尋論文方面有很大的資源以及大部分老師也都是介紹如何蒐尋論文，並且因為系上主修科目也有需要上台報告論文的，所以就訂了複合材料在腳踏車上的應用。但後來想說這門課是早上八點的課，如果又報告這些學術相關的東西大家一定會睡死。另外因為這學期修了法文，且最近對法國非常有興趣，也看了很多電影、書籍和雜誌，所以就覺得以這個主題來報告應該還滿好玩的。而事實上在找尋資料的過程，雖然一些論期刊很少有我想要的內容，且外文的書籍期刊也需要花很多精力去搜尋跟閱讀，但在做報告的期間越來越被法國女人吸引！覺得她們的氣質、她們的思想，舉手投足間的魅力，不是我們一天兩天就學的來的，而是好幾年慢慢累積而成的。有同學說，他比較喜歡日本女生，因為日本女生活潑可愛，法國女人太自信而難以親近。像這樣的主題本來就不是主觀的，青菜蘿蔔各有所好，但我還是認為日本女生都一個樣，大家都長得很像，但法國女人卻是各有各的風情。在最後上台報告的時候，可能時間上也沒有掌握得很得宜，鈴聲響的時候緊張了一下忘記做結尾，其實想要藉由介紹法國女人的魅力所在，告訴大家如何也能讓自己更有魅力，方法就是多看書、試著了解自己、照自己的感覺走並做自己、並且多嘗試新的東西而不要保守的待在自己的框架中還有多微笑！而我也還在努力中，希望大家一起努力。

而在這學期當中，獲益匪淺！有很多搜尋資料的方法，經由這門課老師的傳授，我想我找資料的能力以及速度還有豐富性都遠遠勝過以前，總覺得這四年的學習過程，有上過這門課真的值得了，謝謝老師在我大學畢業前送我們這麼好的禮物！

五、周奕任

首先談談為何我會選這主題。原本我是打算選擇「賽局理論」的，因為剛好手上有一本之前購買的賽局理論的科普書籍，而且在過去的修課經驗裡，賽局理論也數度出現，自己已經對其有粗略的理解，而且感覺是個十分有用的概念，希望能透過報告讓自己更加理解並分享給大家。但是看到老師提供的範例裡已經有這方面的報告，且自己覺得不大可能做的比前人好，所以只好改變主題。

一開始其實還是抱著看有沒有啥新鮮的心態去 google 了賽局理論，但在過程中突然發現了「雲端運算」這個名詞，看了它的基本概念後，突然讓我感到十分興奮，因為我對資訊 3C 這些東西還頗有興趣，而且得知它必定是未來改變人們運用電腦網路型態的關鍵，更讓我馬上決定以雲端運算為主題進行報告。

決定了主題後馬上著手進行資料的搜尋。使用 google 等網路搜尋引擎是最簡單的方式，雖說這堂課主要教導的是學習使用資料庫，但不可諱言的，要迅速的找到某個東西的資料，網路搜尋引擎確實是條捷徑。而透過 google，我很快便掌握雲端運算的基本概念，且比起學術資料庫，市場應用層面的新聞資料確實來的更新更多，所以當我想知道一些即時性的資料，搜尋引擎應該還是往後我的最佳選擇。

但網路上的資料往往深度不足，所以當我對雲端運算有初步認識後，便想進一步了解在學術界中它的發展情況，因此進入學校購買的資料庫進行檢索。這學期以來，使用學校花大把鈔票提供的資料庫的能力確實有大大提升，這得要歸功於老師鉅細靡遺 step by step 的教學，讓我真的學到了以往都不知道的檢索途徑與技巧。而在這次檢索的過程中，我確實發現不同資料庫著重的領域都不大一樣，檢索結果的量與質也就十分不同，例如在我以往習慣使用的 SDOL Science Direct 資料庫中搜尋，僅僅得到 12 筆資料，然而在 IEEE Xplore 資料庫中，卻可以得到 73 筆，表示後者比較有資訊處理領域的資訊。不過未破百的檢索結果筆數仍不算多，表示雲端運算的資料非常的少，因為它是近幾年才出現的名詞，大約是 2007 年以後才有熱烈討論，所以對我來說期刊資料的部份找的有點困難。

而實體書的部份更是少的可憐，目前台灣出版的以雲端運算為主題的書籍才一本，而且是今年才上市，浩然圖書館雖然有買但已被借走了，而外文書籍也幾乎都是今年才在國外出版，所以我沒辦法看到實體書裡的資訊，是這次報告中最遺憾的部份。

另外關於這學期的課程，真的很感謝老師的詳細教導，一直以來都知道學校有幫我們建置很多有用的電子資源，但是以前會用的也就那些，都不知道有一大堆期刊甚至新聞雜誌都能線上免費查閱，真的是十分實用的一堂課。像我現在有訂閱 SDOL Science Direct 的 Search Alert，不時都可以收到指定關鍵字的相關期刊，真的很方便。另外值得一提的是，某天在校園裡遇到高中同學，聊一聊他突然問我有沒有可以查詢化學式的網站，剛好不久前 SciFinder 的業務才來講解，仍記憶猶新，於是我就告訴他這個資料庫，能幫助到人還真不錯。

這學期是我大學的最後一學期，能在正式進入研究所前上了這堂課並學到許多，想必對以後的研生活會十分有幫助，真的非常幸運，也很感謝學校願意為學生做這麼多，當然老師的教學更是功不可沒。總之，這是一門很棒很實用的課，再度感謝老師！（ps. 另外也要感謝楊展其同學推薦我們來上這門課！）

六、李晉榮

上了一個學期的數位檢索與利用的課程，老實說，真的有點出乎我的意料之外的這種感受，整門課感覺讓我獲益良多。回顧這學期的課程，這門課不可否認的，讓我學到了許多東西，也讓我了解了一些可以說是圖書館內部的秘辛，像是在上課時，老師常會提起的圖書館每年用幾百萬，幾千萬在購買資料庫等，哪幾家的代理商是所謂的大咖，如一顆樹圖樣的 ELSEVIER 等，當然也讓我了解，原來交大圖書館，每年提供了給我們這麼豐富的資源與服務，而我在上這門課之前卻都不清楚，因為通常我都是利用圖書館作館藏查詢以及借還書或借影音光碟回去的動作而以，對於資料庫利用，一些檢索的技巧，可說是一竅不通。不過在上完老師的課以及幾次課堂上請演講者來演講，我想對於整個圖書館的資源利用與資料庫檢索以及一些老師上課所講的檢索小撇步，都有了一定程度的了解，為什麼會這麼說呢，因為在這個學期已經有了驗證過，有幾次要跟同學作報告或者幫他們作一些查詢的工作時，假如是以前的我，想

當然爾，幾乎都是兩個視窗開起來從 Google、yahoo 兩個開始找起，不過我想有一大部分的同學，包括我的同學們也都是如此吧，在比較高一層級的，大抵也是再從 Google 學術搜尋、英文 Wiki 下手，但真的雖然說是 Google 大神，但 Google 也真的不是萬能的，你找到的，其他人也找的到，說不定，在需要上台報告或繳交報告時還會遇到報告內容幾乎差不多的窘境。所以在作報告時，在小組討論，在我把從資料庫等檢索到的資源，給同學們看的時候，他們都會說一些類似讚美的話，例如：「這資料哪裡找來的，這麼棒」、「要期刊有期刊、要論文有論文、要新聞有新聞，你到底是从哪裡搞來的，快說!」、又或者調侃我說，「果然不愧為一個準研究生，都會用資料庫檢索了，欺負我不會用喔」等等之類的話，當下還可以趁機炫耀一下，不過我也不會想要甚麼藏私，雖然心裡會 OS 說，因為我有上數位檢索課程，不然上課上心酸的喔。但還是都會跟同學們說圖書館的資源多麼豐富，只要找對了門路，你也可以變得很不錯，就好像老師常說的，圖書館每年花這麼多經費在買這些資源，真的要好好的利用。

而在課程的學習上，除了在上課時聽老師講述之外，以及老師在上課時對於資料庫資源檢索的操作帶領，也都讓我對於檢索有更深刻的印象，不過也因為課程的內容豐富，所以就我而言，上課時的操作只是大概讓你有初步的印象，我想還是必須常常練習，才能增進自己對於檢索的熟悉以及功力。就拿我自己來說，老師介紹的資料庫也不少，而且檢索的界面也不盡相同，這時我通常就會把老師放在 E3 的講義下載下來，搭配講義閱讀，並且邊看邊操作，在操作了一至兩次後，就會開始試一下這個資料庫的一些界面上的功能，看看會不會有甚麼新發現，雖然可能會花一點時間，不過因為自己有在動手操作，所以這樣的方法感覺還蠻有效的。當然幾次下來，也有改變了我的搜尋習慣，現在的我，會變得比較有程序性的來做檢索，而不會像以前比較偏向漫無章法的尋找，假如是要找一般性的名詞解釋或的普通的文章，一樣會用 Google、yahoo，假如是向國際事務的名詞，像是軍事上的一些武器狀況，各國政經情勢分析，就會從大英百科，以及資料庫作檢索，而如果是像報告類的東西，就會按照它大抵是屬於哪個學科，再從浩然電子資源管理系統裡面的分科類別去找尋適當的資料庫，當然在這個地方也有一個東西很好用，就是老師曾經介紹過的 JCR，舉例來說，JCR 可以來找各領域的相關期刊，其中所提供的 impact factor，可以讓我們瞭解自己的領域或者想要涉獵的領域的期刊相關排名。對於有時候不知道要從哪裡找起，或者覺得找怎樣的期刊的文章才有公信力，這是一個很好用的小撇步。

另外在課程上還有兩個部份令我很感興趣，也收穫不少，所以也把它寫出來，一個是引文索引的部分，另一個則是書目管理軟體 Endnote 課程。在引文的部分，它最大的好處就在於「篇篇相連到天邊」，或許說的比較誇張，但是從這個地方我們可以知道文章的來龍去脈，也可以從引用的次數進一步知道這個主題是否熱門，古今學者的研究及數量大抵的走向概況都可以知悉，有時候對於需要進一步資訊或這針對某個部份需要有更深一層的了解及資訊時這是個非常方便好用的資源。至於 Endnote 的話，那堂課則是令我印象非常深刻，我還記得那一天是 6 月 4 號，當天早上下著非常大的雨，天空一片黑，更何況前幾天因為車禍受傷，不大想淋到雨，但是想著既然是


老師請人來解說的課程，想必對我們會很有幫助，也就抱著這樣的心硬著頭皮去上課了，而且當天老師一開始還做在我旁邊，當然不會忘記當天的景象，而事後證明，去上課真的是對的，因為這個軟體實在是很方便，不僅可以又直接從資料庫匯入的功能，也有幫忙刪除重複書目，以及


，smart group 的功能，都令我驚奇，但最令我稱慕的是，關於參考文獻的部分，竟然可以隨著投稿的期刊限制不同，在短短的時間馬上可以改變，而不用一個一個逐字修改，這是我認為最棒的。

以上大概是我在課程中覺得比較有印象的部分，雖然也還有很多地方還沒提到，但是在打這篇報告時，也都不時的浮現曾經上過的內容，而這門課上課的筆記與講義，也就變成了算是我的法寶之一對以後我的研究生的課業一定會有幫助，說不定哪天就會派上用場。

我想對於一個即將畢業的大四生來說，可以在這個時候修到這門課，除了選課的幸運之外，也是要衷心的謝謝老師你的指導與教學，對於我來說真的幫助很大!也真的讓我了解到，原來大學四年裡，常掛在嘴邊的浩然圖書館的資源是這麼的豐富，這也是在畢業前，再真正的了解了學校的圖書館。

附錄四：期末成果發表簡報



國立交通大學數位典藏與創作  學程
Digital Archives and Creativity π NCTU

97年數位典藏及數位創作 π 學程 期末成果發表

執行單位：國立交通大學
計畫主持人：莊英章
教授兼客家文化學院院長
柯皓仁
教授兼圖書館副館長
簡報發表人：林崇偉
助理教授／傳播與科技系



國立交通大學數位典藏與創作  學程
Digital Archives and Creativity π NCTU

2





3

學程緣起

- ◆ 交大十年數位典藏的經驗
- ◆ 強調「數位化田野工作」
- ◆ 提升數位典藏之技術能力
- ◆ 激發數位典藏之創意加值
- ◆ 創造跨領域之對話機會



4

經營策略

- ◆ 創造教師對話的機會
 - ◆ 教師圓桌會議
 - ◆ 課程專題演講
- ◆ 增加學程知名度
 - ◆ 期初：海報、折頁
 - ◆ 期中：網站、電子報
 - ◆ 期末：校內成果展
- ◆ 整合教學與國科會計畫
 - ◆ 國科會計畫人員參與教學
 - ◆ 共同舉辦數典成果展



實施辦法

- ◆ 凡本校學生均可修讀本學程。修滿本學程規定之科目以及學分者，由本校發給學程修畢證明。
- ◆ 修習一門**必修課**、至少二門**核心基礎課**，及至少四門**進階選修課**。
- ◆ 修畢至少18學分。

特 色

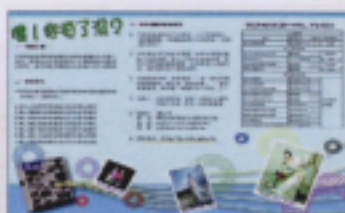
- ◆ **學分學程**，廣收學生
- ◆ **課程規劃循序漸進**
- ◆ **學生選課自由度高**

學程課程規劃表

	課名	開課系所	學分	修課規定
必修	數位典藏導論	通識教育中心	2	必修
核心基礎	數位內容檢索與利用	圖書館	2	基礎類： 至少選修一門
	田野研究法	人文社會學系	3	
	XML與詮釋資料導論	圖書館	2	技術類： 至少選修一門
	資訊架構	圖書館	2	
進階選修	設計與創意	傳播與科技系	3	至少修習四門課
	影像美學溝通	傳播與科技系	3	
	數位典藏理論與實務	傳播與科技系	3	
	數位典藏系統設計	圖書館	2	
	數位內容與數位圖書館	圖書館	2	
	數位學習概論	教育研究所	3	
	網路素養與倫理專題	教育研究所	3	
	電腦音樂媒介(一)	音樂研究所	2	
	多媒體音樂	通識教育中心	2	
	論述性影音作品的分析與創作	人文社會學系	3	

學程宣傳

- 500張宣傳海報
 - 張貼於本校各公共場所等佈告區公告
- 4000份宣傳折頁
 - 課程及演講會議時發放
 - 委交大一、大二各系班代發放



宣傳折頁

宣傳海報



學程網站



最新消息

電子報專區

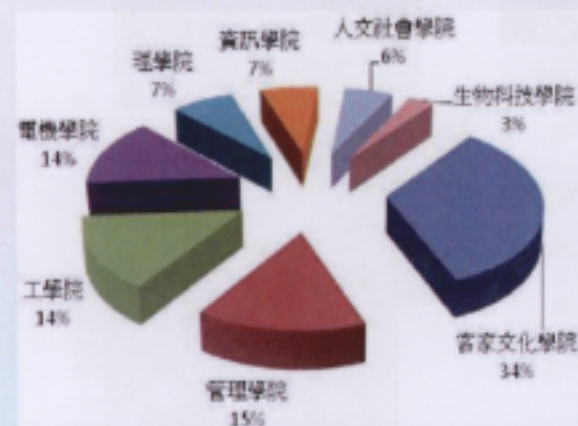


97年度學程開課統計

97(上)開授課程	修課人數	97(下)開授課程	修課人數
數位典藏導論	67	田野研究方法	6
數位內容檢索與利用	31	影像美學溝通	32
XML與詮釋資料導論	13	影像美學	57
設計與創意	67	數位典藏應用加值專題 GIS	9
數位典藏理論與實務	25	數位典藏系統設計	46
網路素養與倫理專題	11	數位內容與數位圖書館	35
數位學習導論	4	資訊架構	29
共 7 門課程	共 218 位	數位內容檢索與利用	43
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>共開授17門課 共修課學生504人次</p> </div>		網路素養與倫理專題	4
		多媒體音景	25
		共10門課程	共286位



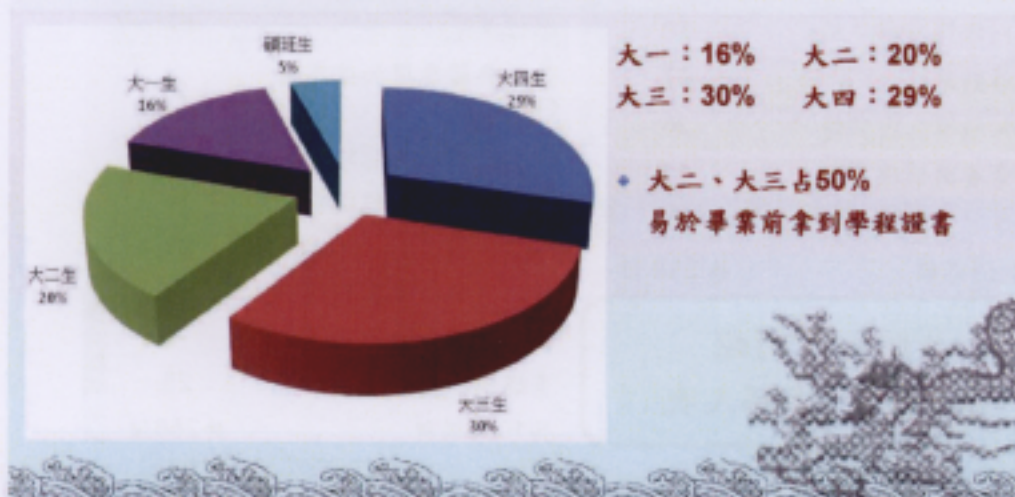
97年 課程狀況分析：以學院分



◆人社領域共佔 **55%**：
符合第二專長培育

◆理工領域共佔 **45%**：
跨領域間對話

97年 課程狀況分析：以年級分



學程活動

項目	場次	參與人數
主題工作坊	2場	80人次
教師圓桌會議	6場	60人次
專題演講	18場	2160人次
校外參訪	2次	100人次
小型數典競賽	2場	80人次
參與國內外研討會	6場	500人次



浩然藝文數位博物館成果展

- ◆ 日期：12/15/2008-1/20/2009
- ◆ 地點：圖書館大廳
- ◆ 內容：
 - ◆ 數位典藏成果展
 - ◆ 數位典藏推廣展
 - ◆ 數位典藏學程成果聯展
 - ◆ 數位典藏圖書特展
 - ◆ 浩然詩人坊：管管、羅門、蓉子



學程成果

- ◆ 讓學生從生活中找題材，引導學生發掘數典的創意加值應用





16

98年度學程計畫努力方向

- ◆ 拓展學程的深度與廣度
 - ◆ 新增空間藝術、電腦遊戲設計等課程
- ◆ 學分學程長期運作之模式
 - ◆ 選課機制
 - ◆ 積極推廣
- ◆ 教育部專案經費補助結束後之措施
 - ◆ 納入學院之正規活動
 - ◆ 積極爭取外部資源



評審意見回覆

17

- ◆ 課程內容多元，但不易聚焦培養專業人才
- ◆ 課程規畫重點太多，課程間相關性不明顯
 - ◆ 朝「數位典藏學程」以及「數位創作學程」發展，更聚焦的培育專業人才
 - ◆ 交大已經建置智慧型選課系統，具備學程課程地圖，引導學生選課。



感謝聆聽～ 敬請指教