

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

學程名稱

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：國立虎尾科技大學多媒體設計系

計畫主持人：白弘毅

執行期程：2008. 8. 1-2009. 7. 31

2009 年 7 月 1 日

目次

一、學程內容.....	P.1
1. 核心理念.....	P.1
2. 學程目標.....	P.1
3. 內容摘要.....	P.5
二、執行成果摘要.....	P.7
1. 開設課程清單.....	P.7
2. 每週主題概要.....	P.7
3. 參考書目或指定閱讀.....	P.17
4. 修課人數.....	P.17
5. 成績評量方式.....	P.17
6. 人員與相關活動.....	P.19
7. 設備使用.....	P.21
8. 總體成效.....	P.22
三、學程成果介紹.....	P.24
四、經費運用情形.....	P.37
1. 學校配合款（自籌款）運用情形.....	P.37
2. 經費運用情形一覽表.....	P.37
3. 其他說明.....	P.37
五、課程目標達成情況.....	P.38
1. 達成情形.....	P.38
2. 自我評估.....	P.39
六、面臨問題與因應措施.....	P.40
七、後續課程構想與進度規劃.....	P.42
八、結論與建議.....	P.43
九、附錄（含教學參考資料、教學意見調查、數位化成果產出清單等。）.....	P.44

一、學程內容

1. 核心理念

基於目前數位寬頻技術之不斷提升，國內外對於數位內容之應用增值服務需求也日益提高。國立虎尾科技大學多媒體設計系秉持在「電腦動畫」等相關領域之專業發展；希望藉由本計劃性學程之執行與推廣，期許對國內數位內容產業之發展有所助益。

整體課程架構

以下將以「數位影音創作學程」作為整體計畫性學程名稱。其課程將整合3d電腦動畫、網頁動畫、多媒體互動、電腦配樂及影像後製等10門課程。希望藉由階段性訓練達到；「基礎理論課程涵養」→「基礎技術課程學習」→「應用創意訓練與實作」→「達到多元媒體整合與應用」之理想學習。

「數位影音創作系列課程」之整合性課程內容如下：1.數位內容產業概論、2.平面與立體電腦動畫、3.基礎錄音、4.高階電腦動畫、5.html網頁設計與應用、6.數位剪接與後製作、7.網路藝術創作、8.配樂與音效、9.資料庫設計、10.互動式多媒體程式設計。

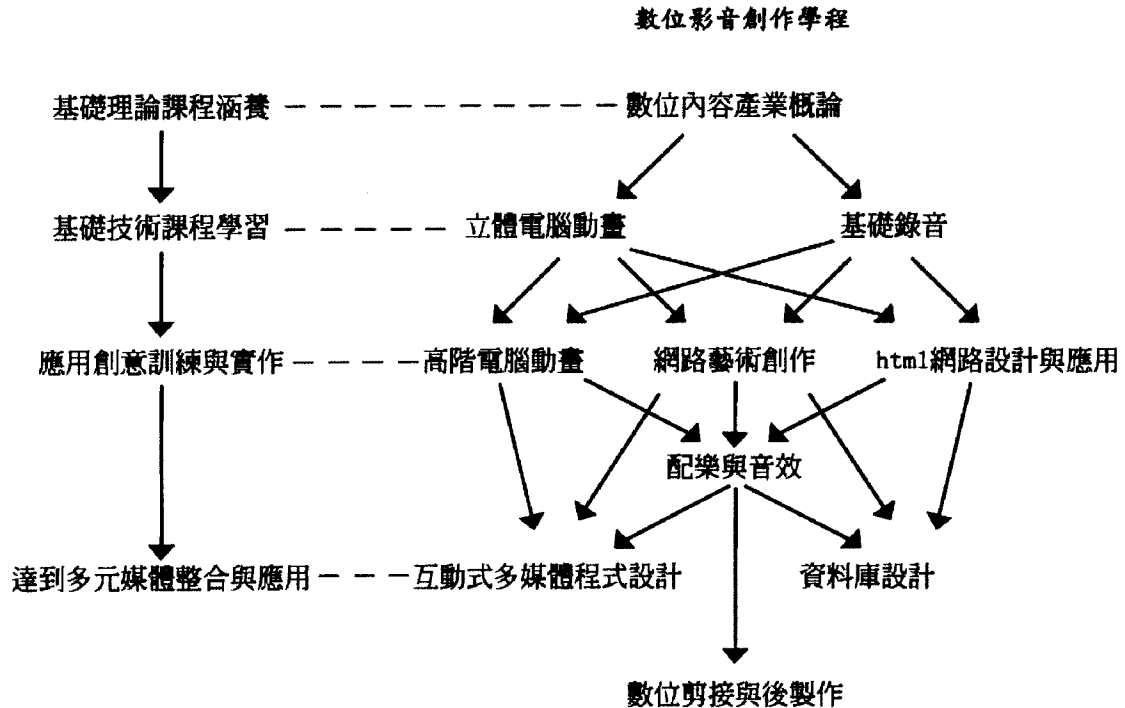
相同課程於兩學年內重複開課一次。除降低過多之選課人數與教師授課負擔，也讓學生有更多充足之時間，修滿該學程之學分。

2. 學程目標

1. 課程目標

藉由培育數位影音創作相關人材，發展其相關專長的基礎架構下，建立一個完善的多元課程；並且透過學程網站、播客數位學習系統、e-campus III等教學平台，達到數位化無障礙學習之成效，提供師生互動與管理課程的優良品質，達

到「數位影音教材開發」、「數位影音整合與推廣」、「數位影音增值與應用」、「數位動畫技術提升」之預定目標。



學程與課程流程圖(10 門)20 學分

規劃特色與特殊設計

數位影音教材開發

創建完整之數位教材學習環境是本計畫首重與致力開發之要項；透過 e-campus III 系統與 Podcast 校園行動數位學習系統之整合，讓虎科學生在此非同步學習與資源取得上，來的更為方便與有效。透過虎尾科大數位內容製作中心設計之 e-campus III 系統，除提供完整教材訊息上網外，也可有詳盡學生學習記錄與線上師生互動討論等功能，也讓學員可隨時隨地透過網路，下載所需之影音課程內容。

教材製作方式透過 WACOM 手寫繪圖板結合 PowerPoint 簡報系統，讓老師

教材透過電腦做有系統之呈現，另配合 Camtasia 螢幕動態擷取和視訊剪輯工具，將授課內容製作成影音檔案。藉由影音方式，日後學習更輕鬆有效，也便日後於線上學習與紀錄分享。

教材在製作與設計上，著重學員個別差異化之學習進行研究與設立課後輔導機制，並期許建立更豐富之情境學習設計與互動。

數位影音資料典藏與推廣

對於龐大教學資源，我們更希望有效來保存與推廣，在數位資料典藏上主要朝專業技術資料典藏與作品資料典藏兩方向發展：

專業技術資料典藏：結合虎尾科技大學圖書館 vod 隨選視訊典藏服務，將學期中舉辦之講座與研討會內容透過數位視訊錄製，再經由剪輯與規格設定，讓讀者可有效透過網路進行資料檢索與串流視訊學習。對於建立學程特色資料之典藏，能夠更為有效與長期發展。進而達到推廣數位內容加值應用之目的。也彌補多樣性課程不足及跨領域結合不足之問題。

另本次計劃新增圖書館播客數位學習系統，將各大活動與研討會影片透過剪輯後上傳分享；讓學生們透過 iTunes 軟體，可在每台電腦隨時收藏與觀看。讓計劃中推廣數位內容加值應用目的更加方便與數位化。

作品資料典藏：透過設計競賽方式，建立共同典藏規格與資料彙整，更易於建立系列性作品典藏內容。進而提供更多學習與觀摩資源，讓設計視野再升級。而對於典藏技術能力之推廣與學習，我們也在「資料庫設計」課程中導入數位典藏技術之內容介紹與實作。

數位創意加值與應用

應用課程導入人文藝術創作思維及業界產學之合作走向：在「網路藝術創作」、「配樂與音效」課程中將與台灣音樂創作人合作，共同開發本土音樂動畫。在「html 網頁設計」課程中將結合傳統文化與藝術之探討。而在「高階電腦動畫」

課程中，將與甲尚科技合作。將學生實際所學，透過廠商與產學合作方式，進而提升數位創意產品與實用性價值。學生在提升技術之虞，讓創意培養更顯重視。另外，積極規劃設計創意競賽與主題作業特色聯展。透過競賽自辦方式，有效建立創意作品之典藏；透過各科目共同作業主題方式，進行主題作業聯展，進而思考媒體技術與創意本質之關聯性探索。

數位動畫技術提升

成立「ATC-ME 國際授權校園教育中心」：目前 3d 動畫發展趨勢漸朝國際認證方向發展，透過學校與 Autodesk 之國際授權，讓 3d 課程之教學品質與全球 75 個國家同步。學生於結業後，獲取原廠頒發之結業證書，將有資格考取國際講師證照“AAI”。因此 3d 動畫課程之設計與開發，將朝國際認證內容做為教學內容之主軸，讓學員結業後能夠更容易通過國際證照檢定，達到專業 3d 動畫技術師之資格。

以上之規劃希望藉由課程相互之聯結，朝專業課程國際化與專業技職特色化，建立教學、技術、學習一流之動畫教學園地。

課程架構包含：理論→基礎訓練→創新創意→實用

課程說明

學生遴選及修課規定

本計劃學程之規劃主針對虎科多媒體設計系 96 大一、大二學生為主要推廣對象，並開放給二技與外系參與選修；學程執行以兩年為限，期滿頒發「數位影音創作學程」證書。

多媒體設計系大二學生若已修過數位內容產業概論可免修該課程。外系選修本系學程必須先修過「數位內容產業概論」。

學生遴選主要以多媒體設計系學生為修課對象，選修進階課程學生必須修過基礎課程學分，其中包括「配樂與音效」必須修過「基礎錄音」、「高階電腦動畫」必須修過「立體電腦動畫」、「資料庫設計」必須修過「html 網頁設計與應用」、「互動式多媒體程式設計」必須修過「立體電腦動畫」。

整體學程修畢，對於「立體電腦動畫」課程必須通過 ATC-ME 校園測試，並繳交創作作品一件，始可獲得「數位影音創作學程」證書，並另頒給 Autodesk 原廠授權結業證書。

3. 內容摘要

A. 學程開設摘要表			
學程名稱	參與授課老師數	修課學生數	教學助理人數
html 網頁設計與應用	1 位	59 人	1 人
高階電腦動畫	1 位	30 人	1 人
配樂與音效	1 位	80 人	2 人
網路藝術創作	1 位	41 人	2 人
資料庫設計	1 位	27 人	2 人
B. 其他國內學術活動			
場次		參與人次	
13		共 853 人	
C. 競賽活動			
場次		參與人次	
2		248 人	
D. 研習會			
場次		參與人次	
1		共 60 人	

E.其他相關活動	
場次	參與人次
1	共 193 人

證書與獎狀類摘要

A. 創意生活設計競賽	
類別	獎狀件數
競賽類	12 件
B. 數位內容製作競賽-2009 機器人造型設計競賽	
類別	獎狀件數
競賽類	23 件
C. ACA 認證考試	
類別	獎狀件數
證照類	13 件
D. ATC-ME 國際授權校園教育中心	
類別	獎狀件數
證照類	144 件
E. 多媒體設計系 96 學年度期末聯展得獎名單	
類別	獎狀件數
競賽類	24 件

二、執行成果摘要

1. 開設課程清單

學期別 學年/上、下	課程名稱	課程代號	學分數	授課教師
97/下	html 網頁設計與應用	1459	2	鄭文華
97/下	高階電腦動畫	0266	2	白弘毅
97/下	配樂與音效	0262	2	李蕙敏
97/下	網路藝術創作	1469	2	朱文浩
97/下	資料庫設計	1454	2	羅見順

2. 每週主題概要

科目名稱 (中/英文)	HTML 網頁設計與應用 HTML Web Design		類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input checked="" type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	鄭文華	開課學期/ 學分數	2	
修課限制	無			
一、簡介	網頁為現今普遍且重要媒體之一，藉由網頁設計的學習，讓學生能多一個呈現作品的方式，且瞭解網頁媒體呈現的多元性。另一為使「傳統文化與藝術」得以保留，建立為數位資料庫，將以「傳統文化與藝術」為題發展一數位典藏網，將「數位內容產業概論」所建構的資料庫再擴大，另一方面則讓學生將所學應用在未來工作領域上。			
二、課程目標	1. 由實務案例的探討切入，和客戶的接洽、計畫書的撰寫、提案、網頁製作到上線，到瞭解一個網頁設計專案的完整製作流程的學習。 2. 由介面設計到進入網頁設計在軟體中的整合，整體網頁製作流程的學習。 3. 透過網頁設計軟體(Dreamweaver 與 ImageReady)的學習，讓同學學習網頁的製作。 4. 網路行銷與推廣。			
三、課程規劃 (如有校外演講)	第一週課程大綱介紹、與客戶的接洽、專案執行流程、問卷 作業：申請免費網頁空間 第二週 Photoshop、ImageReady、Photoshop 介面設計到 Dreamweaver、請班代給老師全班同學網址電子檔(依學號) 第三週企畫書撰寫簡介、網頁設計的考	第十週 範例分享、 Dreamweaver：css 樣式 第十一週 Dreamweaver 第十二週 Dreamweaver(作業三檢查：Dreamweaver 練習) 第十三週 Dreamweaver 第十四週期末作業討論與製作(作業四檢查)		

<p>者，請載明其姓名、單位及職稱)</p>	<p>量、index 頁上傳(作業一檢查) 第四週 Dreamweaver 第五週 Dreamweaver 第六週期中作業討論與製作(作業二檢查：網站分析、介面設計發展) 第七週 期期中作業討論與製作(作業二檢查：網站分析、介面設計發展) 第八週期中作業分享 第九週期中考試週、範例分享</p>	<p>第十五週期末作業討論與製作(作業四檢查) 第十六週期末作業分享 第十七週期末作業分享 第十八週期末考試週</p>
<p>四、課程活動</p>	<p>(若有，請載明校內外合作機構名稱、時間、地點及活動內容)</p>	
<p>五、指定及參考書籍</p>	<p>1. 如何設計好網站之網頁改造術(上奇代理，作者：Wagner) 2. 如何設計好網站－DontMakeMeThink(上奇代理，作者：Krug) 3. WebDesigner：網頁設計關鍵 Idea(出版社：PCUSER，作者：梁景紅)</p>	
<p>六、評量指標</p>	<p>平時作業、出席 (30%)、期中作業提報 (30%)、期末作業提報 (40%)</p>	
<p>七、考試/報告/實作規定</p>	<p>1. 平時成績 40%(出席率+至少 4 次平時作業討論) 2. 期中提報(提報+事前討論+進度)30% 3. 期末作業(提報+事前討論+進度)30% *期中、期末以個人作業為主一組(最多 2 人一組，每組提出 2 個網站分析，每人提出 2 個介面設計)</p>	
<p>八、課程網頁之規劃</p>	<p>網址：http://e3.nfu.edu.tw/ecampus3/learn/</p>	
<p>九、教學助理需求</p>	<p><input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 <u>1</u> 名) http://e3.nfu.edu.tw/ecampus3/learn/ 授課教師負責理論教材撰寫、課程架構，教學助理協助輔助教材製作。 (若需教學助理協助教學，應載明技術或實作課程設計中需要教學助理協助教學之部份，並說明授課教師與教學助理之分工)</p>	

科目名稱 (中/英文)	高階電腦動畫 Advanced Computer Animation	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	白弘毅	開課學期/學分數	96/下 2 學分
修課限制	修過平面與立體電腦動畫		
一、簡介	<p>課程大綱</p> <p>探討 3d 動畫之執行製作方法及應用於實際 3d 動畫製作之步驟。課程著重於 3d 動畫流程之執行與製作控管。學生除了解 3d 軟體之操作外，也灌輸學員對整體 3d 製作流程之了解。課程內容包含角色動畫設計概念、Rigging 技術發展、動畫製作原理、分子特效運用、動力學系統研究、及合成輸出等。因此課程內容除軟體技術性操作外，更希望透過產學合作模式，帶領學生執行 3d 專案技術之能力，達到產學技術同步之目標。</p>		
二、課程目標	<p>教學目標</p> <p>本課程主針對 3d 遊戲美術設計師之養成訓練為發展主軸，培養與教導學員基本之遊戲美術設計製作流程並透過實際軟體操作與範例練習，讓學員能清楚了解遊戲美術師之定位與功能，進而對遊戲設計產業有所了解。課程以深入淺出方式著重概念與商業製程之模擬，讓學員學習有更大之學習效益。</p> <p>本課程主要介紹以 3dsmax 為主要遊戲美術製作與開發軟體，並介紹當今遊戲製作類型與特殊技術研發。但不涉及遊戲程式與遊戲行銷方面之闡述。學生除了解 3d 軟體之操作外，也灌輸學員對整體 3d 遊戲製作流程之了解。課程內容包含角色動畫設計概念、Rigging 技術發展、動畫製作原理、遊戲場景設計介紹</p>		
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：課程與基礎知識說明 第二週：動力學基本原理介紹 第三週：動力學簡單約束與複合約束	第十週：骨架設定 skeleton 第十一週：骨架綁定 rigging 第十二週：iclone 軟體使用 第十三週：專題製作提案	

	<p>第四週：人體布娃娃系統</p> <p>第五週：分子特效</p> <p>第六週：分子特效與空間扭曲</p> <p>第七週：衣服布料模擬</p> <p>第八週：morphing 表情製作</p> <p>第九週：控制器</p>	<p>第十四週：專題製作</p> <p>第十五週：專題製作</p> <p>第十六週：專題發表</p> <p>第十七週：修正</p> <p>第十八週：期末總評</p>
四、課程活動	<p>2009 五月於虎尾科大多媒體設計系舉辦國際動畫研討會 主針對電視、電影、動畫製作進行研討與國際經驗分享 活動內容包含論文徵稿、講座、研習</p>	
五、指定及參考書籍	<p>◎3dmax 8 入門與實作 洪振偉、邱永聰著 ISBN:957-442-330-1 旗標出版社</p> <p>●插件風暴 I、II、III 作者：火星時代 王琦電腦工作室 編著 購書網站：希望工程圖書、yeswedo http://www.3dwoo.com/ http://www.yeswedo.com.tw/</p>	
六、評量指標	<p>實作 40%</p> <p>期中考 20%</p> <p>期末作業 20%</p> <p>上課參與 20%</p>	
七、考試/報告/實作規定		
八、課程網頁之規劃	<p>網址：http://sparc.nfu.edu.tw/~hpai/</p>	
九、教學助理需求	<p><input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 <u>1</u> 名)</p> <p>(若需教學助理協助教學，應載明技術或實作課程設計中需要教學助理協助教學之部份，並說明授課教師與教學助理之分工)</p>	

科目名稱 (中/英文)	配樂與音效 Digital Recording Technology	類別 <input type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input checked="" type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	李蕙敏	開課學期/ 學分數 2
修課限制	無	
一、簡介		
二、課程目標	教學目標 啞啞的影片嚴正抗議 動人的故事少了音樂構不成 HappyEnding 罐頭音效忘了塞防腐劑 新世代的音符要和數位廝混譜新戀曲 我用 Reason 編寫流行音樂新款式 打亂冠軍金曲排行次序 我用 Cubase 指揮古典管絃樂團 浩大的場面要襯上史詩磅礴的氣勢	
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 播放控制 第二週 自動編曲機 第三週 聲音定位 第四週 軟體混音器 C-Console 第五週 操控環境音效混音器(含效果器) 第六週 演唱會上使用的(Sequencer) 第七週 自動反覆資料 第八週 電腦成為得力的助手、電腦輔助教學 第九週 期中報告	第十週 環境音效設定區 第十一週 環境音效管理員 第十二週 線路的設定和計算 第十三週 重錄在某一段時間內 第十四週 內部訊號傳送和混音操作 第十五週 非線性剪接 第十六週 電腦輔助繪譜 第十七週 非破壞性剪接 第十八週 期末報告
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) 2009 五月於虎尾科大多媒體設計系舉辦國際動畫研討會 主針對電視、電影、動畫製作進行研討與國際經驗分享 活動內容包含論文徵稿、講座、研習	
五、指定及參考書籍	電子音樂：理論與實作 出版社：世界文物	

	叢書系列：音樂 規格：平裝/208 頁/18K/普級/單色印刷/初 出版地：台灣 出版日期：1994 年 10 月 10 日 語言：繁體中文
六、評 量指 標	評等方式 平常成績-30% 期中成績-30% 期末成績-40%
七、考 試/報 告/實 作規定	
八、課 程網頁 之規劃	
九、教 學助理 需求	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 <u>2</u> 名) (若需教學助理協助教學，應載明技術或實作課程設計中需要教學助理協助教學之部份，並說明授課教師與教學助理之分工)

科目名稱 (中/英文)	網路藝術創作 Art Web Site Design	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input checked="" type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	朱文浩	開課 學期/學分數	2
修課限制	無		
一、簡介	網頁藝術基礎觀念 操作環境介紹 網頁藝術特效視覺設計		
二、課程目標	利用網頁藝術技術達到視覺特效目的 網頁藝術基礎觀念 操作環境介紹 網頁藝術特效視覺設計		
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:授課內容講解 第二週:Flash 工具箱 第三週:Timeline 轉場特效 第四週:使用 Frame 第五週:Symbol 與 Motion 第六週:文字特效 第七週:點陣圖處理 第八週:聲音檔案編輯 第九週:期中考	第十週:跨平台整合 第十一週:元件轉換特效探索 第十二週:逐格跨平台整合 第十三週:元件轉換特效探索 第十四週:逐格網頁藝術製作 第十五週:導引線網頁藝術製作 第十六週:色彩漸變探索 第十七週:遮罩製作 第十八週:期末考	
四、課程活動			
五、指定及參考書籍	張仁川 flash 游閱州, photoshop		
六、評量指標	作品實作		
七、考試/報告/實作規定	平時 40% 期中 30% 期末 30%		
八、課程網頁之規劃			
九、教學助理需求	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 <u>2</u> 名)		

(若需教學助理協助教學，應載明技術或實作課程設計中需要教學助理協助教學之部份，並說明授課教師與教學助理之分工)

科目名稱 (中/英文)	資料庫設計 Database Design		類別 <input type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input checked="" type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	羅見順	開課 學期/學分數	2
修課限制	無		
一、簡介			
二、課程目標	1. 資料庫建立 2. 資料庫理論 3. 網路資料庫實作		
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 資料庫基本概念 第二週 Access 2003 工作環境 第三週 數位典藏影音格式說明 第四週 數位典藏圖後設機制介紹 第五週 表單設計 第六週 報表設計 第七週 關聯式資料庫 第八週 查詢設計 第九週 期中考	第十週 資料表進階設計 第十一週 表單進階設計 第十二週 報表進階設計 第十三週 網路資料頁設計 第十四週 巨集 第十五週 模組與 VBA 第十六週 圖書採購系統規劃 第十七週 metadata 流程製作(專題實作) 第十八週 期末考	
四、課程活動			
五、指定及參考書籍			
六、評量指標	作品實作		
七、考試/報告/實作規定	平時(40%) 期中(30%) 期末(30%)		
八、課程網頁之規劃			
<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 <u>2</u> 名)			
九、教學助理需求	(若需教學助理協助教學,應載明技術或實作課程設計中需要教學助理協助教學之部份,並說明授課教師		

與教學助理之分工)

3. 參考書目或指定閱讀

學期別 學年/ 上、下	課程名稱	參考書目或指定閱讀
97/下	html 網頁設計 與應用	1. 如何設計好網站之網頁改造術(上奇代理, 作者: Wagner) 2. 如何設計好網站—DontMakeMeThink(上奇代理, 作者: Krug) 3. WebDesigner: 網頁設計關鍵 Idea(出版社: PCUSER, 作者: 梁景紅)
97/下	高階電腦動畫	◎3dmax 8 入門與實作 洪振偉、邱永聰著 ISBN:957-442-330-1 旗標出版社 ●插件風暴 I、II、III 作者: 火星時代 王琦電腦工作室編著 購書網站: 希望工程圖書、yeswedo http://www.3dwoo.com/ http://www.yeswedo.com.tw/
97/下	配樂與音效	
97/下	網路藝術創作	張仁川 flash 游閱州, photoshop
97/下	資料庫設計	

4. 修課人數

學程名稱	修課學生數
html 網頁設計與應用	59 人
高階電腦動畫	30 人
配樂與音效	80 人
網路藝術創作	41 人
資料庫設計	27 人

5. 成績評量方式

學期別 學年/ 上、下	課程名稱	成績評量方式
97/下	html 網頁設計 與應用	平時作業、出席 (30%)、期中作業提報 (30%)、期末作業提報 (40%)
97/下	高階電腦動畫	實作 40% 期中考 20%

		期末作業 20% 上課參與 20%
97/下	配樂與音效	平常成績-30% 期中成績-30% 期末成績-40%
97/下	網路藝術創作	平時 40% 期中 30% 期末 30%
97/下	資料庫設計	平時(40%) 期中(30%) 期末(30%)

6. 人員與相關活動

(1) 助理背景與規劃

本學期除了延續上學期的教學助理人員之外，此學期更強調團隊合作的重要性。學程教師、教材、助理三者的相互配合運用，團隊的合作更能達到最大效益。

教學助理規劃方面，由系上聘請優秀同學，協助各科目任課老師的教材開發整理，以有程式背景、3D 設計專長、網頁設計及平面設計...等專長，由於本系並沒有研究生，因此以本系高年級同學為主，低年級學生為輔，互相合作。相關活動說明如下：

1. E-campus III 數位學習平台的管理。
2. 教材之整理與準備。
3. 協助老師課程教學及討論。
4. 計畫及教師教學網頁設計及製作管理。
5. 協助課後教學與輔導。
6. 演講海報設計及錄製影片。
7. 學生作業歸納及整理。
8. 研討會活動之舉辦相關事物。

(2) 以下為各科目教學助理之規劃

1. 立體電腦動畫：

本科目之教學助理主要負責上課教學簡報投影片之內容規劃(包含呈現方式及動畫效果等)，再交由工讀生進行簡報及動畫效果製作等。其中也包含以及上課時進行錄音錄影、文字稿 key in。

教學助理負責企劃與安排教學活動過程之紀錄及數位化方式，隨時更新校園數位學習系統之內容，以及學生於學習期間之學習狀況追蹤。

教學助理負責控管數位教材編修與製作進度，並管理數位檔案與資料彙整之工讀生負責事務。

教學助理負責認證教材之資訊收集，並協助製作認證題庫。

2. 高階電腦動畫：

本科目之教學助理主要負責上課教學簡報投影片之內容規劃(包含呈現方式及動畫效果等)，再交由工讀生進行簡報及動畫效果製作等。其中也包含以及上課時進行錄音錄影、文字稿 key in。

教學助理負責企劃與安排教學活動過程之紀錄及數位化方式，隨時更新校園數位學習系統之內容，以及學生於學習期間之學習狀況追蹤。

在產學合作專案導入課程中，教學助理幫忙建立產業技術製程之數位化教學建檔。

課程理論資料的蒐集、整理、教材的製作

3.數位影音與後製作

本科目之教學助理主要負責上課教學簡報及動畫效果教材製作，再交由工讀生進行簡報及資料處理。其中也包含以及上課時進行的協助教學錄音錄影及教學器材運用。

教學助理負責教資訊收集，並協助學生機器操作及製作。

教學助理負責控管數位教材編修與製作進度，並將教學紀錄數位化方式呈現方式，並配合校園數位學習系統之內容，以及學生於學習互動方式管理及維護。

4.網路藝術創作

本科目之教學助理主要負責上課教學簡報投影片之內容規劃，由工讀生進行簡報及動畫效果製作等。其中也包含以及上課時進行錄音錄影、文字稿 key in 及數位教材製作。

教學助理除了負責企劃與安排教學活動過程之紀錄及教學數位化並隨時更新校園數位學習系統之內容，以及學生於學習期間之學習狀況追蹤及學學互動方式管理。

5.「數位內容產業概論」，老師與教學助理的分工

老師部份：

- 課程理論資料的蒐集、整理、教材的製作。
- Office Hour 和個別約時間的技術及問題指導。
- 「民俗藝術、民俗童玩」與「傳統文化與藝術」網站建構的架構規劃。
- 教學助理部份：
- 「民俗藝術、民俗童玩」與「傳統文化與藝術」網站平台建構前的資料整理、學生作品整合。
- 相關網站資料的蒐尋以提供同學參考(網站蒐集及介面擷取)。
- 老師指定之專訪或拍攝。
- 經驗之傳承(拍攝、機器操作或軟體使用問題的課外時間輔導協助)。

6.「HTML 網頁設計與應用」，老師與教學助理的分工

老師部份：

- 課程理論資料的蒐集、整理、教材的製作。
- Office Hour 和個別約時間的技術及問題指導。
- 「民俗藝術、民俗童玩」與「傳統文化與藝術」網站建構的架構規劃。

教學助理部份：

- 「民俗藝術、民俗童玩」與「傳統文化與藝術」網站平台建構前的資料整理、學生作品整合。
- 相關網站資料的蒐尋以提供同學參考(網站蒐集及介面擷取)。
- 老師指定之專訪或拍攝。
- 經驗之傳承(拍攝、機器操作或軟體使用問題的課外時間輔導協助)。

7. 互動式多媒體程式設計：

本科目之教學助理協助老師上課時的簡報製作、數位學習教學檔之錄製剪輯、教學網站的教材上傳、作業收取、學生討論區協助彙整、回覆、回報各項問題，期中考試協助線上考試，平時上課協助同學遭遇的各項問題，其中包括軟體環境設定與其他相關軟硬體設定。另外，聘請工讀生協助教學助理進行數位學習教學檔之錄製剪輯與教材製作，能達成應學生需求，即時充實教學網站之內容。

8. 資料庫設計：

本科目之教學助理協助老師上課時的簡報製作、數位學習教學檔之錄製剪輯、教學網站的教材上傳、作業收取、學生討論區協助彙整、回覆、回報各項問題，期中考試協助線上考試，平時上課協助同學遭遇的各項問題，其中包括軟體環境設定、網路資料庫管理及其他相關軟硬體設定。另外，聘請工讀生協助教學助理進行數位學習教學檔之錄製剪輯與教材製作，能達成應學生需求，即時充實教學網站之內容。

9. 配樂與音效：

本科目之教學助理主要負責上課教學簡報及配樂音效教材之製作、各種音樂儲存格式教學檔製作、編曲教學檔之錄製剪輯、作業收取等。上課時協助同學遭遇的各項問題，其中包括混音、配樂軟體使用方法、設定與其他相關硬體操作設定。

7. 設備使用

設備	使用情形
電腦較室 Camtasia 影音錄製軟體 遠距視訊設備	1. 功用： 透過遠距視訊與影音錄製方便老師編輯教案以及學生課後輔導使用 2. 使用情形： 老師與學生可透過影音錄製軟體將上課內容記錄下來方便日後課程之複習。

	(2)教材製作方式，便可以透過 WACOM 手寫繪圖板結合 PowerPoint 簡報系統，讓老師教材透過電腦做有系統性之呈現。
Podcast 播客系統	1.功用： 學生隨時隨地透過網路或行動通訊方式下載數位影音教材。

8. 總體成效

(1) 演講、競賽、研討會之舉辦：本學期總共舉辦 1 場為期 1 天研習營、13 場演講，聘請國內相當知名的學者及業界、更聘請到國外相當知名的多媒體互動相關的教授分享創作經驗。研習營之舉辦，讓同學有完整性的學習，參與選擇較有興趣的活動；而演講的舉辦讓同學有更多元的視野；競賽的活動更能激發同學設計之潛能。

(2) 教學「數位內容教材」及「教學創作成果」網路展示：建立清楚與完整學習之數位影音教材，對於學生課後復習與師生互動，「數位影音創作系列課程」，確實扮演家教之角色。本學期學程任課教師使用“Camtasia Studio”螢幕動態擷取和視訊剪輯軟體工具，將授課內容製作成影音檔案，更讓同學達到課後輔導之效用。

(3) 開發 3d 動畫認證教材，建立專業技職特色學程：虎尾科大以取得 ATC-ME 國際授權校園教育中心之成立，並與圖書館合作成立 3dmax 證照考試中心。授課師資皆為取得國際 AAI 技術資格講師。目前通過修業 3d 課程之學生已達於 145 位，並將於近期取得國際 AAI 結業證照，讓 3D 的動畫軟體之教學品質更能與全球 75 個國家同步。

(4) 使用 e-campus III 系統：授課教師及學生將 e-campus III 系統使用率增加並普及化，有效提昇數位學習環境。此系統包含：1.最新消息、2.線上評量、3.線上作業展示、4.線上學習狀況追蹤、5.線上觀摩...等。

(5) 清楚完整的學程之學習架構：不管是多媒體網頁課程或 3d 動畫課程、音效與配樂課程，都有完整之學習流程，學員以最精簡及有限時間，學習完整之理論與實務經驗，並在發表會、網頁作品展示區，一一呈現教師教學與學生的用心。除了學程網站上，各學程教師也都有教學網站提供給學生數位教材下載觀看。

(6) 競賽之舉辦，除累積舉辦大型設計競賽之能量，也藉由競賽作品典藏，

思考數位作品典藏之規格與保存方式。經由競賽活動之舉辦，也可以讓同學與其他得獎作品相互學習，更能提昇同學的設計能力及創意。

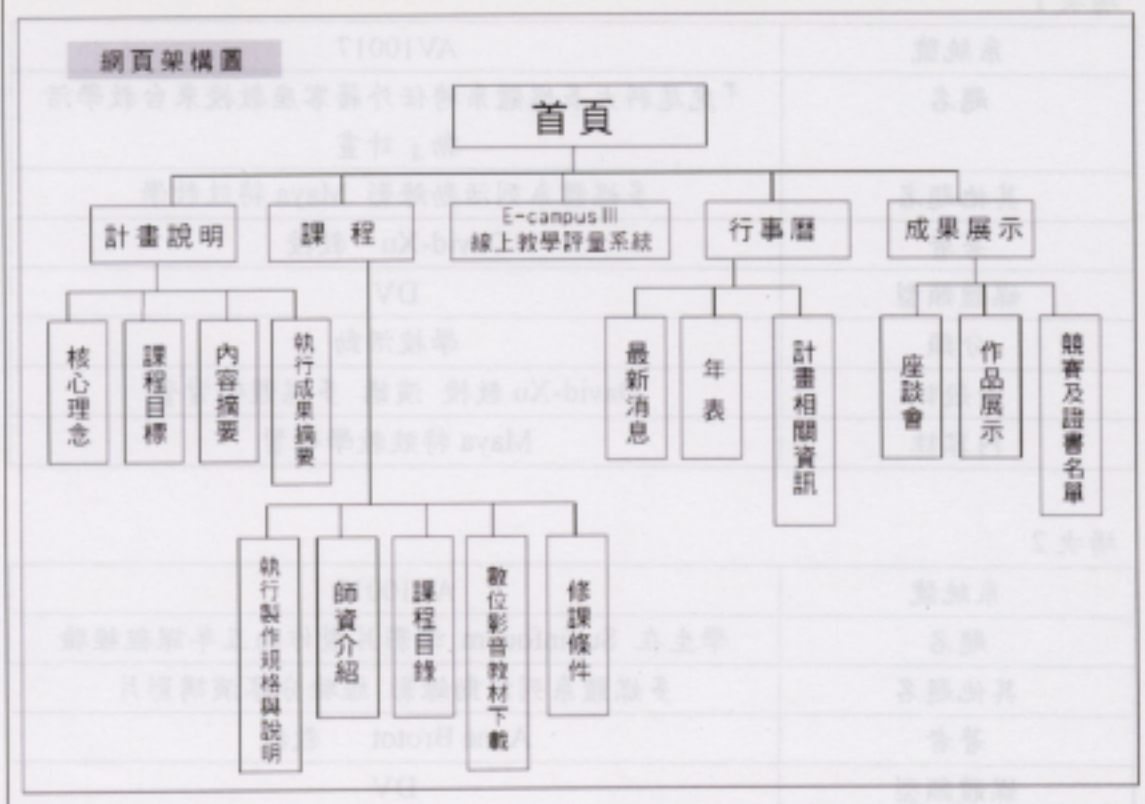
(7) 期末作品發表：將於學程各科目之學習創作作品，於本學期末將舉辦學程期末成果發會展覽。經由本學程各科目之作品展，將能讓同學有一個發揮自己作品的園地，更能讓學生的學習於學期末能做一番完整性的表現作品成果。

三、學程成果介紹

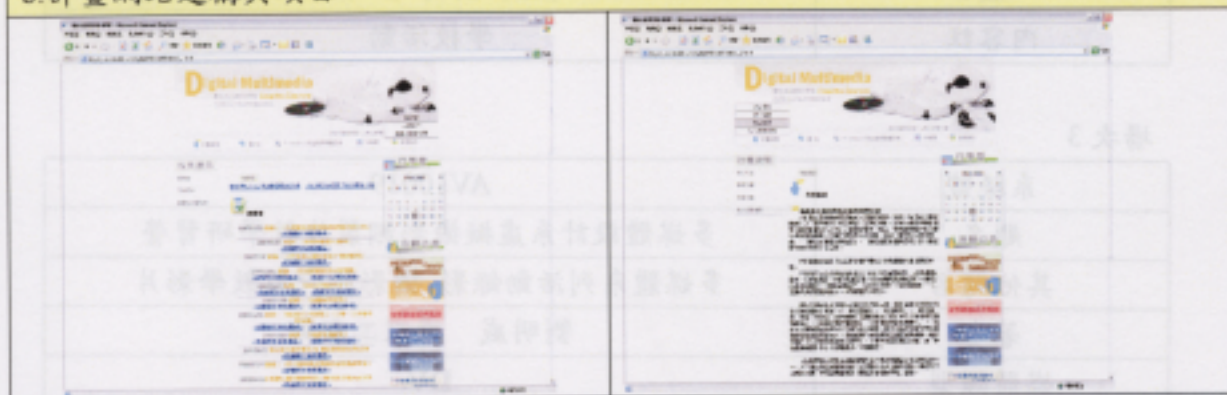
1. 建構內容豐富之計畫網站：

建立「數位影音創作」相關課程分享網站。以下為網站架構圖及計畫網站圖片。

a. 網站架構圖：



b. 計畫網站建構與項目



2. 成果導入 VOD 隨選視訊系統：

建立數位影音資料庫，納入虎尾科技大學 VOD 隨選視訊系統中。學程影片分類為：A 類—多媒體互動、B 類—數位影音、C 類—程式設計、D 類—其他。延續上學期的演講分類為主，本學期共 1 場研習營及 13 場演講。以下本學期為 VOD 隨選視訊系統演講表格：

場次 1

系統號	AV10017
題名	『虎尾科大多媒體系聘任外籍客座教授來台教學活動』計畫
其他題名	多媒體系列活動錄影 Maya 特效教學
著者	David-Xu 教授
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	David-Xu 教授 演講 多媒體研習營
內容註	Maya 特效教學研習

場次 2

系統號	AV10018
題名	學生在 Supinfocom 學影片製作的五年課程經驗
其他題名	多媒體系列活動錄影 經驗分享演講影片
著者	Anne Brotot 教授
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	Anne Brotot 教授 演講 多媒體互動 研習營
內容註	學校活動

場次 3

系統號	AV10019
題名	多媒體設計系虛擬攝影棚製作教學研習營
其他題名	多媒體系列活動錄影 攝影棚介紹教學影片
著者	劉明威 資深工程師
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	劉明威工程師 演講 攝影棚 教學影片
內容註	攝影棚介紹教學影片

場次 4

系統號	AV10020
題名	擴增實境和虛擬實境之數位內容上的應用
其他題名	多媒體系列活動錄影虛擬實境演講影片
著者	蘇益良 總經理
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	蘇益良總經理 演講 多媒體互動虛擬實境 演講影片
內容註	虛擬實境 演講影片

場次 5

系統號	AV10021
題名	Toward Motion Capture (I)
其他題名	多媒體系列活動錄影 Motion Capture
著者	許登閔 先生
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	許登閔 演講 Motion Capture
內容註	Motion Capture 裝置應用研習

場次 6

系統號	AV10022
題名	Toward Motion Capture (II)
其他題名	多媒體系列活動錄影 Motion Capture
著者	許登閔 先生
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	許登閔 演講 Motion Capture
內容註	Motion Capture 裝置應用研習

場次 7

系統號	AV10023
題名	文化創意設計
其他題名	多媒體系列活動錄影 創意思考 演講
著者	管偉生 教授
媒體類型	DV
分類	學校活動

一般註	管偉生 演講 多媒體 創意思考
內容註	增進對於文化創意設計之專業素養

場次 8

系統號	AV10024
題名	如何快速製作電腦配樂
其他題名	多媒體系列活動錄影 電腦配樂製作教學演講
著者	謝宗翰 製作人
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	謝宗翰 演講 多媒體 製作音樂
內容註	製作電腦配樂教學研習

場次 9

系統號	AV10025
題名	以文化創意產業角度談古董軍車導覽活動
其他題名	多媒體系列活動錄影 文化創意 古董軍車
著者	莊維明 老師
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	莊維明 演講 文化創意 古董軍車
內容註	從古董軍車角度探討文化創意產業

場次 10

系統號	AV10026
題名	義大利講師 Ginetto Campanini 來台教學活動
其他題名	多媒體系列活動錄影 經驗分享
著者	Ginetto Campanini 導演
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	Ginetto Campanini 演講 經驗分享
內容註	義大利講師經驗分享講座

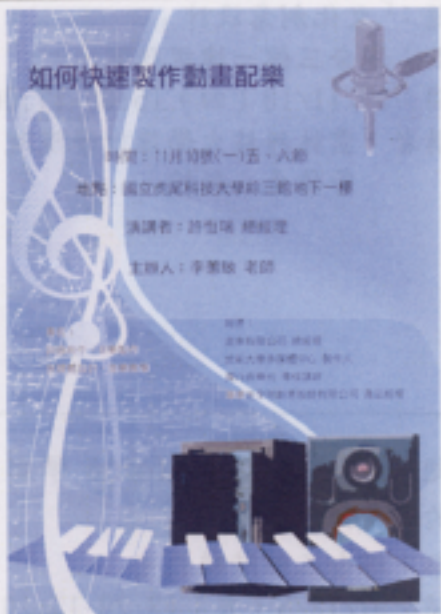
場次 11

系統號	AV10027
題名	動畫人的一天
其他題名	多媒體系列活動錄影 動畫影音 動畫人
著者	施文祥 總經理
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	施文祥總經理 演講西基公司
內容註	動畫人該有的條件與態度

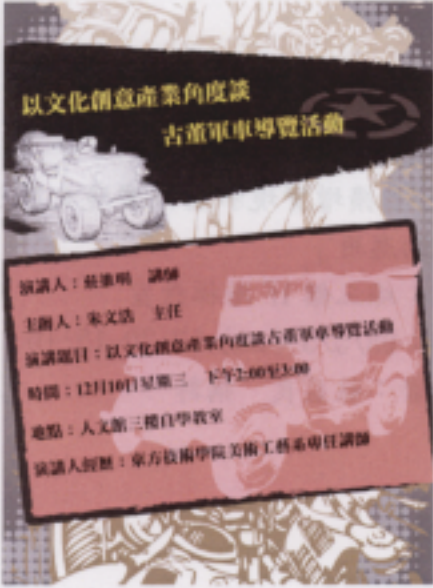

3. 講座、研習營、競賽、發表會等活動成果介紹：

本學期針對學程辦理共 13 場講座、1 場研習營、2 場競賽。

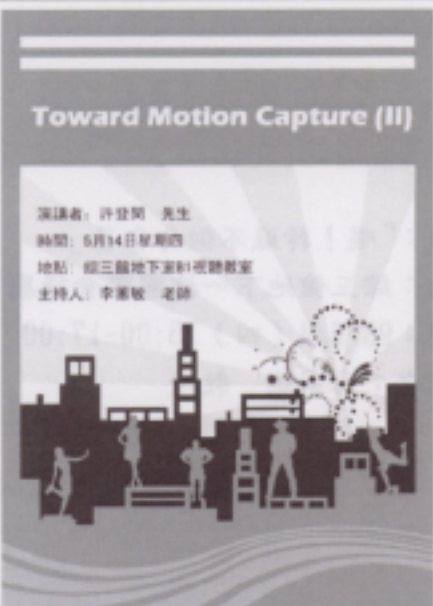

A. 講座




場次	文 宣 海 報	參 與 人 次	活 動 介 紹
場次 1		160 人	<p>主題：「如何快速製作動畫配樂」</p> <p>地點：綜合三館地下室 B1 教室</p> <p>時間：97/11/10(一) 13:10-15:10</p> <p>演講者：音象有限公司 許恆瑞 總經理</p>


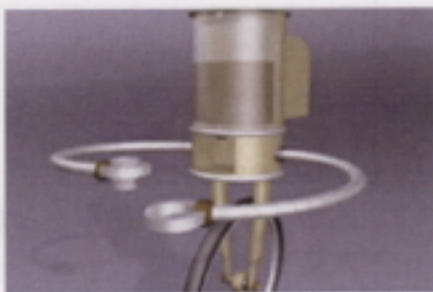
<p>場次 2</p>	 <p>如何快速製作電腦配樂</p> <p>時間：11月13日(四) 13:20-15:10</p> <p>地點：綜合三館地下室B1教室</p> <p>演講者：謝宗翰 製作人</p> <p>主辦人：李聯強 老師</p>	<p>92 人</p>	<p>主題：「如何快速製作電腦配樂」</p> <p>地點：綜合三館地下室B1教室</p> <p>時間：97/11/13(四) 13:20-15:10</p> <p>演講者：謝宗翰 製作人</p>
<p>場次 3</p>	 <p>文化創意設計</p> <p>演講者：雲林科技大學設計學院院長 管偉生 教授</p> <p>主辦人：朱文浩 主任</p> <p>時間：11月13日 下午3:00-5:00(七八節)</p> <p>地點：綜合三館一樓視聽室</p>	<p>86 人</p>	<p>主題：「文化創意設計」</p> <p>地點：綜合三館一樓視聽室</p> <p>時間：97/11/13(四) 15:00~17:00</p> <p>演講者：雲林科技大學設計學院院長 管偉生 教授</p>
<p>場次 4</p>		<p>103 人</p>	<p>主題：「學生在 Supinfocom 學影片製作的五年課程經驗」</p> <p>地點：綜合三館階梯教室</p> <p>時間：97/12/5(五) 13:20-15:10</p> <p>演講者：Anne Brotot 教授</p>

<p>場次 5</p>	 <p>以文化创意產業角度談 古董軍車專覽活動</p> <p>演講人：莊維明 講師 主辦人：朱文浩 主任 演講題目：以文化创意產業角度談古董軍車專覽活動 時間：12/10日星期三 上午2:00至3:00 地點：人文館三樓自學教室 演講人授課：東方技術學院美術工藝系專任講師</p>	<p>79 人</p>	<p>主題：「以文化创意產業角度談古董軍車專覽活動」</p> <p>地點：綜合三館地下室 B1 教室</p> <p>時間：97/12/10 (三) 14:00-15:00</p> <p>演講者：東方技術學院美術工藝系 莊維明 講師</p>
<p>場次 6</p>		<p>119 人</p>	<p>主題：「義大利講師 Ginetto Campanini 來台教學活動」</p> <p>地點：綜合三館地下室 B1 教室</p> <p>時間：97/12/12 (五) 13:20-15:10</p> <p>演講者：Ginetto Campanini 導演</p>
<p>場次 7</p>	 <p>多媒體設計系 虛擬攝影棚製作教學研習</p> <p>時間：12/23星期一 下午1:30-5:10 地點：人文館五樓攝影棚 演講者：劉明威 先生 研習內容：攝影棚基本介紹 燈光控制與攝影棚操作 攝影棚簡介 攝影棚設備操作</p> <p>研習方式：現場教學、以專業攝影棚學生區三樓二區一為攝影棚 · 將攝影棚搬運到12/23日學藝學院 · 提供專業攝影棚製作與攝影棚 · 研習地點：多媒體設計系辦公室</p>	<p>128 人</p>	<p>主題：「多媒體設計系虛擬攝影棚製作教學研習營」</p> <p>地點：虎尾科技大學人文館五樓虛擬攝影棚</p> <p>時間：98/2/23 (一) 13:20-17:10</p> <p>演講者：劉明威 先生</p>

<p>場次 8</p>	 <p>擴增實境和虛擬實境 之數位內容上的應用 演講者：蘇益良 蘇益良</p> <p>時間：五月五日 下午 1:20 到 3:20 地點：綜三館1F階梯教室</p>	<p>103 人</p>	<p>主題：「擴增實境和虛擬實境之數位內容上的應用」 地點：綜三館 1F 階梯教室 時間：98/5/5 (二) 13:20-15:10 演講者：蘇益良 講師</p>
<p>場次 9</p>	 <p>Toward Motion Capture (I)</p> <p>演講者：許登閔 先生 時間：5月11日星期一 地點：綜三館地下室視聽教室 主持人：李惠敏 老師</p>	<p>84 人</p>	<p>主題：「Toward Motion Capture (I)」 地點：綜三館 B1 視聽教室 時間：98/5/11 (一) 13:20-17:10 演講者：許登閔 先生</p>

<p>場 次 1 0</p>	 <p>Toward Motion Capture (II)</p> <p>演講者：許登開 先生 時間：5月14日星期四 地點：綜三館地下室視聽教室 主持人：李淑敏 老師</p>	<p>84 人</p>	<p>主題：「Toward Motion Capture (II)」 地點：虎尾科技大學人文館五樓虛擬攝影棚 時間：98/5/14 (四) 13:20~17:10 演講者：劉明威 先生</p>
<p>場 次 1 1</p>	 <p>動畫人的一天</p> <p>演講人：施文祥 董事長 時間：6/2 14:00~16:00 地點：綜三一樓視聽教室</p>	<p>83 人</p>	<p>主題：「動畫人的一天」 地點：綜三館一樓 視聽教室 時間：98/6/2 (二) 14:00~16:00 演講者：施文祥 先生</p>

<p>場次 1 2</p>		<p>116 人</p>	<p>主題：「喂！幹麻不做你自己」 地點：綜三館地下一樓國際會議廳 時間：98/6/4 (四) 15:00-17:00 演講者：曲家瑞 教授</p>
<p>場次 1 3</p>		<p>67 人</p>	<p>主題：「電子書產業的發展與趨勢」 地點：綜三館一樓 視聽教室 時間：98/6/15 (一) 15:30-17:00 演講者：龐文真 小姐</p>
<p>B. 研習營</p>			
<p>場次</p>	<p>文 宣 海 報</p>	<p>參 與 人 次</p>	<p>活 動 介 紹</p>
<p>場次 1</p>		<p>135 人</p>	<p>『虎尾科大多媒體系聘任外籍客座教授來台教學活動』計畫 3D 進階動畫創作課程表 日期：2008/12/12-2008/12/21 講師：David-Xu/ 現任美國 Digital Media Arts College/Graduate school 所長 課程總時數：20 小時</p>

C. 競賽			
場次	文 宣 海 報	參 與 人 次	活 動 介 紹
場次 1	 <p>創意生活設計競賽 Creative Life Design Competition</p>	136 人	<p>創意生活設計競賽</p> <p>社團宣傳短片類：以宣傳社團為主，內容除拍攝影片外，並包含象徵性片頭動畫及影音後製設計、片尾作者名稱等。</p> <p>創意產品設計類：產品設計以工業產品為主，內容除產品外觀設計外，並包含個人創意。產品以創新創意為主，不需具備實際製作可行性。</p>
場次 2	 <p>數位內容製作競賽-2009 機器人造型設計競賽</p>	163 人	<p>數位內容製作競賽-2009 機器人造型設計競賽</p> <p>設計一個未來的機器人，主題不限，內容除外觀設計外，並包含個人創意。作品以創新為主，不需具備實際製作可行性。</p>

：簡介與內容內品行止學務學各局



：資訊與技術資訊組 (1)

是期一是由上學期，曾學務行政資訊組由該，一二三四五及五個各組員與
新，隨著與不工組新，其或一長，於其是與新其與新其與新其，其或與不工組
，其與與不工組一長其與新，其或與不工組，其或與不工組，其或與不工組
其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組
其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組

：資訊與技術資訊組 (2)

其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組
其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組其或與不工組

4. 其他活動介紹：

場次	文 宣 海 報	參與人次	活 動 介 紹
活動 1		175 人	<p>多媒體期末系展 時間：98/6/8-98/6/12 地點：虎科大綜三館一樓展覽室</p> <p>系展開幕暨頒獎典禮 時間：98/6/10 AM10:00-12:00 地點：虎科大綜三館一樓階梯教室</p>
活動 2		150 人	<p>[新一代設計展] 時間：98/5/15-98/5/18 地點：台北世界貿易中心展覽大樓一樓 C-16</p>

5. 各學程學生作品內容方向介紹：

(1) html 網頁設計與應用：

網頁為現今普遍且重要媒體之一，藉由網頁設計的學習，讓學生能多一個呈現作品的方式，且瞭解網頁媒體呈現的多元性。另一為使「傳統文化與藝術」得以保留，建立為數位資料庫，將以「傳統文化與藝術」為題發展一數位典藏網，將「數位內容產業概論」所建構的資料庫再擴大，另一方面則讓學生將所學應用在未來工作領域上。

(2) 高階電腦動畫：

探討 3d 動畫之執行製作方法及應用於實際 3d 動畫製作之步驟。課程著重於 3d 動畫流程之執行與製作控管。學生除了解 3d 軟體之操作外，也灌輸學員對整

體 3d 製作流程之了解。課程內容包含角色動畫設計概念、Rigging 技術發展、動畫製作原理、分子特效運用、動力學系統研究、及合成輸出等。因此課程內容除軟體技術性操作外，更希望透過產學合作模式，帶領學生執行 3d 專案技術之能力，達到產學技術同步之目標。

以下為優秀學生作品欣賞：

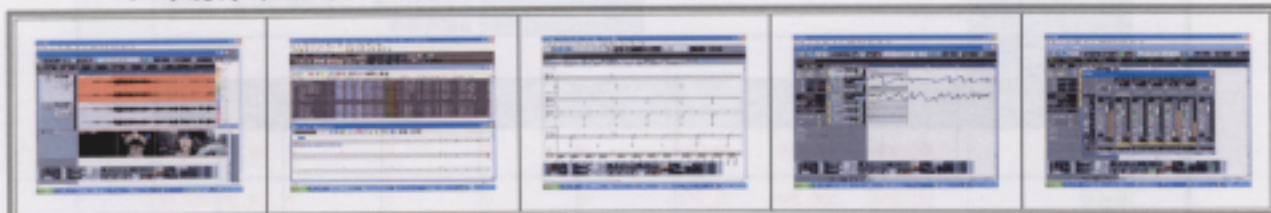


圖 1 為學生在 3D 製作課程中，以 Maya 軟體製作之 3D 模型及特效合成之作品 (1)

(3) 配樂與音效：

透過介紹與實作讓學生了解音樂創作過程。教材靈活運用現代流行音樂，詳細介紹後製相關的步驟，輔助軟體為「JAMMER」與「Nuendo」。課程內容由淺至深再至廣，除了基礎音樂格式外還有電影、廣告等介紹教學，讓同學對多媒體音樂有更深一層的概念與了解。透過紮實的課程，使同學能在媒體創作中，能靈活運用所學，讓音樂為作品的完整度大幅提升。

以下為優秀學生作品欣賞：



(4) 網路藝術創作：

隨著寬頻網路的發展，以及軟硬體技術的進步，具備生動視聽效果的數位影音，在網際網路的應用已越來越普遍。目前的應用形式因各行各業的需求而有不同的呈現風貌，簡單的歸納其網路影音傳播模式有：1. 影音郵件的傳遞 2. 隨選視訊（下載播放、串流處理）3. 網路視訊 4. 網路直播等四項網路技術。而這些技術的應用，也因各行業的特性，呈現出不同的內容形式。本課程將從網路影音媒體的特性及網路科技的發展，並以現今網路電視的實例，來探討數位影音在網路媒體的應用形式，及其未來更多元發展的可能性。

(5) 資料庫設計：

現今各大網頁的註冊頁面、表單等填寫資料表格，均屬資料庫範圍。此課程為指導學生如何用程式寫出資料庫。利用 Access 與 Dreamweaver 軟體撰寫程式與建立表單，並教導如何更新和新增資料，到後期以實作專題檢測學習成效。

五、課程目標達成情況

1. 達成情形

(1) 聘請國內外相關知名人士蒞臨本校演講，共舉辦 1 場為期 1 天研習營及 13 場演講，當中除了國內相當知名的學者及業界、更聘請到國外相當知名的教授分享自己本身對於“多媒體互動”作品創作經驗。

(2) 建立清楚與完整學習之數位影音教材，對於學生課後複習與師生線上互動，「數位影音創作系列課程」，確實扮演“線上家教”之角色。本學期於各學程教師，於教材製作方式透過 WACOM 手寫繪圖板結合 PowerPoint 簡報系統，讓老師教材透過電腦做有系統之呈現，另配合 Camtasia Studio 螢幕動態擷取和視訊剪輯軟體工具，將授課內容製作成影音檔案，更讓同學達到課後輔導之效用。

(3) 使用 e-campus III 系統，有效提升數位學習環境。系統包含提供最新訊息、線上評量、線上留言、線上作業展示、線上學習狀況追蹤、線上觀摩...等。經由老師與同學的努力與參與，e-campus III 數位學習系統，將是對學生的數位學習的平台使用率提高，也提昇了虎科大對於數位化學習的品質。

(4) 建立完整之教學與資源分享網站，除在既有之虎科數位內容 e-campus III 系統搭配教材上網外，另建立「數位影音創作」相關課程分享網站，讓對於電腦動畫相關領域有興趣者，不需透過校園連結。在本網站能直接找到他們所需資訊。藉以達到推廣數位影音創意之目的。

(5) 開發 3d 動畫認證教材，建立專業技職特色學程。確實與 Autodesk 簽約建立，成立「ATC-ME 國際授權校園教育中心」。並與圖書館合作成立 3dmax 證照考試中心。學生於多媒體系之校園教育中心完成授課學習外，共有 145 位成績合格，將於近期頒發證書。經由證照、師資、教材的提昇加值化，學習對 3D 軟體的學習更有品質。

(6) 產學合作之導入課程，讓技術發展更具實用性。也將產學成果展示於網站上供大眾分享。

(7) 擇優選擇數位影音作品，已納入虎尾科技大學 VOD 隨選視訊系統中，期許建立數位影音資料庫。本學期舉辦研習營、演講及學生作品已擇優並分類，延續上學期的類別，納入虎科大圖書館 VOD 隨選視訊系統當中，供搜尋觀看影片檔案。

(8) 藉由系列課程數位化之建立，有效輔助動畫技術人才在基礎美學涵養之不足，進而改善設計人才在動畫創作與整體企劃能力水平提昇。

(9) 藉由職場技術課程，讓學員透過實際執案例之解說，有效了解業界需求。由於學員了解公司整體製作流程(Pipeline)，對於將來進入職場，將能夠迅速發揮所長。

(10) 清楚完整之學習架構，不管是多媒體網頁課程或3d 動畫課程、音效與配樂課程，都有完整之學習流程，學員得以最精簡及最有限時間，學習完整之理論與實務經驗。

(11) 舉辦一場為期一天的研討會及系列講座計十三場演講，每場演講並錄影成教材，並放入 vod 系統中供學生參閱，增益師生對於業界現況之了解。

(12) 為鼓勵學生創作，針對學習表現績優與作品績優學生，已頒發上學期課程：數位內容產業概論、數位影音與後製作、基礎錄音技術、平面與立體電腦動畫、互動式多媒體程式設計，頒發獎狀與獎品。本學期課程，也將會於下學期針對各科目獎勵作品績優及表現優秀之學生。

(13) 期末作品發表：將於學程各科目之學習創作作品，於本學期末將舉辦學程期末作品成果。互相觀摹學習，不僅能提昇同學的創作作品，更能將學習各科目的學習成效，將作品發表及期末成果展時，讓學生做一個統整性作品的展出。

2. 自我評估

(1) 學程參與人數豐碩：本學程各課程參與同學達 250 人，也讓外系的學生爭相報名，足見學程設計能吸引同學學習之興趣，學程宣傳方面也是相當充足的，且經由各教師與助理的努力，以「數位化」的學生、「典藏作品」的方式，也讓學生的學習更有效率及成就感。

(2) 課程產出多元化：本影音創作學程參與學生均有多元化之影音產出，經計畫彙整為光碟，可做為未來相關學程計畫之參考。

(3) 學程計畫網站結構完整：計劃相關內容及重要成果均完整放置於網站之中，並持續更新及修正中。學程網站已具規模且豐富，但在情境設計上，仍有很大之調整空間。

(4) 課程「平面與立體電腦動畫」與「立體電腦動畫」課程內容實屬相同，

因四技與二技有所區隔，而實際上課內容相同，未來將透過學校課程委員會處理。

(5) 每門課程透過完整之建構，將朝教具出版發展。期許至少兩門課程出版教科書。

(6) 數位影音教材開發錄製：將授課內容製作成影音檔案，更讓同學達到課後輔導之效用。

(7) 本學期於成績合格者頒發 Autodesk 國際證照共 144 張。透過國際證照的加值，讓 3d 課程之教學品質與全球 75 個國家同步。

六、面臨問題與因應措施

(1) 面臨問題：

a. 網路空間不足：為了求高品質演講及教學影片及其他檔案，因礙於檔案大小關係，將無法順利連結至計畫及教師教學網站當中。影音串流資料檔案過大，不易下載與保存。

b. 課程多元整合困難：五位教師的科目包羅多媒體設計系課程的各個觸角，但如何統整、分門別類，如何能讓學生能夠更完整的學習各課程是另一項難題。

c. 計畫網站數位典藏技術缺乏：對於課程先以數位創作學程為主，數位典藏為輔，如何加強課程典藏技術說明以及投入更多人力資源典藏內容之統整與製作，將是面對的課題。

d. 為吸引更多跨領域學生學習機會，在個別程度差異不同之下，往往造成教學進度不足與學習程度差異過大，為彌補此缺口，需有各別補救教學輔導機制。

e. 經費不足：於當初所執行設定的經費補助有相當的差距。為了達成更好的效能，本系與文理學院、圖書館的相關配合協助是相當大的助益。

f. 版權使用相關問題：學生的作品圖片、音樂版權是否有相關問題？學生的典藏作品如何能以版權保障學生自身的權益？

(2) 因應措施

a. 擇優選擇數位影音作品，納入虎尾科技大學 VOD 隨選視訊系統中。其中較大的教材或作品，以置放至圖書館的網路空間當中，其搜尋、分門別類建置，

是數位典藏的內容呈現。

b.將各課程做一個更有統整的組織規劃，讓同學更能夠吸收各課程，並能夠互動搭配整合的使用，這必須讓各老師互相搭配軟體技術的學習進度互相配合，這需要“教師”、“學生”、“教材”三者相互溝通討論所產生出來的一最新的教學模式。

c.演講影片及其部份動畫作品影片，將納入圖書館 vod 系統當中，供搜尋、瀏覽，將在下一學期當中，數位典藏方面，將會由課程開課、師資、書籍的加入，讓此技術成果漸漸的完成。

d.下學期將增設線上家教，透過一對一網路同步教學方式，讓夜貓族學生，在遇到臨時性課業瓶頸時，能透過安排之 TA，於夜間透過網路視訊對談，教導學員克服學習障礙。

e.由於經費補助與先前規劃的差距，但經由多媒體設計系與文理學院、圖書館的配合、協助，舉辦相關活動、資料整合與提供建議…等等，都有相當大的助益。

f.將於課程導入著作權法，能讓學生保障自己的作品，更能夠讓學生的圖像、音樂的使用來源更多元且合法化，讓創作作品無負擔。

七、後續課程構想與進度規劃

已完成 97 上下整年度學期課程。因 96 學年度至 97 學年度之計劃執行成果良好，且師生均滿意計劃成果，故 98 學年度依循前兩學年度計劃內容實施。

以下為後續開設課程之課程構想與規劃上學期課程分別有：1.數位內容產業概論、2.立體電腦動畫、3.基礎錄音技術、4.數位影音與後製作、5.互動式多媒體程式設計。下學期課程有：高階電腦動畫、html 網頁設計與應用、配樂與音效、資料庫設計。

將課程分為基礎與進階課程二大類，分別為：(1) 基礎課程：數位內容產業概論、基礎錄音技術、立體電腦動畫、html 網頁設計與應用、立體電腦動畫(2) 進階課程：配樂與音效、高階電腦動畫、資料庫設計、互動式多媒體程式設計。相同課程兩學年重複開課一次，降低過多之選課人數，也讓學生有充足之時間，修滿學程課程，在所規定的時間內。本學期方面已開十門課，其他課程將陸續進行。

計畫加入「建立學生個人學習資料庫」，以此作為日後性向發展與學習追蹤評量，更讓老師與學生互動提昇將針對學生創意、學習興趣、技術能力與工作協調性等項目，依照各別課程，進行老師對學生之性向評量與學習情況作追蹤，並落實規劃學生學習性向與學習輔導評量追蹤，於學程各老師將會及早為學生未來就業前規劃作準備。初步的資料庫程式架構已大致完成，將於下學年度課程時，經由學程老師的配合將會評量系統對未來的未來就業、升學進行事先的評估作用。

新的學年將購買遠距教學設備，透過遠距教學設備之建立，一方面作為學生課後輔導之線上家教服務，讓學員於非上課期間，有任何問題也能夠透過 TA 對談解決遇到的問題。

未來課程不應只注重成果而忽略教學過程研究與串聯效應，希望藉由固定教師討論會議，探討設計議題與本質走向，也期許每門課程朝教具出版品發展。

八、結論與建議

(1) 演講及研討習之舉辦：舉辦教學成果展示與研討，屆時聘請產官學界先進，蒞臨批評與指導。1場為期1天研習營、13場演講，聘請國內相當知名的學者及業界、更聘請到國外相當知名的多媒體互動相關的教授分享創作經驗。

(2) 數位影音教材開發：本學期於各學程教師，於教材製作方式透過 WACOM 手寫繪圖板結合 PowerPoint 簡報系統，讓老師教材透過電腦做有系統之呈現，另配合 Camtasia Studio 螢幕動態擷取和視訊剪輯軟體工具，將授課內容製作成影音檔案，更讓同學達到課後輔導之效用。

(3) 教師教學網及成果網站建置：於學程網站上更新相關活動訊息，並於教師教學網站，提供教學「數位內容教材」及「教學創作成果」網路展示，讓學生在課後輔導及教材方面有管道可供觀看及下載。

(4) e-campus III 數位學習系統之運用：Podcast 校園行動數位學習系統搭配校園 e-campus III 數位學習系統，有效呈現教師教學狀況、教學進度、學生學習評量等，藉由數位化系統的學習，提升學生的學習品質。

(5) 發展技職體系之特色：藉由卓越數位教材之開發，期許虎尾科技大學多媒體設計系，在發展技職認證特色資源中，達成多媒體設計系全面數位化之教學，以此做為卓越教學指標之重要學系。

(6) 國際證照之頒發：結合國際授權之校園教育中心，成立 3dmax 國際認證教育中心。朝成為「培育專業證照設計師」技職特色學系。本學期於成績合格者頒發 Autodesk 國際證照共 145 張。

(7) 設計競賽獎狀、獎學金、學程結業證書之頒發制度建立，透過三方面實質之內容頒發，能夠將學程更為有效推廣。本學期頒發 96 學年度上學期學程各課程成績優異獎狀及獎學金以資鼓勵。

(8) 學生未來之願景：期許達成「虎科大多媒體設計系學生」為設計業界之最愛，並以畢業生就業率達成 100% 為發展指標。

(9) 透過教育部之補助與輔導，讓「虎科多媒體設計系」在朝教學型發展之特色上能更為落實與有具體成效。

九、附錄（含教學參考資料、教學意見調查、數位化成果產出清單等。）

附錄一、教師教材資料及參考資料

另附書面教材與光碟資料

附錄二、教學意見調查表

國立虎尾科技大學 97 學年度 第 1、2 學期教師教學評量系統計表

另附於頁尾

附錄三、數位化成果產出清單

A. VOD 隨選視訊系統	
類別	件數
演講類	13 件
類別	件數
研討會	1 件
B. 設計競賽與學生作品	
場次	件數
數位內容製作競賽-2009 機器人造型 設計競賽	得獎 23 件
C. 網路擇優精選作品	
課程類別	件數
高階電腦動畫	12 件
資料庫設計	1 件

附錄二、教學意見調查表

國立虎尾科技大學 97 學年度 第 1、2 學期教師教學評量系統計表

授課老師	科目名稱	開課班級	班平均	回收率	推薦特優教師比例
鄭文華	HTML 網頁設計與應用	四媒體二甲	3.96	93.48%	74.42%
白弘毅	高階電腦動畫	四媒體二甲	4.02	100.00%	78.57%
李蕙敏	配樂與音效	四媒體二甲	3.75	87.50%	58.93%
朱文浩	網路藝術創作	四媒體二甲	3.96	86.96%	70.00%
羅見順	資料庫設計	四媒體二甲	4.06	100.00%	91.07%

學生意見

系(科)別：多媒體設計系 教師：李蕙敏

- 老師教學認真
- 非常推薦此老師 很用心
- 非常好 學到很多東西
- 該老師教學十分認真充滿熱誠，且上課內容十分充實，深入淺出，乃多媒體不可多得之一好老師
- 老師教學方式很特別，常鼓勵學生，引起學生學習義大利文的興趣！

系(科)別：多媒體設計系 教師：羅見順

- 上課資料豐富
- 因為我對程式很難上手，很感謝老師以及助教
- 資料庫的整理，讓我新軟體的使用，也覺得很方便
- 就是想推薦好老師給大家認識

系(科)別：多媒體設計系 教師：鄭文華

- 老師很認真
- 加油
- 是個認真的好老師
- 上課生動有趣，利用做作業更了解題材的意思！
- 有耐心的老師
- 網頁設計好難 老師授課很認真 讓我學到了不少

系(科)別：多媒體設計系 教師：白弘毅

- 上課認真且講解詳細
- 感謝老師教學上的付出.
- 這學期因時間有限,以致老師無法介紹到動畫製作,但仍是收穫匪淺.
- 一個很認真的好老師,會花時間錄製教學影片
- 但是還好數位學習系統有老師細心的教學影片。非常感謝老師認真的教學。
- GOOD!!
- good

系(科)別：多媒體設計系 教師：朱文浩

- 不錯 讓學生能自由發揮
- 第一次參加這麼多比賽,更增加了我對設計的熱忱。建議這堂課如果以這方式繼續上的話,希望能夠將課程開在一年級會對學生更好唷!
- 教師教學生動,深入研究討論
- 老師上課真的很生動~也很幽默~
- 老師教授內容不錯..
- 希望老師對於規劃完整的案子有更多的範例
- 又帥,說的也都聽的懂!
- 老師教的都很實用 對剪輯不是真的很懂得我也學了很多
- 很有用的一門課程!
- 老師教法大膽,卻很具行動力
- 有學到很多東西!
- 真內行

國立虎尾科技大學九十七學年度第二學期網路教學評量統計總表

系別	系科 平均 值	回收率 (%)	最高平 均值	最低平 均值	教師 人數	非常滿 意 (人)	滿意 (人)	尚可 (人)	不滿意 (人)	非常不 滿意 (人)	無統計 結果 (人)
機械與機電工程研究所	4.14	37.80	4.36	3.92	5	0	2	0	0	0	2
機械與電腦輔助工程系	4.10	77.23	4.59	3.41	27	3	23	1	0	0	0
材料科學與工程系	4.10	79.65	4.61	3.21	23	2	20	1	0	0	0
機械設計工程系	3.96	87.99	4.57	2.89	21	2	17	2	0	0	0
動力機械工程系	4.11	73.84	4.66	3.42	23	4	18	1	0	0	0
自動化工程系	4.05	82.95	4.43	3.53	16	0	16	0	0	0	0
車輛工程系	4.09	82.16	4.45	2.64	15	0	14	1	0	0	0
旋機工程系	4.00	85.11	4.26	3.33	28	0	26	2	0	0	0
學院合計	4.07	75.84	4.49	3.29	158	11	136	8	0	0	2
光電工程系	3.85	82.10	4.31	3.32	13	0	9	3	0	0	1
電機工程系	4.12	81.76	4.52	3.66	25	1	24	0	0	0	0
資訊工程系	4.02	83.29	4.32	3.48	19	0	19	0	0	0	0
電子工程系	4.01	89.84	4.40	3.12	23	0	21	2	0	0	0
光電與材料科技研究所	4.05	64.97	4.22	3.87	10	0	5	0	0	0	5
學院合計	4.01	80.39	4.35	3.49	90	1	78	5	0	0	6
工業管理系	4.07	68.69	4.32	3.82	19	0	16	0	0	0	3
資訊管理系	4.04	75.56	4.29	3.82	12	0	12	0	0	0	0
財務金融系	4.34	86.35	4.88	3.75	15	3	12	0	0	0	0
企業管理系	4.05	83.85	4.43	3.28	16	0	15	1	0	0	0
學院合計	4.13	78.61	4.48	3.67	62	3	55	1	0	0	3
應用外語系	4.13	95.15	4.82	3.72	40	4	36	0	0	0	0
生物科技系	4.13	83.15	4.62	3.51	21	1	18	0	0	0	2
多媒體設計系	3.88	92.26	4.31	3.25	19	0	17	2	0	0	0
休閒遊憩系	3.88	81.74	4.38	3.03	17	0	16	1	0	0	0
通識教育中心	4.13	92.31	4.64	3.01	87	6	80	1	0	0	0
語言教學中心	4.03	97.12	4.14	3.92	4	0	4	0	0	0	0
體育室	4.22	96.84	4.46	3.75	25	0	25	0	0	0	0
學院合計	4.06	91.22	4.48	3.46	213	11	196	4	0	0	2
軍訓室	4.16	86.01	4.31	3.84	4	0	4	0	0	0	0
通識及教育學程中心	4.39	94.90	4.39	4.39	1	0	1	0	0	0	0
全校合計(人)					528	26	470	18	0	0	13
全校總平均值(SA)(%)	4.08	84.50	4.42	3.69		4.92%	89.02%	3.41%	0.00%	0.00%	2.46%
教學評量數值說明	一、本學期網路問卷調查全校平均回收率為84.50%。 二、問卷給分設定：最高值為5，最低值為1，非常滿意：5.00~4.50；滿意：4.49~3.50；尚可：3.49~2.50；不滿意：2.49~1.50；非常不滿意：1.49~1.00 三、全校調查統計(含兼任教師之授課老師人數，總計528人)：非常滿意4.92%，滿意89.02%，尚可3.41%，不滿意0.00%，非常不滿意0.00%。 四、單科回收率不到30%不計入教師個人平均。										

國立虎尾科技大學
 教學發展中心

國立虎尾科技大學 97 學年度第 2 學期教學評量系統計表

國立虎尾科技大學 97 學年度第 2 學期教師教學評量系統計表

系別：多媒體設計系

授課教師	當學課號	科目名稱	開課班級	達平均	出席率	推選特優教師比例		總平均
						節比例	總平均	
B17001 李德敏	0468	基礎錄音技術	技媒體一甲	4.12	79.03%	79.59%	3.80	
	2278	義大利文(二)	四媒體四甲	4.01	77.22%	60.66%		
	2264	電腦音樂理論與實務	四媒體三甲	4.13	83.52%	69.74%		
	2251	配樂與音效	四媒體二甲	3.75	87.50%	58.93%		
	2226	音樂概論	四媒體一甲	2.98	92.19%	37.29%		
B21003 羅見顯	0471	虛擬實境設計	技媒體一甲	4.06	97.83%	82.22%	4.14	
	2246	資料庫設計	四媒體二甲	4.06	100.00%	91.07%		
	0483	資料庫設計	技媒體二甲	4.31	57.14%	87.50%		
B21004 杜思岑	0469	創意思考與設計方法	技媒體一甲	3.80	100.00%	66.67%	3.92	
	2233	電影概論	四媒體一甲	3.93	94.92%	62.50%		
	2252	創意思考與設計方法	四媒體二甲	3.84	100.00%	60.71%		
	2263	人機介面設計	四媒體三甲	4.09	100.00%	82.14%		
B21005 陳星平	0622	書法人文藝術	通識	3.60	91.67%	43.18%	3.89	
	0626	篆刻藝術賞析	通識	4.24	93.33%	69.05%		
	2238	書法藝術	四媒體一甲	4.03	90.00%	82.22%		
	2247	文案撰寫	四媒體二甲	3.68	95.24%	45.00%		
B21007 廖敏如	2227	藝術數位專題創作	四媒體一甲	3.86	98.33%	69.49%	3.93	
	2235	繪畫(A)	四媒體一甲	4.02	93.94%	77.42%		
	2236	繪畫(B)	四媒體一甲	3.90	93.94%	77.42%		
B21009 任永新	0488	多媒體展演	技媒體二甲	3.39	93.02%	42.50%	3.77	
	2255	編劇與腳本繪製	四媒體二甲	3.93	89.66%	76.92%		
	2267	設計專案管理	四媒體三甲	3.94	97.44%	68.42%		
	2253	導演基礎	四媒體二甲	3.89	94.87%	67.57%		
	2230	基礎設計	四媒體一甲	3.68	95.00%	68.42%		
B21011 鄭文華	0467	HTML網頁設計與應用	技媒體一甲	4.20	97.67%	85.71%	4.03	
	2265	互動式多媒體設計	四媒體三甲	4.05	94.12%	81.25%		
	2249	HTML網頁設計與應用	四媒體二甲	3.96	93.48%	74.42%		
	2232	影像語言	四媒體一甲	3.89	95.65%	72.73%		
B21012 白弘毅	0470	高階電腦動畫	技媒體一甲	4.14	96.55%	89.29%	4.08	
	2254	高階電腦動畫	四媒體二甲	4.02	100.00%	78.57%		
B21013 朱文浩	0474	視覺傳達設計	技媒體一甲	3.86	95.24%	75.00%	3.96	
	0485	網路藝術創作	技媒體二甲	3.96	86.96%	70.00%		
	0482	新傳播科技	技媒體二甲	4.12	91.67%	81.82%		
	2269	設計實務(一)	四媒體三甲	3.89	98.21%	74.55%		
B21015 黎煥勤	0472	設計實務(一)	技媒體一甲	4.10	100.00%	83.33%	3.31	
	2231	電腦影像處理	四媒體一甲	2.56	93.55%	18.97%		
	2245	視覺傳達設計	四媒體二甲	3.40	98.36%	35.00%		
	2234	數位錄影	四媒體一甲	3.16	91.30%	33.33%		
B21P11 謝信成	0484	資訊倫理	技媒體二甲	4.09	76.22%	53.21%	4.11	
	2277	數位加值與設計	四媒體四甲	4.12	72.25%	58.40%		

國立虎尾科技大學 97 學年度第 2 學期教師教學評量系統計表

系別：多媒體設計系

授課教師	當期課號	科目名稱	開課班級	班平均	回收率	推薦特優教師比例	
						師比例	總平均
A1P12 蕭世宗	2275	新傳播科技	四媒體四甲	3.78	78.18%	62.79%	3.85
	2276	短片製作	四媒體四甲	3.91	78.57%	72.73%	
B21P14 葉育恩	2152	多媒體簡報	四生科一甲	3.97	96.43%	72.22%	3.90
	2165	多媒體簡報	四生科一乙	3.82	98.21%	67.27%	
B21P15 吳佳正	2237	數位變理	四媒體一甲	3.25	95.35%	39.02%	3.25
B21P22 陳維翰	0486	設計管理與實務	技媒體二甲	4.33	100.00%	70.00%	4.27
	2229	平面電腦動畫	四媒體一甲	4.21	94.92%	83.93%	
B21P25 劉武松	2250	角色動畫製作	四媒體二甲	3.87	100.00%	56.45%	3.91
	2270	3D互動多媒體設計	四媒體三甲	3.95	94.12%	62.50%	
B21P26 陳俊璋	3001	素描	技媒體一甲	4.28	100.00%	89.29%	4.31
	0487	數位內容產業技術	技媒體二甲	4.34	100.00%	84.62%	
B21P27 陳享民	2228	電腦程式設計	四媒體一甲	3.58	86.67%	46.15%	3.58
B21P28 潘兆鴻	2248	藝術與行銷	四媒體二甲	3.42	100.00%	37.70%	3.74
	2279	劇場藝術設計與多媒體應用	四媒體四甲	4.05	82.35%	57.14%	

系回收率： 92.26%
 系總平均： 3.88
 全校總平均： 4.08