

教育部人文教育革新中綱計畫
人文數位教學計畫


文化生活產業數位加值應用學程
期 末 報 告 書

指導單位：教育部人文數位教學計畫辦公室

執行單位：✿國立雲林科技大學 數位媒體設計系暨設計運算研究所

計劃主持人：莊育振 助理教授

執行期程：98年8月1日～99年7月



目錄

壹、學程內容.....	3
一、核心理念.....	3
二、學程目標.....	3
三、執行策略.....	4
四、學程發展核心內涵.....	8
五、內容摘要.....	9
貳、執行成果摘要.....	10
一、開設課程.....	10
二、課程大綱.....	10
三、每週主題概要.....	12
四、參考書目或指定閱讀.....	18
五、修課人數.....	20
六、成績評量方式.....	21
七、各課程教學方式.....	22
八、教學活動.....	25
九、設備使用.....	26
十、總體成效.....	28
參、學程成果介紹.....	33
一、產學合作.....	33
二、人文藝術講座.....	37
三、學程網站.....	50
四、學程系列活動.....	57
五、學程課程學生作品.....	64
肆、課程目標達成情況.....	95
一、達成情形.....	95
二、自我評估.....	97
伍、面臨問題與因應措施.....	110
陸、後續課程構想與進度規劃.....	111
柒、結論與建議.....	147

壹、學程內容

一、核心理念

本學程主要以「文化、創意、設計、與科技 (Culture, Creative, Design and Technology)」為主軸，結合「文化數位化」與「產業數位增值」的核心資源，以整合國內外產學合作的教學理念，培養具文化創意與數位媒體能力之產業整合人材。近年來，網路教學已逐漸為先進的國家所引用，其主要功能在於有效及快速傳遞知識能量，不再受限於時間與空間等因素，更重要是解決社會快速變遷與忙碌生活所面臨的各項問題，藉由改變傳統學習模式開創新型態藝術創作教育模式。

本學程透過文化培育、田野調查與社區資源等方式，建立網路並提供數位學習平台，在網路、視訊與多媒體等科技結合發揮功效下，提供數位增值人員充分的學習資源，在結合實體教學與網路課程等課程規劃下，強調基礎與技術能與數位創作產業鏈結，進而培育產業所需的應用創作人才，發揮大學教育鏈結文化產業與數位增值產業發展的基本任務。

二、學程目標

本學程之成立目標在提供人文學科與設計學科之學生跨領域知識能量之提昇以及學習對文化產業與數位增值之運用，利用學習管道並運用數位增值之技術運用協助，經各項課程之設計與統整，教學設備與教學資源的整合，以達到下列之目標：

(一)提升學生對於數位技術與人文涵養的整合能力。

如文化、創意、產業、設計之整合運用。

(二)提升學生基本技能知識外之撰寫計畫及行銷成品的能力。

提供學生充足完善之數位文化與創意發表之發揮平台。

(三)安排產學合作計畫，提供學生實務機會。

以實際的案例操作，進行深入了社區探查，瞭解地區文化的重要與產業的發展價值之挖掘。

(四)舉辦經課程實務操作後之相關作品展覽，讓學生互相觀摩與學習。

透過實務的操作演練，將所學之專業實際應用，並舉辦作品觀摩提供學生於學習過程之互動。

(五)整合人文學系與設計學系之課程，使學生學習後之作品展出具備在地文化涵養與設計二面向。

使學生具備個人特質與團隊創作之能力。

(六)藉由產業界專題講座、工作坊之活動，增進學生人文與業界知識提昇。

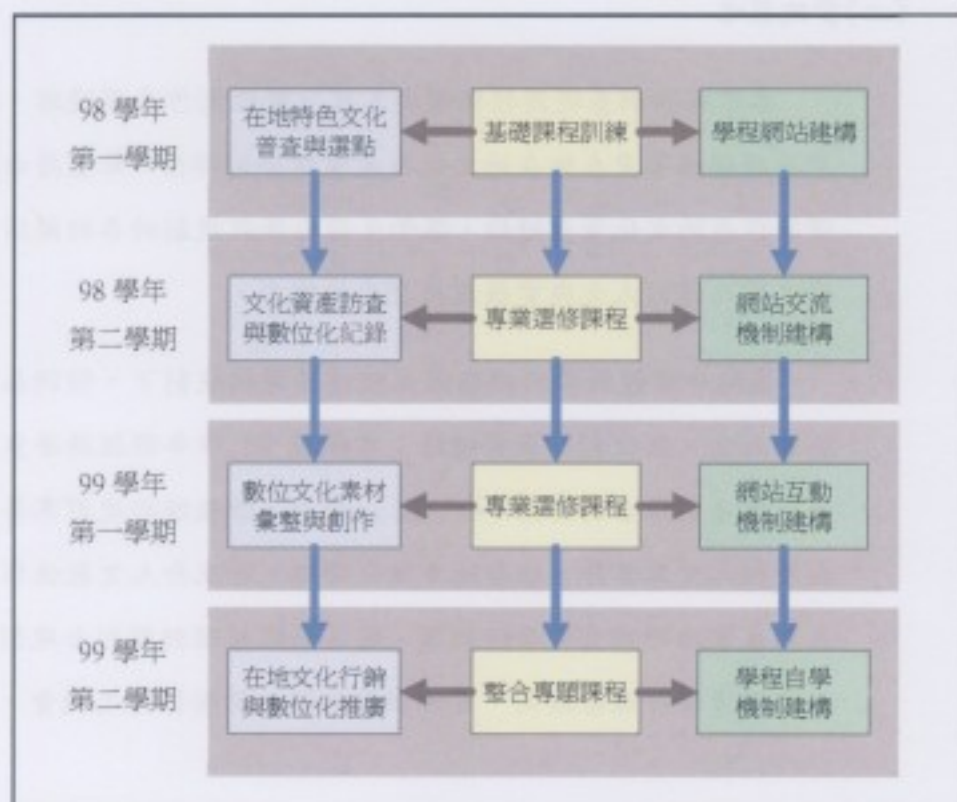
藉由主題工作坊、田野調查與校外參訪之學習，增進學子瞭解人文涵養與多方面知識學習。

三、執行策略

(一)學程執行流程規劃

本學程以「文化、創意、設計、與科技」為核心發展內涵；據此，學程之課程將與文化資產或產業作連結，以使本學程的課程兼備人文與多媒體數位科技之內涵。依照學程理念本學程進行各學期重點規劃，以階段性方式實施。

九十八年度第一學期重點在於選定在地具有特色之文化資產景點，以作為學程推廣之核心。九十八年度第二學期針對選定之雲林地區之文化資產訪查進行產業發展與數位加值工作。九十九年度第一學期運用第二階段所採集之產業加值數位文化資產，進行資料彙整與應用創作，在地特色文化普查與選點基礎課程訓練學程網站建構數位教材製作。九十九年度第二學期運用第三階段所創作出之數位藝術與數位設計作品，進行在地文化創意產業推廣。以下為各階段執行內容之流程：

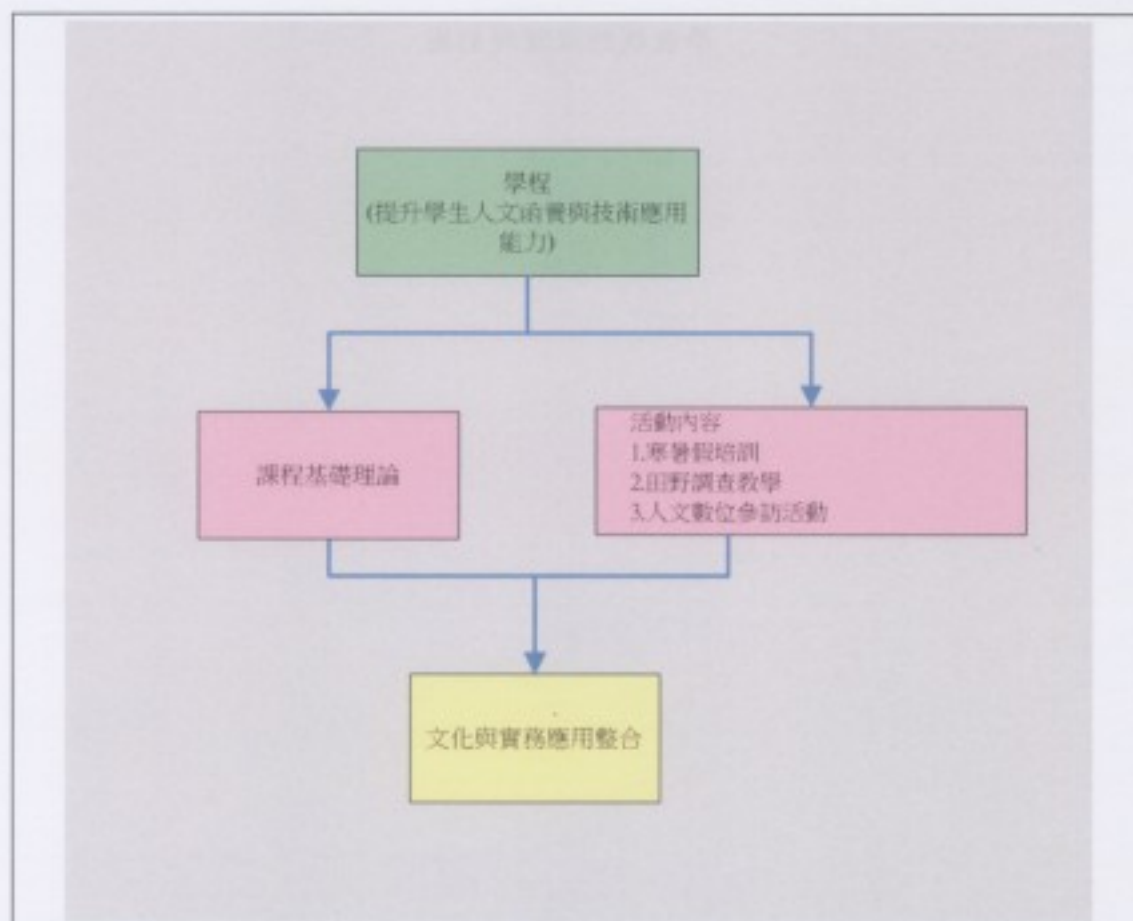


學程執行流程規劃圖

(二)實施策略

本學程強調基礎與技術能與人文、數位創作產業鏈結，據此，98 學年課程將著重在與在地文化及產業結合的部份，希望藉由課程中的理論以在地文化資產鏈結，讓學生藉由學程規劃的各相關活動實際操作，進而達到人文與實務應用整合的能力。

在結合實體教學與網路數位教材等課程規劃下，強調基礎與技術能與人文、數位創作產業鏈結；本學程 98 學年課程將著重在與在地文化及產業結合的部份(如下圖)。據此，學程課程規劃寒暑假營隊，在數位人文專業外，結合地方文化課程，並配合人文數位參訪活動及在地產業田野調查教學活動等，各活動依據課程類別去規劃，提供學生在修習學程課程期間，有與課程相關之實際操作之機會。



學程與在地文化產業結合策略關係圖

(三)學程特色規劃

1. **產學研究**：應用數位媒體，行銷推廣在地文化資產，例結合雲林縣社區文化調查、大埤農業酸菜之行銷紀錄與嘉義縣阿里山隙頂社區文化推廣為核心，作為統整個實務課程之方向。
2. **師資背景**：提供具跨領域背景與創作實務背景之師資：如藝術、資訊、設計、音樂與數位學習領域之專業師資。
3. **人文整合**：結合人文學科、設計學科與校級資訊中心資源：提供學生充足完善之數位學習資源與創作發表平台。
4. **背景應用**：以文化為出發背景應數位媒體產業現況，創新藝術創作教學模式，使學生具備發展個人特質與團隊創作之能力。

四、學程發展核心內涵

為提升課程人文類領域，本學程課程規劃與在地文化資產或產業作鏈結，以文化數位化與產業數位加值化作為基礎，結合數位科技技術為媒體，文化素養暨美育為培育導向，學習運用先進的數位技術，引領學生整合應用以學習成為文化與新媒體創作人才，開拓數位文化產業加值之創意設計的新紀元。

98 學年度以雲林縣在地文化資產與產業為主，並結合雲林縣影音人才培訓計畫，規劃一系列在地文化產業相關活動，期望藉由活動與課程結合之安排，提升學生人文素養與數位媒體技術整合創作之能力。

五、內容摘要

本學程 98 學年第二學期各課程內容摘要如下表：

98 學年第 2 學期學程開課課程

A. 學程開設摘要表						
學程名稱	學程數	課程數	參與授課老師數		修課學生數	
文化生活產業數位 位加值應用學程	1	6 門	7		274	
B. 課程開設摘要表						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數			教學助理人數
	男	女	男	女	總計	
設計美學	1		40	50	90	1
數位影音加值應用	1		14	26	40	1
數位影像處理	1		12	29	41	1
聚落文化地景調查與研究	1	1	2	11	13	1
設計經營與創業	1		21	8	29	1
數位媒體設計專題實務	1		27	34	61	1
C. 其他國內學術活動						
場次			參與人次			
人文藝術講座(活動)			9 場			

貳、執行成果摘要

一、開設課程

98 學年下學期開設的課程如下：

課程類別	課程數	課程科目	學分	授課教師	修別
人文基礎 必修課程	課程一	設計美學	2	范國光	必
應用技術 專業課程	課程二	數位影音加值應用	3	莊育振	選
	課程三	數位影像處理	3	陳思聰	選
	課程四	聚落文化地景調查與 研究	2	李謁政 許芳瑜	選
實務整合 課程	課程五	設計經營與創業	3	張文山	選
	課程六	數位媒體設計專題實 務	3	范國光	選

二、課程大綱

98 學年下學期各課程大綱如下：

課程一：設計美學
本課程介紹設計的美學基礎，預計介紹西方美學思想，將簡介柏拉圖、亞裡士多德、普羅丁、奧古斯丁、托馬斯阿奎那、笛卡兒、休謨、盧梭、維科、包姆加藤、康德、黑格爾、叔本華、馬克斯、尼采、佛洛伊德、海德格、結構主義、後結構主義、西方馬克斯主義、後現代主義、勒維納斯等。
課程二：數位影音加值應用
本課程為進階之數位影音課程，學生必須具備基礎之數位影音規劃與製作能力。課程內容除了介紹商業市場上之應用與影音類型外，本課程也著重於數位影音於網路平台上之加值應用設計。同學透過實務的網路協同工作平台與數位內容資產管理平台，學生將於本課程內規劃與設計完成影音加值應用之團體習作，與作品之行銷推廣企畫。
課程三：數位影像處理

本課程以瞭解數位影像構成原理，學習必要的觀念與技術。藉由講述與實作，使學生對數位影像處理應用在設計實務上有正確的認知。

課程四：聚落文化地景調查與研究

在一實存的聚落生活空間中，透過第一手的田野訪查以及相關文獻資料之收集，試著指認、分析、詮釋一聚落單元之文化地景。本課程之重點在於讓學生熟悉田野工作之方法，並針對不同主題之調查研究結果進行交互討論，整理出聚落文化地景系統及其文化價值與意義。除了課堂之講授，亦將安排參訪交流以及影片討論會，豐富觀點、擴大視野。

課程五：設計經營與創業

本課程針對設計學院應屆畢業生未來朝向設計產業在經營與創業的需求，提供創業與組織經營的基本知能與實作演練。在基本知能的規劃方面，課程內容將包含創業趨勢分析、創業計畫書撰寫、以及創業資金籌措等內容；在實作演練方面，課程內容將包含創業計畫書撰寫、展業計畫、網路開店、工商登記與稅法、創業加盟、創意行銷、顧客關係管理、以及創業計畫書發表競賽等具實務性質的課程，並在期末對外發表成果展，以期能將課程知識轉化為具體且實質的創業競爭能力。

課程六：數位媒體設計專題實務

整合學生學習所得技巧，製作一完整數位媒體作品。

三、每週主題概要

課程一：設計美學

週次	上課日期	教學內容與作業進度	備註
1	99/02/22-99/02/27	準備週：教學內容與學習要求簡介	面授
2	99/02/28-99/03/06	美學簡介	面授
3	99/03/07-99/03/13	柏拉圖和共和國的論述	面授
4	99/03/14-99/03/20	亞理士多德和他的詩論	面授
5	99/03/21-99/03/27	普羅丁的美學	面授
6	99/03/28-99/04/03	奧古斯丁的神學美學	面授
7	99/04/04-99/04/10	托馬斯阿奎那的神學美學	面授
8	99/04/11-99/04/17	笛卡兒的理性主義美學	面授
9	99/04/18-99/04/24	期中考試週	面授
10	99/04/25-99/05/01	休謨的美學	面授
11	99/05/02-99/05/08	盧梭的美學	面授
12	99/05/09-99/05/15	維科的新科學	面授
13	99/05/16-99/05/22	鮑姆加藤發明「美學」	面授
14	99/05/23-99/05/29	康德的判斷力批判	面授
15	99/05/30-99/06/05	黑格爾的美學史演講錄	面授
16	99/06/06-99/06/12	馬克斯和西方馬克斯	面授
17	99/06/13-99/06/19	結構主義和後結構主義	面授
18	99/06/20-99/06/25	海德格和後現代主義	面授

課程二：數位影音加值應用

週次	上課日期	教學內容與作業進度	備註
1	99/02/22-99/02/27	數位影音概念介紹	面授
2	99/02/28-99/03/06	範例分享一	面授
3	99/03/07-99/03/13	範例分享二	面授
4	99/03/14-99/03/20	數位加值實務企劃討論 I	面授
5	99/03/21-99/03/27	數位加值實務企劃討論 II	面授
6	99/03/28-99/04/03	社區田野調查 I	面授
7	99/04/04-99/04/10	社區田野調查 II	面授
8	99/04/11-99/04/17	社區田野調查 III	面授
9	99/04/18-99/04/24	期中考試週	面授
10	99/04/25-99/05/01	田野調查管理 I	面授
11	99/05/02-99/05/08	田野調查管理 II	面授
12	99/05/09-99/05/15	小組提報：影像簡報	面授
13	99/05/16-99/05/22	小組提報：影像應用	面授
14	99/05/23-99/05/29	社區田野調查	面授
15	99/05/30-99/06/05	社區田野調查	面授
16	99/06/06-99/06/12	小組討論	面授
17	99/06/13-99/06/19	成果製作與包裝	面授
18	99/06/20-99/06/25	社區影展	面授

課程三：數位影像處理

週次	上課日期	教學內容與作業進度	備註
1	99/03/07-99/03/13	數位影像處理概論	面授
2	99/03/14-99/03/20	基礎操作	面授
3	99/03/21-99/03/27	授課老師公假	面授
4	99/03/28-99/04/03	校慶補假一天	面授
5	99/04/04-99/04/10	影像輸入	面授
6	99/04/11-99/04/17	選取去背	面授
7	99/04/18-99/04/24	色調調整	面授
8	99/04/25-99/05/01	影像合成	面授
9	99/05/02-99/05/08	影像特效	面授
10	99/05/09-99/05/15	儲存與輸出	面授
11	99/05/16-99/05/22	綜合應用範例	面授
12	99/05/23-99/05/29	實作命題與參考作業	面授
13	99/05/30-99/06/05	個人主題創作	面授
14	99/06/06-99/06/12	個人主題創作	面授
15	99/06/13-99/06/19	個人主題創作	面授
16	99/06/20-99/06/25	期末報告	面授
17	99/03/07-99/03/13	數位影像處理概論	面授
18	99/03/14-99/03/20	基礎操作	面授

課程四：聚落文化地景調查與研究

週次	上課日期	教學內容與作業進度	備註
1	99/02/22-99/02/27	課程說明	面授
2	99/02/28-99/03/06	雲林景觀概論	面授
3	99/03/07-99/03/13	聚落空間計畫的理念	面授
4	99/03/14-99/03/20	聚落空間的認識論	面授
5	99/03/21-99/03/27	聚落空間的計畫	面授
6	99/03/28-99/04/03	聚落參訪交流(1)嘉義布袋	面授
7	99/04/04-99/04/10	龍潭里聚落文化地景調查與討論	面授
8	99/04/11-99/04/17	龍潭里聚落文化地景調查與討論	面授
9	99/04/18-99/04/24	期中考試週	面授
10	99/04/25-99/05/01	聚落地景影片討論	面授
11	99/05/02-99/05/08	龍潭里聚落文化地景調查與討論	面授
12	99/05/09-99/05/15	龍潭里聚落文化地景調查與討論	面授
13	99/05/16-99/05/22	聚落參訪交流(2)嘉義新港、德興社區	面授
14	99/05/23-99/05/29	龍潭里聚落文化地景調查與討論	面授
15	99/05/30-99/06/05	龍潭里聚落文化地景調查與討論	面授
16	99/06/06-99/06/12	聚落參與交流(3)台中水碓	面授
17	99/06/13-99/06/19	期末發表與討論	面授
18	99/06/20-99/06/25	期末發表與討論	面授

課程五：設計經營與創業

週次	上課日期	教學內容與作業進度	備註
1	99/02/22-99/02/27	授課內容與學習進度說明	面授
2	99/02/28-99/03/06	創業認知與準備	面授
3	99/03/07-99/03/13	創業趨勢與行業選擇	面授
4	99/03/14-99/03/20	打造創業航海圖-撰寫創業計畫書	面授
5	99/03/21-99/03/27	創業資金籌措	面授
6	99/03/28-99/04/03	實作演練-I 創業計畫書分組實作	網路教學
7	99/04/04-99/04/10	創業籌備-整裝出發向前行	面授
8	99/04/11-99/04/17	實作演練-II 創業計畫書分組實作	網路教學
9	99/04/18-99/04/24	期中考試週 期中成果發表	面授
10	99/04/25-99/05/01	創業計畫書發表與競賽	面授
11	99/05/02-99/05/08	網路開店實務	面授
12	99/05/09-99/05/15	開店就要歲稅平安-工商登記與稅法	面授
13	99/05/16-99/05/22	創業法門	面授
14	99/05/23-99/05/29	創業加盟分析	面授
15	99/05/30-99/06/05	創意行銷	面授
16	99/06/06-99/06/12	行銷管理與人脈開發	網路教學
17	99/06/13-99/06/19	顧客關係管理	網路教學
18	99/06/20-99/06/25	成果發表	網路教學

課程六：數位媒體設計專題實務

週次	上課日期	教學內容與作業進度	備註
1	99/02/22-99/02/27	製作與評分原則說明	面授
2	99/02/28-99/03/06	專題製作	面授
3	99/03/07-99/03/13	專題製作	面授
4	99/03/14-99/03/20	專題製作	面授
5	99/03/21-99/03/27	專題製作	面授
6	99/03/28-99/04/03	專題製作	面授
7	99/04/04-99/04/10	專題製作	面授
8	99/04/11-99/04/17	專題製作	面授
9	99/04/18-99/04/24	期中考試週	面授
10	99/04/25-99/05/01	專題製作	面授
11	99/05/02-99/05/08	專題製作	面授
12	99/05/09-99/05/15	專題製作	面授
13	99/05/16-99/05/22	專題製作	面授
14	99/05/23-99/05/29	專題製作	面授
15	99/05/30-99/06/05	專題製作	面授
16	99/06/06-99/06/12	專題製作	面授
17	99/06/13-99/06/19	專題製作	面授
18	99/06/20-99/06/25	專題製作	面授

四、參考書目或指定閱讀

課程一：設計美學

書籍 序號	書名	作者	出版者	出版年
1	美學：為什麼與是什麼	李建盛	中國人民大學出版社	2008
2	西方美學史教程	李醒塵	北京大學出版社	2006
3	藝術理論：從荷馬到鮑德里亞 第二版	羅伯特·威廉姆斯	北京大學出版社	2009

課程二：數位影音加值應用

書籍 序號	書名	作者	出版者	出版年
1	自編講義			

課程三：數位影像處理

書籍 序號	書名	作者	出版者	出版年
1	數位攝影與影像處理	陳思聰、紀壁焜	碁峰	2007

課程四：聚落文化地景調查與研究

書籍 序號	書名	作者	出版者	出版年
1	圖說集落：空間與 計劃	日本建築 學會	都市文化	1989

課程五：設計經營與創業

書籍 序號	書名	作者	出版者	出版年
1	自編講義			

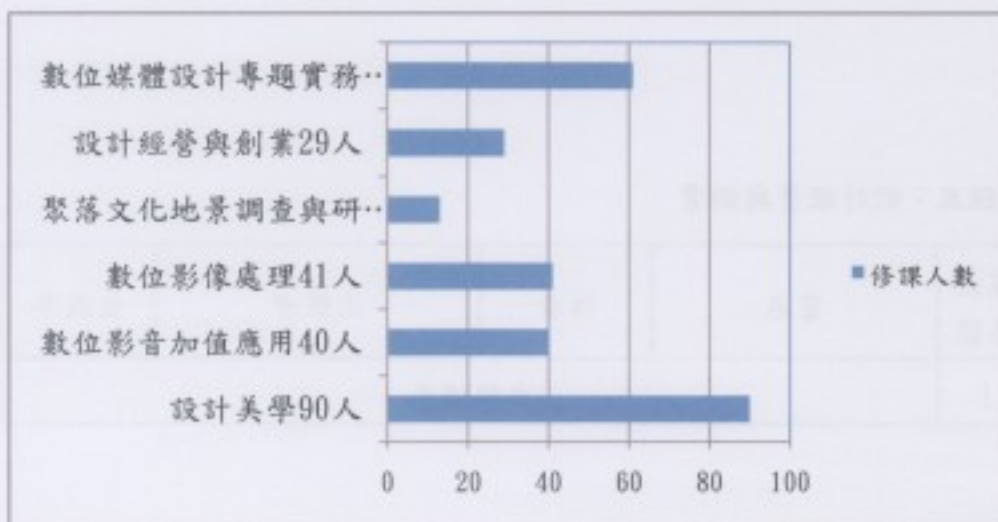
課程六：數位媒體設計專題實務

書籍 序號	書名	作者	出版者	出版年
1	自編講義			
1	專題製作原則與評 分原則	范國光		

五、修課人數

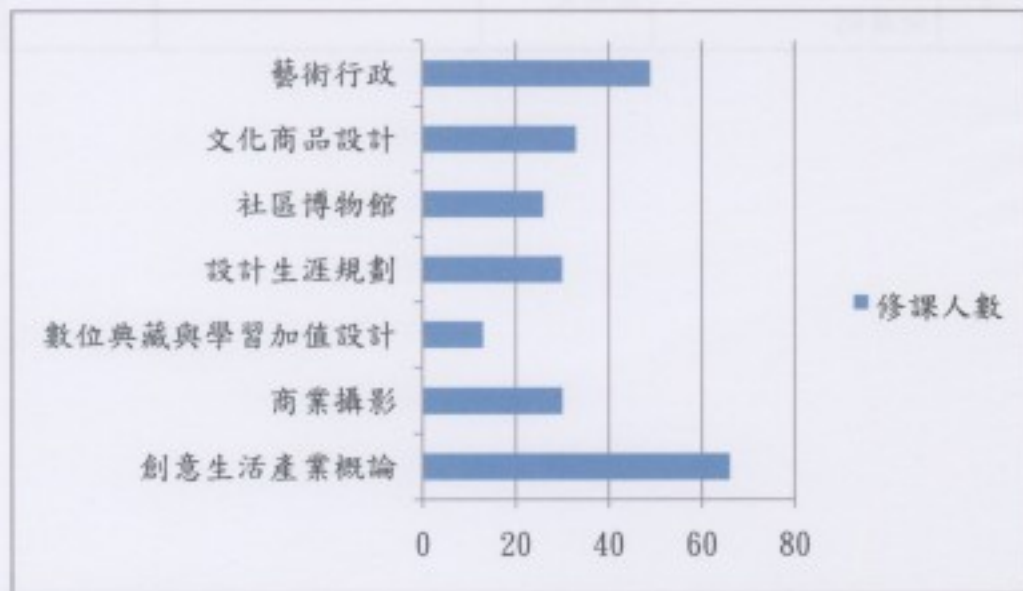
98 學年第二學期修課人數

課程數	修課學生總數
6 門	274



98 學年第一學期修課人數

課程數	修課學生總數
7 門	247



六、成績評量方式

課程一：設計美學
1. 課堂上討論發言 2. 作業繳交狀況 3. 考試成績 4. 報告繳交狀況 5. 平時 40%、期中 30%、期末 30%
課程二：數位影音加值應用
1. 期中企畫報告 30% 2. 期末成果呈現 40% 3. 團體討論、平時表現(學習態度與出缺席) 30%
課程三：數位影像處理
1. 平時作業成績 40% 2. 期中報告 20% 3. 期末報告 30% 4. 學習態度 10%。
課程四：聚落文化地景調查與研究
1. 平時成績 20% 2. 聚落田野調查成績 40% 3. 聚落調查報告書成績 40%
課程五：設計經營與創業
課程評量方式包含 1. 平常課堂表現 20% 2. 小組作業 30% 3. 期末創業計畫書成果發表競賽 30% 4. 口頭報告 20%
課程六：數位媒體設計專題實務
依照進度與評分表進行。

七、各課程教學方法

本學程各課程教學方式除了下述之基本教學方式外，配合學程與其他計畫合作之規劃，均會與雲林在地文化與產業結合，讓學生不只學到校內基礎之理論，還能擁有校外實務操作之經驗，再配合在地文化之鏈結，提升學生人文涵養與技術應用整合之能力。

- (一)**實務**：主要針對產業界專家實務座談為主，藉由邀請業界專家學者進行實務課程之演講之外，舉辦工作坊的實習演練活動，專家指導之工作坊合作之方式，使學子可以用最快的方式瞭解與學習文化產業與數位加值的應用使用。
- (二)**產學實務**：主要針對實際的產學合作進行專體實務操作，內容分文化類、產業類等，分別以兩類進行數位增值設計實際操作工作，以實際調查、田野研究協助社區、產業界等進行增值運用的實際應用，增加學子瞭解實際操作面的真實情況。
- (三)**展演實務**：在課程之外，另外安排社區體驗活動營，以深入文史調查工作為出發，企圖讓學生從實際的案例中操作與發揮，並在實務課程的操作內容在完成後，於各地方文化館會進行展演與發表工作，協助文化生活產業的成果推廣。

課程一：設計美學

本課程幫助同學從審美經驗觀點，了解設計及相關領域中美的本質。

課程二：數位影音加值應用

本課程透過數位攝影機的概念與實務操作，配合學生的社區服務學習應用，除了與合作社區互動與認識之外，也引導學生構思數位影音在社區中加值創作。

課程三：數位影像處理

本課程以瞭解數位影像構成原理，學習必要的觀念與技術。藉由講述與實作，使學生對數位影像處理應用在設計實務上有正確的認知。

課程四：聚落文化地景調查與研究

在一實存的聚落生活空間中，透過第一手的田野訪查以及相關文獻資料之收集，試著指認、分析、詮釋一聚落單元之文化地景。本課程之重點在於讓學生熟悉田野工作之方法，並針對不同主題之調查研究結果進行交互討論，整理出聚落文化地景系統及其文化價值與意義。除了課堂之講授，亦將安排參訪交流以及影片討論會，豐富觀點、擴大視野。

課程五：設計經營與創業

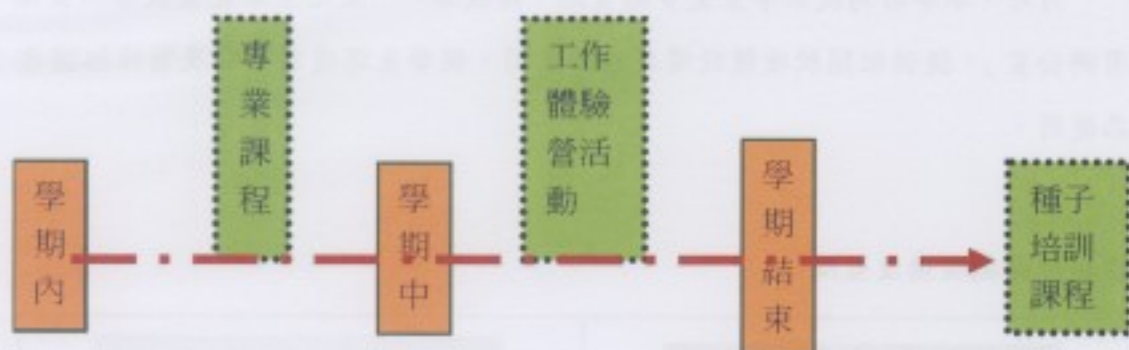
本課程以創新的授課方式邀請中華職能發展中心總經理與創業顧問師，以及設計業界創業顧問及創業個案進入課程核心，並結合設計學院跨系所教授的專業，以雙講師的方式進行情境式的授課，主要在有效地傳授設計創業規劃智能與職場體驗實務，另以分組方式訓練學生在創業計畫實務上的競爭能力。

課程六：數位媒體設計專題實務

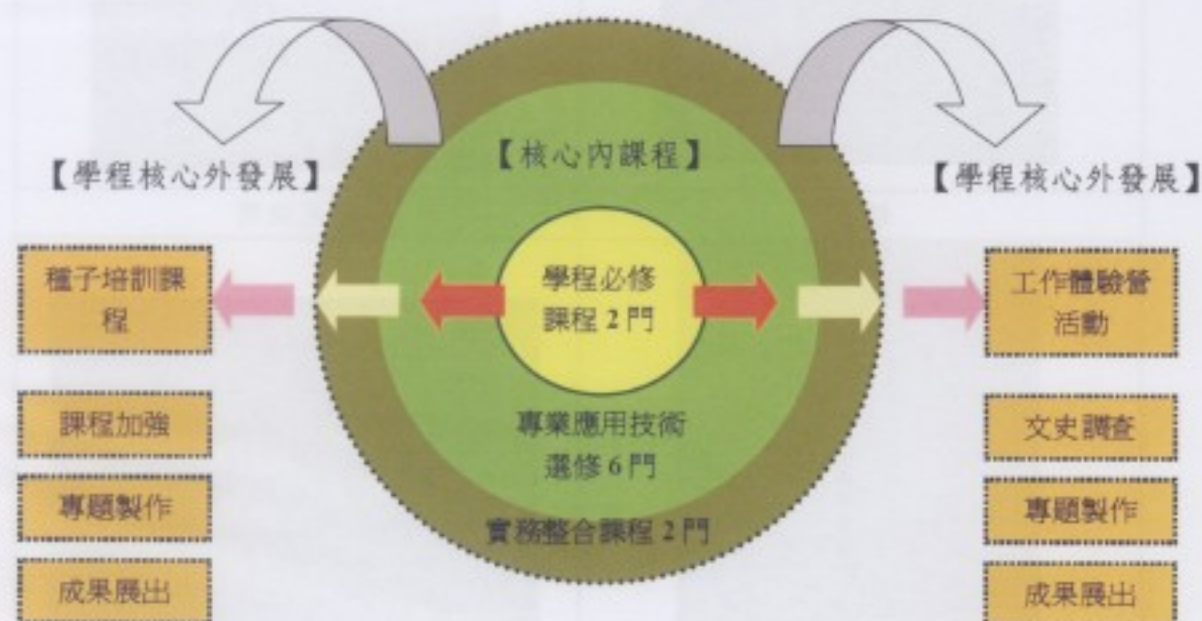
本課程指導學生由數位媒體設計產業專業技巧訓練進入團隊作業之領域，藉對實際案例的操作，建立學生對提案企畫、專案管理、時間掌控、困難排除的專業能力，訓練學生獨立完成一項完整的數位媒體設計創作。

八、教學活動

於學程執行期間，除了課程授課內容之學習與工作坊等之外，另外並與地方社區共同舉行志工培訓營活動，安排於寒暑假期間進行培訓營活動，除了可以補強對於數位應用技術學習之能力較弱之學生外，亦是幫助學程於寒暑假期間對有興趣繼續學習參與之學生一個有趣的活動參與。



本學程結合隙頂資訊志工活動及社區服務學習應用，定期到阿里山隙頂社區進行營隊活動，目的為蒐集地方人文、景觀、產業等資料，進行數位化與數位典藏工作，進而能使用這些數位化後的素材應用在推廣方面活動，亦引導學生構思數位影音在社區中的加值創作。



工作坊體驗營與種子課程構圖

九、設備使用

本學程為提升教學成效及利於學程之執行，因此額外採購一批設備，運用於課程相關教學規劃上（如課程攝影、雲林文化生活圈等相關活動攝影及相關資料存取、數位教材資料存取、學程網站相關資料存取…等等）。

另外，本學程為提供學生更多的資源，特成立一「文化生活產業數位增值應用辦公室」，提供相關軟硬體設備及討論空間，供學生課後討論以及製作相關作品使用。

虛擬設影棚設備及空間



燈罩



打光設備



鎢絲燈



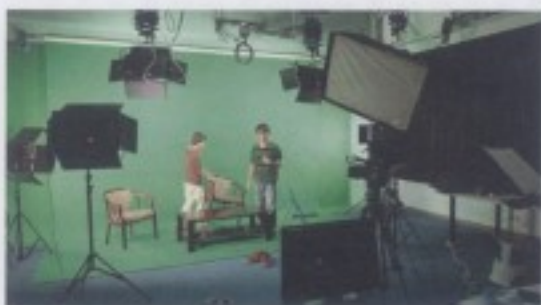
布幕



於虛擬攝影棚內上課



於虛擬攝影棚內上課



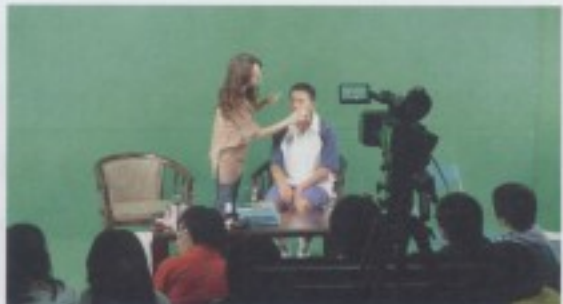
於虛擬攝影棚內上課



攝影棚內打光下之化妝技巧運用



攝影棚內打光下之化妝技巧運用



攝影棚內打光下之化妝技巧運用



攝影棚內打光下之化妝技巧運用



攝影棚內打光下之化妝技巧運用

十、總體成效

本學程為提升教學成效，因此額外採購一批設備，輔助運用於課程教學相關措施上；且為提升學生學習品質及成效，於各課程中不定期舉辦人文藝術講座且舉辦研討會，增加學生之業界實務上的瞭解且從講者的經驗談中吸取講者之實務經驗；為提升學生人文涵養及文化產業內涵，本學程並與雲林縣地方文化生活圈計畫結合，規劃學程年度活動，讓學生擁有實際操作、學習，以獲取實務經驗，經過實際操作的過程，瞭解如何調查、統籌進而設計屬於該地區的特色之產業行銷，並藉由該過程中學生與居民的互動，提升學生的人文涵養與實務經驗。

為增加學生學習資源，因此各課程均錄影存檔並製作成數位教材，並將製作好之數位教材，放置於學程網站，提供學生瀏覽學習管道。

其總體執行成效如下：

1. 提供學生學程最新課程資訊搜尋：本學程已於 98 學年第一學期建置學程專屬網站，目前除了定期更新學程之各種最新訊息，並將相關之系列活動資訊及成果數位化，製作成數位教材，提供學生學習及第一手資訊。

2. 提升學生人文涵養及實務學習機制：本學程為提升學生人文素養及實務經驗，特與雲林縣地方文化生活圈計畫作結合，讓學生實際參與在地產業、人文特色及文化調查，並與所學之數位媒體技術統合，建置具有當地人文特色之網站，有效的推動當地的特色、文化、產業，並增加學生人文涵養及實務操作之經驗。

3. 部分課程採用實務操作模式，並舉辦相關作品展覽：本學程除部分課程採用實務操作方式授課外，並積極鼓勵學生積極參與國內、國外各項競賽活動，並提供學生發表作品之平台，讓學生能夠多多觀摩其他學生作品，以學習欣賞別人作品，增廣見聞，進而提升自身創作經驗。

整體執行均有達到預期目標，再加上儀器設備的輔助搭配，使學程執行之總體成效達到最好的成果展現。

執行成果統整摘要

開課課程摘要表

針對課程內容，各課程均按照預定之教學計畫授課，並如期完成課程教學。各課程為達到學術與業界實務之交流目的，特聘請業界專家於課堂中演講，傳授學生目前業界遭遇的問題與解決方式及相關實務經驗；藉由演講中，學生與講者的互動、對話，能在當下激發學生的問題意識，讓學生對於該門課程相關領域有進一步的瞭解，也促進學術與實務之交流。

A. 課程開設摘要表			
課程名稱	參與授課老師數	修課學生數	教學助理人數
設計美學	范國光	90	1
數位影音加值應用	莊育振	40	1
數位影像處理	陳思聰	41	1
聚落文化地景調查與研究	李謁政 許芳瑜	13	1
設計經營與創業	張文山	29	1
數位媒體設計專題實務	范國光	61	1
B. 其他國內學術活動			
類別	場次		
人文藝術講座	9場		
人文數位系列活動	6場		

人文藝術講座總覽

課程名稱	講座(活動)	時間
數位影音加值設計	電影「眼淚」巡演暨座談會	3/9
設計經營與創業	打造創業航海圖	3/18
設計經營與創業	創業籌備-整裝出發向前行	4/8
數位影音加值設計	紀錄片的製作與發行	5/19
聚落文化地景調查與研究	雲林縣社區文化創意產業特色	5/20
數位影音加值應用	文化設計與行銷	5/27
數位影像處理	文化影像與藝術	6/2
設計經營與創業	創意行銷	6/4
設計經營與創業	行銷管理與人脈開發	6/11

學程相關活動

98 學年第二學期		
活動名稱	舉辦地點	舉辦日期
寒假田野調查-隙頂茶業調查	阿里山隙頂	99 年 2 月
茶藝文化體驗與茶知識學習之旅	阿里山隙頂	99 年 4 月
社區服務學習	大埤	99 年 3 月
雲林海岸生活圈參訪活動	雲林縣	99 年 4 月
數位化教學活動-資訊軟體研習營	大埤	99 年 5 月
i DESIGN 設計成果展	雲林科技大學	99 年 6 月

產學合作活動

98 學年第一學期	
活動名稱	計畫日期
雲林縣文化生活圈文化生活館計畫	98 年 7 月-99 年 5 月
98 年雲林縣影音人才培訓計畫	98 年 7 月-98 年 10 月
98 學年第一學期	
經濟部中小企業處-埔里魚池暨白河觀光宣導影片	99 年 4 月-99 年 7 月
雲林縣 99 年影音人才進階培訓營	99 年 7 月-98 年 10 月

地方文化紀錄片產出清單

本學程課程與在地文化產業結合、並與雲林地方之化生活圈計畫合作，讓學生針對雲林縣文化資產及產業作相關紀錄片拍攝與製作，讓學生有實際操作之機會並了解、認識雲林縣在地文化資產與產業之發展。「從故事聽新舊的對話-雲林故事館」一片，更於 98 學年度下學期榮獲 2010 年校園欣力獎-創意廣告短片類組佳作。

98 學年度下學期製作清單及內容簡介

項次	紀錄片片名	紀錄片內容簡介
1	黃塗山老師 籐編藝術教學(未完成)	黃塗山老師一生致力於竹器編織、創作、研發、推廣傳承，奉獻於竹產業已超過 60 年，更於 2008 年榮獲「國家工藝成就獎」，為竹山地區有名的竹藝老師。
2	從故事聽新 舊的對話-雲 林故事館	雲林故事館是日據時代的舊監獄，經過改造後成為地方上一個故事交流的地方，透過影片的呈現，帶出新舊交織的歷史中那些永遠的感動。
3	麥寮鄉 楊厝 社區	貧瘠的沿海地區，困窘的小型學校，卻是歡樂童年的開始，危機帶來希望的契機，夢想發芽，茁壯未來，用心呵護，發現無限可能，楊厝分班，透過鏡頭，帶給你新的生命力量。

4	台西鄉 海口社區	熱血澎湃的青年志工，從世界各個角落，匯聚雲林台西的小漁村，不同國級、種族、語言、文化，恣意揮灑青春的彩筆，描繪出一幅幅四海之情，共創出一頁頁繽紛之作。
5	四湖鄉 三崙社區	成林的木麻黃道，守護著離鄉遊子的綠洲，白海豚藝術創作，揮灑整面外牆，熱情迎接著每位來訪的旅客。
6	口湖鄉 台子社區	漁港邊的浪濤，伴隨著激昂、震身的鼓聲，是一群海上的兒女，透過敲擊、展現力量，鼓動之每顆雀躍的靈魂，震動著屬於自我的在地能量。
7	榻榻米師傅—柯永助老師的故事	從小即開始學習榻榻米製作，也歷經了榻榻米產業的盛衰，現在是榻榻米製作達人的柯永助老師，用雙手創造讓人舒適且懷念的榻榻米味道。

98 學年度上學期製作清單及內容簡介

項次	紀錄片片名	紀錄片內容簡介
1	興隆毛巾工廠-企業新起點	介紹興隆毛巾工廠，如何以創新觀點搭高品質之技術，讓台灣毛巾產業起死回生，產品行銷世國各國。
2	新!西螺七崁傳說秘訣大公開	介紹地方百年小吃，是如何以堅持的態度做出口耳相傳之地方特產，並陪伴該地居民的老鄰居。
3	老故事，新生命-雲林故事館	每個人都有自己的人生故事，透過說雲林的故事、分享自己和別人的故事，把人們過去、現在、未來串聯在一起
4	酸菜王國-大埤酸菜館	大埤鄉的酸菜產量佔全省內外銷市場 80%以上，素有「酸菜王國」的美名。
5	雲林布袋戲主題館	雲林是布袋戲的發源故鄉，布袋戲更風靡了各個年齡、階層，用日據時代的郡役所做為布袋戲主題館，也見證了當地的發展。
6	李萬居在地	李萬居在台灣新聞自由歷史上是個重要的角色，也對台

	精神啟蒙館 紀錄影片	灣民主自由有極大的貢獻。
7	西螺延平老 街文化館	一條老街承載著當地的歷史發展，也是每個西螺人心中永遠的記憶。
8	土庫多功能 文化展演館	土庫鎮於鎮公所三樓中興建多功能文化展演館，推動在地藝文以增進民眾生活品質。

參、學程成果介紹

一、產學合作

本學程課程規劃上除基礎及專業應用能力的培養，亦重視實務專題整合之能力，將課程與產學計畫結合，帶領學生實際參與產學計畫之執行。

98 學年度上學期搭配「雲林縣地方文化生活圈」計畫及「雲林縣 98 年影音人才培力營」計畫，98 學年度下學期搭配「埔里、魚池暨白河觀光宣導影片」計畫及「雲林縣 99 年影音人才進階培訓營」計畫，讓學生熟悉實務執行模式，並在深入了解地方文化之同時，亦能實際提昇數位影音製作之能力。

產學合作相關過程紀錄呈現：

98 上學期--雲林縣地方文化生活圈計畫



學員參與此計畫辦理之工作坊，協助進行影像紀錄



學員參與此計畫辦理之工作坊，協助進行影像紀錄



學員參與此計畫辦理之工作坊，協助進行影像紀錄



學員參與此計畫辦理之工作坊，協助進行影像紀錄



學程學生擔任營隊課堂助理



上課現場



講師教授攝影器材操作，隨堂學生助教亦可一同學習實務操作技巧



學員實際操作攝影器材

<p>帶領學生參與外拍作業</p>	<p>帶領學生參與外拍作業</p>
<p>學生訪問在地耆老</p>	<p>帶領學生參與外拍作業</p>
<p>影片內容截圖</p>	<p>影片內容截圖</p>
<p>影片內容截圖</p>	<p>影片內容截圖</p>

二、人文藝術講座

98 學年度下學期講座

課程名稱	講座(活動)	時間
數位影音加值設計	電影「眼淚」巡演暨座談會	3/9
設計經營與創業	打造創業航海圖	3/18
設計經營與創業	創業籌備-整裝出發向前行	4/8
數位影音加值設計	紀錄片的製作與發行	5/19
聚落文化地景調查與研究	雲林縣社區文化創意產業特色	5/20
數位影音加值應用	文化設計與行銷	5/27
數位影像處理	文化影像與藝術	6/2
設計經營與創業	創意行銷	6/4
設計經營與創業	行銷管理與人脈開發	6/11

人文講座(活動)集錦

數位影音加值設計課程

《電影「眼淚」巡演》活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
活動名稱	電影「眼淚」巡演暨座談會
活動日期	99年3月9日
活動時間	18點30分~21點00分
活動地點	活動中心表演廳
演講者	台灣獨立音樂協會理事長 Freddy、秘書長 江季剛
活動內容說明	
<p>電影眼淚將台灣社會基層真實的一面、及深沈的人性以寫實的手法，用影像呈現出來，真實完整的紀錄反而更能貼近人心。</p> <p>為讓學生觀摩及體驗此類影像數位加值呈現的手法，本學程特別與雲林縣政府文化局合作，爭取該片於雲科大搶先放映。</p> <p>活動當天觀眾參與非常踴躍，活動地點於雲科大活動中心表演廳，座無虛席，同學為了觀看此片沒有座位也願意全程站立觀賞，非常支持此活動。</p> <p>《電影簡介》</p> <p>電影「眼淚」被選為2009年金馬影展開幕片，驚艷金馬影展。</p> <p>該片是硬派導演鄭文堂的最新台語電影，影片融合警匪動作類型和深沈的人性刻劃，用台灣第一大族群的母語，以一名握有權力者贖罪的故事，訴說一則關於寬恕與和解的故事。導演鄭文堂受訪時表示，電影以懺悔為主題，「台灣人會反悔、後悔，但不太會懺悔」，全片充滿港都的人文風情與在地景致，劇情火爆衝突、沉鑄動人，幽微的影像風格，構成鮮明的心靈震撼，營造出2010年最氣魄的新台語電影！</p> <p>《眼淚》以刑警老郭（蔡振南 飾）為主線，貫穿檳榔西施小雯和萱萱、菜鳥警察紅豆、美麗的嫌犯賴純純等邊緣角色交織而成。吸毒致死的少女背後究竟有何故事？她與賴純純的弟弟又是什麼關係？老郭為何如此執著此案？故事的強烈二元對立，傳達出小人物面對社會黑暗面的諸多無奈，導演將深刻的社會觀察反映在片中，留下開放的討論空間，希望藉此打破任何形式的藩籬，消弭無謂的恨意。</p> <p>《眼淚》呈現底層社會人物的悲喜，讓我們重新回味台語片的獨有氛圍，即便是嗆聲、畫唬爛也充滿著濃郁的人情味。男主角蔡振南獨有的滄桑特質，賦予台詞鏗鏘如詩的生命力，散發出地道具深度的台語魅力。</p>	

活動照片



觀眾入場



雲林縣文化處處長及貴賓簽到



現場觀眾爆滿



影片放映中



Freddy 及江季剛先生於台上座談



與會者提問及分享



與會者提問及分享



會後同學與 Freddy 及江季剛合影留念

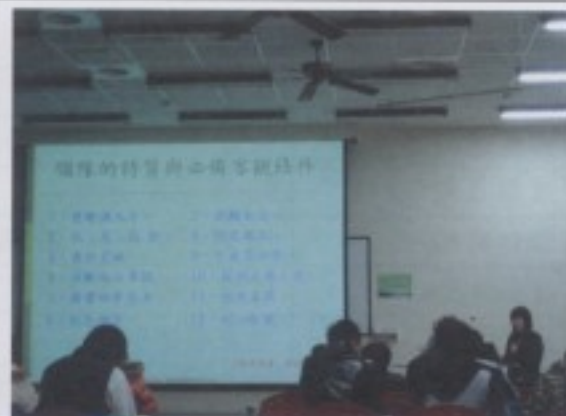
設計經營與創業

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	打造創業航海圖
活動日期	99年3月18日
活動時間	13點00分 ~ 16點00分
活動地點	設計三館(DC121F)
演講者	張惠玲老師
活動內容說明	
<p>邀請中華職能發展中心顧問為同學分析創業所需具備之條件，及如何於在學時先進行相關準備，並說明創業之流程、資源的來源及如何爭取跟申請等，教導同學撰寫一份踏實的創業計畫書。</p> <p>講師以導入實際案例的方式，與同學分析及分享在撰寫、規劃創業計畫書時，需注意及可學習之處，並將創業時可能遇到的各種情形，以情境題的方式讓同學分組討論，並進行分享交流，讓同學透過講師之說明及其它同學的分享可以獲得更多。</p>	

活動照片



講者演說與學生互動



講者演說



分組情形



小組分享

設計經營與創業

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	創業籌備-整裝出發向前行
活動日期	99年4月8日
活動時間	13點00分~16點00分
活動地點	設計三館(DC121F)
演講者	孫麗龍老師
活動內容說明	
<p>邀請孫麗龍顧問為同學分享創業之必經過程，首先要先找出創業標的，籌組創業團隊，尋找資金來源，及如何運用政府資源，先了解並掌握自身優勢，做好充足準備，即可往創業之路前進。</p> <p>講師以導入實際案例的方式，與同學分析及分享在創業籌備的階段中，要如何去尋找資源並統整運用，並進行SWOT分析，及市場分析，並將過程可能遇到的各種情形，以情境題的方式讓同學分組討論，並進行分享交流，讓同學透過講師之說明及其它同學的分享可以獲得更多。</p>	

活動照片



講者為同學說明創業前，要如何進行投入與產出之分析



講者為同學說明創業之產品及企業環境分析



小組分享



同學分享其創業標的之在市場上的類似競爭者有多少，並說明自己的優勢

數位影音加值設計課程

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	紀錄片的製作與發行
活動日期	99年5月19日
活動時間	13點00分~16點00分
活動地點	設計三館(DC121F)
演講者	陳正勳老師
活動內容說明	
<p>台灣每年紀錄片的產量約為兩百部，其中只有二十部可以上電視播映、二至三部能上院線，台灣拍攝紀錄片的數量龐大，被大眾看到的機會確是如此渺小。</p> <p>台灣其實有許多的紀錄片導演人才，台灣每年的記錄片產量也很大，但是曝光的機會卻不及劇情片，其最大原因在於資金，劇情片的製作經常必須花費上百萬的製作費用，所以導演一定會想盡辦法讓影片上院線才能回收製作成本，但紀錄片製作上的花費較少，經常被視為理所當然的免費或低價放映</p> <p>「紀錄片不該被廉價地對待！它需要的是一個整合製作與發行、教育與推廣的機制，紀錄片才有機會跟更多的觀眾持續對話。」</p>	

活動照片



演講現場



演講現場



影片分享



影片分享

聚落文化地景調查與研究課程

系所名稱	文化資產維護系
講座名稱	雲林縣社區文化創意產業特色
活動日期	99年5月20日
活動時間	13點00分~16點00分
活動地點	設計三館(DC121F)
演講者	黃莉婷老師
活動內容說明	
<p>文化生活圈不光只是有文化就可以形成，是要靠地理位置、生活習慣、經濟等層面來形成，同時它是沒有縣市的限定，是可以跨縣市來形成。</p> <p>而文化生活圈除了透過公私協力合作，也要和當地本土合作，這樣才會長久下去，像是華山藝文中心就是最為著名的轉型空間，這些都是靠民間與官方的互相結合才可以做到的，在做設計時，一個產品的文化意象是可以從自己熟悉的環境來做出發創作，這些獨特觀點都是值得我們省思。</p>	

活動照片



演講現場



演講現場



演講現場



演講現場

數位影音加值應用課程

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	文化設計與行銷
活動日期	99年5月27日
活動時間	13點00分~16點00分
活動地點	設計三館(DC121F)
演講者	張岑瑤老師
活動內容說明	
<p>產業，一定要量化、規格化，有些產品有文化亦有創意但若是不能量化、規格化，即無法稱為文化創意產業。</p> <p>敏感度：好的創意不一定是無中生有，時常是把你意想不到的元素加在一起所表現出的創意，因此要細心觀察生活中的細節培養你對創意的敏感度。</p> <p>文化創意產業：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 材料 — 當季素材2. 產品 — 原創性3. 服務 — 量身訂製4. 體驗 — 引證文化5. 轉化顧客心靈 <p>成功的文化創意產業兩要件：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 風土條件(軟實力)2. 深度工藝(硬實力)	

活動照片



演講現場



講師



案例分享



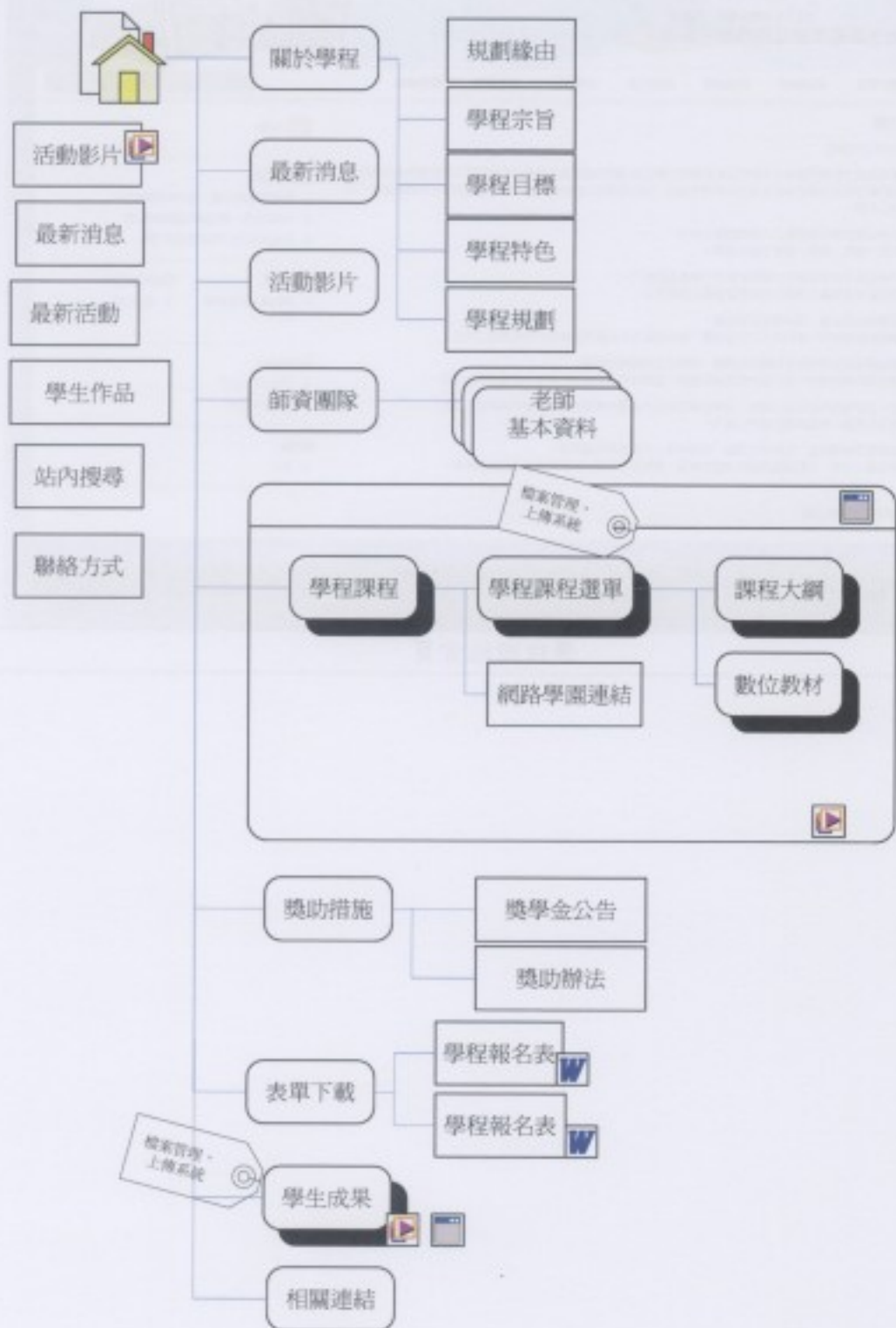
案例分享

三、學程網站

本學程網頁由本校研究生組成的團隊依據依據學程之需求分如下列功能：

1. 關於學程：包括規劃緣由、學程宗旨、學程目標、學程特色與學程規劃，在此說明此學程網站的整體流程架構與建設起承。
2. 最新消息：學程如有任何最新活動及消息皆在此公告。
3. 師資團隊：集結目前學程該課程所授課的教師，在每一教師的介紹頁面裡，包括了基本資料、教師著作以及教學理念，而教學理念則以影片方式呈現，達以間接的說明成效。
4. 學程課程：建立學程修課流程圖，可清楚一覽目前所開的課程，而學程課程包括了課程總覽、課程大綱與數位教材。
5. 獎助措施：說明了獎勵相關的補助辦法。
6. 表單下載：關於學程一切的表單可於此頁面下載。
7. 學生成果：提供學生成果的平台，以數位化的方式展示成果製作的過程與內容。
8. 相關連結：關於國內各數位學程網站皆在此做統整連結。

學程網站主要將課程數位教材化，方便提供學生於課後進行複習之需求，並將訂時舉辦工作坊、學程活動以及課程最新消息等建構於網站中，並提供學生一個成果展示的數位平台空間，以最貼近學程之數位化的方式將成果展演呈現，除了提供學生舞台發揮外，也提供授課老師建置個人教學空間等等，實際發揮人文數位教學之推廣宗旨。





學程網站首頁

98 人文教育革新中綱計畫 文化生活產業數位加值應用學程

首頁
最新活動
98 第二學年 人文數位學程招生簡章
報名日期
報名詳情

98 第二學年 人文數位學程招生簡章

2009 年 2 月 25 日

報名日期：即日起至 98 年 3 月 26 日止

報名對象：本校大學部學生皆可報名

報名簡章及報名表下載：簡章簡章請於[http://www.yu.edu.tw/2009/page_38-39](#)

聯絡方式：(02)234-2601#3399



**98 人文教育革新中綱計畫
文化生活產業數位加值應用學程**

報名日期
即日起至 98 年 3 月 26 日止

簡章
簡章請於[http://www.yu.edu.tw/2009/page_38-39](#)

報名表
報名表請於[http://www.yu.edu.tw/2009/page_38-39](#)

學程目標：本學程以培育具有跨領域之文化知識與專業人才，透過學程課程與業界之資源交流，並結合實踐課程，開拓文化與數位產業教學模式，精進學習效能，提升學習意願，以增進實務與創意思之交流，增加學程與業界之互動，完成傳統領域與設計領域之分野，造就跨領域之新專業領域人才。

學分修訂與學費標準：本學程分兩學年上、下學期，必修與選修學分總額為二十一學分(以學分學分、選修 17 學分)，學分完成本學程課程後，將頒發國立雲林科技大學設計學院「文化生活產業數位加值應用學程」證書。

學程簡章：課程性質具有「人文素養必修」、「數位加值應用專業必修」、「數位與實務課程」等三大類別，由上、下學期，選修滿二十一學分，課程修業即可在「學生會服務處」領取學位證書，並免修課程以雙證書(教師實習證書)與雙修方式，工作時的活動參與，協助學生提高的實踐執行之能力。另外「數位加值應用專業必修」課程，除了對專業知識與課程外，另外加入文化與產業的學習，專門設計有專業講座、主題行研習與工作坊、增進學程與業界的聯繫、實踐之能力，也提供學生對於數位產業之加值應用學習之方法。

最新活動

報名詳情

Trackback (0) | 1768 (0)

目前尚未有任何 Trackback。

名稱 (必填)

E-mail (必填)

網址

訂閱信箱

發表評論

2010 年高雄純公益電影節「導演」

98 年 1 月 15 - 19 日 週一、週二、週三

Top

下學期招生公告



◎ 首頁 > 最近活動 > 「紀錄片發行與製作」專題講座

「紀錄片發行與製作」專題講座

2010年5月18日 admin

開啟評論 發表評論 編輯

演講時間：5月19日(三) 上午10:00-12:00

演講地點：DC121F

演講者：陳正動 老師



最近活動

發表評論 Trackback

Trackbacks (0) 評論 (0)

目前尚無任何評論。

登入帳號: admin 登入

訂閱評論

發表評論

2010年最異端也最極地的台灣電影「燒滾」

活動訊息公告



首頁 > 最近活動 > 雲林縣地方文化館 - 影片簡介

雲林縣地方文化館 - 影片簡介

2009年12月24日 admin

閱讀評論 發表評論



雲林故事館

影片介紹



大躍會館計畫的推動，雲林縣於2002年陸續成立地方文化館，保存在地文化的典藏與展示，以落實「文化生活，生活文化」的理想境界。雲林縣的地方文化館升為公有建設的雲林故事館，雲林故事館，上車橋多機能文化園區、大灣鄉昇龍、口湖鄉學福堂等地精神新館，村內鄉仔鎮宗家文化館、湖洋鄉生命園、合興統拜館等，並透過地方文化館的文化展廳，建立民間的文化交流，建構出屬於雲林的文化生活風景。

最近活動

訂閱

最新文章

- 98年1月15-16日 藝·文化(三)
- 雲林縣地方文化館 - 影片簡介
- 99年1月15 - 16日 藝·文化(三) 報名開始
- 98年12月11日 藝·文化(二)
- 98年11月25日 藝·文化(一)

Blogroll

- 2008人文數位學程
- 雲林縣地方文化館

Categories

- 最近活動

Archives

- 2010年 1月
- 2009年 12月
- 2009年 11月
- 2009年 10月
- 2009年 9月

Meta

- 登入

學程網站活動影片動態呈現



首頁 > 最近活動 > 99年1月15-16日 館·文化(三)

99年1月15-16日 館·文化(三)

2010年1月21日 admin

開啟評論 發表評論



文壇會高深學地方文化館的成長，與地博館管理改革，透過管理評量方式，系統與管理評量的績效，進行獨立管理評量制度，以協助各館自訂定位之確定，發展獨特特色，朝向卓越管理之目標邁進。

評量可使提高營運過程中的一部份，但並不是營運的結束或起點，各種評量的結果可以提供回饋，除了能深入瞭解自身館舍的成果表現，並與兄弟館的表現做高比較與探討之外，亦可做為未來營運的參考。

最近活動

發表評論 Trackback

Trackbacks (0) 評論 (0)

目前尚無任何 trackbacks 和 pingbacks。

名稱 (必填)
 E-mail (必填)
 網址

訂閱評論

發表評論

雲林縣地方文化館·影片簡介 >

活動成果公告

四、學程系列活動

本學程另透過與其他計畫結合，規劃一系列活動，並將課程內容與在地文化資產作鏈結，期望學生藉由此課程規劃，達到人文涵養與技術整合能力之提升。

本學程於 96 學年寒假開始定期到阿里山隙頂社區進行營隊活動，目的為蒐集地方人文、景觀、產業等資料，進行數位化與數位典藏工作，進而能使用這些數位化後的素材應用在推廣方面活動。

寒假田野調查



學生與當地店家訪談情形



學生與當地居民訪談情形



學生進行巔頂步道的特色紀錄



學生與當地茶行老闆合影

茶藝文化體驗與茶知識學習之旅

活動日期：99年4月11日

活動地點：阿里山陳頂社區

活動簡介：陳頂社區推動「小小茶博士」已有成效，陸續獲得許多國內外之邀請，進行茶藝文化交流，也獲得許多單位邀請進行茶藝表演，本次學程與該社區茶藝老師合作，安排茶藝文化體驗與茶知識學習之旅，透過茶種的挑選、泡茶的前置準備、泡茶手法、品茗的技巧等，讓學生體驗該社區泡茶文化之人文風情，未來在品茗時也能有更深一層的感受。



茶藝老師介紹茶具及其正確擺放



學生體驗品茶前第一步「聞香」



同學及社區民眾聆聽茶藝老師解說



茶藝老師用優雅的姿勢為志工倒茶



學生品茗



學生體驗泡茶過程

社區服務學習



教導社區居民數位資訊應用



為居民進行文化商品研習課程



為居民進行數位行銷研習課程



教導居民如何製作簡易虛擬攝影棚



為居民進行社區產業品牌研習課程



學員認真閱讀課堂參考講義

數位化教學活動-資訊軟體研習營

活動地點：雲林縣仁和國小

活動簡介：縮短數位落差一直是推動數位學習中很重要的一部份，本學程除了課堂中之教學、學生數位加值作品實作外，也安排「數位化教學活動」，藉由教導國小學童數位軟體錄音及後製技巧，讓學生實際參與數位化教學之過程，製作教學教材、設計數位化教學內容等，經由教導與學習的互動，讓學生又增加一次實戰經驗，提升他們在數位加值應用之層面。



學生正在討論教學模式



教導學童進行數位剪輯



學童踴躍參與



上課畫面



學生教導國小學童數位錄音



學生與學童觀賞製作成果

在工作坊安排部分，學程於每學期課程外，亦另外舉辦文化工作體驗營與文化調查活動，調查內容以以雲林縣地方文化特色為出發，提供工作坊實習成果的機會，以短期活動訓練內容與調查內容之安排，讓學生能完成實際的成果，幫助提升學生實際應用的學習效果。

學程安排之文化工作體驗營活動，配合「雲林縣地方生活圈·地方文化館」計畫，帶領學生參與雲林地方文化特色，例如舉辦工作坊、結合活動進行地方影像紀錄等，讓學生參與學習文化調查的重點。文化生活圈規劃是以雲林縣各鄉鎮之共同特色，劃分為『六大文化生活圈』，98學年度上學期首先帶領學生建置完整文化生活圈之數位網頁功能與美術設計，並建立完善的後台管理機制；另外藉由工作坊的活動，讓學生執行各鄉鎮的調查活動，進行文化收集與產業研究，瞭解各地區之產業內容，進而設計文化創意產業商品，並運用數位加值技術來進行產業推廣之練習，98學年度上學期已完成2支雲林縣地方文化產業紀錄影片、6支地方文化館紀錄影片；下學期完成6支地方文化產業紀錄片。

- 98學年度下學期結合課程及雲林文化生活圈計畫，帶領學生紀錄雲林縣沿海地區之地方生活文化，將雲林縣的海口文化完整的紀錄下來，透過實際參與了解，並輔以專業影像加值課程，讓學生能以更多元及廣泛的方式，完整的紀錄雲林縣當地之特色文化。

	
<p>參訪參寮楊厝社區關懷站</p>	<p>海口文化參訪活動影像紀錄側拍</p>
	
<p>台西海口社區之藝術壁畫</p>	<p>參訪口湖鄉台子社區，體驗討海人鼓團之樂趣</p>

成果展覽--i DESIGN 設計成果展

本學程不定期舉辦相關課程作品聯展，展示各學程學生成果作品，或是舉辦相關展覽活動，供學生觀摩學習。

展覽名稱：i DESIGN 設計成果展

展覽時間：99年04月23日-99年04月29日

展覽地點：雲科大藝術中心



成果展現場歡迎入口



學生互動式體驗作品



參觀進場畫面



學生展出作品

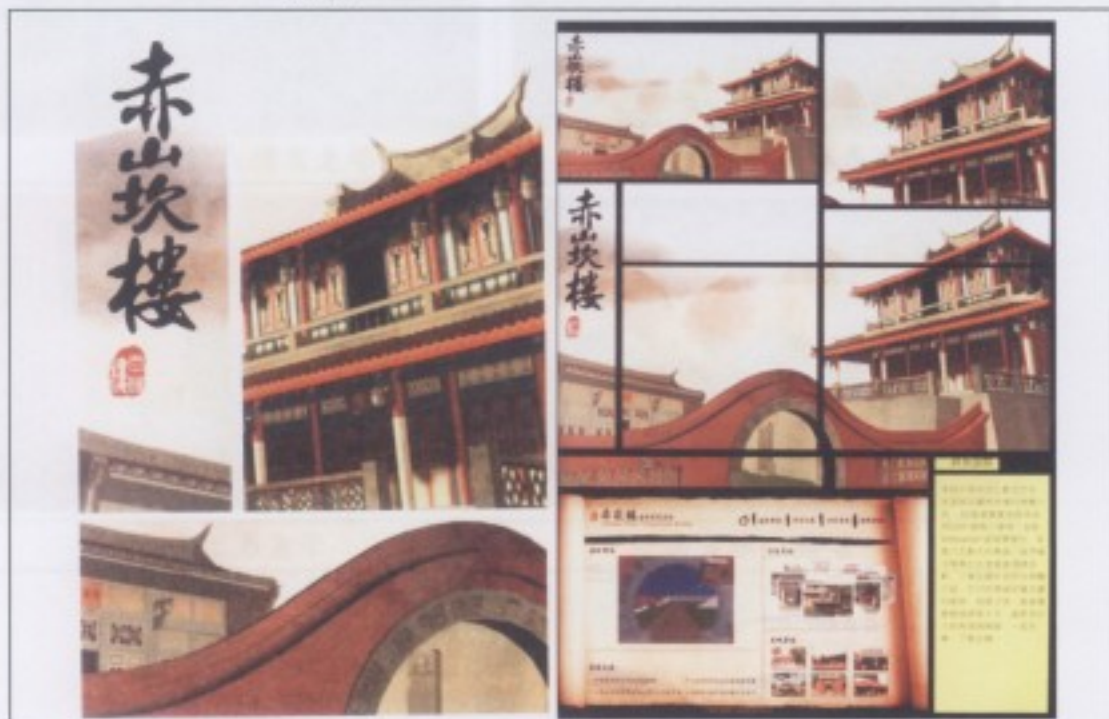
五、學程學生成果

(一) 學生設計創作作品

作品名稱：赤崁樓 3D 虛擬導覽系統

學 生：林信謙

創作理念：文物古蹟經過多年的風雨摧殘大部份都損壞，然而保存古蹟也變得很重要。在此透過數位方式來保存文物古蹟，選擇赤崁樓為標的，是因為其是台灣重要的古蹟，但現有的網路或文宣並沒有詳細專門的介紹，來讓人深入了解。透過數位化 3D 虛擬導覽系統，使更多人能夠更深入去了解古蹟的歷史，益增加現代數位媒體與文化保存相互加值的效果。



導覽系統入口視覺設計



導覽系統畫面

作品名稱：庫巴勇士-互動式兒童動畫繪本

學生：林惠萍

創作理念：此動畫繪本融合阿里山眾多傳說的新文化傳說故事，承載
鄒族的文化精神，在其中增添了许多特色場景，猶如回到了
最原始的部落，體驗那傳說的真實性。

庫巴兩字取其精神象徵地 KUBA 為名，賦予勇士文化精神的
使命，將其行動力付諸於故事中，讓生命力更活靈活現的
展現。



互動式繪本角色設計



互動式繪本場景設計

(二)雲林縣地方特色文化紀錄片

本學期針對雲林及鄰近地區之文化資產訪查進行產業發展與數位加值工作，讓學生有實際操作之機會並了解、認識雲林縣在地文化資產與產業之發展，以影像紀錄在地文化特色及發展。

98 下學期拍攝產出 7 支地方文化紀錄片，清單如下：

項次	紀錄片片名	紀錄片內容簡介
1	黃塗山老師籐編藝術教學	黃塗山老師一生致力於竹器編織、創作、研發、推廣傳承，奉獻於竹產業已超過 60 年，更於 2008 年榮獲「國家工藝成就獎」，為竹山地區有名的竹藝老師。
2	從故事聽新舊的對話-雲林故事館 --本片榮獲 2010 年校園欣力獎-創意廣告短片類組佳作	雲林故事館是日據時代的舊監獄，經過改造後成為地方上一個故事交流的地方，透過影片的呈現，帶出新舊交織的歷史中那些永遠的感動。
3	麥寮鄉 楊厝	貧瘠的沿海地區 困窘的小型學校 卻是歡樂童年的開始 危機帶來希望的契機 夢想發芽·茁壯未來 用心呵護·發現無限可能 楊厝分班，透過鏡頭 帶給你新的生命力量
4	台西鄉 海口社區	熱血澎湃的青年志工 從世界各個角落 匯聚雲林台西的小漁村

		<p>不同國級、種族、語言、文化 恣意揮灑青春的彩筆 描繪出一幅幅四海之情 共創出一頁頁繽紛之作</p>
5	四湖鄉 三崙社區	<p>成林的木麻黃道 守護著離鄉遊子的綠洲 白海豚藝術創作 揮灑整面外牆 熱情迎接著每位來訪的旅客</p>
6	口湖鄉 台子社區	<p>漁港邊的浪濤 伴隨著激昂、震身的鼓聲 是一群海上的兒女 透過敲擊、展現力量 鼓動之每顆雀躍的靈魂 震動著屬於自我的在地能量</p>
7	榻榻米師傅—柯永助老師的故事	<p>從小即開始學習榻榻米製作， 也歷經了榻榻米產業的盛衰， 現在是榻榻米製作達人的柯永 助老師，用雙手創造讓人舒適 且懷念的榻榻米味道。</p>

作品名稱：黃塗山老師藤編藝術教學

創作理念：黃塗山老師一生致力於竹器編織、創作、研發、推廣傳承，

奉獻於竹產業已超過 60 年，

更於 2008 年榮獲「國家工藝成就獎」，

為竹山地區有名的竹藝老師。

《CD 封面》



《CD 圓標》



《影片截圖》



黃塗山老師為課堂學生示範小竹籃的編法。



小竹籃在製作前，需經過仔細的丈量。



課旁學生正用心的在學習編織技法。



遇到問題，黃老師耐心的教導與解說。

《圖表》

圖表內容模糊，無法辨識。

作品名稱：從故事聽新舊的對話--

榮獲 2010 年校園欣力獎-創意廣告短片類組佳作

創作理念：如果所有的古蹟只能當作博物館，

只能看卻什麼都不能做，

那種接觸的感動永遠體會不到！

《CD 封面》



《CD 圖標》



從故事
聽新舊的對話
如果所有的古蹟只能
當作博物館只能看卻
什麼都不能做，那種
接觸的感動永遠體會
不到！

《影片截圖》



日據時代虎尾故事館的建築一角



現在，館內的故事盒述說著過去的歷史



館內保留日式風味的榻榻米擺設。



家住虎尾的榻榻米師傅—柯永助老師陳述著過去的製作回憶



現在，這些故事將透過故事館傳承下去。



讓在地的經驗陪伴孩子們一塊兒成長。

雲林地方特色文化紀錄片-麥寮鄉 楊厝社區短片片段

影片簡介：貧瘠的沿海地區，困窘的小型學校

卻是歡樂童年的開始

危機帶來希望的契機

夢想發芽，茁壯未來

用心呵護，發現無限可能

楊厝分班，透過鏡頭，帶給你新的生命力量



原本楊厝國小因人數不足，即將面臨廢校的命運



單純的小朋友，尚無法感受到廢校的危機，在課後依然快樂的跳舞著



楊厝分班整修前

楊厝分班在整修前，是一棟廢棄的空屋



楊厝分班整修前

但在全體社區居民與學校老師共同的努力之下

為了楊厝孩童的受教權，楊厝社區動員全體居民共同打造分校



楊厝分班現況

重建過後的楊厝分班景況

雲林地方特色文化紀錄片-台西鄉 海口社區短片片段

影片簡介：熱血澎湃的青年志工

從世界各個角落，匯聚雲林台西的小漁村

不同國級、種族、語言、文化

志意揮灑青春的彩筆

描繪出一幅幅四海之情，共創出一頁頁繽紛之作



近年來由於政府推動社區總體營造

蚵貝，是台西最重要的產業



邀請國際青年志工進行文化交流

由於政府推動的政策，開啟了台西的文化大門，與國際進行文化交流



我們招募台灣的年輕人

資深志工—陳建明，為外地參訪的旅客進行解說



牆面彩繪與佈置

臺南市白西藝術協會 (白西藝術協會)

他們是要透過社區的清潔然後整個整理之後

國際青年志工來到台西當地，進行社區牆面的清潔與彩繪



社區牆面彩繪作品

有三大牆面讓你們去做彩繪

來自不同國家的志工青年，為社區留下了多元的文化逐跡

雲林地方特色文化紀錄片-四湖鄉 三崙社區短片片段

影片簡介：成林的木麻黃道

守護著離鄉遊子的綠洲

白海豚藝術創作

揮灑整面外牆，熱情迎接著每位來訪的旅客



濃蔭蔽天的防風林道是四湖對生態保育重要的一環



資深義工—蔡宜明，為參訪的旅客介紹著保育動物—白海豚



當地居民，利用陶藝與貝殼繪製出屬於社區的意象



用簡單卻真誠的熱情，歡迎大家來此走訪

雲林地方特色文化紀錄片-口湖鄉 台子社區短片片段
影片簡介：漁港邊的浪濤，伴隨著激昂、震身的鼓聲
是一群海上的兒女，透過敲擊、展現力量
鼓動之每顆雀躍的靈魂
震動著屬於自我的在地能量



這裡是社區活動中心，是社區居民聚集的據點



社區非洲鼓表演

隨著鼓的節奏響起

居民為遠到而來的旅客表演非洲鼓



舞蹈表演

形成一種合作無間的景象

社區媽媽們還設計了一套舞蹈搭配著節奏強勁的非洲鼓



表演結束後，童心未泯的老伯學起了非洲鼓的打法



悠揚的鼓聲
 相隨著歡笑，震耳的結語
 長一群海上的兒女
 透過鼓聲，展現的力量
 鼓動每顆有譜的靈魂
 震動著屬於自我的在地能量

以音樂與舞蹈，演出了台子社區的精神

作品名稱：榻榻米師傅—柯永助老師的故事

創作理念：從小即開始學習榻榻米製作

也歷經了榻榻米產業的盛衰

現在是榻榻米製作達人的柯永助老師

用雙手創造讓人舒適且懷念的榻榻米味道



沒有錯

這裡是位於彰化的榻榻米工廠，眼前所看到的都是製作榻榻米的原料。



眼前看到的這些機器

從日本引進的榻榻米機器，結構填密，製作出來的榻榻米非常精細。



本片的靈魂人物，位於虎尾鎮的榻榻米製作達人—柯永助老師傅。



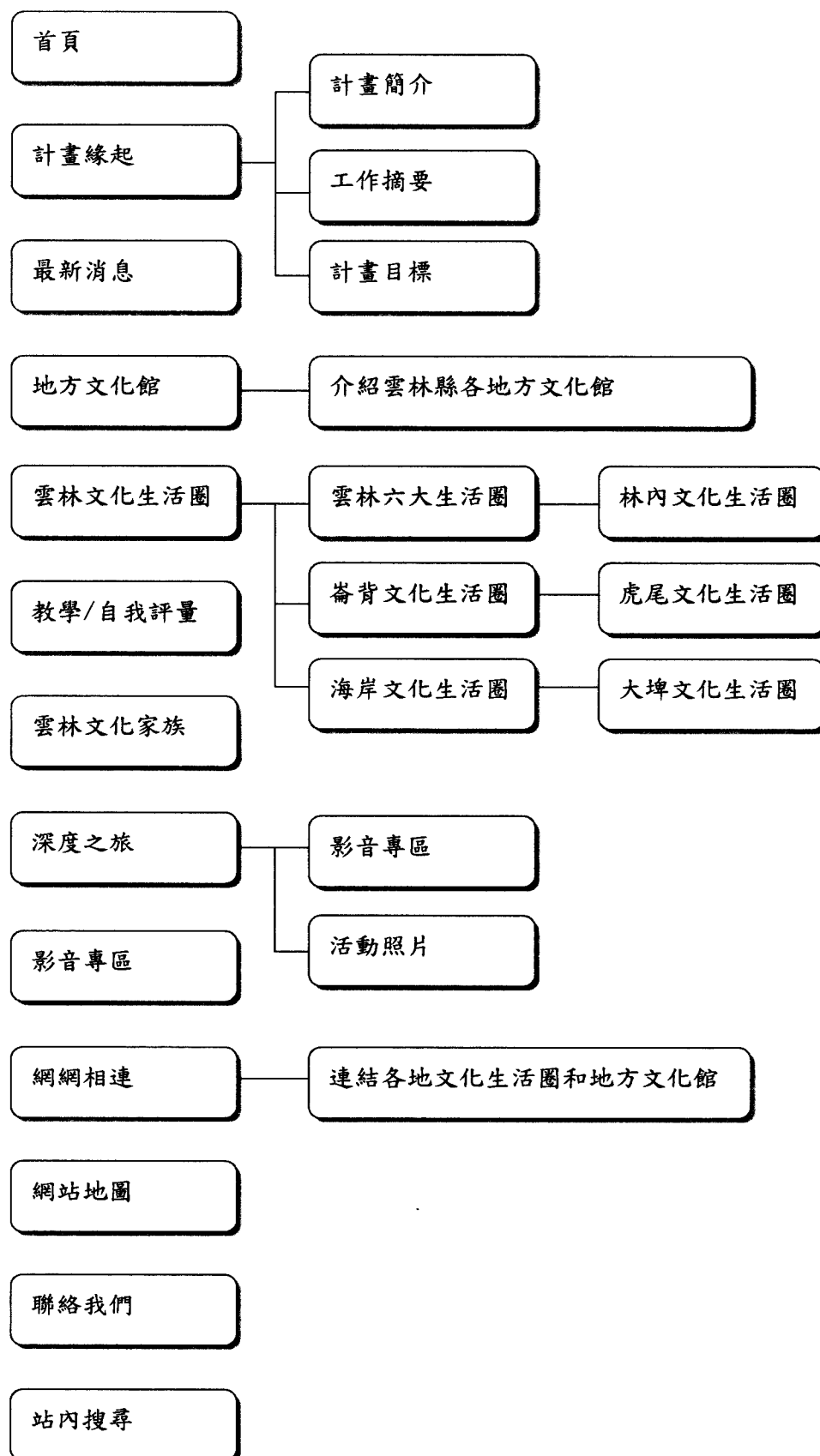
柯永助老師傅示範過去手工縫製榻榻米的過程，每個步驟都非常的仔細。



再看完師傅的示範過後，學生們也試做了起來。藉由這樣的體驗活動，不僅讓年輕學子們了解古老的傳統技法，也有傳承的意味在。

(三)學生網站規劃設計成果

雲林縣文化生活圈網站架構



雲林縣地方文化館

文化生活圈



最新消息 | 計劃簡報 | 雲林文化生活圈 | 地方文化館 | 深度之旅 | 家 族 | 自我評量 | 影音專區 | 網網相連 | 站內搜尋 | 會員專區 | 留言板








0:00 / 0:00

【光臨·文化】

雲林縣地方文化館

雲林縣於2002年陸續成立地方文化館，進行在地文化的典藏與展示，以落實『文化生活、生活文化』的理想境界。

《更多影片》










編號	標題	瀏覽次數	點閱
1	升旗-雲土場篇	管理員	35
2	雲土場新年快報	管理員	21
3	歡迎觀光當社社事服務區	管理員	46
4	數位學習-網際台架	管理員	81
5	99年雲林縣地方文化館數位典藏學習計畫	管理員	170
6	『家·文化』舉辦系列活動(二)-活動紀錄	管理員	120
7	『家·文化』舉辦系列活動	管理員	219
8	文建會成立十週年第三屆活動	管理員	256
9	歡迎各鄉鎮人員的活動清單請至文化館及文化館分館	管理員	208
10	SHO的假期-舞動是王	管理員	412

Design-led Innovation Center of National Yulin University of science & Technology All rights reserved.
 64002 雲林縣斗六市大學路三段123號 TEL:(05)534-2601#6599 FAX:(05)531-2169
 本站網址請輸入為1024x768，請使用IE6.0或Firefox3.0以上之版本瀏覽本站

網站首頁

雲林縣 地方文化館

文化生活圈



最新消息 | 計劃陳列 | 雲林文化生活圈 | 地方文化館 | 深度之家 | 家 族 | 自我評量 | 影音專區 | 網漫專區 | 站內搜尋 | 會員專區 | 留言板

最新文章

- 雲林地方文化館介紹
- 文獻作品集展
- 地方工作坊紀錄影片
- 大埤產業風情畫
- 海岸生態圈影片介紹

活動影片

- 「藝·文化」(二)
- 漢口文化圈專訪
- 「藝·文化」(三)
- 海岸專訪
- 數位學習

影音專區

作電影 管理員
日期: 17十二月 2009 00:00

最新更新 大埤產業風情畫



地方工作坊紀錄影片



最後更新 (日期: 10 四月 2010 00:44)

Design-led Innovation Center of National Yunlin University of science & Technology All rights reserved.
64002 雲林縣斗六市大學路三段123號 TEL:(05)534-2501#6599 FAX:(05)531-2169
本站最佳瀏覽畫面為1024x768，請使用IE 6.0或Firefox 1.0以上之版本瀏覽本站

影音專區-放置地方文化產業紀錄影片

雲林縣 地方文化館

文化生活園



最新消息、活動訊息、雲林文化生活園、地方文化館、深究之鄉、家、鄉、自然景觀、影音專區、網路問卷、站內搜尋、會員專區、留言板

最新消息

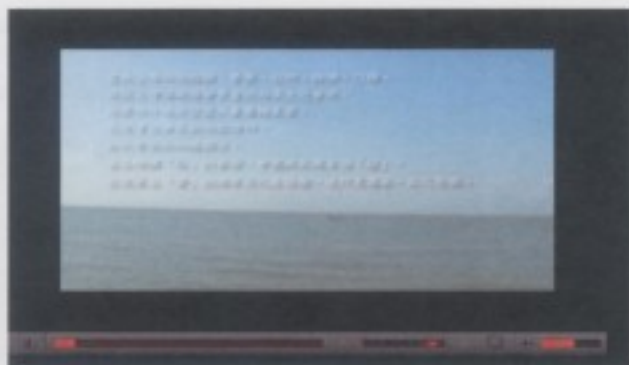
- 雲林地方文化館介紹
- 活動訊息
- 地方文化館介紹
- 地方文化館介紹
- 地方文化館介紹
- 地方文化館介紹

活動訊息

- 「鄉、文化」(一)
- 「鄉、文化」(二)
- 漢口文化館介紹
- 「鄉、文化」(三)
- 高中學校
- 數位學習

雲林生活園影片介紹

片名: 雲林
檔次: 45 影片 2010-05-09
[...點開這裡開始播放...](#)



影片類別：檔次：45 影片 2010-05-09

雲林縣 地方文化館

文化生活園



最新消息、活動訊息、雲林文化生活園、地方文化館、深究之鄉、家、鄉、自然景觀、影音專區、網路問卷、站內搜尋、會員專區、留言板

最新消息

- 雲林地方文化館介紹
- 活動訊息
- 地方文化館介紹
- 地方文化館介紹
- 地方文化館介紹
- 地方文化館介紹

活動訊息

- 「鄉、文化」(一)
- 「鄉、文化」(二)
- 漢口文化館介紹
- 「鄉、文化」(三)
- 高中學校
- 數位學習

雲林生活園影片介紹

片名: 雲林
檔次: 45 影片 2010-05-09
[...點開這裡開始播放...](#)



影片類別：檔次：45 影片 2010-05-09

Designed by National Center of National Yunlin University of Science & Technology All rights reserved.
94893 雲林縣地方文化館之設計/編輯 TEL: (05)534-2001#4595 FAX: (05)533-2185
本站提供瀏覽查詢服務150元/小時 提供資料查詢/修改/貼上之版本恕不收費

影音專區-更新最新地方紀錄影片

雲林縣 地方文化館

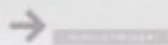
文化生活圈

最新消息 | 計劃陳述 | 雲林文化生活圈 | 地方文化圈 | 深度之旅 | 家 族 | 自我修養 | 影音專區 | 網路研習 | 站內搜尋 | 會員專區 | 留言板

- 雲林地方文化館介紹
- 文創作品欣賞
- 地方工作坊輪轉影片
- 大拜禮某某項畫
- 海濱生活圈影片介紹

活動系列

- 「龍·文化」(一)
- 「龍·文化」(二)
- 溪口文化館參訪
- 「龍·文化」(三)
- 海濱參訪
- 數位學習



[新聞]

Design-led Innovation Center of National Yunlin University of Science & Technology All rights reserved.
64002 雲林縣479市大學路三段123號 TEL:(05)534-2601#6539 FAX:(05)531-2109
本站網路瀏覽速度為1024x768 - 請使用IE6.0或Firefox1.0以上之版本瀏覽本站

隨時更新相關活動照片



地方文化館介紹頁面



地方文化館與潛力館導覽圖



最新消息 | 計畫展覽 | 雲林文化生活圈 | 地方文化館 | 深度之旅 | 家 | 訊 | 資訊評鑑 | 影音專區 | 網路相簿 | 站內搜尋 | 會員專區 | 留言板

地方文化館
文化生活圈

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31				

2009 12 29 星期二

當前位置: 首頁 > 地方文化館 > 文化生活圈

快速回家按此
有關於文化圈

開辦時間
07:00- 23:00
週二、週五、週日 2009 12 29

【部落格】
我們的部落格 <http://ylnm.gov.tw/blog>
雲林社區管理網 <http://192.125.225.161/>

【政府機關】
雲林縣政府文化處 <http://www2.ylnm.gov.tw/>
文建會地方文化網 <http://www.moe.gov.tw/>
雲林縣土庫鎮公所 <http://www.tuku.gov.tw/>
雲林縣大埤鄉公所 <http://www.taps.gov.tw/>
雲林縣崙背鄉公所 <http://www.kunbei.gov.tw/>
雲林縣口湖鄉公所 <http://www.kouhsu.gov.tw/boon.asp>
林內鄉農會 <http://www.fresh.org.tw/>

【地方文化館】
社團法人雲林縣雲林故事協會 <http://www.ylnstoryteller.org.tw/>
社團法人雲林縣網際文化基金會 <http://www.ylnetculture.com.tw/boon.asp>
西螺九日鹽太陽光工廠 <http://www.ylnsun.com.tw/>
西螺話平老耆文化館 <http://tw.myblog.yahoo.com/shan601/>
雲林縣土庫鎮公所 <http://www.tuku.gov.tw/>
虎尾鎮 <http://www.shr.gov.tw/2929000.tw/>

【數位機會中心】
大學新創產業學習中心 <http://www.netch.cc/blog/ncse>
大學數位機會中心 <http://dapi.yidoc.nyu.edu.tw/main/index.php>
四湖數位機會中心 <http://web.yk.edu.tw/~dgc/shd/>
雲林縣通靈數位機會中心：雲林縣空軍特務營社區發展協會 <http://yc.yidoc.nyu.edu.tw/index2.php>

【其他】
四湖鄉小高坑文史關懷協會 <http://blog.ccs.gov.tw/blog/mv347/>
雲林縣社區產業文化協會 <http://www.kdca.gov.tw/>
雲林縣社區管理網 <http://ylnm.gov.tw/blog/post/17920268>
實兆遠特牛舞劇團 <http://www.bandat.net/>
編仔牛牛舞教育團體 http://www.bbdskan.org.tw/cat_4.htm
林內鄉總公所 <http://www.cksn.yk.edu.tw/soopa/>
編仔牛文史協會 <http://arhosa.bskka.gov.tw/blog/badskan>
台西醫療協會 <http://yich.yyc.gov.tw/yichblog/main.php?id=299888>

雲林縣政府文化處

雲林縣數位機會中心

雲林縣社區管理網

雲林縣數位機會中心

雲林縣數位機會中心

雲林社造

通過日期：(週二、29 十二月 2009 20:36)

Design led Innovation Center of National Yunlin University of science & Technology All rights reserved.
64002 雲林縣斗六市中學路二段122號 TEL:(05)534-2601#4509 FAX:(05)531-2160
本館的註冊電話號碼為3024x768，請使用168.0的Fax或1.0以上之版本瀏覽本站

網網相連-可連結到各文化館及相關單位組織網站

雲林縣 地方文化館

文化生活圈



關於消息、計畫詳細、資料文化生活圈、地方文化圈、民間之聲、家、鄉、民間計畫、影視專區、網路專區、站內搜尋、會員專區、留言板

- 地方文化圈
- 湖中湖島生活圈
 - 守護屏東文化圈
 - 鹿耳門科博館內閣
 - 大埤鄉藝區
 - 雲林新藝館
 - 埤塘鄉文化圈
 - 臺南地方文化圈
 - 雲林歷史地理博物館
 - 老人生活文化圈
 - 高樓鄉農產行銷生活文化圈
 - 土庫小水坑農藝館
 - 土庫地方文化館藝文展示館

大埤鄉藝區

作者：曾博賢

日期：2010年12月20日 20:00:00



大埤鄉藝區

內容簡介：大埤鄉為昔日的農村，其中發展出的鄉鎮藝區，是臺灣第二類古鎮。佔全台灣面積的百分之十五，可說是「新鎮的北極」。近年來，政府積極計畫與發展，將原本荒涼的田園變為綠意、希望與發展與文化結合，利用大埤鄉藝區發展中心區建設，將田園變為現代大埤鄉藝區，強化其產業與文化發展。



自2002年開始，大埤鄉每年舉辦酸菜節，獲得好評。因此開始由鄉鎮藝區成立酸菜館，結合地方人士與民間成立酸菜活動，使鄉土藝術文化與產業發展結合。酸菜館的成立作為大埤地方特色作物，以酸菜（酸菜、酸菜的原料）為工、酸菜醬、水地等為輔，其中水地醬作酸菜的調料，酸菜、水和作物以正史及社會發展與會進行大埤地區學術交流與學術研討，其交流內容包括：成立酸菜館管理委員會進行「酸」文化研究人員的培訓，藉此交流與學術研討文化產業發展與學術研討，除了學術研討與展覽外，也開始舉辦酸菜的學術交流與研討。



大埤鄉人口約佔全縣的一半，居民多數從事農業，為臺灣傳統平原農村的典型代表。目前大埤的鄉鎮藝區佔全縣人口的百分之十以上，村莊有著「三機學藝館」的半農半工半學藝，是大埤鄉半農半工、半學藝、半農藝、半學藝的結合。大埤鄉藝區成立，是鄉鎮藝區與學術研討的結合，是地方人士與民間成立酸菜活動，使鄉土藝術文化與產業發展結合。



營業時間：逢二至週日 09:00-12:00、13:30-17:30 休息日：星期一

聯絡電話：05-5912116

地址：雲林縣大埤鄉大埤村保生路665-667號

交通資訊：東路向76號公路一公里後左邊第一轉左邊一公里後第一大埤

門票：免費

最後更新：2010年12月20日 20:00:00

Design and Innovation Center of National Yunlin University of Science & Technology All rights reserved.
 94402 雲林縣斗六市大學路二段333號 TEL: (05)2624-2401#3339 FAX: (05)2624-2190
 網路數位管理處 05-2624760 傳真05-2624761 05-2624762 05-2624763 05-2624764 05-2624765

大埤酸菜館介紹頁面



館址資訊：館址資訊、館址交通位置、館址文化地圖、活動資訊、館址、館址活動、館址展覽、館址講座、館址服務、館址推廣、館址管理、館址維護

館址資訊

- 館址資訊
- 館址交通位置
- 館址文化地圖
- 館址活動
- 館址展覽
- 館址講座
- 館址服務
- 館址推廣
- 館址管理
- 館址維護

雲林布袋戲館

館址：雲林縣斗六市大同路100號
電話：05-721-2255 (總機)



雲林布袋戲館

內容簡介：雲林布袋戲以其「活口」的獨特魅力，成為台灣最具特色的民間藝術。本館自開辦以來，即以弘揚傳統、推廣布袋戲為宗旨，透過各項活動，讓更多人認識布袋戲的博大精深。本館除提供布袋戲表演外，並設有布袋戲博物館，展示各類戲偶、戲服、戲箱等，讓遊客深入了解布袋戲的歷史與文化。此外，本館還提供布袋戲研習班，歡迎各界人士報名參加。



本館除提供布袋戲表演外，並設有布袋戲博物館，展示各類戲偶、戲服、戲箱等，讓遊客深入了解布袋戲的歷史與文化。此外，本館還提供布袋戲研習班，歡迎各界人士報名參加。



本館除提供布袋戲表演外，並設有布袋戲博物館，展示各類戲偶、戲服、戲箱等，讓遊客深入了解布袋戲的歷史與文化。此外，本館還提供布袋戲研習班，歡迎各界人士報名參加。



本館除提供布袋戲表演外，並設有布袋戲博物館，展示各類戲偶、戲服、戲箱等，讓遊客深入了解布袋戲的歷史與文化。此外，本館還提供布袋戲研習班，歡迎各界人士報名參加。



本館除提供布袋戲表演外，並設有布袋戲博物館，展示各類戲偶、戲服、戲箱等，讓遊客深入了解布袋戲的歷史與文化。此外，本館還提供布袋戲研習班，歡迎各界人士報名參加。

營業時間： 開放日 上午10時至下午6時(除平假日)
休館日： 星期一、星期三、公假(除日本日休館)
研習班開課時間： 星期一至星期三 上午9時至12時

館址電話： 05-721-2255 / 05-721-4928 / 05-721-7128 (傳真)

服務人員： 劉淑芬(電話：05721-2255)

地址： 雲林縣斗六市大同路100號

交通資訊：

國道1號—斗六交流道—往西轉—左轉

國道1號—斗六交流道往西轉—往西轉—左轉

門票： 免費

Design and illustration: Center of National Yunlin University of Science & Technology All rights reserved.
Copyright © National Yunlin University of Science & Technology. All rights reserved. Tel: 05-721-2255, 05-721-4928, 05-721-7128
Address: 64001 Taiwan, Republic of China. 300 National Road, Sec. 1, Douliu, Yunlin County, Taiwan

雲林布袋戲館介紹頁面

雲林縣 地方文化館

文化生活圈

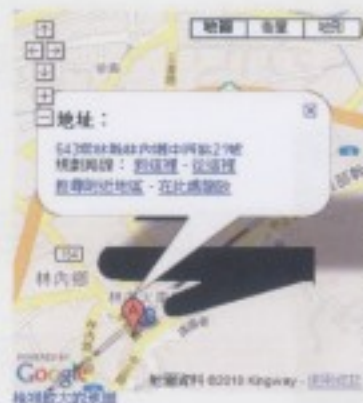
最新消息 | 計劃與您 | 雲林文化生活圈 | 地方文化館 | 深度之旅 | 家 族 | 教育評量 | 影音專區 | 網站新進 | 站內搜尋 | 會員專區 | 留言板

地方文化館

- 湖岸綠色生活館
- 坪頂茶業文化館
- 義田水利文物陳列館
- 大埤湖濱館
- 雲林地質館
- 埤塘地質文化館
- 鹿耳門文化館
- 平埔歷史地質陳列館
- 聚人生活文化館
- 土庫多功能展演館
- 全國地方文化館聯絡資料

坪頂茶業文化館

作者: 管理員
日期: 11 十二月 2008 20:40



坪頂茶業文化館

簡介：坪頂茶業文化館的前身為林內鄉農會坪頂茶業推廣中心，館內設有茶製茶體驗區、茶園與製茶歷史、住宿客廳三間與特色農產品展示室、會議室，作為茶產業的交流平台、體驗製茶、交流茶產業製茶，亦提供登山休閒旅遊休憩。
 喝一直暖熱的茶，配上精緻的茶杯，平等與謙卑收獲在開始。合計海拔200至400公尺之間的坪頂地區，雨量豐富，溫度與日夜落差大，是茶葉生長最理想的生長環境。
 因此，坪頂地區有超過90%的居民從事茶產業，「茶鄉平頂」獲得了農為人動物的稱號。

開館時間：每日9時開館

預約聯絡電話：05-5892062

地址：雲林縣林內鄉中興路22號

門票：免費

交通資訊：

- 三號省道公路—4六、林內文津橋
- 一號省道公路—西線文津橋經解橋往林內—154號



最後更新 (週五, 11 十二月 2008 20:44)

Design-led Innovation Center of National Yunlin University of Science & Technology All rights reserved.
 04002 雲林縣斗六市大學路三段127號 TEL:(05)534-2601#6599 FAX:(05)531-2169
 本館網頁瀏覽量為1024x768，請使用IE6.0或Firefox1.0以上之標準瀏覽器

坪頂茶業文化館

雲林縣 地方文化館 文化生活圈



最新消息 | 計劃館址 | 雲林文化生活圈 | 地方文化館 | 深究之聲 | 家 | 訊 | 自然計畫 | 影音專區 | 網路劇場 | 站內搜尋 | 會員專區 | 留言板

地方文化圈

- 湖山綠色生活圈
- 埤圳客家文化圈
- 鹿耳門古堡列陣圈
- 大埤湖景圈
- 雲林古物圈
- 延平老街文化圈
- 歷史文化圈
- 李延禧在地精神圈
- 耆老生活文化圈
- 古厝與農村生活文化圈
- 土庫多功能演藝圈
- 全國地方文化館聯誼會

延平老街文化館

作者: 管理員

編修: 11 十二月 2009 20:37



在較大的地圖上查看雲林縣延平老街文化館

延平老街文化館

內容簡介：建物起於日治，建圖時分為前、中、後棟三座。前棟興建於西元1935年，為一棟兩層樓，外圍二樓實為三樓之屋架結構。由許金生所設計，是西德建築師富登名的傑作。建圖體的立面造型精緻典雅，細節結構變化豐富。正堂女兒牆、圓窗、陽台、象徵著南洋和風。

河濱地圖師是一批許金生與許金生的許金生先生，來自大陸福建泉州，在事才城實業法便居任京大路武夷山和台灣之間，在實地踏勘考察，建築師讓許金生與許金生的家鄉有多次，讓許金生每次出海外事商務活動前，都會向許金生探討一下目的地在地圖上的位置，與許金生的編製，作用中國傳統的信或虛法，以水墨畫法的方式繪圖而成，現今已成為延平老街文化館最重要的典藏。

建築一企王成興行：曾為何一家族所有，外觀的立面採三間一體的設計，建物表面以灰石子方式處理，陽台有自由曲線的圓雕圓欄扶手，圓拱形用的新穎設計，與此具代表性的部分就是再建圖時三樓上方突出的鐘樓，今日金王成興行的式樣雖仍可其西德建築師富登名的遺跡，不過它與此的建築類型，至今仍延平老街最重要的地標建築，整體展現出曾富登的貴氣。

開放時間：週一至週五 上午8:30~下午5:30

聯絡電話：05-58614444

住址：雲林縣西港鎮延平路92號

交通資訊：國道一號—西港文成橋—大元路—左營延平路

門票：免費

最後更新 (編修) 11 十二月 2009 20:43

Design-led Innovation Center of National Yunlin University of Science & Technology All rights reserved.
64002 雲林縣斗六市大學路三段127號 TEL: (05)534-2601#6599 FAX: (05)531-2169
本站動用瀏覽量為1024x768，請使用IE6.0或Firefox1.0以上之版本瀏覽本站

延平老街文化館

雲林縣 地方文化館

文化生活圈

藝文消息 | 計劃師範 | 雲林文化生活圈 | 地方文化館 | 深坑之旅 | 家 | 族 | 自然評鑑 | 教育專區 | 國際報導 | 店內特刊 | 會員專區 | 留言板

地方文化館

- 國家歷史博物館
- 國家自然歷史博物館
- 國立中央研究院
- 大博館
- 雲林博物館
- 崑山美術文化館
- 歷史文化館
- 華僑歷史博物館
- 私人生活文化館
- 四湖鄉漁村生活文化館
- 土庫多功能展示館
- 全國地方文化館聯誼會

農田水利館

作廢棄 管理員

日期: 十二月 2008 20:38



雲林縣內寮村

農田水利文物陳列館

本館係由雲林縣政府與民間合作興建，為雲林水利發展史中獨特的景觀。

館內設有多媒体展示室，每場可容納人數50人，主要播放十五分鐘影片，利用圖文介紹農田水利發展與歷史，並精心設計了五個環環相扣的展示單元，讓來自外國的觀光客了解台灣的農田水利發展史。



館內運用電腦介紹和立體陳列等方式，展現水利演進的下列歷程：灌溉；由大禹治水開始，一路延伸到雲林地方特色甚佳的灌溉，與海濱地區水利工程等等，除了一般的靜態展示，館外還有動態展示與參觀民眾互動。

開放時間：每日第二、四日的週三 下午1:30 - 4:30

聯絡電話：05-5324126 # 206

地址：64346雲林縣內寮村中村三聖路9-2號

交通資訊：中二高→斗六文光橋→往三該縣林內鄉往二水方向→三聖路

門票：免費

最近更新: (週五, 20 十二月 2008 00:44)

Designed Innovation Center of National Yunlin University of Science & Technology All rights reserved.
64002 雲林縣斗六市文光路二段123號 TEL: (05)534-2901 #6099 FAX: (05)531-2169
本站最佳瀏覽畫面為1024x768，請使用IE6.0版或Firefox1.0以上之網際網路瀏覽器

農田水利文物陳列館

肆、課程目標達成情況

一、達成情形

本學程九十八學年度第二學期各課程之達成情況，均有按照原訂課程計畫進行，其相關達成具體目標內容如下：

課程內容

針對課程內容，各課程均按照預定之教學計畫授課，並如期完成課程教學。各課程為達到學術與業界實務之交流目的，特聘請業界專家於課堂中演講，傳授學生目前業界遭遇的問題與解決方式及相關實務經驗；為提升學生實務操作經驗，另結合雲林縣文化生活圈計畫，規劃一系列相關活動，提供學生實務操作機會，藉以提升學生的實作能力。

另外課程教學內容，部分課程規劃實作部分，除了讓學生對於該門課程相關領域有基礎上的知識，並進一步的實際操作演練，讓學生對於該門課程之應用有更進一步的瞭解。

學程網站

目前學程已於 98 學年第一學期建置一專屬網站，網址為 <http://dma.yuntech.edu.tw/2009/>，網站並定期更新網站資訊，網站內容包含最新消息、課程查詢、師資資訊、課程教材、學生作品、相關連結等等，以上相關訊息均定時更新最新資訊，提供學生閱覽。

學程系列活動

本學程為提升學生人文涵養及實務操作經驗，特結合雲林縣文化生活圈計畫，並規劃系列活動，活動中結合雲林縣政府文化處、國立雲林科技大學數位媒體設計系暨設計運算研究所、國立雲林科技大學創意生活設計系、雲林科技大學社區數位發展中心等單位，分享相關雲林縣在地人文特色、文化、產業現況，及其他相關社區人文、產業數位化推動經驗。

98 學年下學期已舉辦之活動：

1. 寒假田野調查-隙頂茶業調查
2. 茶藝文化體驗與茶知識學習之旅
3. 社區服務學習
4. 雲林海岸生活圈參訪活動
5. 數位化教學活動-資訊軟體研習營
6. i DESIGN 設計成果展
7. 人文藝術講座共 9 場

二、自我評估

本學程針對目前執行成效進行質化與量化之評估統計，其分述如下：

質化部份

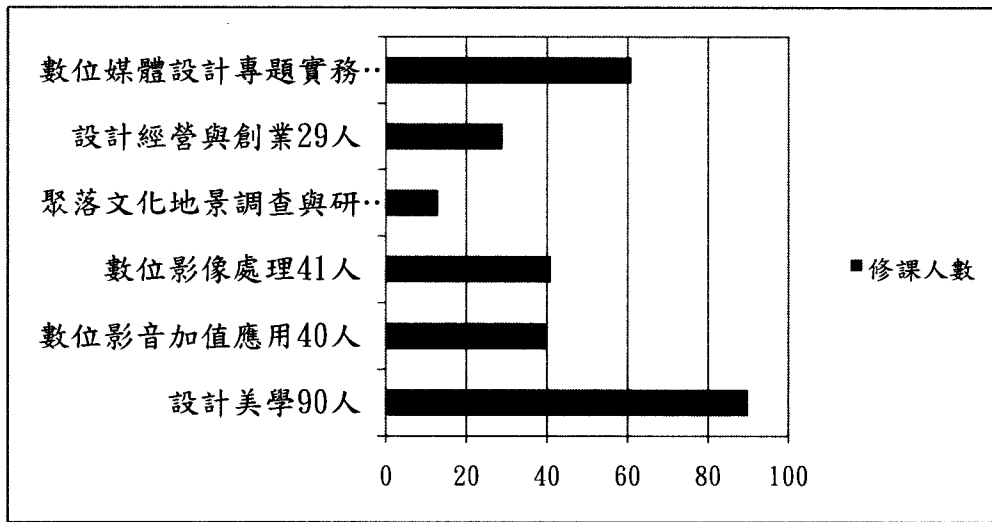
1. 提升學生人文涵養及實務操作機制：本學程為提升學生人文素養及實務經驗，特與雲林縣文化生活圈計畫結合，讓學生實際參與在地產業、人文特色及文化調查，並與所學之數位媒體技術統合，建置具有當地人文特色之網站，有效的推動當地的特色、文化、產業，並增加學生人文涵養及實務操作之經驗。
2. 資料數位化，提供數位藝術創作人才充分的學習資源與未來加值應用：學程相關資料均數位化處理，以作為未來數位加值應用。
3. 提供學生充足完善之學習平台：本學程建置一學程網站並將各課程授課過程數位化，製作成數位教材，提供學生課後學習、瀏覽平台。
4. 透過課程分組實作，培養學生發展自我觀點與洞察整合能力：本學程為培養學生整合能力及團隊合作觀念，部分課程採用分組討論實作方式進行教學。(如:商業攝影課程，分組進行拍攝及規劃)

量化部份

本學程另針對相關執行成效進行量化統計，統計結果如下：

1. 98 學年學年度第 2 學期修課人數統計

課程數	修課學生總數
6 門	274



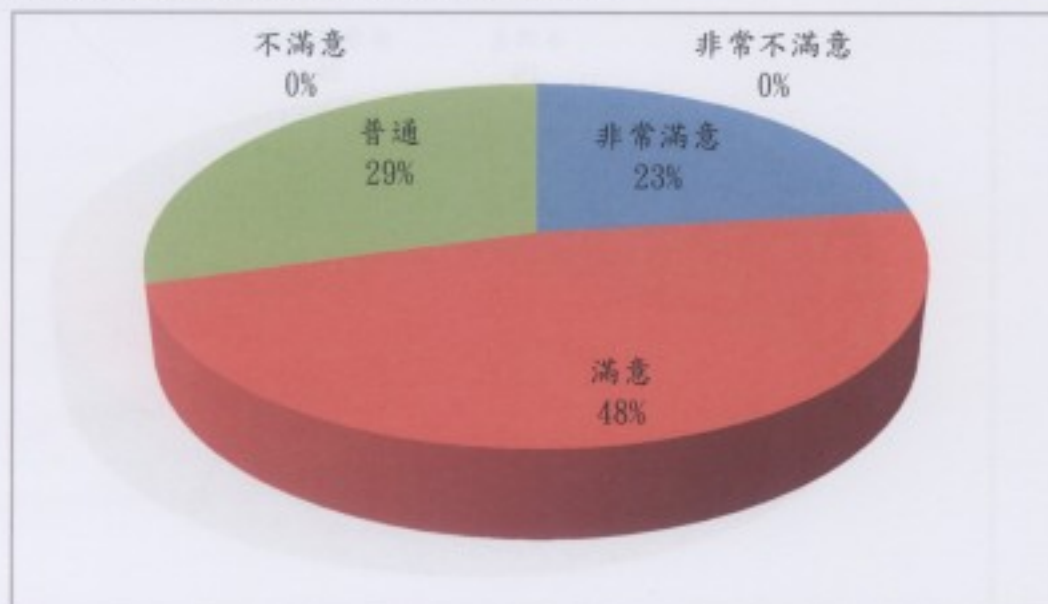
2. 學習回饋統計

本學程並針對九十八學年度第二學期學程整體執行成果作一問卷調查，並請修習學程學生填寫，本學程將依照學生收回之表格填寫的結果作統計記錄，後續將針對統計之滿意度做加強及改善。

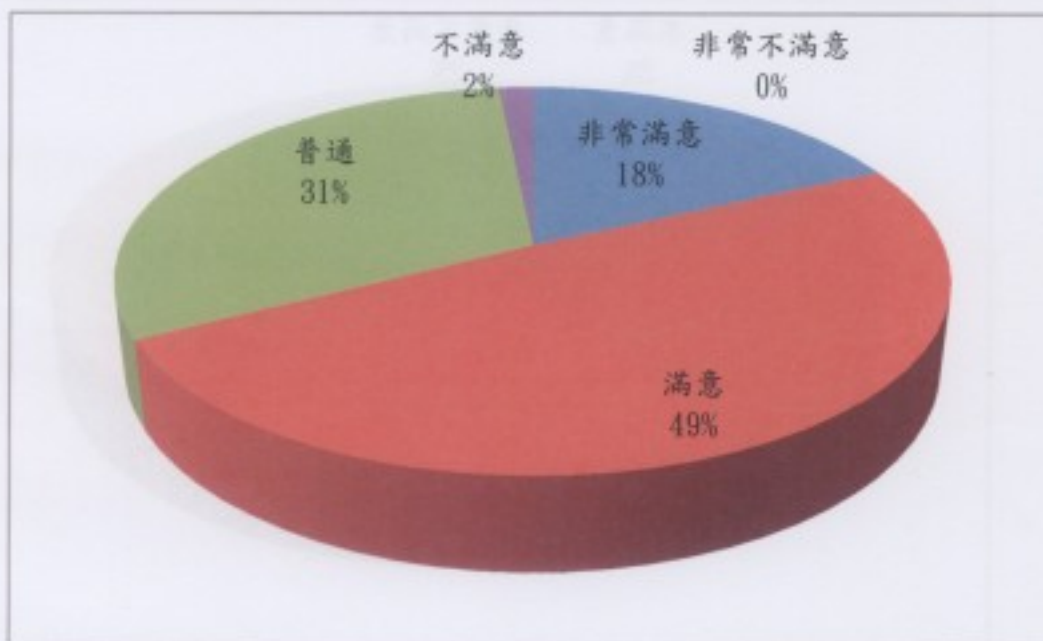
問卷統計

一、整體滿意度調查

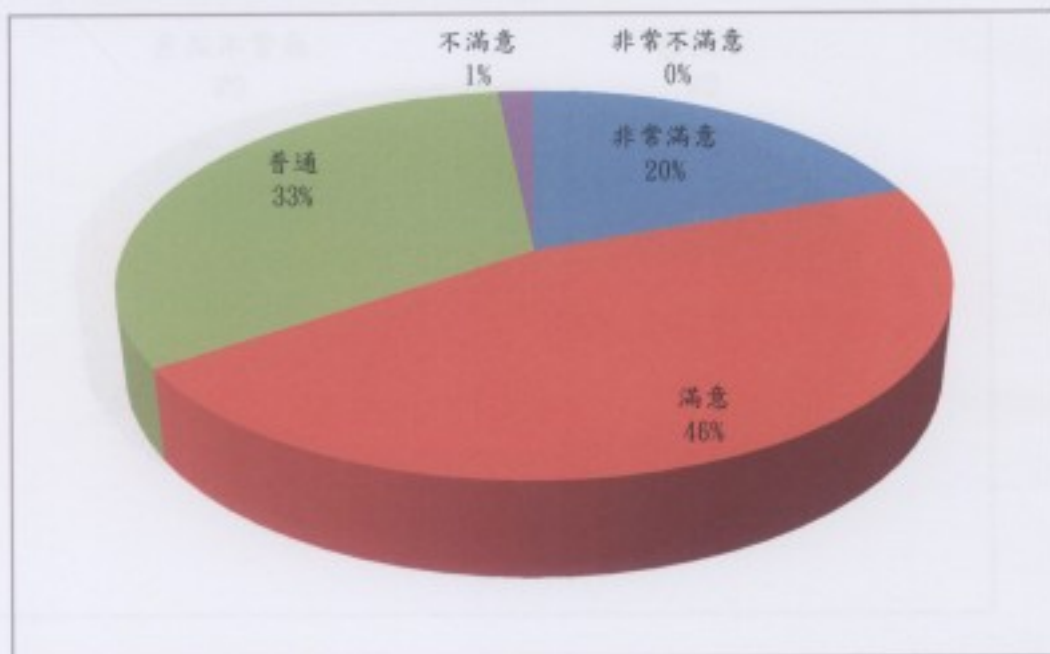
1. 您對修習數位內容相關學程的滿意度為何？



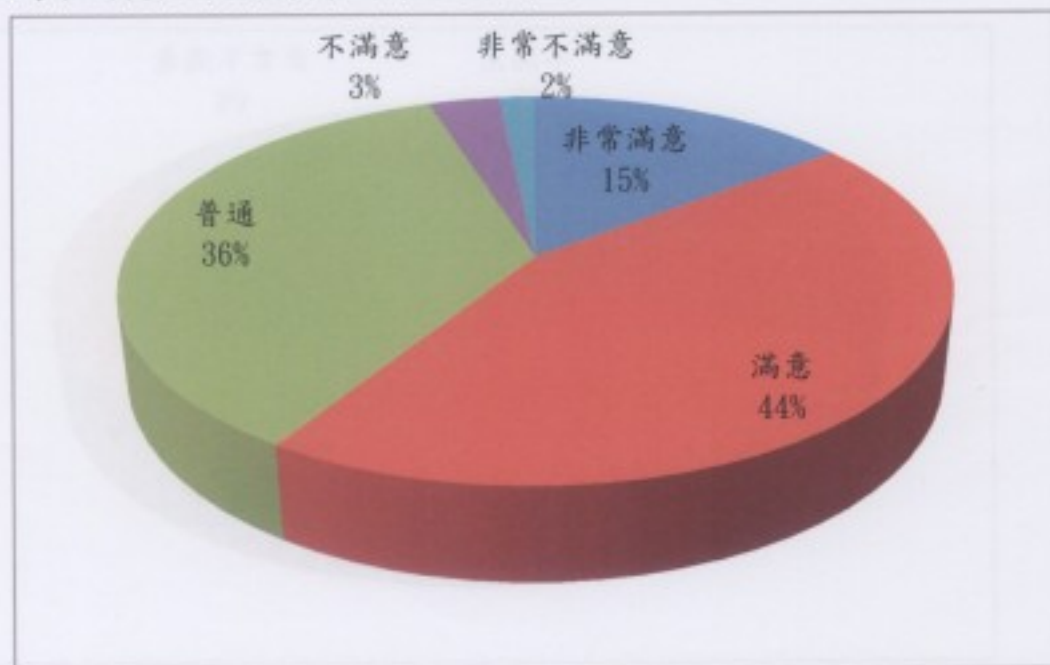
2. 您對學程跨領域課程的安排滿意度為何？



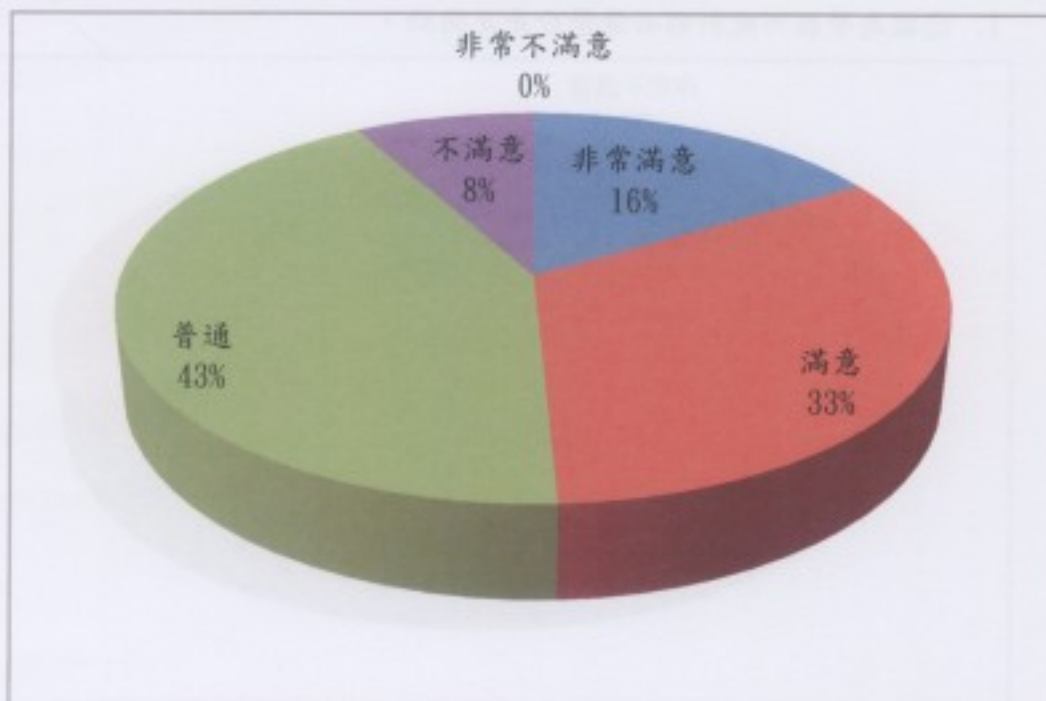
3. 您對學程所提供的教學資源滿意度為何？



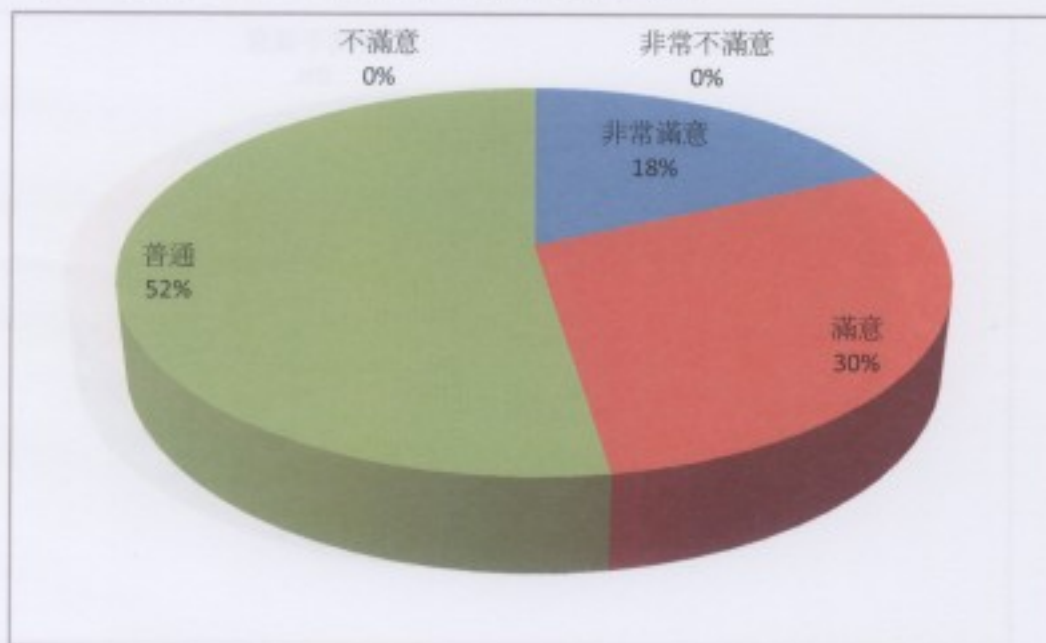
4. 學程所提供的硬體教學設備滿意度為何？



5. 您對學程所提供的產學合作實習機會滿意度為何？

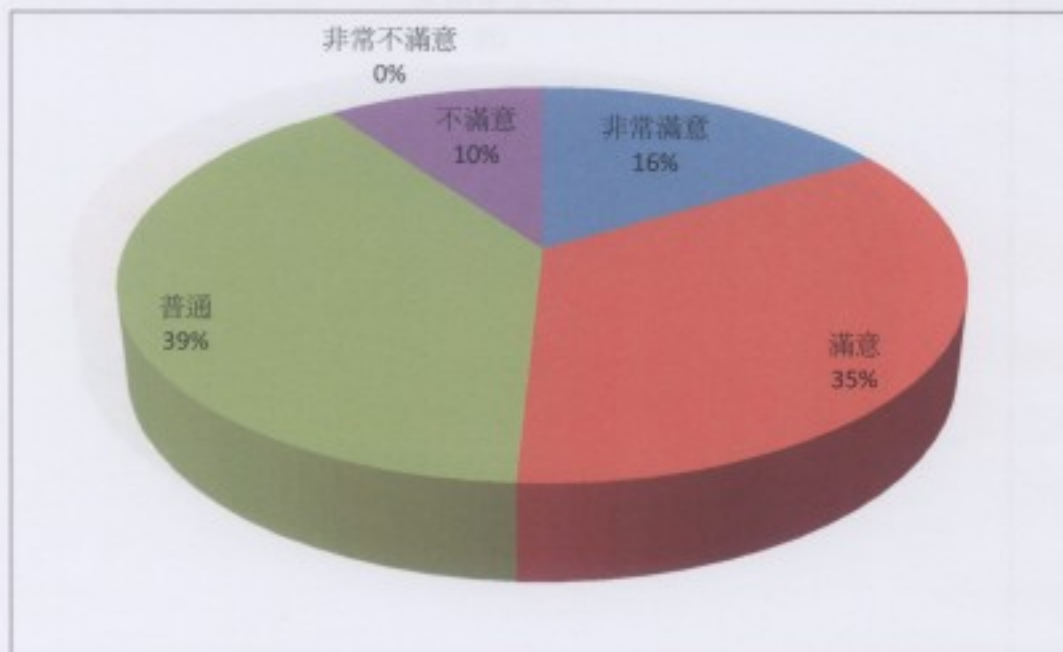


6. 學程網頁提供完整且豐富的學程資訊及學習素材。

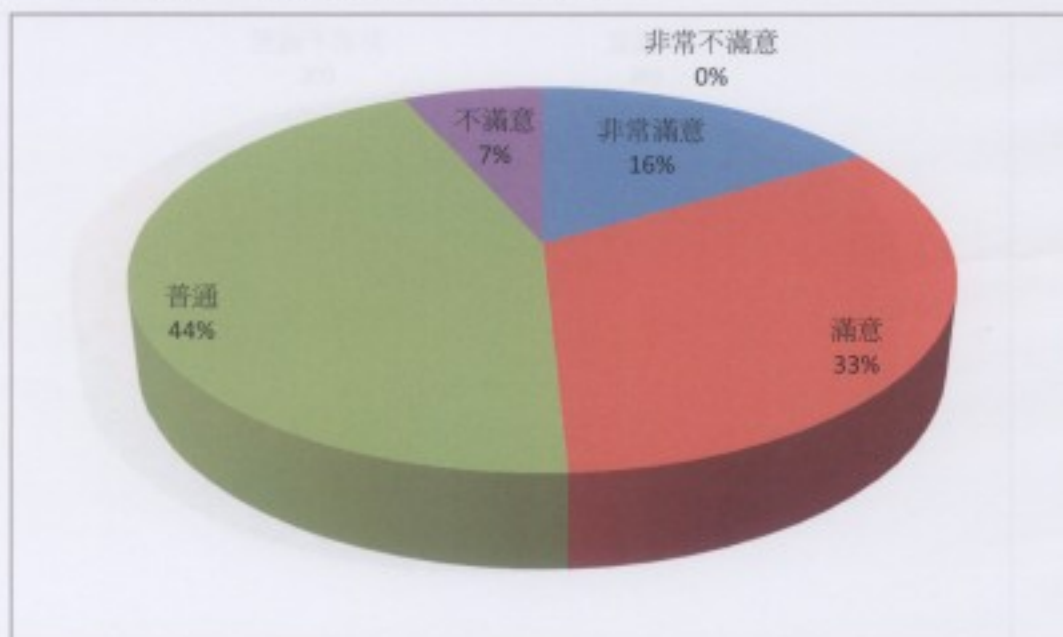


二、課程設計滿意度調查

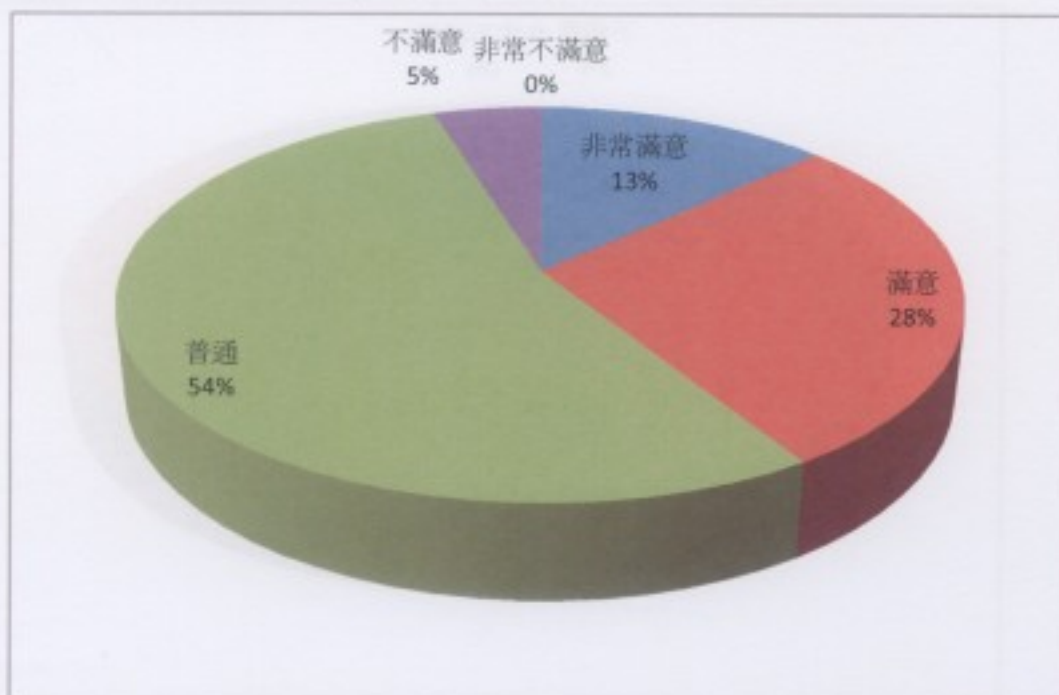
1. 您認為學程所規劃的必修學分是足夠的。



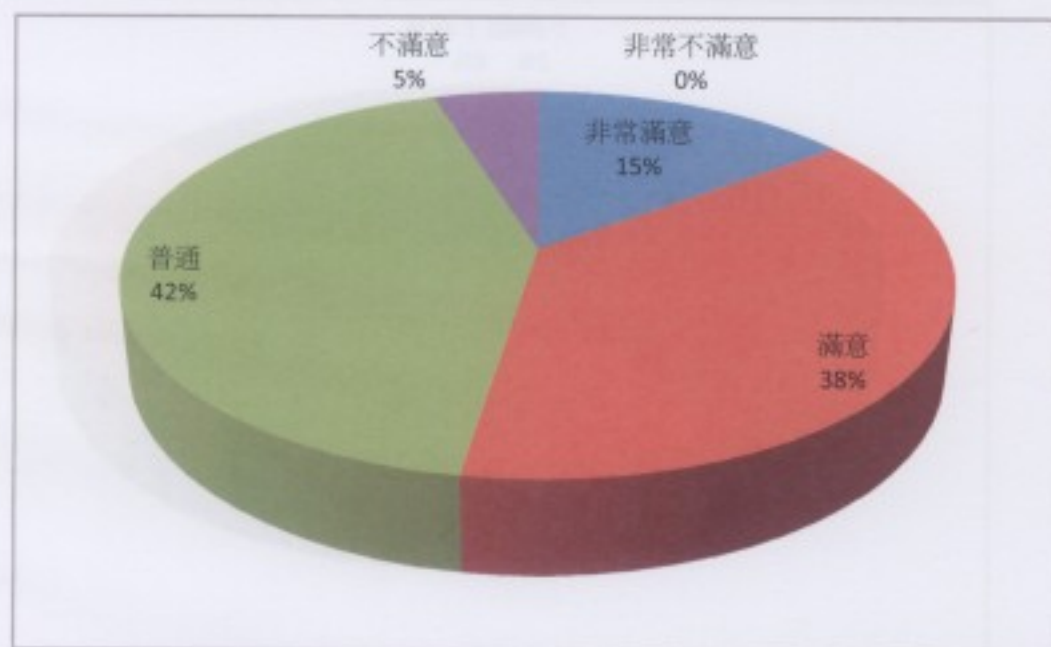
2. 您認為學程所規劃的選修學分是足夠的。



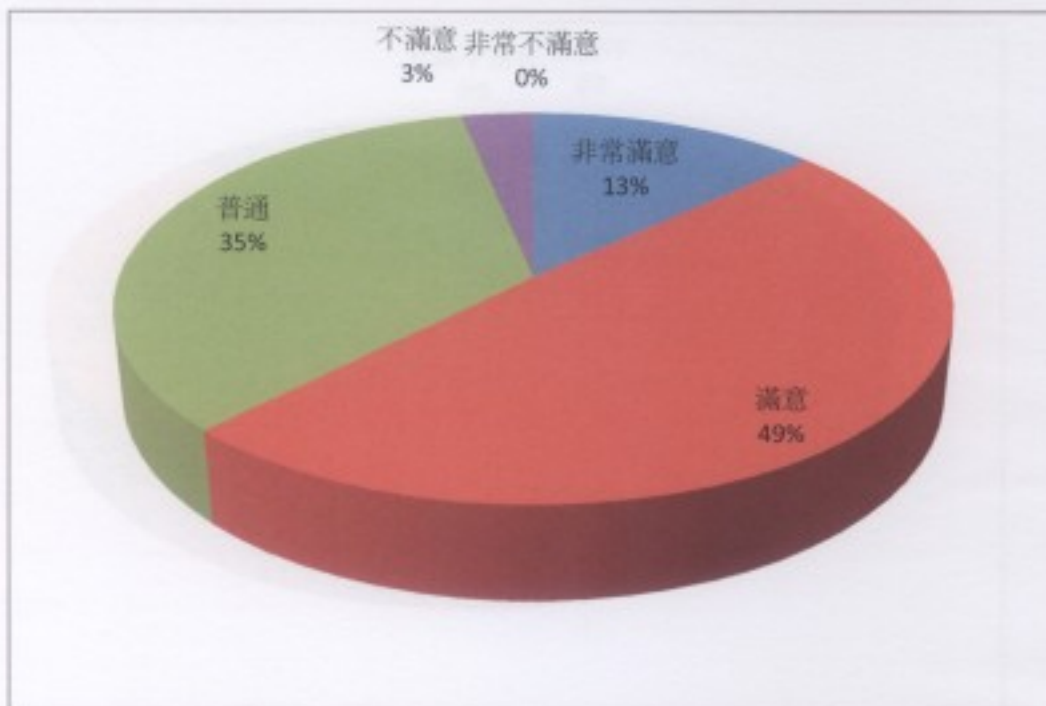
3. 您認為學程所規劃的實務課程是足夠的。



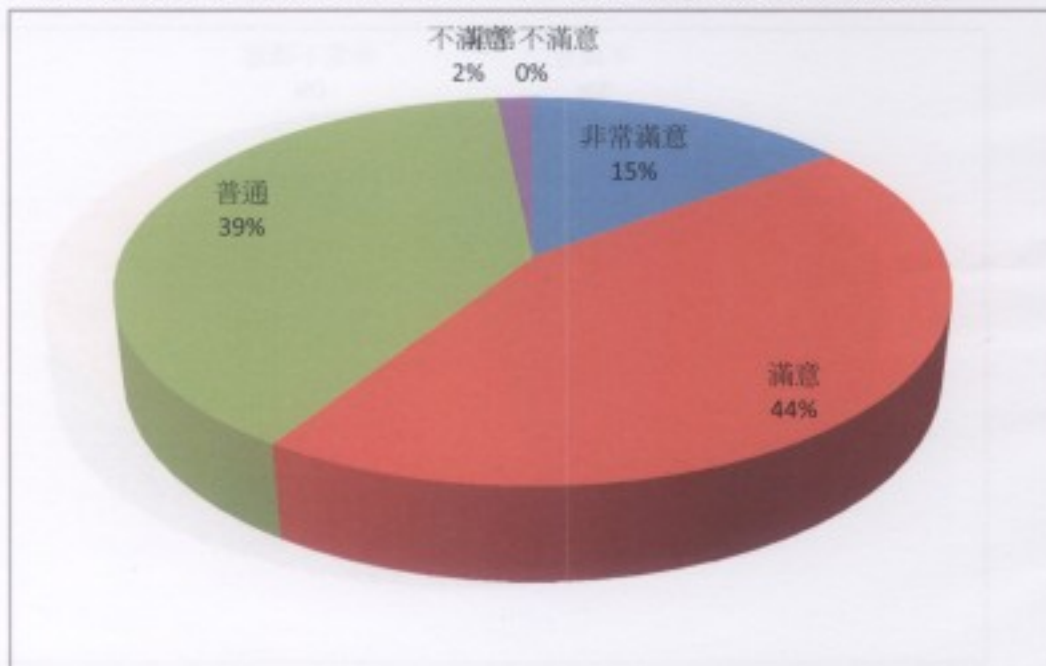
4. 您認為學程跨領域學分數的設計方式對您第二專長的培養有所幫助。



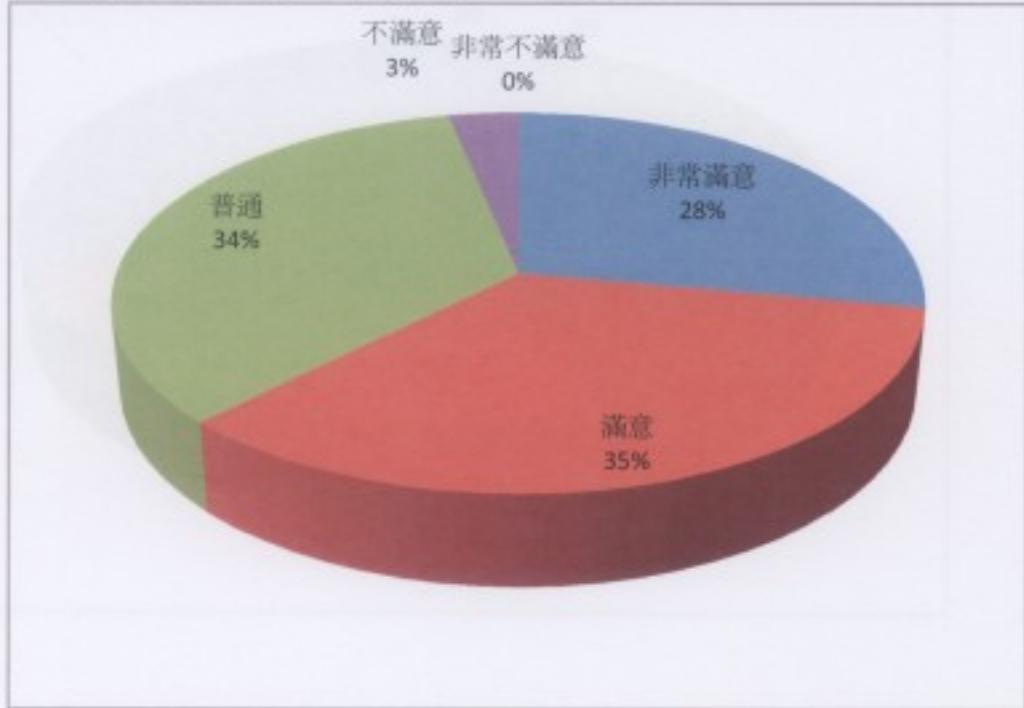
5. 您認為課程設計的方式對您在本科系專業知識技能提升方面有幫助。



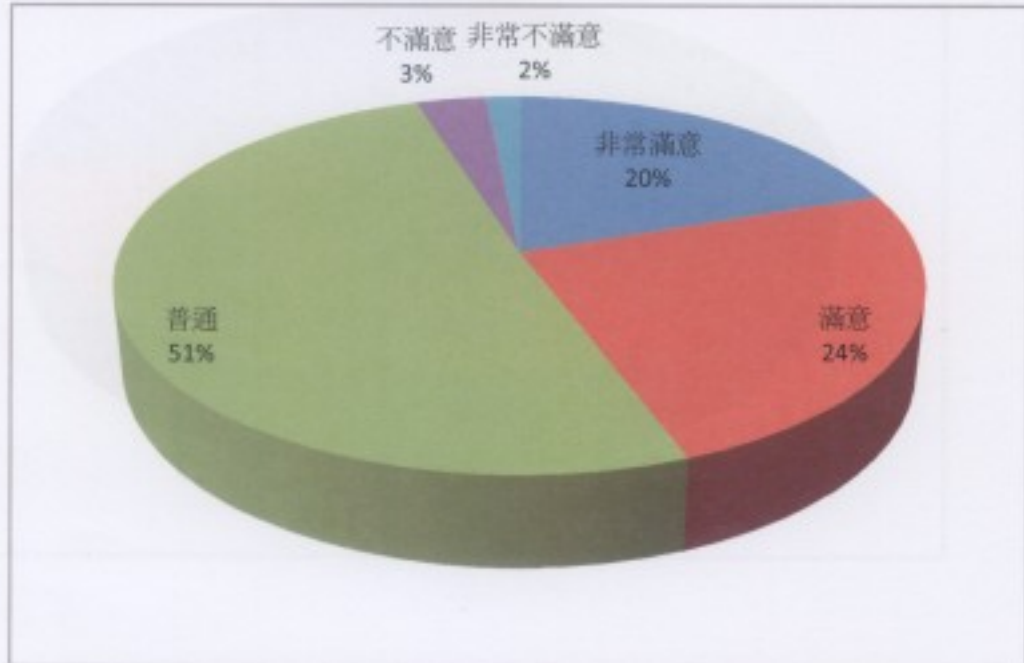
6. 您認為課程設計的方式對您在第二專長知識技能提升方面有幫助。



7. 您認為學程跨領域課程所配置的比重是適宜的。

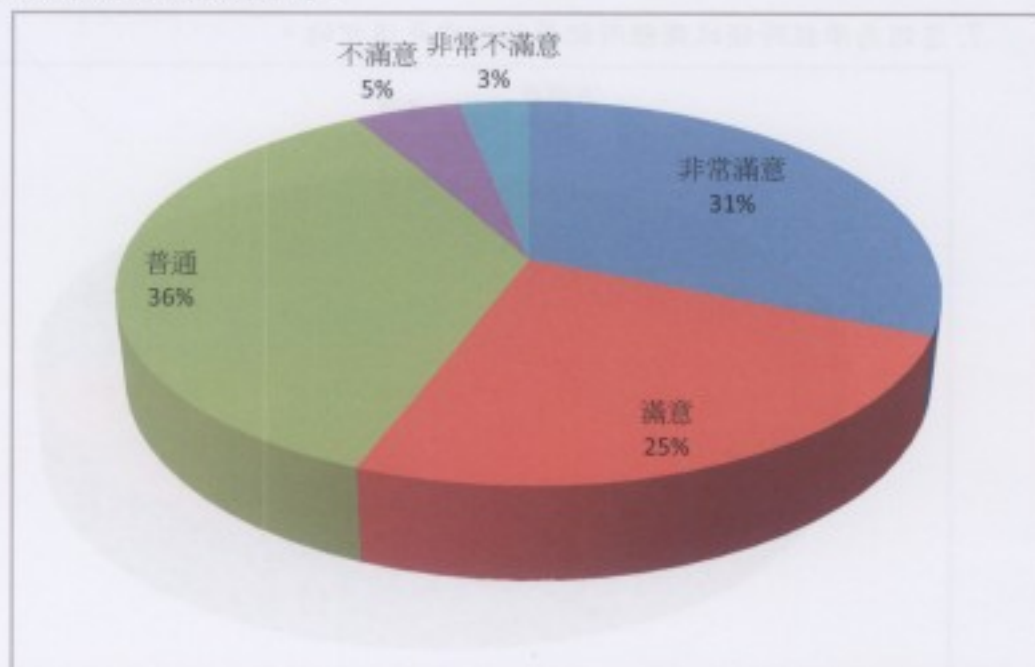


8. 您認為課程所安排的專題講座內容對您有幫助。

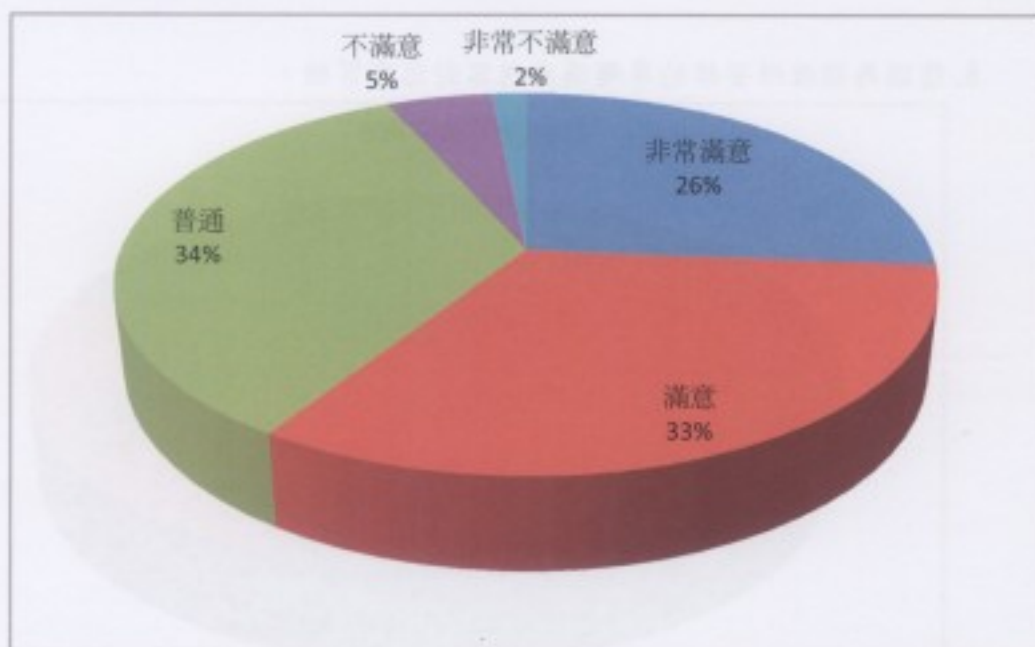


三、學程網站滿意度調查

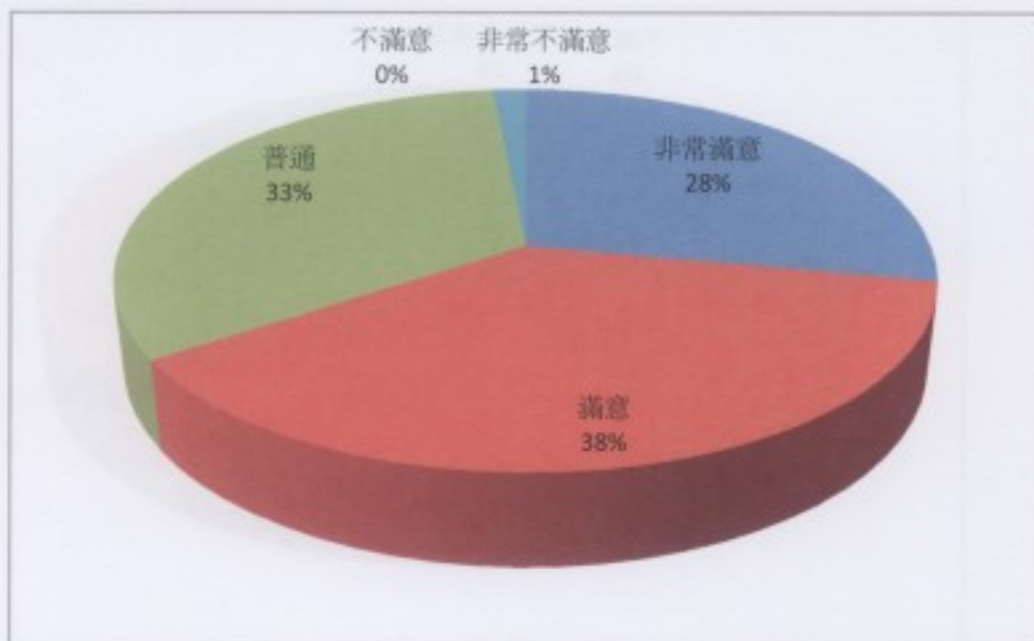
1. 網站架構與組織清楚。



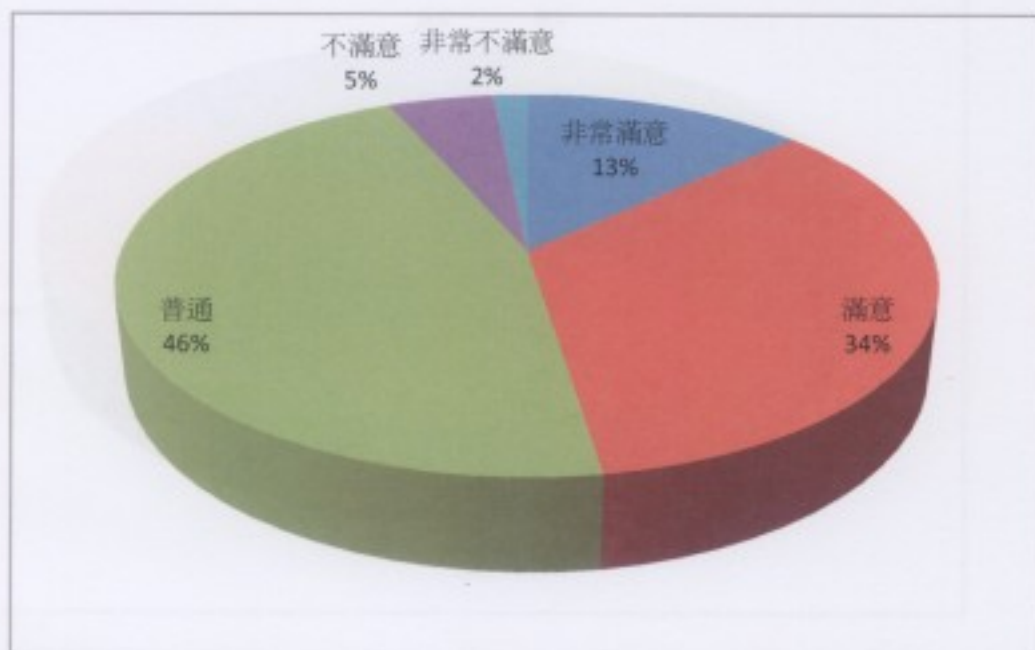
2. 有清楚的網站資訊導引，幫助瀏覽內容。



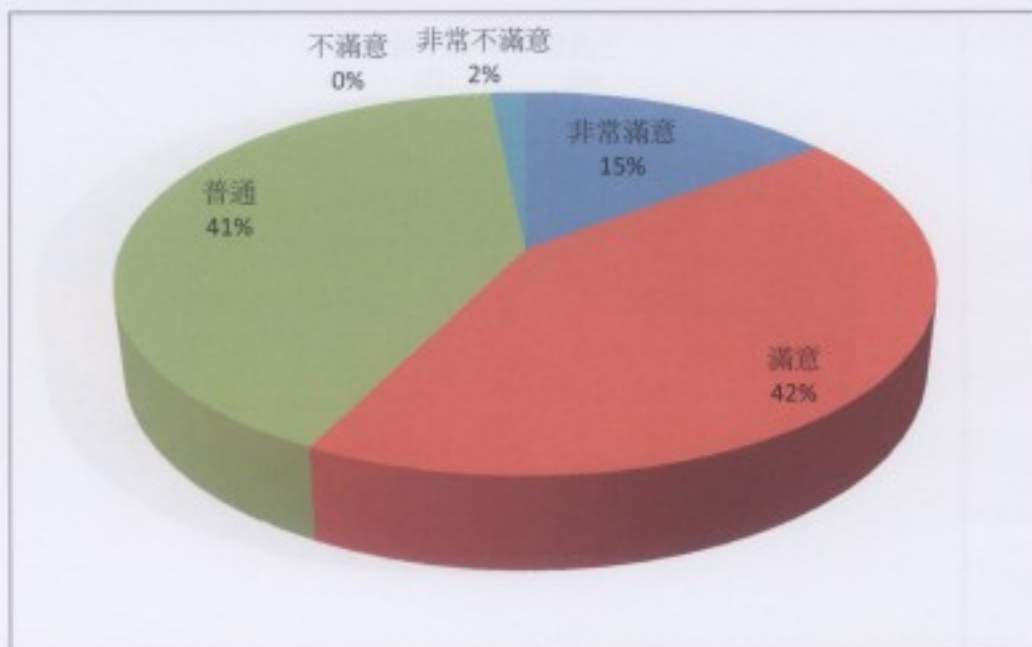
3. 圖文上的編排可清楚傳達資訊。



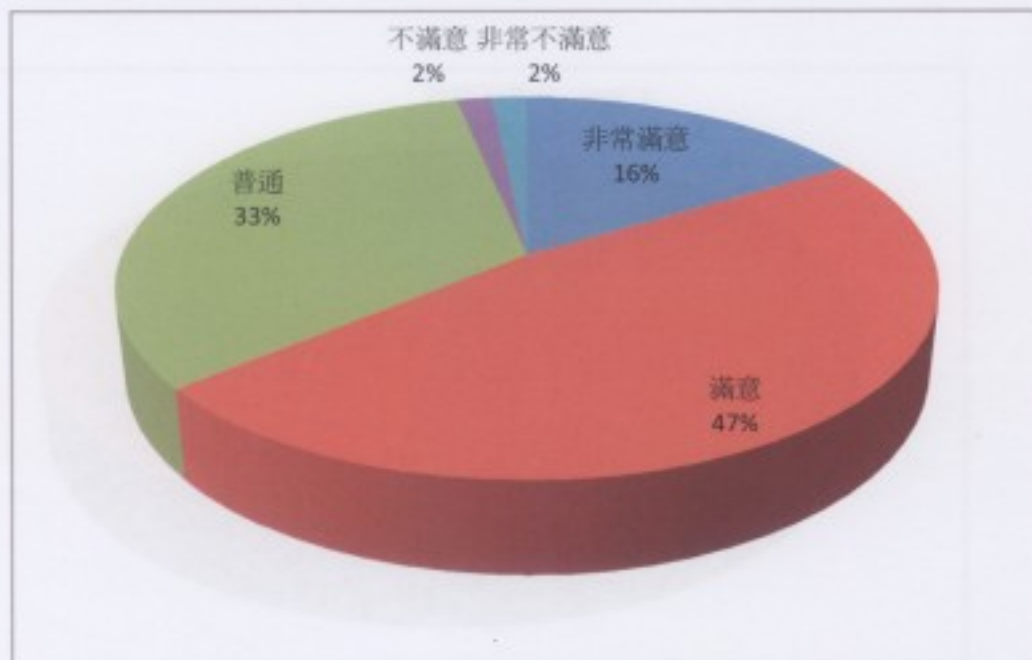
4. 影片聲音與畫面搭配得當。



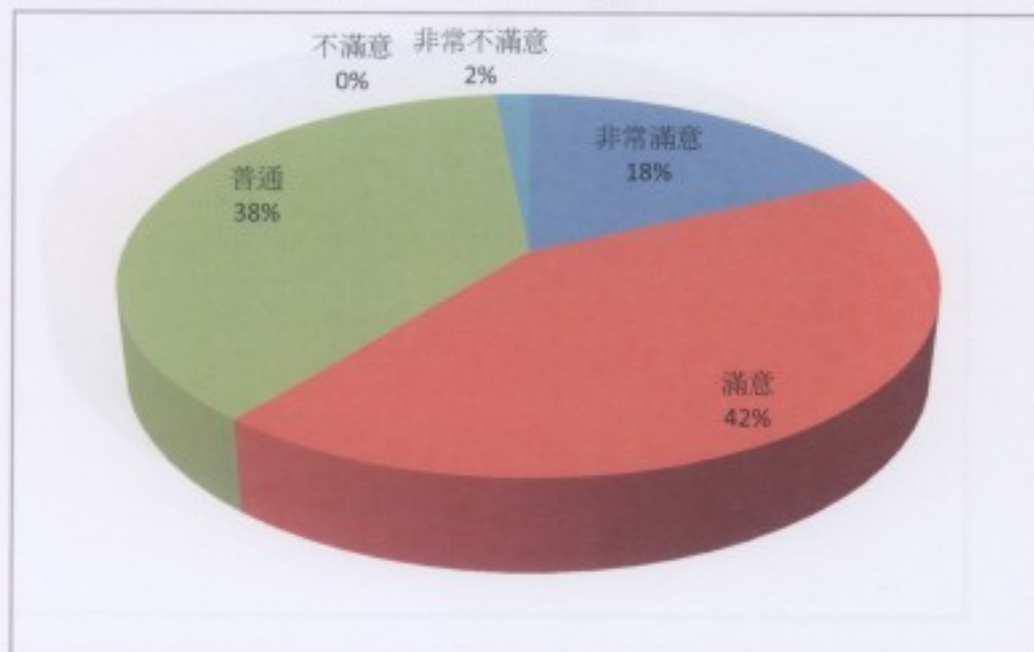
5. 版面風格能配合主題視覺舒服，配色、背景顏色不花俏。



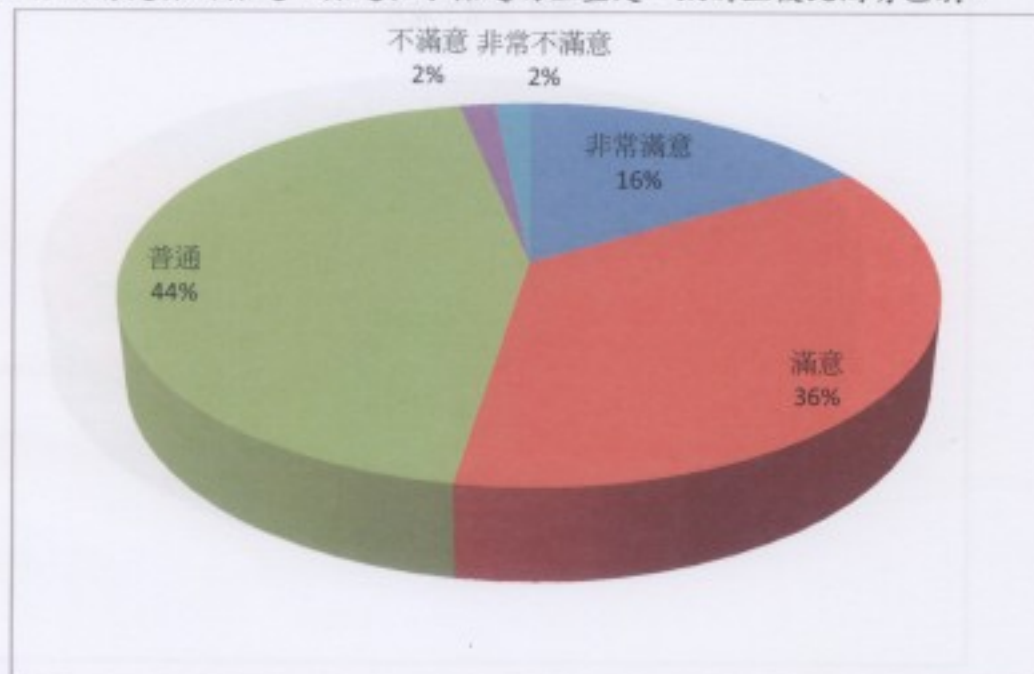
6. 網站資料內容正確，且各網頁連結皆正常。



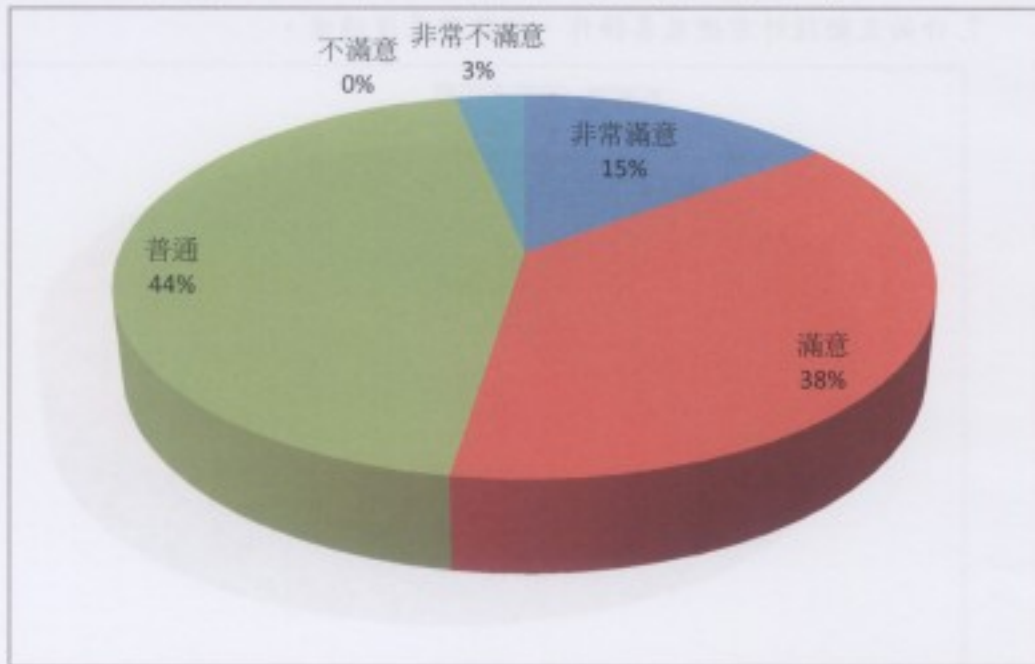
7. 介面互動設計方便且易操作，操作難易度適當。



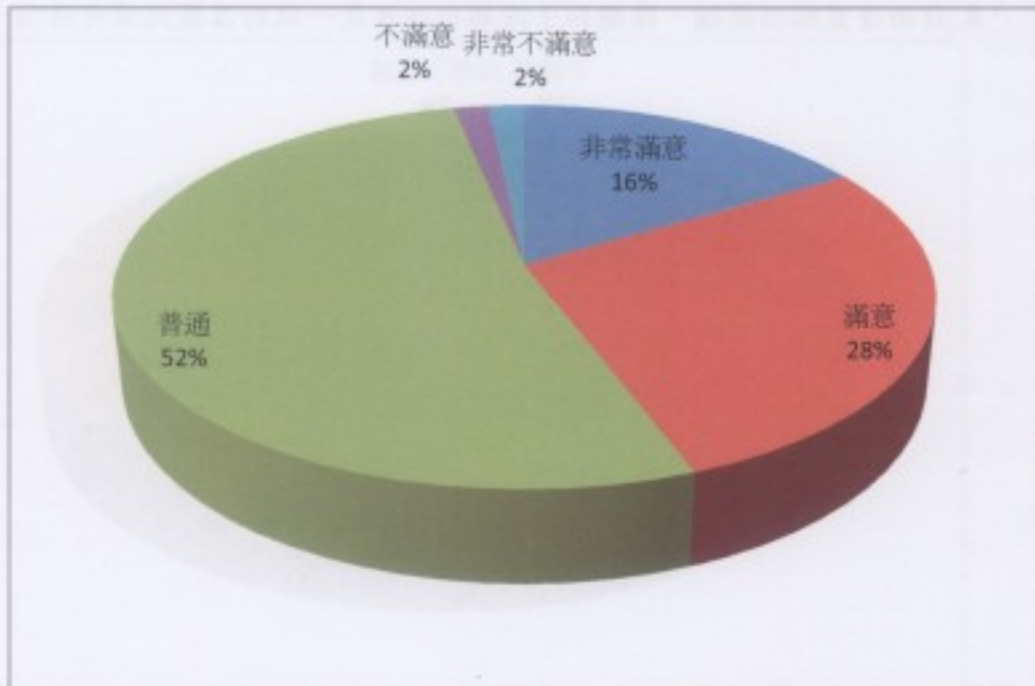
8. 介面清楚標明標題，標題和子標題的位置是一致的且彼此間有區別。



9. 介面設計具有一致性，在類似的動作上有相同的活動方式。



10. 介面使用從使用者預期的使用類型經驗所推導之文字或觀念進行設計。



本問卷設計全部樣母數為 56 名修習學程學生，整體來看，此問卷調查，居中間滿意者為主。

伍、面臨問題與因應措施

課程規劃：

遭遇之問題：根據審查建議，課程含跨領域廣泛，應加強學生學習成果及成效之呈現。

設想解決方式：

1. 本學程為增加學生專業技能應用能力，課程內容規劃加入實作部分，讓學生不僅在習得專業科目知識外，也能瞭解如何實際操作應用。
2. 除了課程上之操作演練，本學程也與雲林縣文化生活圈計畫結合，提供學生一個實務操作平台，使其成果能夠實際呈現，展現於實務成果中。
3. 積極鼓勵學生參與校內外競賽，充實自己專業技能實務能力，並從中觀看學習別人的作品，提昇自己的設計觀感。

遭遇之問題：人文類之學生選修學程人數較低。

設想解決方式：為解決人文類之學生選修學程人數較低之問題，本學程規劃相關活動以強化課程人文之面向，規劃內容如下：

1. 講座：本學程不定期邀請業界各領域之專家業者到校演講，讓業界將實務經驗帶進學校裡，促進學生與業者之間的交流，以提升學理與實務的結合。
2. 活動：為提升學程人文領域之內容，本學程規劃舉辦一系列相關活動，活動內容多以當地人文特色、文化資產為主軸，如：地方文化館館際聯盟座談會、地方文化館實務議題工作圈、文化生活圈學習發展工作坊等等..，增加人文類學生參與此學程之機會，除了讓學生有實務操作經驗的平台，也提升學生人文之涵養。
3. 結合計畫：本學程為提供學生實務操作機會與人文涵養，特與雲林縣文化生活圈計畫作結合，以提升學程課程人文面向之領域。

陸、後續課程構想與進度規劃

一、學程九十九學年度開課課程如下

表一 學程課程

學期別 學年/ 上、下	課程名稱	學 分 數	授課教師	任課學校及職稱 (外聘專家需註明外聘，並 填寫其單位職稱)
99上學 期	創意生活產業概論	2	吳政霖	雲林科技大學/講師
	文化商品設計	3	游元隆	雲林科技大學/助理教授
	商業攝影	2	陳思聰	雲林科技大學/助理教授
	數位典藏與學習增值 設計	2	周玟慧	雲林科技大學/副教授
	社區博物館	2	賴永貳	雲林科技大學/兼任講師
	數位商品增值設計	2	莊育振	雲林科技大學/助理教授
	設計生涯規劃	3	張文山	雲林科技大學/講師
	藝術行政	2	賴永貳	雲林科技大學/兼任講師
	創意產業規劃實務	2	黃世輝	雲林科技大學/副教授
99下學 期	設計美學	2	范國光	雲林科技大學/副教授
	數位影音增值應用	2	莊育振	雲林科技大學/助理教授
	數位影像處理	2	陳思聰	雲林科技大學/助理教授
	文化專題講座	2	莊育振	雲林科技大學/助理教授
	聚落文化地景調查與 研究	2	李謁政	雲林科技大學/副教授
	設計經營與創業	3	張文山	雲林科技大學/講師
	數位媒體設計專題實 務	2	范國光	雲林科技大學/副教授

註：本學程總開設課程數為十六門課程，隨著 98& 99 年度系上課程因應學生需求而重覆開設。

二、課程規劃

九十九年度第一學期：

運用98學年度所採集之產業加值數位文化資產，進行資料彙整與應用創作，將數位學程所教授之專業技能實踐在在地文化上。在課程方面持續進行專業課程之選修。持續進行網站師生互動機制之改善，進行數位學習教材與數位學習平台之整合；舉辦進階工作坊活動，深入地區進行產業文化實作。

九十九年度第二學期：

運用上學期所創作出之數位藝術與數位設計作品，進行在地產業之數位行銷推廣。將數位學程所教授之專業技能實踐在在地文化上。在課程方面進行整合型專業課程之選修，以整合所學之專業選修課程。進行網站自學機制之建構，完成數位學習教材與數位學習平台之整合；進行產業實務案例之實作與發表工作，完成一連串完整的實務課程。

三、九十九學年度各課程綱要：

課程綱要 1

科目名稱 (中/英文)	創意生活產業概論 (Introduction to Creative Life Industries)	類別	<input checked="" type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	黃世輝	開課學期/學分數	上學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	創意生活產業是屬於文化創意產業政策下的13項子計畫之一，其目的最主要在協助傳統產業經營者以既有的產業文化內涵結合空間、活動、商品與服務設計來呈現產業的新面貌。		
二、課程目標	本課程擬以分組作業的方式針對創意生活產業中「工藝體驗類」的產業經營者進行調查與親身參與，藉由實地觀察、訪查和體驗來理解當今創意生活產業的經營內容，以及透過二階段的課程設計協助同學發現和理解創意生活產業經營現況中所遭遇的困境，以及思索可能的解決辦法。		
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：何謂文化創意產業及創意生活產業 第三週：創意生活產業的經營概念 第四週：美學經濟與生活風格 第五週：體驗活動設計的概念與操作 第六週：創意生活產業實務案例介紹 第七週：專題演講 第八週：校外參觀 第九週：經驗分享與討論	第十週：經驗分享與討論 第十一週：校外參觀 第十二週：經營現況與訪談與分析 第十三週：：經營現況與訪談與分析 第十四週：產業體驗設計新構想 第十五週：產業體驗設計新構想 第十六週：產業體驗設計新構想 第十七週：設計構想發表 第十八週：設計構想發表	
四、課程活動	校外參訪		
五、指定及參考書籍	1. 中衛發展中心編，2005，創意生活產業魔法書，典藏：台北市 2. 吳松齡，2008，休閒產業經營管理，揚智：台北市		

	<p>3. 國藝會編，2005，文化創意產業實務全書，商周：台北市</p> <p>4. 陳育平著，2007，原鄉時尚，天下：台北市</p> <p>5. 謝國雄等編，2008，以身為度如是我做，田野工作的教與學，群學：台北市</p> <p>6. 施百俊著，2009，美學經濟密碼，商周：台北市</p> <p>7. 劉惠媛著，2007，博物館的美學經濟：22 間世界頂尖博物館感動人心的力量，原點：台北</p> <p>8. 詹偉雄著，2005，美學的經濟：台灣社會變遷的60 個微型觀察，風格者：台北</p> <p>9. 詹偉雄著，2008，風格的技術：台灣13 個創意老闆的生意實踐，風格者：台北</p>
六、評量指標	<p>1. 平時30%</p> <p>2. 期中報告35%</p> <p>3. 期末報告35%</p>
七、考試/報告/實作規定	資料收集、課堂討論參與、設計雜誌期刊閱讀、教科書與研討會心得報告
八、課程網頁之規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<p><input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需__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>

課程綱要 2

科目名稱 (中/英文)	跨媒體整合行銷設計 Multimedia Integration Design	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	張文山	開課學期/學分數	上學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	本課程包含下列三大要綱： 第一部份：跨媒體編輯製作流程與資源應用 第二部分：各類數位媒體的組織特性與儲存格式 第三部分：跨媒體執行製作專案實習		
二、課程目標	本課程的主要教學目標有二，一為培養學生對各類數位媒體產品的編輯企劃能力；另一方面為訓練學生對跨媒體專案整合的品質控制與執行製作的能力。		
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：課程說明 第二週：跨媒體整合專案企畫 第三週：企畫書撰寫與說明 第四週：媒體呈現風格設計與規範 第五週：媒體編輯製作規範 第六週：時程規劃 第七週：跨媒體編輯製作輸出輸入流程 第八週：數位媒體類型與檔案格式規範表 第九週：期中考 第十週：網站或多媒體光碟架構圖範例	第十一週：介面與樣板設計規範範例 第十二週：光碟壓製配合要項 第十三週：跨媒體整合設計實務訓練 第十四週：跨媒體整合設計實務訓練 第十五週：跨媒體整合設計實務訓練 第十六週：跨媒體整合設計實務訓練 第十七週：跨媒體整合設計實務訓練 第十八週：期末設計專題提報	
四、課程活動			
五、指定及參考書籍			
六、評量指標	平常成績 (20%)、 設計專案作業 (30%)、 書面報告撰寫 (30%)、 口頭報告 (20%)、		

	上課不定時點名，曠課三次以上（含三次）的同學，無法獲取本課程學分。
七、考試/報告/實作規定	講課、作業練習與檢討、成果展示。
八、課程網頁之規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有（需 1 名） 教學助理主要協助學生於分組後，課後技術操作之詢問與教學。

課程綱要 3

科目名稱 (中/英文)	數位商品加值設計		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	莊育振	開課學期/學分數	上學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	數位商品產業介紹 數位商品加值服務案例介紹 數位協同合作平台介紹與實務操作 數位影音資產管理平台介紹與實務操作 數位時代影音製作流程規劃與設計 數位商品加值設計		
二、課程目標	本課程擬依各單元教材研讀與研討之授外，每位同學得就數位藝術、數位內容與數位加值等個案或議題，製作一份「專題製作」呈現，以做為學期成績之評量。		
三、課程規劃	第一週：課程說明 第二週：商品加值案例介紹 第三週：商品加值案例介紹 第四週：平面商品加值實務操作 第五週：平面商品加值實務操作 第六週：立體商品加值實務操作 第七週：立體商品加值實務操作 第八週：立體商品加值實務操作 第九週：期中考	第十週：影音商品加值實務操作 第十一週：影音商品加值實務操作 第十二週：文化商品與包裝應用 第十三週：文化商品與包裝應用 第十四週：文化商品與包裝行銷 第十五週：文化商品與包裝行銷 第十六週：行銷與包裝 第十七週：行銷與包裝 第十八週：期末設計專題提報	
四、課程活動			
五、指定及參考書籍			
六、評量指標	平常成績 (20%)、設計專案作業 (30%)、書面報告撰寫 (30%)、口頭報告 (20%)、上課不定時點名		
七、考試/報告/實作	講課、作業練習與檢討、成果展示。		
八、課程網頁規劃	網址： http://		
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需 1 名)		

課程綱要 4

科目名稱 (中/英文)	文化商品設計 Cultural Commodity	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	游元隆	開課學期/學分數	上學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	一、介紹文化商品的設計概念與流程。 二、以數位教材傳授學生有關文化內涵與設計語彙的內容。 三、網路操作部分將教材上傳外，希望學生透過網路蒐集資料與問卷調查，進而提升對於文化商品之認知。 四、確實掌控設計流程之學習，讓學生能有文化內容轉換成視覺語彙的能力。 五、修課同學須在網路上建立虛擬工作室，進一步運作設計事務，讓實際的設計與網路行銷作一密切的結合。 六、分析文化商品之組成元素，讓學術知識與設計理念互相結合，包括個人技術、文化理念、與產品設計的多元式整合設計。		
二、課程目標	課程運用多媒體教學、網路操作及實務設計等三大形式，期能教導學生從文化內涵出發，進一步探討多元創意設計整合之可能性。由淺至深一步步教導文化商品之設計流程（含市調、設計、初模、製作、包裝、行銷等六大項目），不但著重文化底層之探討，更促使學生商品設計能力的成長。		
三、課程規劃	第一週：文化商品設計概說 第二週：文化與設計之關係 第三週：文化調查與商品分析 第四週：設計流程與管理 第五週：談文化符碼在商品設計之應用 第六週：創意思維方法 第七週：產品設計圖法 第八週：設計與點線面構成 第九週：期中報告	第十週：文化商品與品牌行銷 第十一週：設計美感表現 第十二週：文化商品設計實務 第十三週：文化商品設計實務 第十四週：文化商品設計實務 第十五週：文化商品設計實務 第十六週：文化商品設計實務 第十七週：文化商品設計實務 第十八週：期末設計報告	
四、課程活動			
五、指定及參考書籍			

六、評量指標	上課表現佔總成績的20%、平時作業佔總成績的30%、 期中考試佔總成績的20%、期末考試佔總成績的30%。
七、考試/報告/實 作	講課、作業練習與檢討、成果展示。
八、課程網頁規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需 1 名)

課程綱要 5

科目名稱 (中/英文)	藝術行政 Arts Administration	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	賴永貳	開課學期/學分數	上學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	一、台灣之藝術與文化之認識與維護 二、政府文化政策與現有文化藝術機構之關係探討 三、國外藝術行政與管理概述 四、藝術經營管理與策略 五、藝術行政管理準則之擬定撰寫		
二、課程目標	近年來文建會積極推動「閒置空間再利用」等文化政策，促成全國各地具有富地方特色類型的博物館事業，如地方文化館、產業文化館等紛紛成立。這種由政策帶動國家文化與藝術之興起，形成台灣特有的文化與藝術特色。有效執行藝術行政與管理，為當今重要文化課題。 本課程教學目標在透過授課瞭解國內現存的藝術文化、各類型的文化藝術機構團體及其相關政府政策，而使學生體認台灣藝術文化發展的重要性。進而介紹西方藝術行政、藝術管理、市場行銷與財務管理基本理論與技法，比較中西文化政策理論與實務，使學生思考、演繹、尋求適合國情而具體易行的藝術行政管理準則，增益發展國家或地方文化建設之開發潛能。		
三、課程規劃	第一週：文化商品設計概說 第二週：文化與設計之關係 第三週：文化調查與商品分析 第四週：設計流程與管理 第五週：談文化符碼在商品設計之應用 第六週：創意思維方法 第七週：產品設計圖法 第八週：設計與點線面構成 第九週：期中報告	第十週：文化商品與品牌行銷 第十一週：設計美感表現 第十二週：文化商品設計實務 第十三週：文化商品設計實務 第十四週：文化商品設計實務 第十五週：文化商品設計實務 第十六週：文化商品設計實務 第十七週：文化商品設計實務 第十八週：期末設計報告	
四、課程活動			
五、指定及參考書	1. 社區藝術管理-Pam Korza(原編)桂雅文編譯-台北市-五觀		

籍	<p>藝術管理有限公司-2000/4 第一版第一刷.2000/12 第二版第二刷</p> <p>2. 非營利組織策略管理-Sharon M. Oster. (譯者：孫碧霞. 廖秋芬. 董國光)-台北市-洪葉文化事業有限公司-2001/7</p> <p>3. 文化行政與藝術管理-鄭美華-台北市：洪葉文化事業有限公司-薛慶意-2004/8</p> <p>4. 藝術經營學講座1 美術編-土屋良雄-東京-東海大學出版會-1994/9/5</p> <p>5. 藝術經營學講座2 音樂編-松原千代繁等編-東京-東海大學出版會-1994/9/5</p> <p>6. 藝術經營學講座3 演講編-山田翰弘-東京-東海大學出版會-1994/9/5</p> <p>7. 藝術經營學講座4 映像編-松本正道-東京-東海大學出版會-1994/9/5</p> <p>8. 藝術行政管理〈理論與實踐〉-郭乃諄-台北市-樂韻出版社-1991/5</p> <p>9. 文化市場與藝術票房-夏學理. 陳尚盈. 羅皓恩. 王瓊英-台北市-五南圖書出版股份有限公司-2003/8</p> <p>10. 新世紀藝術行政教育研討會實錄-劉天課-台北縣-漢大印刷股份有限公司- 2001/10</p> <p>11. MARKETING THE ARTS-The International Council of Museums-France-ICOM MPR-1992</p> <p>12. ARTS ADMINISTRATION AND MANAGEMENT-HARVEY SHORE-NEW YORK QUORUM BOOKS-1987</p> <p>13. THE ARTS MANAGEMENT READER-ALVIN H. REISS- NEW YORK MARCEL DEKKER, INC-1979</p> <p>14. ART CULTURE & ENTERPRISE-Justin Lewis-LONDON & NEW YORK-ROUTLEDGE-1990</p> <p>15. ARTS AND CULTURE IN TAIWAN-B. Kaulbach & B. Proksch-Taipei-SOUTHERN MATERIALS CENTER, INC. -1984</p> <p>16. 藝術管理-夏學理等編著-台北市-五南圖書出版股份有限公司-2002/9</p> <p>17. 藝術管理這一行-桂雅文、閻惠群譯-Management and Arts by William J. Bynes-台北市-五觀藝術管理有限公司-2004</p> <p>18. 文化創意產業-理查 考夫-文建會指導贊助-仲曉玲、徐子超譯-典藏藝術家庭股份有限公司-2003/9</p> <p>19. 藝術管理-洪惠瑛著-台北市-楊智文化事業股份有限公司-2002</p>
---	---

20. 藝術進駐經營與管理-石隆盛執行編輯-台北市-文建會藝術村籌備處-2001
21. 法國文化政策-傑赫德 莫理耶著-陳麗如譯-台北市-五觀藝術管理有限公司-2003
22. 如何開發藝術市場 林潔盈譯Creative Arts Marketing by Liz Hill, Catherine O' Sullivan & Terry O' Sullivan-台北市-五觀藝術管理有限公司
23. 生態博物館 一個文化運動的興起-張譽騰著 台北市-五觀藝術管理有限公司
24. 創意之島 英國的頂尖設計故事-李俊明譯Creative Island-Inspired Design from Great Britain-台北市-五觀藝術管理有限公司
25. 博物館這一行-張譽騰等譯-Introduction to Museum Work by G. Ellis Bureaw-台北市-五觀藝術管理有限公司
26. 博物館教育的本質-譚玉儀等譯-Philosophy of Art Education by Edmund Burke Feldman-台北市-五觀藝術管理有限公司
27. 博物館經驗-羅欣怡等譯- The Museum Experience by Dr. John H. Falk & Dr. Lynn Dierking -台北市-五觀藝術管理有限公司
28. 零故障博物館-王春華等譯-Model Programs of Accessibility for Disabled and Older People by American Association of Museums-台北市-五觀藝術管理有限公司
29. 藏品維護手冊-劉藍玉譯- Conservation Concerns-A Guide for Collectors and Curators by Konstanze Bachmann -台北市-五觀藝術管理有限公司
30. 導覽員培育手冊-閻蕙群譯-A Sourcebook for interpreters, Docenrts and Tour Guides by AlisonGrinder & E. Sue McCoy-台北市-五觀藝術管理有限公司
31. 如何做好口述歷史-黃煜文譯- Oral History Handbook by Beth Robertson -台北市-五觀藝術管理有限公司
32. 藝術家這一行-陳玲芝譯-Arts Marketing 101 by by Constance Smith -台北市-五觀藝術管理有限公司
33. 文化遺產-劉藍玉譯- Heritage: Identification, Conservation and Management by Dr. Graeme Aplin -台北市-五觀藝術管理有限公司
34. 文化管理A to Z-600 個大學與職業專用名詞-吳佳真 禮本譯- by Dr. Eerner Heinrichs & Dr. Armin Klein-台北

- 市-五觀藝術管理有限公司
35. 博物館教育人員手冊-林潔盈譯- Museum Educator' s Handbook by Graeme K. Talboys -台北市-五觀藝術管理有限公司
36. -劉藍玉譯- Conservation Concerns-A Guide for Collectors and Curators by Konstanze Bachmann -台北市-五觀藝術管理有限公司
37. 文化新形象-藝術與娛樂管理 羅秀芝譯-Shaping Culture- Arts & Entertainment Management by Dr. Ruth Rentschler -台北市-五觀藝術管理有限公司
38. 節慶和活動管理-陳希林 閻蕙群譯- Festival and Special Event Management by Ian McDonnell, etc.-台北市-五觀藝術管理有限公司
39. 藏品維護手冊-劉藍玉等譯-The Nature of Art - An Anthology by Thomas E. Wartenberg -台北市-五觀藝術管理有限公司
40. 如何行銷博物館-推廣博物館 美術館和展覽的概念與方法-林潔盈譯- The Marketing Mix: promoting museums, galleries & exhibitions by Dr. Sharron Dickman-台北市-五觀藝術管理有限公司
41. 新博物館管理-桂雅文譯- Managing New Museums- A Guide to Good Practice by Tim Ambrose-台北市-五觀藝術管理有限公司
42. 日本現代美術館學-並木誠士等著王淑華等譯-台北市-五觀藝術管理有限公司
43. 博物館大勢觀察-張譽騰著- Observation on the Trends of Taiwan Museums -台北市-五觀藝術管理有限公司
- 44
44. 博物館觀點（上、下）-德語系世界的觀點-吳介祥等譯-Handbuch der Allgmencinen Museologie by Dr.Friedrich Waidacher 台北市-五觀藝術管理有限公司
45. 獨立策展人-桂雅文譯- A Guice for the Employment of Independent Curators by Alison Carroll-台北市-五觀藝術管理有限公司
46. 創藝產業-林潔盈譯- Creative Arts Marketing by Elizabeth Hill, etc. -台北市-五觀藝術管理有限公司
47. 設計師這一行-陳玲芝譯- What is a designer?-Things, Places, Messages by Norman Potter-台北市-五觀藝術管理

	<p>有限公司48. 行動的心靈-陳羚芝譯- Minds in Motion-using museums to expand creative thinking by Alan Gartenhaus-台北市-五觀藝術管理有限公司</p> <p>49. 董事會運作手冊-董事，應該懂的事-蔡宜津、林雅文譯-The Board Member' s Guide /A Beneficial Bestiary by Jeanne H. Bradner -台北市-五觀藝術管理有限公司</p> <p>50. 世紀曙光-非營利事業管理-戚偉恒等譯-Managing Nonprofit Organizations in The 21st Century by Dr. James P. Gelatt -台北市-五觀藝術管理有限公司</p> <p>51. 幫幫忙-義工管理求救指南-鄭純宜等譯- The Management by Katherine Noyes Campbell & Susan J. Ellis -台北市-五觀藝術管理有限公司</p>
六、評量指標	課堂討論30%、思組報告30%、期末報告40%
七、考試/報告/實作	講課、作業練習與檢討、成果展示。
八、課程網頁規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有(需 1 名)

課程綱要 6

科目名稱 (中/英文)	社區博物館 Community Museums	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	賴永貳	開課學期/學分數	上學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	一、國內博物館事業的現況與發展。 二、政府文化政策與博物館事業的關係探討。 三、國外博物館經營與管理概述。 四、博物館經營管理與策略。 五、社區博物館管理準則之擬訂撰寫。		
二、課程目標	自從政府極推動「社區總體營造」政策十多年以來，全國地方性各類型的公私博物館事業紛紛成立，如社教館、陳列館、民藝館、產業文化館、文物館、紀念館、史蹟館以及文化中心等約有四、五百家之多。今日在台灣有如此多的博物館事業單位，使得如何專業經營與管理，如何有效整合與發展，已成為當今重要文化課題。 本課程教學目標，在於透過授課使學生瞭解國內現存的博物館事業狀況、社區博物館在社會上所扮演的角色、以及其相關政府政策，而使學生體認社區博物館與地方文化發展的關係與重要性。進而介紹西方博物館管理與營運的基本理論與技法，比較中西地方性博物館事業經管理論與實務，訓練學生萃取中西地方博物館事業管理之精華，營造發展社區博物館，普及博物館教育大眾化，充實國民生活內涵，提昇社區生活水準，促進觀光事業發展。		
三、課程規劃	第一週：課程介紹與概說 第二週：國內博物館事業現況 第三週：國內博物館事業發展 第四週：政府文化政策與相關法令 第五週：國際文化政策概述 第六週：政府文化政策與博物館事業的關係探討 第七週：國外博物館經營與管理概述 第八週：博物館管理	第十週：博物館行銷 第十一週：博物館與社區關係 第十二週：社區博物館與居民參與 第十三週：社區博物館發展潛能 第十四週：社區博物館任務 第十五週：社區博物館行銷與公共關係 第十六週：社區博物館典藏計畫擬定	

	第九週：博物館管理	第十七週：社區博物館典藏計畫擬定 第十八週：期末設計報告
四、課程活動		
五、指定及參考書籍	<p>1. 博物館行銷策略 = 黃光男 = 台北市 = 藝術家出版社 = 1997/10</p> <p>2. 故宮辭典 = Gugong cidian / 萬依主編 著者 李，益然，萬，依 上海市：文匯出版社，1996 [民國85]</p> <p>3. 臺灣史前文化簡介 / 黃士強著 著者 黃，士強 臺北市：臺灣省立博物館，民75 [1986]</p> <p>4. 中國民間宗教之研究 / 阮昌銳著 著者 阮，昌銳 臺北市：臺灣省立博物館出版部，民79 [1990]</p> <p>5. 我國博物館經營管理之探討 / 林政弘，張沛華 [著] 著者 林，政弘，張，沛華 [臺北市]：教育部，民79 [1990]</p> <p>6. 美術館，博物館 / 砂川幸雄編 著者 砂川，幸雄，李，政隆 臺北市：大佳，民71 [1982]</p> <p>7. 文物展覽設計實務之研究 / 蕭子權著 著者 蕭，子權 臺北市：純真，民79 [1990]</p> <p>8. 博物館展示設計 / 美工圖書社編 臺北市：邯鄲版：美工圖書發行，民82 [1993]</p> <p>9. 博物館管理 / 漢寶德著 著者 漢，寶德 臺北市：田園城市文化，民89 [2000]</p> <p>10. 日月潭教師會館興建記 / 王壯為書 著者 王，壯為 臺北市：國立歷史博物館，民73 [1984]</p> <p>11. 歷史文物與藝術 / 夏美馴著 著者 夏，美馴 臺北市：國立歷史博物館，民73 [1984]</p> <p>12. 一種新的文化資產維護方式：博物館文化資產維護研討記實 [新竹市：中西化學工業]，民83 [1994]</p> <p>13. 現代美術館之管理與經營 / 蘇瑞屏著 著者 蘇，瑞屏 臺北市：傳瓊，蘇瑞屏，民75 [1986]</p>	
六、評量指標	上課表現佔總成績的20%、平時作業佔總成績的30%、期中考試佔總成績的20%、期末考試佔總成績的30%。	
七、考試/報告/實作	講課、作業練習與檢討、成果展示。	
八、課程網頁規劃	網址： http://	
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需 1 名)	

課程綱要 7

科目名稱 (中/英文)	數位典藏與學習增值設計 Digital Archive & Cultural Value-Added Design	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	周玟慧	開課學期/學分數	上學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	一、數位典藏概念介紹 二、數位典藏增值設計成功案例介紹 三、平面、立體與影音文物數位典藏與實務操作 四、數位學習概念與理論介紹 五、數位學習教材與教案設計實務 六、數位典藏增值應用設計與文化商品 七、數位典藏文化商品與包裝行銷		
二、課程目標	本課程分為三部份，一為數位典藏基本概念與技術之介紹。學生將於實務操作中學習平面、立體文物與影音記錄之數位典藏技巧。第二部份為數位學習觀念的介紹與應用數位典藏的成果進行數位學習教材與教案的規劃。第三部份為數位典藏品之增值應用。除了數位典藏增值應用的成功案例介紹之外，實務部分學生將利用第一階段所典藏之數位記錄，進行文化增值利用，規劃與開發數位典藏文化商品。		
三、課程規劃	第一週：數位典藏概念介紹 第二週：數位典藏案例介紹 第三週：數位典藏案例介紹 第四週：平面典藏實務操作 第五週：立體典藏實務操作 第六週：影音典藏實務操作 第七週：文物典藏實務操作 第八週：案例分析介紹 第九週：期中報告	第十週：數位學習概念介紹 第十一週：數位典藏理論介紹 第十二週：數位學習教材設計實務 第十三週：數位學習教材設計實務 第十四週：數位學習教材設計實務 第十五週：數位學習教材設計實務 第十六週：數位學習教材設計實務 第十七週：數位學習教材設計實務 第十八週：期末設計報告	

四、課程活動	
五、指定及參考書籍	
六、評量指標	上課表現佔總成績的20%、平時作業佔總成績的30%、 期中考試佔總成績的20%、期末考試佔總成績的30%。
七、考試/報告/實作	講課、作業練習與檢討、成果展示。
八、課程網頁規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 1 名) 教學助理主要協助學生於分組 後，課後技術操作之詢問與教學。

課程綱要 8

科目名稱 (中/英文)	商業攝影 Commercial Photography	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	陳思聰	開課學期/學分數	上學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	學習商業範疇中各項與攝影相關之專業技術與知識，訓練擷取最佳影像的能力與判斷力，並善用影像處理、色彩管理與輸出之後製工作，讓影像更符合商業攝影之需求，藉此培養學員獨立完成商業攝影實力。		
二、課程目標	本課程將學習並瞭解數位攝影、電腦圖像媒體的原理與製作方式及其在設計上的應用，學習必要的觀念與基本技術。		
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：商業攝影概論 第三週：攝影棚實習與操作 第四週：商品攝影-物品 第五週：商品攝影-食品 第六週：商品攝影-服飾 第七週：商品攝影-人物 第八週：商品攝影-特殊材質 第九週：期中考	第十週：專題演講 第十一週：影像後製技術I 第十二週：影像後製技術II 第十三週：影像後製技術III 第十四週：影像處理 第十五週：影像輸出 第十六週：專題演講 第十七週：期末報告I 第十八週：期末報告II	
四、課程活動	專題演講1：普羅攝影有限公司-攝影之技巧經驗談 專題演講2：普羅攝影有限公司-商業攝影的實務經驗分享		
五、指定及參考書籍	1. 徐明景，2001，數位攝影的技術，初版，田園城市，臺北。 2. 陳思聰、紀壁焜，2005，Photoshop CS2 中文版數位影像處理寶典，初版，碁峰，臺北 3. Michael Freeman 著、洪志傑譯，2005，數位攝影創意表現，初版，視傳，臺北。 4. 若揚其、洪蕙玲，2005，Adobe Photoshop CS 創意實現，初版，碁峰，臺北。		
六、評量指標	平時練習與作業50%、期末作業與報告40%、學習態度與出勤狀況10%。		

七、考試/報告/實作規定	講課、作業練習與檢討、成果展示。
八、課程網頁之規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需__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)

課程綱要 9

科目名稱 (中/英文)	設計美學 Design Aesthetics	類別	<input checked="" type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	范國光	開課學期/學分數	下學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	本課程介紹設計的美學基礎，預計介紹西方美學思想，將簡介柏拉圖、亞裡士多德、普羅丁、奧古斯丁、托馬斯阿奎那、笛卡兒、休謨、盧梭、維科、包姆加藤、康德、黑格爾、叔本華、馬克斯、尼采、佛洛伊德、海德格、結構主義、後結構主義、西方馬克斯主義、後現代主義、勒維納斯等。		
二、課程目標	本課程幫助同學從審美經驗觀點，了解設計及相關領域中美質的本質。		
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：準備週：教學內容與學習要求簡介 第二週：美學簡介 第三週：柏拉圖和共和國的論述 第四週：亞理士多德和他的詩論 第五週：普羅丁的美學 第六週：奧古斯丁的神學美學 第七週：托馬斯阿奎那的神學美學 第八週：笛卡兒的理性主義美學 第九週：期中考試週	第十週：休謨的美學 第十一週：盧梭的美學 第十二週：維科的新科學 第十三週：鮑姆加藤發明「美學」 第十四週：康德的判斷力批判 第十五週：黑格爾的美學史演講錄 第十六週：馬克斯和西方馬克斯 第十七週：結構主義和後結構主義 第十八週：海德格和後現代主義	
四、課程活動			
五、指定及參考書籍	李建盛(民97)。美學：為什麼與是什麼：中國人民大學出版社。 ISBN: 9787300095851		

	李醒塵(民 95)。北京大學出版社：北京大學出版社。 ISBN: 9787301026083
六、評量指標	1. 課堂上討論發言 2. 作業繳交狀況 3. 考試成績 4. 報告繳交狀況 5. 平時40%期中30%期末30%
七、考試/報告/實作規定	課程單元講授、單元練習&報告
八、課程網頁之規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需__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)

課程綱要 10

科目名稱 (中/英文)	數位媒體設計專題實務 Digital Media Design Projects		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	范國光	開課學期/學分數	下學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	本課程指導學生由數位媒體設計產業專業技巧訓練進入團隊作業之領域，藉對實際案例的操作，建立學生對提案企畫、專案管理、時間掌控、困難排除的專業能力，訓練學生獨立完成一項完整的數位媒體設計創作。		
二、課程目標	設計專案執行製作、書面報告撰寫、線上報告等		
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：製作與評分原則說明 第二週：專題製作 第三週：專題製作 第四週：專題製作 第五週：專題製作 第六週：專題製作 第七週：專題製作 第八週：專題製作 第九週：期中考試週	第十週：專題製作 第十一週：專題製作 第十二週：專題製作 第十三週：專題製作 第十四週：專題製作 第十五週：專題製作 第十六週：專題製作 第十七週：專題製作 第十八週：專題製作	
四、課程活動			
五、指定及參考書籍			
六、評量指標	依照進度與評分表進行		
七、考試/報告/實作規定	講課、作業練習與檢討、成果展示		
八、課程網頁之規劃	網址： http://		
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需__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)		

課程綱要 11

科目名稱 (中/英文)	設計經營與創業 Design Business	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	張文山	開課學期/學分數	下學期/3 學分
修課限制			
一、簡介	<p>本課程針對設計學院應屆畢業生未來朝向設計產業在經營與創業的需求，提供創業與組織經營的基本知能與實作演練。在基本知能的規劃方面，課程內容將包含創業趨勢分析、創業計畫書撰寫、以及創業資金籌措等內容；在實作演練方面，課程內容將包含創業計畫書撰寫、展業計畫、網路開店、工商登記與稅法、創業加盟、創意行銷、顧客關係管理、以及創業計畫書發表競賽等具實務性質的課程，並在期末對外發表成果展，以期能將課程知識轉化為具體且實質的創業競爭能力。</p>		
二、課程目標	<p>本課程以創新的授課方式邀請中華職能發展中心總經理與創業顧問師，以及設計業界創業顧問及創業個案進入課程核心，並結合設計學院跨系所教授的專業，以雙講師的方式進行情境式的授課，主要在有效地傳授設計創業規劃智能與職場體驗實務，另以分組方式訓練學生在創業計畫實務上的競爭能力。</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：課程熱身 第二週：創業認知與準備 第三週：創業趨勢與行業選擇 第四週：打造創業航海撰寫創業計畫書 第五週：創業計畫書分組實作 第六週：整裝出發向前行 第七週：創業計畫書分組實作 第八週：創業計畫書分組實作 第九週：期中成果發表	第十週：創業計畫書發表與競賽 第十一週：網頁開店實務 第十二週：開店就要歲稅平安 第十三週：創業法門 第十四週：創業加盟 第十五週：行銷管理與人脈開發 第十六週：顧客關係管理 第十七週：期末發表 第十八週：期末發表	
四、課程活動			

五、指定及參考書籍	
六、評量指標	課程評量方式包含平常課堂表現(20%)、小組作業(30%)、期末成果發表(30%)、口頭報告(20%)。
七、考試/報告/實作規定	講課、作業練習與檢討、成果展
八、課程網頁之規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需__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)

課程綱要 12

科目名稱 (中/英文)	聚落文化地景調查與研究 The Investigation & Research of Country's Cultural Landscape	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	李謁政、許芳瑜	開課學期/學分數	下學期/2 學分
修課限制			
一、簡介			
二、課程目標	<p>在一實存的聚落生活空間中，透過第一手的田野訪查以及相關文獻資料之收集，試著指認、分析、詮釋一聚落單元之文化地景。本課程之重點在於讓學生熟悉田野工作之方法，並針對不同主題之調查研究結果進行交互討論，整理出聚落文化地景系統及其文化價值與意義。除了課堂之講授，亦將安排參訪交流以及影片討論會，豐富觀點、擴大視野。</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：課程說明 第二週：雲林景觀概論 第三週：聚落空間計畫的理念 第四週：聚落空間的認識論 第五週：聚落空間的計畫 第六週：聚落參訪交流(1) 第七週：龍潭里聚落文化地景調查與討論 第八週：龍潭里聚落文化地景調查與討論 第九週：聚落地景影片討論	第十週：聚落地景影片討論 第十一週：龍潭里聚落文化地景調查與討論 第十二週：龍潭里聚落文化地景調查與討論 第十三週：聚落參訪交流(2) 第十四週：龍潭里聚落文化地景調查與討論 第十五週：龍潭里聚落文化地景調查與討論 第十六週：聚落參訪交流(3) 第十七週：期末發表與討論 第十八週：期末發表與討論	
四、課程活動			
五、指定及參考書籍	日本建築學會編，圖說集落：空間與計畫，東京，都市文化，1989 Paul Oliver 2003 Dwellings New York Phaidon 郭肇立主編，聚落與社會，初版，台北市：田園城市文化，1998		

六、評量指標	1. 平時成績20% 2. 聚落田野調查成績40% 3. 聚落調查報告書成績 40%
七、考試/報告/實作規定	講課、作業練習與檢討、成果展
八、課程網頁之規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有（需__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）

課程綱要 13

科目名稱 (中/英文)	數位影像處理		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	陳思聰	開課學期/學分數	下學期/2 學分	
修課限制				
一、簡介	藉由講述與實作，使學生對傳統影像的數位化有所認知，並養成學生將數位化影像應用在設計上的能力。			
二、課程目標	本課程以瞭解數位影像構成原理，學習必要的觀念與技術。藉由講述與實作，使學生對數位影像處理應用在設計實務上有正確的認知。			
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：課程說明 第二週：Photoshop 概論 第三週：數位影像處理概論 第四週：基礎操作 第五週：影像輸入 第六週：選取去背 第七週：選取去背 第八週：影像調整 第九週：期中考試週	第十週：繪畫效果 第十一週：網頁製作 第十二週：儲存與輸出 第十三週：簡易基礎範例練習 第十四週：綜合應用範例練習 第十五週：個人主題創作 第十六週：個人主題創作 第十七週：個人主題創作 第十八週：期末報告		
四、課程活動				
五、指定及參考書籍	陳思聰、紀壁焜，2007 數位攝影與影像處理，基峰，臺北。			
六、評量指標	平時作業成績 40%、期中報告 20%、期末報告 30%、學習態度 10%。			
七、考試/報告/實作規定	講課、作業練習與檢討、成果展示。			
八、課程網頁之規劃	網址： http://			
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需__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)			

課程綱要 14

科目名稱 (中/英文)	數位影音加值應用		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	莊育振	開課學期/學分數	下學期/2 學分	
修課限制				
一、簡介	本課程透過數位攝影機的概念與實務操作,配合學生的社區服務學習應用,除了與合作社區互動與認識之外,也引導學生構思數位影音在社區中加值創作。			
二、課程目標	本課程透過數位攝影機的概念與實務操作,配合學生的社區服務學習應用,除了與合作社區互動與認識之外,也引導學生構思數位影音在社區中加值創作。			
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: 數位影音概念介紹 第二週: 範例分享一 第三週: 範例分享二 第四週: 數位加值實務企畫討論 I 第五週: 數位加值實務企畫討論 II 第六週: 社區田野調查 I 第七週: 社區田野調查 II 第八週: 社區田野調查 III 第九週: 期中考試週	第十週: 田野調查管理 I 第十一週: 田野調查管理 II 第十二週: 小組提報: 影像簡報 第十三週: 小組提報: 影像應用 第十四週: 社區田野調查 第十五週: 社區田野調查 第十六週: 小組討論 第十七週: 成果製作與包裝 第十八週: 社區影展		
四、課程活動				
五、指定及參考書籍				
六、評量指標	案例分享報告10% 團體討論、學習態度與出席30% 期中企畫報告 30% 期末成果呈現40% 平時表現與出席率30%			

七、考試/報告/實作規定	講課、作業練習與檢討、成果展示。
八、課程網頁之規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有（需__名） 教學助理主要輔導學生與協助教師帶領學生一同進入社區進行探訪的工作，除了輔導各小組案例討論與操作之外，另外也是進行與社區之溝通之管道。

課程綱要 15

科目名稱 (中/英文)	創意產業規劃實務 Planning and Practice of Creative Industries	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	黃世輝	開課學期/學分數	下學期/2 學分
修課限制			
一、簡介	<p>從2002年我國政府提創「文化創意產業」以來，創意產業或文化產業一詞已經逐漸被國人所熟悉，許多相關書籍陸續出版，許多產業也紛紛轉型發展文化創意產業。在創意生活設計系所裡也有不少相關課程，例如比較基礎的「文化產業資源調查」、「創意生活產業概論」，向實務界學習的「創意生活產業實習」、「創意生活產業見習」，研究所的「文化產業專論」、「文化創意商品設計專題」等。這些課程綜合起來是為了增強學生對文創產業的認知，以及對創意產業實務的接觸與練習。本課程開在大三，屬於較高年級，因此，更想藉由實務課題讓學生練習創意產業的規劃。</p> <p>創意產業種類繁多，若就政府所設定的文創13項而言，包含了藝術產業、設計產業、媒體產業及綜合性內容產業四大類。本課程無法兼顧所有創意產業，因此挑選創意生活產業與工藝產業為主要對象課題。</p> <p>創意產業規劃可以分成創業與轉型兩大方面。對許多嘗試自行接案的設計者而言，建立工作室並正式繳稅即是創業；對許多已經設有工廠進行生產，但在這一波不景氣中艱苦撐住的產業而言，如何以創意提高產業機會即是轉型。本課程的重點在於後者，但產業轉型為創意產業將面臨許多規劃上問題，包括如何做產業轉型、產業的文化內容如何發現與整理、工廠的參關動線如何規劃、工廠門面如何修正設計、如何以既有技術進行創新設計、產業文化內容如何展示…等。</p>		
二、課程目標	課程進行的方式將以「文獻閱讀與討論」、「實務課題設計討論」的雙軸線來進行。一方面從以下的參考書目及網路資料抽取共同閱讀的文獻並進行討論，另一方面在課程中將與工廠合作，並以工廠轉型觀光為練習主題，供學生練習規劃設計，並檢討其設計內容。		
三、課程規劃	第一週：課程說明 第二週：閱讀與討論 第三週：工業產業的轉型	第十一週：空間設計的創思討論 第十二週：空間設計的創思討論	

	<p>第四週：拜訪雲林縣的創意生活產業：老土藝術工坊</p> <p>第五週：拜訪雲林縣的觀光工廠：興隆毛巾工廠</p> <p>第六週：閱讀與討論</p> <p>第七週：閱讀與討論</p> <p>第八週：龍潭里聚落文化地景調查與討論</p> <p>第九週：討論：毛巾工廠的產業衝擊與轉型</p> <p>第十週：創意產業的規劃</p>	<p>論</p> <p>第十三週：產品設計的創思工作坊</p> <p>第十四週：產品設計的創思討論</p> <p>第十五週：活動設計的創思工作坊</p> <p>第十六週：活動設計的創思討論</p> <p>第十七週：期末發表與討論</p> <p>第十八週：期末發表與討論</p>
<p>四、課程活動</p>		
<p>五、指定及參考書籍</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 俞龍通，2008，文化創意客家魅力：客家文化創意產業觀點、策略與案例，師大書苑 2. 查爾斯·蘭德利，2008，創意城市，馬可孛羅 3. 凱薩琳·貝斯，2008，管理設計：創意獲利的關鍵競爭力，麥浩斯 4. 劉牧雨主編，2007，北京文化創意產業發展理論與實踐探索，中國經濟出版社 5. 葉孝忠，2007，亞洲風格時代CREATIVE ASIA：新加坡·曼谷·香港3 城市創意產業的崛起vs. 11 位設計師的創意之路，田園城市 6. 陳添壽、蔡泰，2007，文化創意與產業發展，蘭臺網路 7. 詹偉雄/著，2005，美學的經濟：台灣社會變遷的60 個微型觀察，風格者 8. 國家文化藝術基金會/策劃，2004，文化創意產業實務全書，商周出版 9. 理查·考夫，2003，文化創意產業(上、下)，典藏藝術家庭 10. 請尊重智慧財產觀念，不得非法影印教科書。 	
<p>六、評量指標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課程中的參觀活動採取分組方式，每組4 人，隔週上課前需要提交「參訪心得PPT」到網路學園上，20 頁為基本及格標準。 2. 「文化創意產業全書」一書作為本學期的導讀書籍，學生分成三梯次導讀，基本上每位學生導讀一個案例，並製作「案例分析PPT」，分成三梯次繳交到網路學園上，10 頁為基本及格標準。 3. 實務規劃設計方面，學生以4 人為一小組，在學期一52 	

	<p>開始兩週內提出所欲規劃設計的，具有潛力可以發展成為觀光工廠、創意生活產業、工藝之家的對象。並開始進行規劃設計，課程中將依照空間分析、產品分析、產業文化內容分析、參觀動線設計、展示設計、創新商品設計、活動設計、整體規劃報告等進行討論。</p> <p>4. 評分比重如下：「參訪心得PPT」合計占20%，「導讀PPT」占10%，「規劃設計」占40%，「參加設計競賽」20%，出缺席狀態、學習態度及參與討論狀況占10%。</p> <p>5. 期末的規劃設計需要完成完整的報告書（含書面及電子檔），以及完善的公開展出。</p> <p>6. 報告需將電子檔繳交於本課程的網路學園中。報告品質不佳者將打回重交。</p> <p>7. 各報告請於規定時間繳交，逾時扣分。</p>
七、考試/報告/實作	講課、作業練習與檢討、成果展示。
八、課程網頁規劃	網址： http://
九、教學助理需求	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有（需 1 名）教學助理主要協助學生於分組後，課後技術操作之詢問與教學。

課程綱要 16

科目名稱 (中/英文)	設計經營與創業 Design Business	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	張文山	開課學期/學分數	上學期/3 學分
修課限制			
一、簡介	<p>本課程針對設計學院應屆畢業生未來朝向設計產業在經營與創業的需求，提供創業與組織經營的基本知能與實作演練。</p> <p>在基本知能的規劃方面，課程內容將包含創業趨勢分析、創業計畫書撰寫、以及創業資金籌措等內容；在實作演練方面，課程內容將包含創業計畫書撰寫、展業計畫、網路開店、工商登記與稅法、創業加盟、創意行銷、顧客關係管理、以及創業計畫書發表競賽等具實務性質的課程，並在期末對外發表成果展，以期能將課程知識轉化為具體且實質的創業競爭能力。</p>		
二、課程目標	<p>本課程以創新的授課方式邀請中華職能發展中心總經理與創業顧問師，以及設計業界創業顧問及創業個案進入課程核心，並結合設計學院跨系所教授的專業，以雙講師的方式進行情境式的授課，主要在有效地傳授設計創業規劃智能與職場體驗實務，另以分組方式訓練學生在創業計畫實務上的競爭能力。</p>		
三、課程規劃	第一週：課程熱身 第二週：創業認知與準備 第三週：創業趨勢與行業選擇 第四週：打造創業航海撰寫創業計畫書 第五週：創業計畫書分組實作 第六週：整裝出發向前行 第七週：創業計畫書分組實作 第八週：創業計畫書分組實作 第九週：期中成果發表	第十週：創業計畫書發表與競賽 第十一週：網頁開店實務 第十二週：開店就要歲稅平安 第十三週：創業法門 第十四週：創業加盟 第十五週：行銷管理與人脈開發 第十六週：顧客關係管理 第十七週：期末發表 第十八週：期末發表	
四、課程活動			
五、指定及參考書籍			

六、評量指標	課程評量方式包含平常課堂表現 (20%)、小組作業 (30%)、期末成果發表 (30%)、口頭報告 (20%)。
七、考試/報告/實作	講課、作業練習與檢討、成果展示。
八、課程網頁規劃	網址：http://
九、教學助理需求	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (需 1 名)

柒、結論與建議

本學程執行均強調基礎、技能與文化數位創作產業作鏈結，以提升學生應用創作之實務能力；據此，本學程 98 學年度與「雲林縣文化生活圈計畫」作結合，並規劃「館·文化」系列活動，結合課程方向及內容進行活動規劃，讓學生除了課程修習到的基本知識外，能有相關實務操作的機會實際作演練。相關規劃如下：地方文化館館際聯盟座談會、地方文化館實務議題工作圈、文化生活圈學習發展工作坊等等..。目前執行成果豐碩，經問卷統計，學生反應良好，故 99 年度仍會依據目前實行方向及內涵，與產學計畫相結合，規劃相關課程活動，以強化學生人文發展面向與技術整合應用能力。

未來發展目標：

1. 建立業界與學校之合作機制，提供學生實務學習與就業管道。
2. 與地方文化產業結合，並運用數位加值技術，作為典藏及設計素材之永續加值運用媒材。
3. 開拓課程多面向之學習機制。
4. 衡量學生特質潛力，引領、規劃發展方向。
5. 鼓勵學生多多參展，互相觀摩學習，以提升自我之設計能力。