

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

99 學年度上學期

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：國立雲林科技大學 數位媒體設計系暨設計運算研究所

計畫主持人：莊育振 助理教授

執行期程：99 年 8 月 1 日～100 年 7 月

2011 年 02 月 25 日

## 目錄

壹、學程內容.....	4
一、核心理念.....	4
二、學程目標.....	5
三、執行策略.....	6
四、學程發展核心內涵.....	9
五、內容摘要.....	10
貳、執行成果摘要.....	11
一、開設課程.....	11
二、課程大綱.....	12
三、每週主題概要.....	14
四、參考書目或指定閱讀.....	21
五、修課人數.....	24
六、成績評量方式.....	25
七、各課程教學方式.....	27
八、人員與相關活動.....	29
九、總體成效.....	34
參、學程成果介紹.....	37
一、人文藝術講座.....	37
二、學程網站.....	58
三、學程系列活動.....	61
四、學程課程學生作品.....	73
肆、課程目標達成情況.....	103
一、達成情形.....	103
二、自我評估.....	104
伍、面臨問題與因應措施.....	117
陸、後續課程構想與進度規劃.....	118
柒、結論與建議.....	129

## 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。

99 學年度「文化生活產業數位增值應用學程」延續 98 學年度學程執行之成效，以文化數位化與產業數位增值化作為基礎，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，開拓數位文化產業增值之創意設計的新紀元。

## 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加值之運用，利用學習管道並運用數位加值之技術運用協助，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。

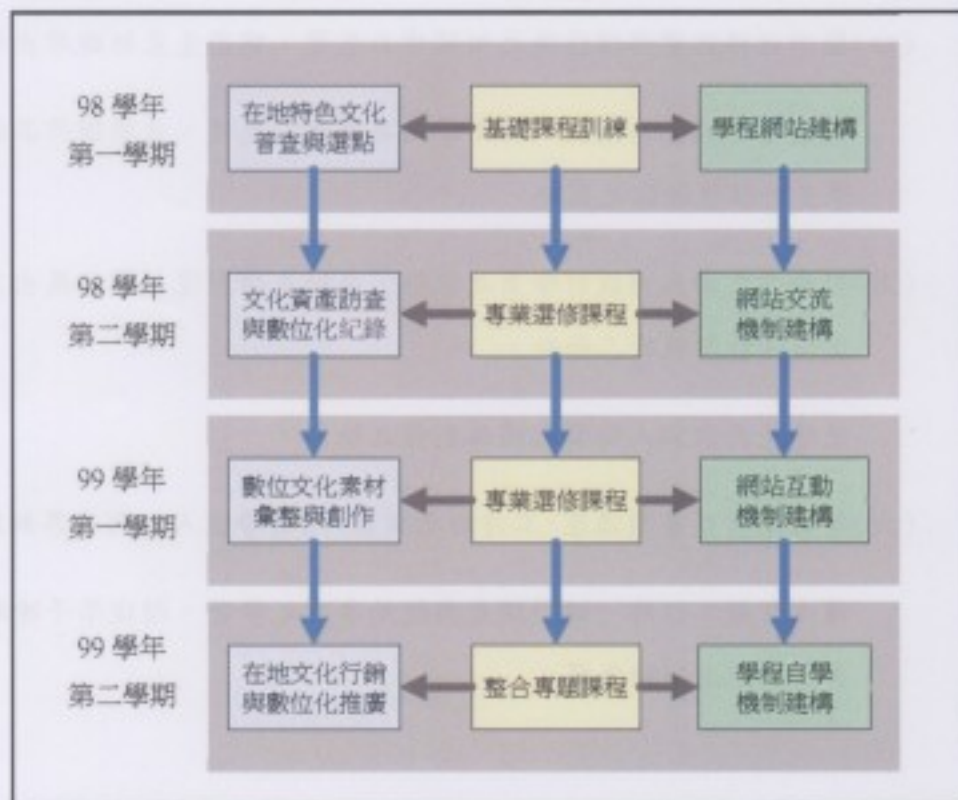


### 三、執行策略

#### (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。

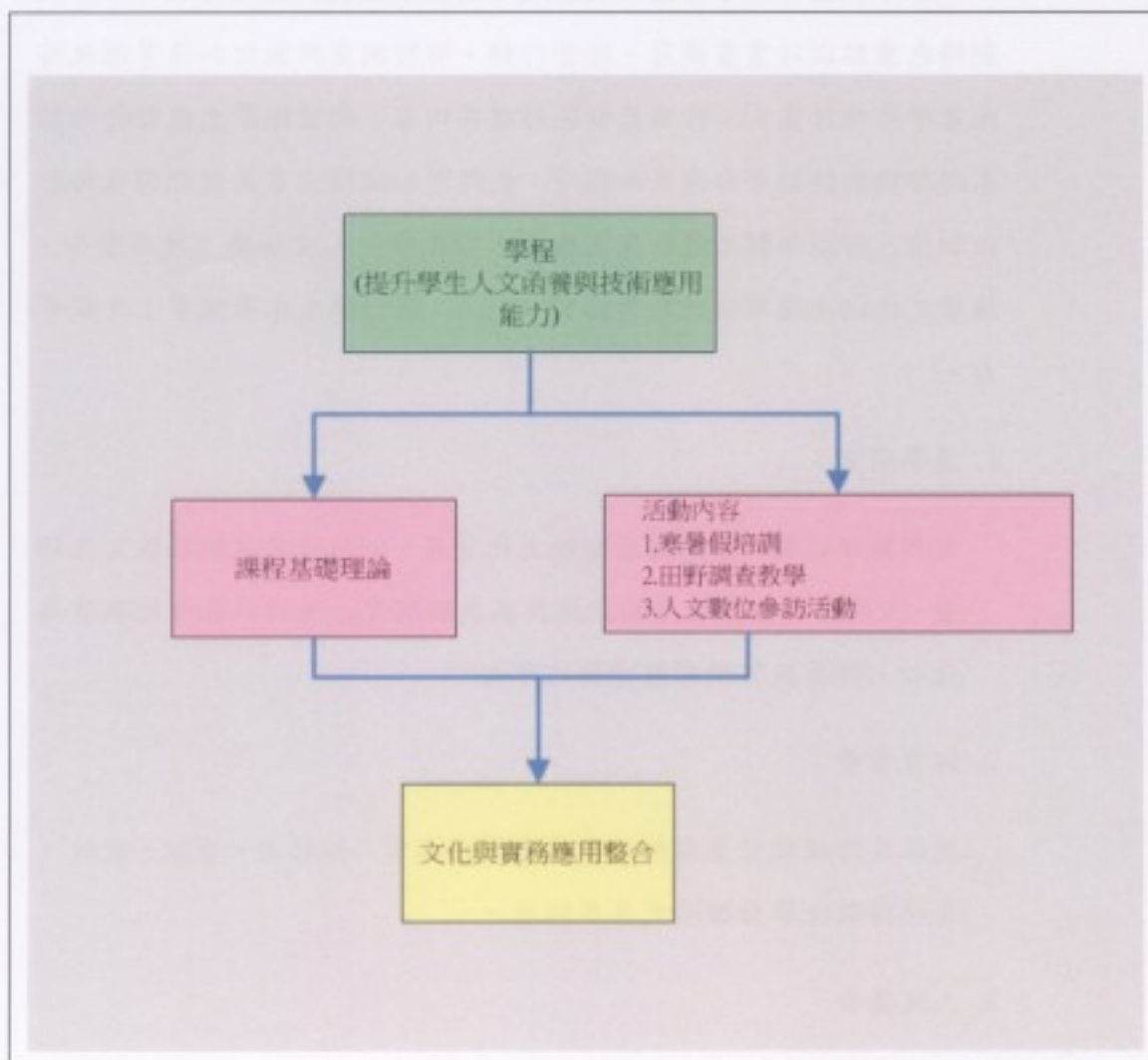
九十八年度第一學期重點在於選定在地具有特色之文化資產景點，以作為學程推廣之核心。九十八年度第二學期針對選定之雲林地區之文化資產訪查進行產業發展與數位加值工作。九十九年度第一學期運用第二階段所採集之產業加值數位文化資產，進行資料彙整與應用創作，在地特色文化普查與選點基礎課程訓練學程網站建構數位教材製作。九十九年度第二學期運用第三階段所創作出之數位藝術與數位設計作品，進行在地文化創意產業推廣。以下為各階段執行內容之流程：



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，99學年課程將著重在與在地文化及產業結合，並進行設計創作的部份，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。



學程與在地文化產業結合策略關係圖

### (三)學程特色規劃

本學程最大特色即是一個跨設計、文化領域的學習，亦是跨系所的學程推廣，目的除了要訓練整合人文與設計的學習優勢之整合，亦投入創新的學習方式提供給學生一個整合的平台與方法。

本學程主要除了安排人文基礎理論與數位技術應用課程外，另規劃特色重點以計畫書撰寫、經營行銷、田野調查與數位加值等課程搭配產學合作計畫、工作坊及社區訪視等內容，期望讓學生在習得相關基礎理論與技術整合應用知識外，能夠增加撰寫企畫及文化調查與數位加值、行銷相關之設計應用能力，強化學生人文涵養、技術整合、推廣文化以及運用設計之作品實務能力，提升學生未來就業上之競爭力。

#### 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。

99 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 99 學年第一學期各課程內容摘要如下表：

### 99 學年第 1 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	5	5			182
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	
創意生活產業概 論	1		17	45	62	1
商業攝影	1		13	37	49	1
數位典藏與學習 加值設計	1		16	24	40	1
社區博物館		1	6	8	14	1
設計生涯規劃	1		6	11	17	1
C. 其他國內學術活動						
活動類型			場次			
人文藝術講座			10 場			
地方文化之旅參訪活動			1 場			

## 貳、執行成果摘要

### 一、開設課程

99 學年上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	創意生活產業概論	2-0-2	游元隆	必修
應用技術專業課程	課程二	商業攝影	1-2-2	陳思聰	選修
	課程三	數位典藏與學習增值設計	1-2-2	張文山	選修
	課程四	社區博物館	2-0-2	林明美	選修
實務整合課程	課程五	設計生涯規劃	3-0-3	游元隆	選修



## 二、課程大綱

99 學年上學期各課程大綱如下：

<b>課程一：創意生活產業概論</b>
透過文獻與案例引導學生認識、理解與感受「創意生活產業」的內涵以及發展脈絡，還有創意生活產業與創意生活設計的關係。
<b>課程二：商業攝影</b>
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。
<b>課程三：數位典藏與學習加值設計</b>
數位典藏及數位學習的技術日趨成熟，但目前數位典藏品及數位學習內容在進入市場端時總是面臨一些商業化媒體包裝與行銷的瓶頸，本課程主要的訓練目標在於針對數位典藏與數位學習等內容及線上平台做數位加值的商業模式規劃、進行數位加值設計計畫撰寫、以及運用線上平台進行數位加值的執行製作，以強化學生在數位行銷與數位加值領域的專業能力。
<b>課程四：社區博物館</b>
本課程的教學目標為： <ol style="list-style-type: none"><li>1. 學習 21 世紀博物館新思維，藉以瞭解博物館與社區的關係，以及社區博物館的使命與任務。</li><li>2. 實地參訪及觀察社區博物館，與經營者對談，返校後進行不同角度之思辨，以獲取全方位之思考經驗與實務體驗。</li></ol>

3. 進行社區博物館實際營運相關議題探討，並經由分組，實際操作一個社區議題，從構思規劃到資料蒐集、文案撰寫、展示設計、導覽等，以培訓社區博物館工作者之視野、技能。

本課程共分為兩部份，前一部份以講授為主，增加學生的專業知識及訓練邏輯思辨的能力；後一部份則經由參訪社區博物館的實務經驗及分組實務習作的訓練，從本校創作文資社區的 event 習作中，培養創作經驗，累積共識基礎及團隊合作的重要性，並藉以提升工作職能。

#### 課程五：設計生涯規劃

針對設計應屆畢業生的就業需求，提供四大課程群組單元，逐一強化學生就業競爭能力。

第一群組單元為動機職能(Driving Competencies, DC)，用以務實展現每一個人外顯績效，增進每一個人在職場之魅力與競爭力。

第二群組單元為行為職能(Behavioral Competencies, BC)，主要授課目標在認同設計相關企業的組織體制與自我定位，瞭解工作夥伴運作之效益與必要性，形成務實有用的內部及外部互動協作力量。

第三群組單元為知識職能(Knowledge Competencies, KC)，主要授課目標在認識設計大環境及職務脈動趨向，積極促進學習與創新，建立工作價值概念與成本意識、掌握知識資訊與運用技能。

第四群組單元為設計生涯規劃實務，主要授課目標在透過職業適性測驗、應徵技巧、個人儀表與口語表達演練、面試情境模擬、職涯諮詢師面談、以及學習歷程與作品集整理等就業實務演練，將課程知識轉化為具體且實質的就業競爭能力。



### 三、每週主題概要

#### 課程一：創意生活產業概論

週次	本週起迄日	教學內容與作業進度	教學方式
第 1 週	99/09/13-99/09/18	創意生活產業的定義與市場價值	面授
第 2 週	99/09/19-99/09/25	創意生活產業誕生的政經背景	面授
第 3 週	99/09/26-99/10/02	如何觀察創意生活產業的服務面	面授
第 4 週	99/10/03-99/10/09	如何觀察創意生活產業的場域面	面授
第 5 週	99/10/10-99/10/16	創意生活產業案例考察分析-服務面	面授
第 6 週	99/10/17-99/10/23	創意生活產業案例考察分析-場域面	面授
第 7 週	99/10/24-99/10/30	如何觀察創意生活產業的活產品面	面授
第 8 週	99/10/31-99/11/06	創意生活產業參與 OTOP 產品設計的練習-1	面授
第 9 週	99/11/07-99/11/13	期中考試週	面授
第 10 週	99/11/14-99/11/20	創意生活產業參與 OTOP 產品設計的練習-2	面授
第 11 週	99/11/21-99/11/27	產業觀光與 OTOP	面授
第 12 週	99/11/28-99/12/04	創意生活產業與產業觀光的關係	面授
第 13 週	99/12/05-99/12/11	創意生活產業與文化创意產業的關係	面授
第 14 週	99/12/12-99/12/18	觀光工廠誕生的政經背景	面授
第 15 週	99/12/19-99/12/25	創意生活產業參與 OTOP 產品設計的練習-3	面授
第 16 週	99/12/26-100/01/01	創意生活產業參與 OTOP 產品設計的練習-4	面授
第 17 週	100/01/02-100/01/08	創意生活產業案例考察分析-活動面	面授
第 18 週	100/01/09-100/01/14	期末發表與評量	面授

課程二：商業攝影

週次	本週起迄日	教學內容與作業進度	教學方式
第 1 週	99/09/13-99/09/18	課程介紹	面授
第 2 週	99/09/19-99/09/25	商業攝影概論	面授
第 3 週	99/09/26-99/10/02	攝影棚實習與操作	面授
第 4 週	99/10/03-99/10/09	採光技巧與色溫的掌握	面授
第 5 週	99/10/10-99/10/16	強調質感的食物攝影	面授
第 6 週	99/10/17-99/10/23	強調質感的食物攝影	面授
第 7 週	99/10/24-99/10/30	強調膚色的人像攝影	面授
第 8 週	99/10/31-99/11/06	強調膚色的人像攝影	面授
第 9 週	99/11/07-99/11/13	期中考試週	面授
第 10 週	99/11/14-99/11/20	強調情境的商品攝影	面授
第 11 週	99/11/21-99/11/27	強調情境的商品攝影	面授
第 12 週	99/11/28-99/12/04	進階影像處理技巧	面授
第 13 週	99/12/05-99/12/11	影像色彩校正與管理	面授
第 14 週	99/12/12-99/12/18	影像輸出品質的管控	面授
第 15 週	99/12/19-99/12/25	商業攝影專題	面授
第 16 週	99/12/26-100/01/01	商業攝影專題	面授
第 17 週	100/01/02-100/01/08	商業攝影專題	面授
第 18 週	100/01/09-100/01/14	期末報告	面授

## 課程三：數位典藏與學習增值設計

週次	本週起迄日	教學內容與作業進度	教學方式	備註
第 1 週	99/09/13-99/09/18	授課與進度說明；學期作業說明	面授	
第 2 週	99/09/19-99/09/25	數位典藏的數位化理論、技術、資源、展示平台與環境的特性	面授	
第 3 週	99/09/26-99/10/02	數位學習的數位化理論、技術、資源、展示平台與環境的特性	面授	
第 4 週	99/10/03-99/10/09	數位典藏與學習商品化的可行性評估與流程	面授	
第 5 週	99/10/10-99/10/16	數位典藏與學習增值的商業模式與設計規劃	面授	開放分組指導
第 6 週	99/10/17-99/10/23	數位行銷與數位增值的流程與設計規範	面授	開放分組指導
第 7 週	99/10/24-99/10/30	數位典藏與學習增值設計計畫書撰寫	面授	開放分組指導
第 8 週	99/10/31-99/11/06	數位典藏與學習增值設計計畫書撰寫	面授	開放分組指導
第 9 週	99/11/07-99/11/13	期中考試週：設計提案	面授	
第 10 週	99/11/14-99/11/20	數位典藏與學習增值設計案例分析	面授	開放分組指導
第 11 週	99/11/21-99/11/27	數位典藏與學習增值設計案例分析	面授	開放分組指導
第 12 週	99/11/28-99/12/04	數位典藏與學習增值設計專業訓練與執行製作	面授	開放分組

				指導
第 13 週	99/12/05-99/12/11	數位典藏與學習加值設計專業 訓練與執行製作	面授	開放 分組 指導
第 14 週	99/12/12-99/12/18	數位典藏與學習加值設計專業 訓練與執行製作	面授	開放 分組 指導
第 15 週	99/12/19-99/12/25	數位典藏與學習加值設計專業 訓練與執行製作	面授	開放 分組 指導
第 16 週	99/12/26-100/01/0 1	數位典藏與學習加值設計專業 訓練與執行製作	面授	開放 分組 指導
第 17 週	100/01/02-100/01/ 08	數位典藏與學習加值設計專業 訓練與執行製作	面授	開放 分組 指導
第 18 週	100/01/09-100/01/ 14	期末考試週：設計成果提報與 審查	面授	



## 課程四：社區博物館

週次	本週起迄日	教學內容與作業進度	教學方式	備註
第 1 週	99/09/13-99/09/18	課程介紹	面授	
第 2 週	99/09/19-99/09/25	Globalization and Localization 全球化與地方特色觀點下的博物館新思惟	面授	
第 3 週	99/09/26-99/10/02	Globalization and Localization 全球化與地方特色觀點下的博物館新思惟	面授	
第 4 週	99/10/03-99/10/09	社區總體營造概念與博物館發展	面授	
第 5 週	99/10/10-99/10/16	博物館的類別與任務	面授	
第 6 週	99/10/17-99/10/23	社區博物館、地方博物館、生態博物館有何差異？	面授	
第 7 週	99/10/24-99/10/30	社區博物館的使命與營運	面授	
第 8 週	99/10/31-99/11/06	社區博物館範例介紹	面授	
第 9 週	99/11/07-99/11/13	期中考試	面授	
第 10 週	99/11/14-99/11/20	參訪博物館----宜蘭縣或台北縣博物館群	面授	校外教學
第 11 週	99/11/21-99/11/27	參訪博物館----宜蘭縣或台北縣博物館群	面授	校外教學
第 12 週	99/11/28-99/12/04	創造一個文資社區的 event Workshop 1—構思與討論	面授	實作引導
第 13 週	99/12/05-99/12/11	創造一個文資社區的 event Workshop 2—資料蒐集與整理	面授	實作引導
第 14 週	99/12/12-99/12/18	創造一個文資社區的 event Workshop 3—資料蒐集與整理	面授	實作引導
第 15 週	99/12/19-99/12/25	創造一個文資社區的 event Workshop 4—文案撰寫	面授	實作引導
第 16 週	99/12/26-100/01/01	創造一個文資社區的 event	面授	實作

		Workshop 5—展示設計		引導
第17週	100/01/02-100/01/08	創造一個文資社區的 event Workshop 6—展示製作	面授	實作 引導
第18週	100/01/09-100/01/14	期末報告----創造一個文資社 區的 event 特展導覽	面授	成果 展示

## 課程五：設計生涯規劃

週次	本週起迄日	教學內容與作業進度	教學方式
第1週	99/09/13-99/09/18	授課內容與進度說明	面授
第2週	99/09/19-99/09/25	設計工作願景與倫理	面授
第3週	99/09/26-99/10/02	環境知識的學習與創新	面授
第4週	99/10/03-99/10/09	問題反映與分析解決	面授
第5週	99/10/10-99/10/16	價值概念與成本意識	面授
第6週	99/10/17-99/10/23	中英文履歷與自傳的撰寫	面授
第7週	99/10/24-99/10/30	設計作品集規畫與編輯製作實務	面授
第8週	99/10/31-99/11/06	職場狀況與應對(故事表演)	面授
第9週	99/11/07-99/11/13	期中報告(故事表演)	面授
第10週	99/11/14-99/11/20	設計工作團隊之要件與運作型態	面授
第11週	99/11/21-99/11/27	職場與職務之認知與溝通協調技能	面授
第12週	99/11/28-99/12/04	職場關係與衝突化解能力	面授
第13週	99/12/05-99/12/11	各類應徵技巧	面授
第14週	99/12/12-99/12/18	職業適性測驗與職涯諮詢師面談	面授
第15週	99/12/19-99/12/25	職涯規劃實務	面授
第16週	99/12/26-100/01/01	中英文履歷撰寫	面授
第17週	100/01/02-100/01/08	求職簡報、設計作品集	面授
第18週	100/01/09-100/01/14	期末成果提報	面授

#### 四、參考書目或指定閱讀

##### 課程一：創意生活產業概論

書籍 序號	編訂 方式	書名	作者	出版者	出版年
1	非自 編	創意生活產業魔 法書	李仁芳等	典藏藝術 家庭	2005

##### 課程二：商業攝影

書籍 序號	編訂 方式	書名	作者	出版者	出版年
1	非自 編	名家的商業攝影 技巧大鑑	九門易 著，俊英譯	碁峰	2008
2	非自 編	商品攝影的打 光、構圖與後製編 修技巧	PLTHINK	博碩	2009

##### 課程三：數位典藏與學習增值設計

書籍 序號	編訂 方式	書名	作者	出版者	出版年
1	自編	數位典藏與數位 學習的增值應用 與設計	張文山		



課程四：社區博物館

書籍 序號	編訂 方式	書名	作者	出版者	出版年
1	自編	「水岸·社區·博物館」十三行博物館與 周邊總體營造	林明美	十三行博物館	2006
2	自編	2003-2005 年報	林明美	十三行博物館	2003
3	非自 編	社區博物館運動：全 球化觀點	陳佳	國立自然科學 博物館	2004
4	非自 編	做為社會動？的社 區與城市：全球化下 對社區營造的一 點？？上的思考。台 灣社會研究。65： 227-247。	夏鑄九	台灣社會研究	2007
5	自編	以博物館作為都市 振興的觸媒：以古根 漢畢包分館為？。博 物。館學季刊， 21(2)：97-116。	明美		2007
6	非自 編	Museums and community: Ideas, issues and challenges, London and New York: Routledge	Crooke, E,	Routledge	2007

書籍 序號	編訂 方式	書名	作者	出版者	出版年
1			自編		

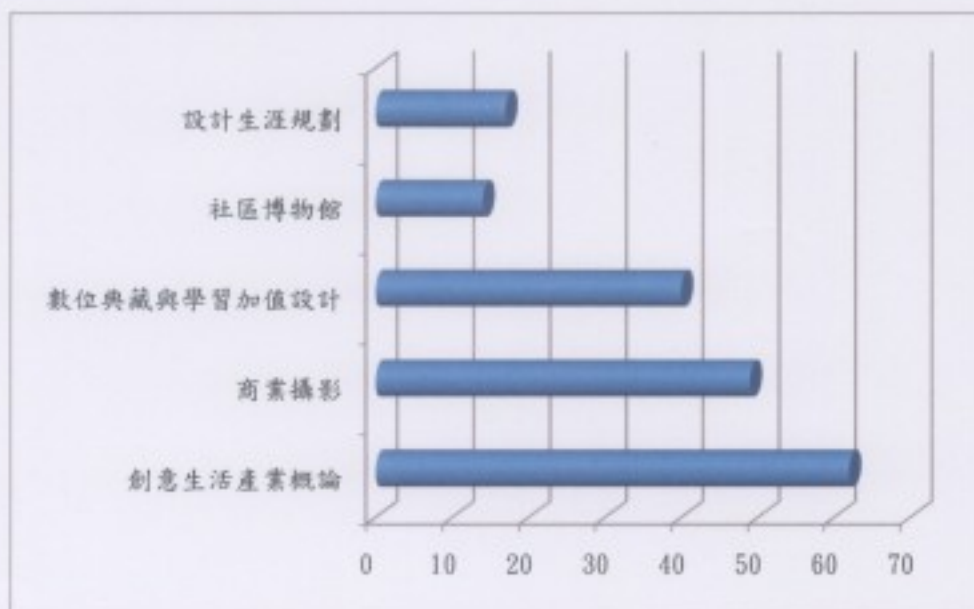


## 五、修課人數

課程部主修組 - 文創組

### 99 學年第一學期修課人數

課程數	修課學生總數
5 門	182



## 六、成績評量方式

課程一：創意生活產業概論
(1) 課堂作業發表與報告。40% (2) 校外觀摩與調查所展現行為的成熟度。20% (3) 課堂參與討論的參與度。20% (4) 出缺席狀況。20%
課程二：商業攝影
教學活動：講課、作業練習與檢討、成果展示。 (1) 平時作業成績 20% (2) 期中報告 30% (3) 期末報告 40% (4) 學習態度 10%。
課程三：數位典藏與學習加值設計
課堂討論、書面報告撰寫、專題設計與製作、口頭報告等。 (1) 平常成績 (20%) (2) 設計分析報告撰寫 (30%) (3) 設計專題製作 (40%) (4) 口頭報告 (10%)。  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。

課程四：社區博物館

- (1)課程參與及表現情況 15%
- (2)博物館參訪心得與討論 20%
- (3)期中考 20%
- (4)分組團隊合作表現 15%
- (5)期末報告 30%

課程五：設計生涯規劃

- (1)上課表現佔總成績的 20%
- (2)平時作業佔總成績的 30%
- (3)期中考試佔總成績的 20%
- (4)期末考試佔總成績的 30%。

## 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。

### 1. 理論實務：

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。

### 2. 產學實務：

主要針對實際的產學合作進行專題實務操作，內容分文化類、產業類等，分別以兩類進行數位加值設計實際操作工作，以實際調查、田野研究協助社區、產業界等進行加值運用的實際應用，增加學子瞭解實際操作面的真實情況。

### 3. 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：創意生活產業概論**

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。

### **課程二：商業攝影**

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。爾後將以實作讓學生將理論與實作接軌，並引導學生個人創作，將傳統與數位攝影結合呈現。

### **課程三：數位典藏與學習增值設計**

本課程除了協助學生建立對於數位典藏的現況發展以及相關的應用與法規之外，主要以強調從數位媒體設計的角度切入數位典藏領域，透過學生媒體設計設計的訓練專長，能夠進一步思考數位媒體設計者怎樣參與及規劃數位典藏與學習增值設計。

### **課程四：社區博物館**

藉由介紹中西地方性博物館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提昇社區生活水準，促進觀光事業發展。

### **課程五：設計生涯規劃**

本課程以創新的授課方式邀請業界中高階主管與職涯諮詢師，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生涯規劃經驗與求職技巧，另以分組方式訓練學生在就業實務上的競爭能力。

## 八、人員與相關活動

### (一) 人文藝術講座

各課程舉辦的專題講座，由該課程修課學生指派一位學生負責撰寫活動記錄，另有 2 名工讀生負責錄影、拍照，以便製作成數位教材。

#### 課程講座總覽

編號	課程名稱	講座名稱	時間
1	創意生活產業概論	文化創意與設計產業/張岑瑤老師	10/5
2	商業攝影	攝影的技術/洪以真老師	10/8
3	創意生活產業概論	由百年海報發展尋找台灣設計風格/姚村雄老師	10/13
4	設計生涯規劃	團隊溝通與共識/藍如瑛老師	10/22
5	商業攝影	動態攝影與人物採訪技巧/林克明老師	11/5
6	數位典藏與學習加 值服務	影片的製作與發行/陳正勳老師	11/17
7	社區博物館	雲林縣社區文化創意產業特色/黃莉婷 老師	11/30
8	社區博物館	田野調查方法與經驗分享/劉明俊老師	12/7
9	數位典藏與學習加 值服務	區域視覺符號的設計與應用性研究 /洪明宏老師	12/15
10	創意生活產業概論	文化創意產業解碼/潘青林老師	12/29



## 九、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。

### 課程與人文藝術講座

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
創意生活產業概論	游元隆	62	1
商業攝影	陳思聰	49	1
數位典藏與學習增值設計	張文山	40	1
社區博物館	林明美	14	1
設計生涯規劃	游元隆	17	1
B. 其他國內學術活動			
場次	參與人次		
人文藝術講座	10場		
人文數位系列活動	1場*40人		

### 人文藝術講座總覽

編號	課程名稱	講座名稱	時間
1	創意生活產業概論	文化創意與設計產業/張岑瑤老師	10/5
2	商業攝影	攝影的技術/洪以真老師	10/8
3	創意生活產業概論	由百年海報發展尋找台灣設計風格/姚村雄老師	10/13
4	設計生涯規劃	團隊溝通與共識/藍如瑛老師	10/22
5	商業攝影	動態攝影與人物採訪技巧/林克明老師	11/5

6	數位典藏與學習加 值服務	影片的製作與發行/陳正勳老師	11/17
7	社區博物館	雲林縣社區文化創意產業特色/黃莉婷 老師	11/30
8	社區博物館	田野調查方法與經驗分享/劉明俊老師	12/7
9	數位典藏與學習加 值服務	區域視覺符號的設計與應用性研究 /洪明宏老師	12/15
10	創意生活產業概論	文化創意產業解碼/潘青林老師	12/29

#### 學程相關活動

99 學年第一學期		
活動名稱	舉辦地點	舉辦日期
2010 國際文化創意設計工作 坊	阿里山社區	2010.09.20~09.24
「地方文化之旅」文化學習參 訪列車-濁水溪地方文化之旅	雲林縣社區	2010年12月04日(六) 08:30~18:30
仁和國小「快樂魔法-設計研 習營」	雲林縣大埤仁和 國小	2011年01月14日(五) 09:00~17:00

## 參、學程成果介紹

### 一、人文藝術講座

#### 99 學年度上學期講座

編號	課程名稱	講座名稱	時間
1	創意生活產業概論	文化創意與設計產業/張岑瑤老師	10/5
2	商業攝影	攝影的技術/洪以真老師	10/8
3	創意生活產業概論	由百年海報發展尋找台灣設計風格/姚村雄老師	10/13
4	設計生涯規劃	團隊溝通與共識/藍如瑛老師	10/22
5	商業攝影	動態攝影與人物採訪技巧/林克明老師	11/5
6	數位典藏與學習加 值服務	影片的製作與發行/陳正勳老師	11/17
7	社區博物館	雲林縣社區文化創意產業特色/黃莉婷 老師	11/30
8	社區博物館	田野調查方法與經驗分享/劉明俊老師	12/7
9	數位典藏與學習加 值服務	區域視覺符號的設計與應用性研究 /洪明宏老師	12/15
10	創意生活產業概論	文化創意產業解碼/潘青林老師	12/29

人文講座活動集錦  
創意生活產業概論

【文化創意與設計產業】活動集錦

系所名稱	創意生活設計系
講座名稱	文化創意與設計產業
活動日期	99年10月5日
活動時間	10點00分 ~ 12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>(一)設計是什麼？具有美感、使用和造型，是有目的及生活</p> <p>(二)文化產業化、產業文化化：強調在地化設計素材取之當地</p> <p>(三)五觀思考：五觀體驗，利用嗅覺、聽覺、視覺、觸覺和味覺來解釋文化創意產業</p> <p>(四)實例分析：以泰國顯學為例</p>	

活動照片



演講情形



演講情形



演講情形



演講情形

【攝影的技術】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	攝影的技術
活動日期	99年10月8日
活動時間	09點00分 ~ 12點00分
活動地點	設計三館(DC121F)
演講者	洪以真老師
<b>活動內容說明</b>	
<p><b>觀察 想法 感覺 行為</b></p> <p>攝影是什麼？ 紀錄事件是攝影最基本的功能，但是這還不夠， 關於把事件「拍下來」這件事，我們需要技巧與想法。</p> <p>如何紀錄（技術），和如何說故事（形式） 掌握技術與形式，就是掌握視覺感 這是拍攝上最重要的事。</p> <p><b>想像與方法：</b> <b>構圖 前後 高低 大小 速度 移動</b></p> <p><b>構圖：</b>透視 中心 水平線 黃金分割(井字) 對角線 三角形 視覺的方向與留白</p> <p><b>前後：</b>絕對與相對位置 前景與背景的關係(只要移動一步，為了透視的理由)</p> <p><b>高低：</b>不同視角的心理狀態 平視角的感受 拍女性的注意事項</p>	

## 仰角的特別拍法

**大小：**創造視覺感最基本的要素，與剪接有關

遠景，中景與近景

特寫的感受

「一樣大小，視覺感卻不同」的差異

**速度：**攝影機的速度與剪接的節奏(影片)

運鏡的速度(細節與情緒)

**移動：**靜照與活動影像最大的差異

攝影機 v. s. 被攝物

靜	靜	-----	動作放大，期待感
靜	動	-----	出入鏡的不確定
動	靜	-----	創造視覺，提高氣氛
動	動	-----	跟拍，背景的移動速度



活動照片



與學生互動



演講主題大綱介紹



演講情形



學生上課情形



演講情形



學生上課情形

【由百年海報發展尋找台灣設計風格】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	由百年海報發展尋找台灣設計風格
活動日期	99年10月13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	姚村雄老師
<b>活動內容說明</b>	
<p>(一)從歷史、地理、文化、政治的角度認識台灣</p> <p>文化上的台灣：南島語系的原住民文化、閩南中國文化、荷蘭(1624-1661)、西班牙(1626-1640)、日本文化(1980)、西方現代文化(1895-1945)、美式西方文化(1949)、日本東洋文化(1980 這就是日本優良產品、日劇輸入台灣之東洋文化時期)、韓國文化(1990 就是韓劇、GAME)。另外近期還有大陸文化(兩岸重新交流)、外勞文化。</p> <p>(二) 台灣海報設計的歷史發展</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 以傳統風格為主的台灣早期設計(1800-1895)</li><li>2. 日治直民時期的設計啟蒙(1895-1945) —傳統風格、日本風格、西方流行風格</li><li>3. 光復後的威權時代(1945-1980)—反共復國、美式國際風格、文化復興</li><li>4. 鄉土運動、本土化(1976-1987) —校園民歌(陳達的恆春)、小說、舞蹈(林懷民)、繪畫(席德進)。</li><li>5. 解嚴之後民主化、台灣化、資訊化、多元化(1987……)</li></ol>	

活動照片



上課實況



上課實況



分組討論



講師與學生的互動情況

### 【團隊溝通與共識】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	團隊溝通與共識
活動日期	99年10月22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	藍如瑛老師
<b>活動內容說明</b>	
<p>(一)九宮格採訪：認識自己組員，了解團隊之間的優勢及各組員長處</p> <p>(二)角色扮演：透過角色扮演，讓自己嘗試多種角色及了解不同角色心態</p> <p>(三)撲克牌順序排列：練習敏銳度、事情完成度及完成後細心檢查是否無誤</p> <p>(四)杯子疊羅漢：透過遊戲了解解決辦法不只一種，經過一次又一次修正，讓事情變簡單又迅速</p> <p>(五)各組心得分享</p>	

活動照片



分組討論



講師與學生的互動情況



講師與學生的互動情況



學生之間的互動情況

**【動態攝影與人物採訪技巧】活動集錦**

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	動態攝影與人物採訪技巧
活動日期	99年11月05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	林克明老師
<b>活動內容說明</b>	
<p>一、基礎動態攝影</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 動態攝影的前置工作：</li><li>2. 動態攝影的基本語言：</li></ol> <p>二、人物訪談時的動態攝影</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 受訪人物在鏡頭中的位置</li><li>2. 拍攝場所的選擇</li><li>3. 光線的選擇</li><li>4. 聲音的選擇</li><li>5. 拍攝者/訪問者的位置和角色</li><li>6. 旁白的使用</li><li>7. 最後，訪問成功的關鍵：訪問態度和對題材的理解</li></ol>	



活動照片



上課實況



上課實況



上課實況



學生上課情形



講師與學生的互動情況



上課實況

### 【影片的製作與發行】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	影片的製作與發行
活動日期	99年11月17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
<b>活動內容說明</b>	
<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



上課實況



上課實況



上課實況



學生上課情形



影片分享



講師與學生互動

**【雲林縣社區文化創意產業特色】活動集錦**

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11月30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
<b>活動內容說明</b>	
<p>(一)大青蛙大動作遊戲進行</p> <p>(二)何謂文化創意產業：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 文化創意產業的定義與範疇</li><li>2. 台灣社區現況分析與發展目標</li></ol> <p>(三)雲林縣社區文創產業</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 社區創意是人、在地特色和自然環境等的資源結合</li><li>2. 雲林社區資源：山林產業、平原產業、海岸產業</li><li>3. 雲林社區特色簡介：林內紫斑蝶季、雲林故事館、虎尾布袋戲館等</li></ol> <p>(四)影片賞析</p>	

活動照片



上課實況



上課實況



上課實況



學生上課情形

【田野調查方法與經驗分享】活動集錦

系所名稱	文化資產維護系
講座名稱	田野調查方法與經驗分享
活動日期	99年12月07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	劉明俊老師
活動內容說明	
<p>一. 前言</p> <p><u>虎尾眷村 扛竹管厝 經驗分享</u></p> <p>二. 田野調查概論</p> <p>1. 質化與量化概念簡介</p> <p>2. 質化研究三程序</p> <p>(1)資料蒐集 (2)資料分析與解釋 (3)口頭、書面報告或寫報導文章</p> <p>三. 三種資料蒐集方法</p> <p>1. 觀察法</p> <p>2. 訪談法</p> <p>3. 文字、圖片、書面文件、文物等資料蒐集</p> <p>四. 田野調查</p> <p>人類學家進入原始部落親身體驗部落生活，觀察並記錄當地的生活方式。它是一種「直接觀察」的研究法</p> <p>1. 參與觀察</p> <p>2. 訪談</p> <p>(1)非正式訪談</p> <p>(2)非結構式訪談</p> <p>(3)半結構式訪談</p> <p>(4)結構式訪談</p> <p>3. 田野調查流程</p> <p>4. 透過「異文化的眼光」，我們才能看到過去所看不到的事物，如此才能豐富田野調查的內涵。</p> <p>五. 田野調查的應用</p> <p>舉凡人類學、歷史學、社會學、文學、文化研究、護理學、考古學、生物學、生態學、民俗學、環境科學、地質學、地球物理學、古生物學…甚至自然或社會科學領域都引進田野調查。</p>	

## 六. 為何要做社區田野調查?

1. 發現社區之美，認同社區
2. 激起社區意識、愛鄉愛土情操
3. 社區問題的發掘與對策
4. 運用社區資源改造生活
5. 地方文化與特色的發掘
6. 公共議題的決策參與手段

## 七. 怎樣做社區資源調查?

1. 田野調查法
2. 文獻考察法
3. 座談腦力激盪法
4. 他山之石觀察法
5. 邀外共創法

## 八. 「出田野」時應該準備的工具

紙、筆、紀錄表格、地圖、相機、錄音機、攝影機等。記錄方式：書寫、畫圖、填表、照相、錄音、錄影…。

## 九. 行前準備工作

首先閱讀手邊既有的相關資料文獻並開始產生問題

- (1) 從社區觀察開始
- (2) 「問題意識」的提出
- (3) 設定一些議題

十. 進入一個社團最佳的敲門磚是：成員的介紹推薦或機構公文，以及善用「光環效應」(Halo effect) 與「提肉粽理論」

## 十一. 運用調查表格

1. 發展調查表格與內容問題
2. 試用表格
3. 修正表格

## 十二. 善用社區歷史、事件、故事等資料

## 十三. 耆老訪談的技巧

溫和、有禮、打招呼、話家常、不恥下問、別裝懂，從聊天、互相認識開始。

## 十四. 案例探討以「雲林縣眷村文化潛力普查計畫」為例

**【區域視覺符號的設計與應用性研究】活動集錦**

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	區域視覺符號的設計與應用性研究
活動日期	99年12月15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	洪明宏老師
<b>活動內容說明</b>	
<p>(一) 洪明宏教授學經歷簡介</p> <p>(二) 區域視覺符號與地圖設計上之要素：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 基本記註：圖名、地名、圖例、方向</li><li>2. 基本元素：文字、圖形、色彩</li></ol> <p>(三) 地圖發展演變：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 以東方地圖為例：甲骨文田獵圖、畫像磚、康熙台灣輿圖、乾隆台灣輿圖、七省沿海圖、台灣鳥瞰圖和韓國鬱陵島</li><li>2. 以西方地圖為例：大不列顛獅子圖</li></ol> <p>(四) 區域視覺符號的機能性和實用性範例</p> <p>(五) 圖形意象傳達與溝通</p> <p>(六) 區域視覺符號設計之應用：以金門及琉球風獅爺為例</p> <p>(七) 視覺符號須承載情報，具有知識性、傳遞性、效用性</p>	

活動照片



上課實況



學員意見交流



學員意見交流



學員意見交流

【文化創意產業解碼】活動集錦

系所名稱	創意生活設計系
講座名稱	文化創意產業解碼
活動日期	99年12月29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	潘青林老師
活動內容說明	
<p>(一) 認識自己的文化底蘊：</p> <p>需要跳脫自己文化系統後再介入，發現屬於自己的文化。</p> <p>藝術家朱銘在楊英風老師的提點下，學習老師的經驗而不只是複製，發展出自己的藝術特色，作品亦深受太極的影響。</p>	
<p>(二) 台灣印象海報</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 台灣印象花卉圖案</li><li>2. 台灣茶文化的特色</li><li>3. 漢字的發展</li><li>4. 黑鮪魚季的文化</li><li>5. 東隆宮廟宇文化</li></ol>	
<p>(三) 認識屬於不同文化的符號</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 美國飛虎戰隊將日本聖物畫在戰機上，文化造成的特殊意義。</li><li>2. 美國戰地攝影師 Philip Jones Griffiths，激起文化傷痛的符號，用照片道出反越戰的聲音。</li></ol>	
<p>(四) 文化創意產業</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 商品：原創性</li><li>2. 材料：當記素材</li><li>3. 服務：量身訂做</li><li>4. 體驗：引證文化</li><li>5. 轉化顧客心靈(人類情感)</li></ol>	
<p>(五) 台灣地區優秀的文化創意產業設計師</p> <p>Shawnyi 台灣首度登上巴黎時尚週的優秀雙人設計師。</p> <p>設計師- 陳俊良提出的台灣紅。</p>	



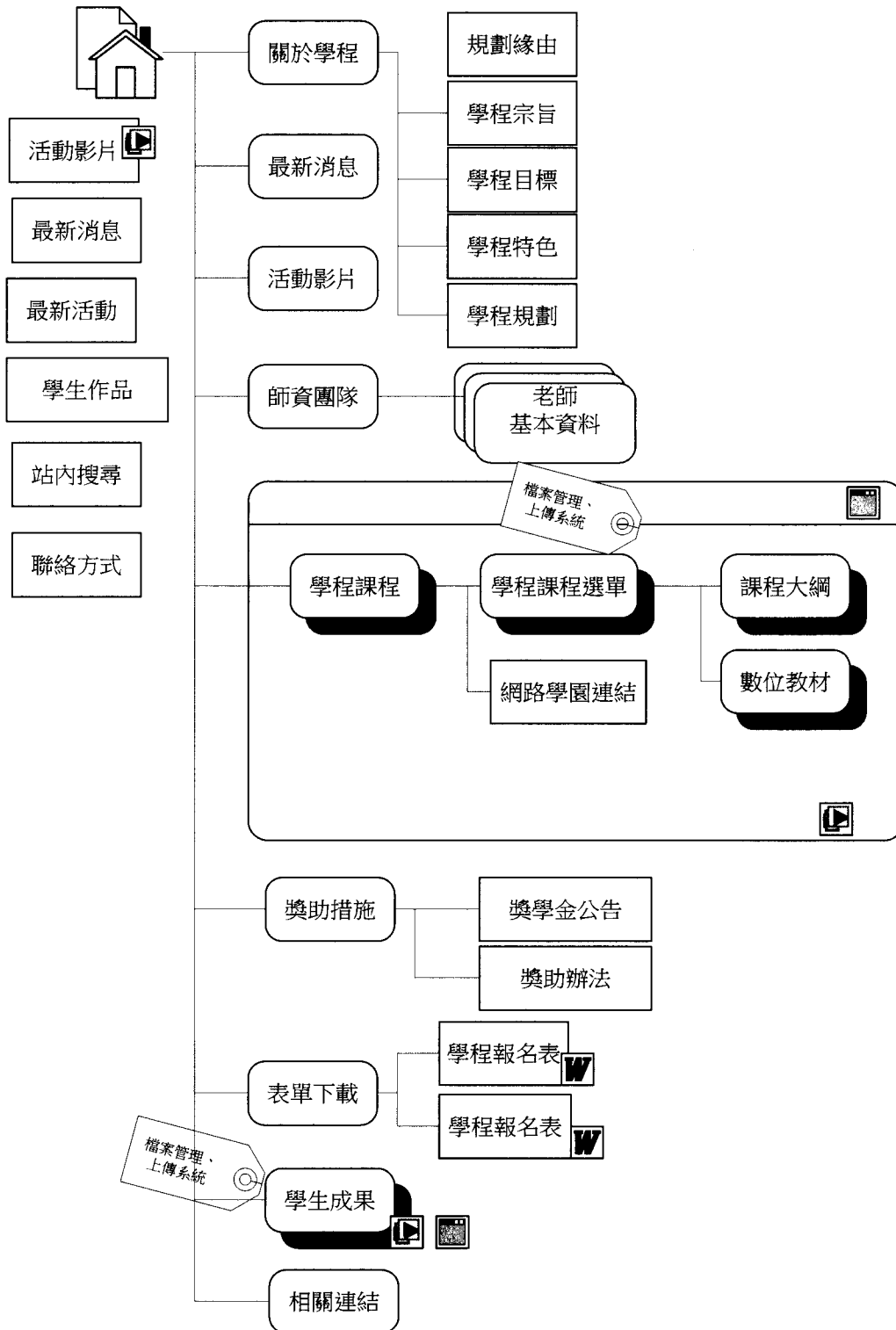
## 二、學程網站

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。

# 網站架構



**98 人文教育系新中興計畫**  
**文化生活產業數位加值應用學程**



首頁
關於學程
研習課程
課程學程
研習辦法
表單下載
參學活動
學生成果
相關連結

**地方文化之旅-文化學習參訪，開始報名囉**

2010年11月3日 admin 閱讀評論 發表評論

在富麗大壯麗的這島上，你去過土庫岩角嗎？那裡可是電影「小鎮醫生的愛情」拍攝場景！

以此活動期間的大埔鄉，有個別具特色的鹽鹼文化之旅：

首先的鹽鹼鄉到鹹鹹古鹽林庵學藝，充滿濃濃的歷史氣息！

還有許多特色小吃的鹽樓甚至老樹古井自釀的某某文化鹽一嘗，

如果你都還沒去過，

那你一定要來參加學程特別精心規劃的「地方文化之旅」文化學習參訪活動，

二梯次的行程，二種不同文化體驗，

絕對讓你值回票價，不虛此行囉!!

**活動日期：**

第一梯次：11月27日(六)- 屏東地方文化之旅

第二梯次：12月04日(六)- 臺東地方文化之旅

**每梯次僅錄40人。**

**活動對象：**

以學程學生優先報名，若有餘額方開放予其它非計畫人文與科學學院學生

**本活動完全免費(含交通、保險、午餐)**

參學學分學分活動評選金200元(二梯次活動分別報名憑證)

出席活動並配合執行參訪成果「地方故事集」的製作

於參訪活動結束後一週內完成之學分，轉交總字以發費。

**報名方式：**

請下載報名表格附件，回傳至 wangjw@yvnitech.edu.tw 信箱

[活動活動](#)

**訂閱**

**最新文章**

- 地方文化之旅-文化學習參訪，開始報名囉
- 99學年度人文數位學程研習班開始報名
- 臺灣文化創意產業研究 各地民間團體與臺灣文化產業研討—暑期研究進修營
- 「阿妹川發行所製作」舉辦講座
- 2010年最美純地最純地的台灣電影「綠島」

**Blogroll**

- 2008人文數位學程
- 雲林縣地方文化館

**Categories**

- 各地活動

**Archives**

- 2010年 11月
- 2010年 9月
- 2010年 6月
- 2010年 5月
- 2010年 3月
- 2010年 1月
- 2009年 12月
- 2009年 11月
- 2009年 10月
- 2009年 9月

**Meta**

- 登入

發表評論 [Trackback](#) Trackbacks (0) [評論 \(0\)](#)

目前共有 0 條評論。

99學年度人文數位學程研習班開始報名

Copyright © 2009-2010 Top

**學程網站最新消息公告**

### 三、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產業特色作鏈結，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。

#### 活動一：2010 國際文化創意設計工作坊

活動日期：2010.09.20~09.24

活動內容：此一活動以工作坊的方式進行，以五天的時間進行，並讓學程的學生參與活動的規劃、執行及設計等作業，透過參與式的學習，讓學生藉由過程的體驗學習到應用及實務經驗，並認識及了解深山社區在地的產業及人文資產特色。

活動流程：

時間	第一天	第二天	第三天	第四天	第五天
08:30~09:00	學員報到	上陳頂	早餐	早餐	學員報到
09:00~10:30	工作坊始業式與課程介紹	阿里山社區在地面談(一)	成果設計與製作	與阿里山社區討論與修正成果(一)	展場布置
09:00~10:30	跨文化研究與創意產業				作品評分
12:00~13:30	中餐	中餐	中餐	中餐	中餐
13:30~14:30	工作坊介紹	阿里山社區在地面談(二)	成果設計與製作	與阿里山社區討論與修正成果(二)	工作坊作品發表
14:30~17:00	專題指導行前資料準備與討論				結業式與心得發表
17:00~18:30	晚餐	晚餐	晚餐	晚餐	
18:30~21:00	專題指導行前資料準備與討論	創意發想與設計	營火晚會	返回雲科大	

活動照片：



草山社區環境訪查



隙頂茶製作過程解說



學員與外師討論



學員與外師討論



學員進行結案報告



學員阿里山茶文化探訪

**活動二：「地方文化之旅」文化學習參訪列車--濁水溪地方文化之旅**

**活動日期：**99年12月04日（六） 08:30~18:30

**活動內容：**1. 雲科大→2. 林內鄉坪頂茶業文化館參訪→3. 農田水利文物館→4. 林北數位生活館(可享用客家風味餐,還有有趣的擂茶活動哦!)→5. 參觀西螺大橋與親水公園→6. 西螺延平老街地方館與老街導覽→7. 丸莊醬油觀光工廠→8. 崙背貓耳干生態農場(參觀與討論)→9. 賦歸】

**活動流程：**

時間	濁水溪地方文化之旅 99年12月04日（六）
08:30~09:00	同學報到(雲科大)
09:00~09:30	前往林內鄉
09:30~11:00	農田水利文物館
11:10~12:00	林北數位生活館
12:00~13:00	體驗客家風味餐(林北數位生活館)
13:20~15:30	西螺大橋 親水公園 丸莊醬油觀光工廠 西螺延平老街地方館與老街導覽
15:30~16:00	前往枋南村
16:00~17:30	崙背貓兒干生態農場  (導覽+DIY)
17:30	賦歸



活動照片：



農田水利文物館導覽



農田水利文物館導覽



農田水利文物館水利設施導覽



農田水利文物館水利設施導覽



林北數位生活館導覽



林北數位生活館館內文物導覽



林北數位生活館館內文物導覽



學員於林北數位生活館合影



導覽員說明泰山石敢當之由來



丸莊醬油簡報介紹



丸莊醬油觀光工廠導覽



於西螺延平老街合照





貓兒干生態農場園區導覽



貓兒干生態農場詔安客家聚落導覽



貓兒干生態農場園區導覽



貓兒干生態農場園區 DIY 體驗



貓兒干生態農場園區導覽



貓兒干生態農場園區 DIY 體驗

# 99 文化生活產業數位加值應用學程

## 「地方文化之旅」文化學習參訪活動

在雲林大叻書院幾年，你去過土庫老街嗎？那裡曾是電影「小鎮醫生的愛情」拍攝場景；  
 以出產酸筍聞名的大埤鄉，有別具特色的鹽滷文化節；  
 虎尾的雲林布袋戲館及雲林故事館，充滿濃濃的歷史氣息；  
 還有許多特色小吃的西螺延平老街及林內鄉的蒸籠文化節...等，  
 如果你都還沒去過，  
 那你一定要來參加「文化生活產業數位加值應用學程」，  
 這學期特別精心規劃的「地方文化之旅」文化學習參訪活動，  
 二梯次的行程，二種不同文化風情，絕對讓你值回票價，不虛此行唷!!



11/27  
(六)

梯次一  
西螺延平文化之旅

活動行程表

- 08:30-08:50 集合報到
- 09:30 參訪三埤社區
- 10:00 參訪大埤酸筍園區
- 12:10 體驗風味自助餐
- 13:20 參訪土庫老街順天宮(媽祖廟)  
萬德醫院(電影小鎮醫生的愛情場景)
- 15:30 虎尾驛
- 16:00 雲林布袋戲館
- 16:30 雲林故事館
- 17:30 回家

12/04  
(六)

梯次二  
雲林蒸籠文化之旅

活動行程表

- 08:30-08:50 集合報到
- 09:30 參訪林內鄉坪頂蒸籠文化館
- 10:00 參訪農田水利文物館
- 11:00 參訪林比數位生活館
- 12:10 體驗客家風味餐
- 13:20 參觀西螺大橋與親水公園  
西螺延平老街地方館與老街導覽
- 九爺醬油觀光工廠
- 16:00 每會編記于生態農場
- 17:30 回家

**本活動完全免費** (含交通、保險及中餐)

注意事項

惟需事先繳交活動保證金200元，二梯次活動分別報名及繳交  
 出席活動並配合進行參訪成果「地方故事盒」的製作，於參訪活動結束後一週內完成並繳交  
 即全額予以退費。

活動對象

以學程學生優先，若有餘額方開放予其它設計學院及人文與科學學院學生

報名時間

學程學生：即日起至11月11日(四)止，其它學生：11月12日(五)至11月17日(三)

報名方式

每梯次限額40名，二梯次分開報名，請上學程網下載報名表填妥後，寄到wonggy@yuntech.edu.tw信箱

學程網站

<http://dma.yuntech.edu.tw/2009/>

洽詢專線

(05)534-2681轉6599

### 活動三：仁和國小「快樂魔法-設計研習營」

活動日期

活動日期：2011年01月14日（五） 08:00-17:30

活動內容：此一營隊活動，讓學員運用所學習之數位專業知識，結合當地人文產業特色，教導仁和國小高年級學童將當地人文生態特色應用在數化實務製作上，讓學童透過活動教學，了解家鄉環境。此一活動，學員除了運用所長進行指導外，也在準備教材的過程中，了解大埤當地的人文產業特色。

#### 活動流程：

時間	流程內容
08:00-09:00	工作人員準備(場佈、軟體安裝測試)
09:10-09:15	開幕
09:15-10:00	帶團康遊戲
10:00-10:10	下課時間
10:10-11:00	第一堂
11:00-11:10	下課時間
11:10-12:00	第二堂
12:00-13:00	午休時間
13:00-13:10	下課時間
13:00-14:00	第三堂
14:00-14:10	下課時間
14:10-14:30	團康遊戲
14:30-15:00	成果展準備
15:00-16:00	成果展
備註： 共三堂課 5 小時 10:00-16:00 講授及小範例實做：2 小時 小組分開製作時間：2 小時 成果展時間：1 小時	



活動照片：



營隊上課狀況



營隊上課狀況



營隊上課狀況



營隊上課狀況



雲林故事館



雲林故事館導覽人員進行館舍介紹



團康活動



團康活動



營隊上課狀況



營隊活動全體照

**快樂魔法 Magic Design**  
**2011/01/14 (五) 設計研習營**  
09:00—16:00

想讓你的個人畢業後帶給大家驚嘆? 想讓更自由的釋放系統?  
只會上傳個人電子設計檔? 讓你的第一份畢業作品更動聽吧!

**課程內容**

四年級	五、六年級
<b>那一年的紀念相本</b>	<b>我的畢業紀念冊</b>
09:00-09:35 自我介紹時間	09:10-10:00 畢業遊戲
09:35-09:50 課程介紹	10:10-11:00 校園拍攝
09:50-10:20 PHOTOIMPACT	11:10-12:00 照片編排
10:30-11:00 作品構思	12:10-12:00 午餐休息時間
11:10-12:00 上半段製作開始	13:10-14:00 電子學府製作
12:00-12:00 午餐休息時間	14:00-15:00 成果展
13:10-14:00 下半段製作開始	
14:40-15:00 作品列印	
15:10-16:00 成果展	

主辦單位：臺灣師範大學通識教育學系、人資中心、資訊中心、數位學習中心、國立交通大學、人資中心

活動海報



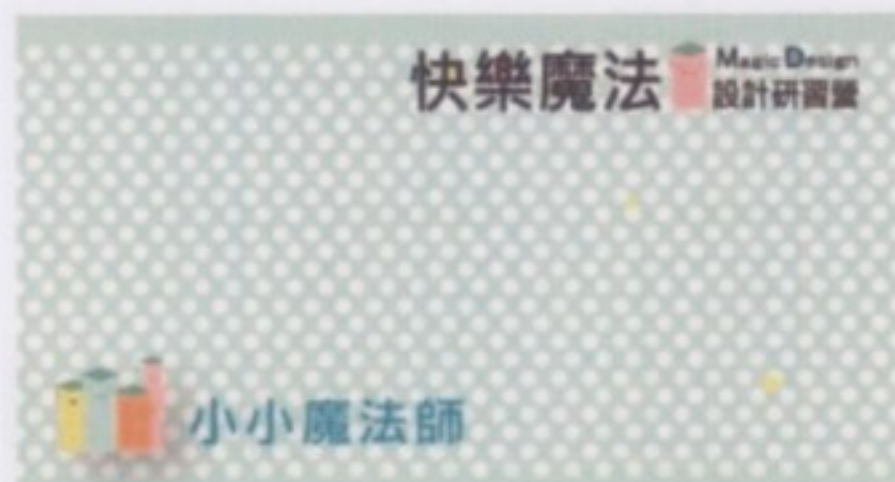
活動橫幅



工作人員名牌



學員名牌



#### 四、學程學生成果

##### (一)地方故事百寶盒

創作者：許藝臻

作品名稱：看。故事

創作理念：

經由這次的文化之旅，讓我認識到雲林的鄉土故事，有客家文化、歷史建築、地方產業等，當地居民的招待讓人感到一股熱情和溫暖。

盒子的材質選用牛皮紙板，表現出鄉土和懷舊的感覺，利用雕繪的手法來記錄當地風情，也深深的刻入這次的精采將回憶，內容分別為西螺大橋、客家花布、老街建築、詔安客舞獅。



作品圖



作品細節



創作者：蕭博謙

作品名稱：雲林之美

創作理念：

形：作品以雲林的景點、文物、美食、生態四點為主軸，並且利用草繩將盒子四面綁起來，而最大的特點就是它可以是盒子，也可以收起來像是繪本一樣，而內部則是一個互動式的小型布袋戲場景，讓這個盒子增加一些趣味性。

色：顏色以有點復古的顏色-淺咖啡為主調，並搭配金色、紅色和深咖啡色增加質感與視覺感，而蓋子則使用鮮艷的藍紅配桃黃，增加一些活潑性。

質：外觀是以黑色輪廓搭配淡淡的色鉛筆，內部則是鮮豔的舞台顏色，有著對比的效果，打開會有著耳目一新的感覺。



作品圖



作品細節

創作者：張絮茹

作品名稱：足跡

創作理念：

以走過的各地景點為主題，串聯成循環的一幕幕風景，每一張都有背後的小故事。第一張是嘉南大圳與烏山頭水庫，技師八田與一艱辛的水利工程，一位愛台灣的日本人，為了嘉南平原的人民，花了數十年解決灌溉水道的問題。第二面則是遠東的第一大橋—西螺大橋，經過一段曲折的工程之路，不斷的被停放再開工，前前後後花了數十年之多，幫助了雲林與彰化往來的橋樑，如今更是成為了珍貴的歷史建築物。第三面是古老懷舊的老街，早期留下的建築，前人時代用的事物及服裝，敘述著古老淳樸美好，也完整的呈現在眼前。第四面是貓而干生態農場，大自然，花草樹木繽紛又不雜的美麗世界。這四面接用水彩紙打上底稿，之後隨性的上淡彩，色調以灰階暗色為主，以陰暗不活潑的色調來呈現古早味，四面的接縫皆是連貫在一起，給人不斷的水續下去，之後在盒子內部以厚紙版做出了在當地吃到令人最印象深刻的美味客家菜，並在盒子內部周圍貼上一路觀光所留下的足跡，呈現時光轉逝懷舊的感覺，整個作品以隨性的繪圖，單純的色彩變化呈現舊的懷念的老東西，讓眼睛隨著箱子旋轉而感受到那些背後的小小故事。



作品圖



作品細節

創作者：蕭湘評

作品名稱：刻·雲林

創作理念：

使用黑白兩色系為主。以參觀過的地方特色為主題，在盒子各個面上用鏤空雕花方式表現。農田水利文物館的部份，我選擇水車為主題(較能代表農家生活)，並搭配簡化的時鐘，加上一些簡單的煙狀。西螺大橋以大塊面積的鏤空表現，加上細線條以勾出輪廓，運用簡單大方的造型來呈現，上方隨意刻出雲朵，下方以一些草和石頭的形狀點綴。崙背貓兒干生態農場部分則是以當地社區的客家人為主題。採用客家詔安人的特色——開口獅來表現。蓋子方面，我想做出延平老街上「童心園」的感覺，因此畫面我刻意簡化，並搭配一些有趣的造型(如魚鱗狀的裝飾)，採用童心園柱上的一個鳥籠裝飾加以減去我不需要的，下方使用大塊面積做出階梯的樣子。以故事性的畫面表現一些在地特色，讓人覺得雲林是個有趣且擁有豐富的在地歷史好所在。



作品圖



創作者：朱家觀

作品名稱：彩繪雲林

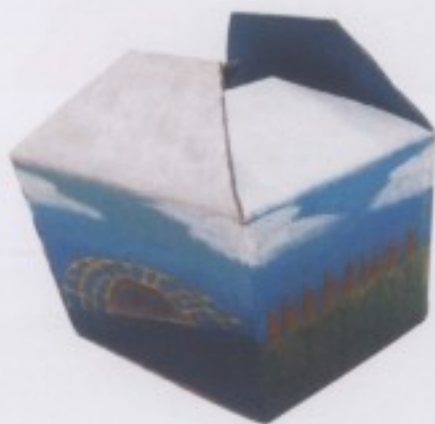
創作理念：

這次戶外參觀讓我體驗到雲林許多地方的特有民情、風俗及景色，也感受到雲林人的親切及好客！

我主要以藍色調為基底，因為當天天氣晴空萬里，天氣非常好也很舒適，也想表達出自然、愉悅的感覺。

我使用了許多不同的媒材，如：乾草、碎石頭、草沙、壓克力顏料……，因為參觀了許多不同地方，如：水利署、林北、延平老街、貓兒干生態園……，想以各種不同的媒材去表達每個不同地方的美與特色。

箱子的四個面則是各別代表了四個不同的地方，也代表不同的時間，從早晨到晚上，紀錄著我一整天豐富的行程。



作品圖



作品細節

創作者：李美紀

作品名稱：



作品圖



作品細節

創作者：楊亞凡

作品名稱：雲獅之美

創作理念：

盒子是用非常具有環保性的瓦楞紙箱來做，善後處理也比較方便。

盒子的外型我是用在貓兒干農場看到的開口獅來做，剛好開口獅張開嘴的地方  
盒子打開的地方。

裡面的吊掛式立體造型則是採用西螺名產的醬油，因為去西螺老街觀光時，發  
現他們有很多招牌都是用醬油瓶來懸吊，以這為出發點來做吊掛式立體造型。

另外我還做了西螺大橋、西螺老街的某棟建築物和造型特殊的信箱，雖然  
背景是黑色，在以稻草排成美麗的太陽來做個映襯。

用了許多觀光地點的特色，希望能讓更多人了解到雲林之美。



作品圖

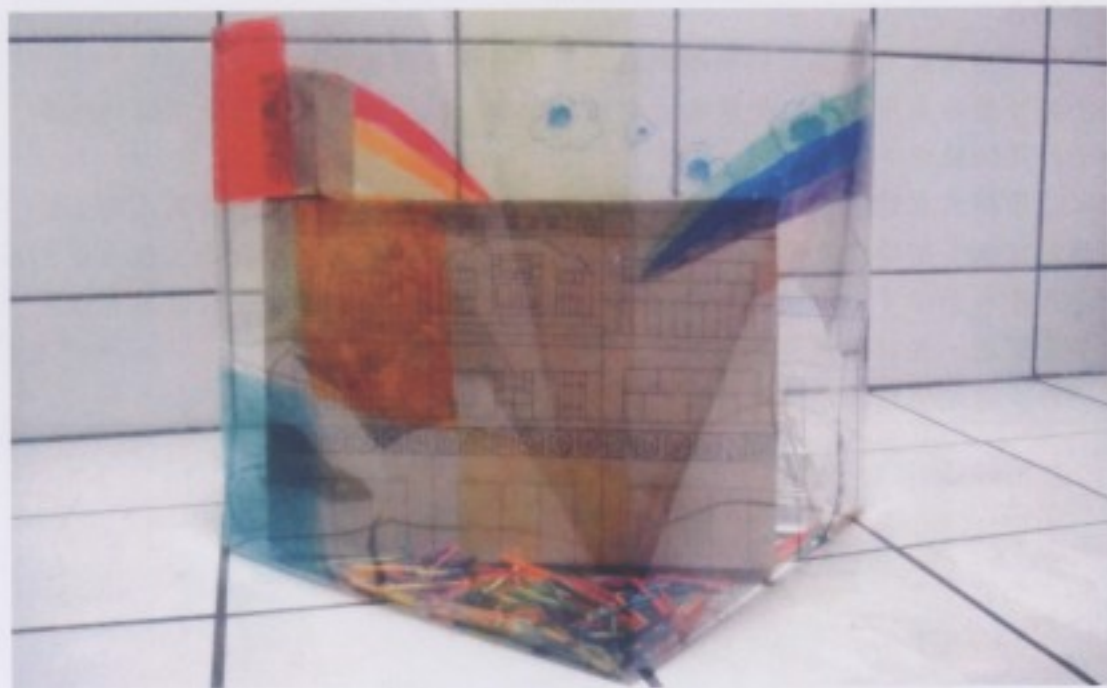


作品細節



創作者：謝容嫻

作品名稱：



作品圖



作品細節

創作者：蔡妮恩

作品名稱：電土燈的回憶

創作理念：

百寶盒的外觀是設計成電土燈的造型，外面的四個面其中是三個是剪影另外一個是簾空，剪影的背景配合橙色，橙色代表電土燈的燈光顏色。三個剪影畫面呈現的分別是洛神花、農夫和牛、醬油和農具(去穀機、耙、蓑衣、高跟草鞋)；簾空面和裡面是以在「螺情懷舊滷味」看到的室內設計為主，由紅磚背景搭配餐桌椅子和小水池，再加上貓兒干的稻草縮小版DIY—草刀構成整體畫面。



作品圖



作品細節



創作者：陳婷妤

作品名稱：O<sub>2</sub>

創作理念：

第一面，色塊拼貼的方式，呈現稻穗的感覺，迎風飄逸的稻穗，在藍藍的天空下，有著雋永的對比，鮮豔的色彩，讓整片稻穗田活潑了起來，有著春天的氣息。

第二面，刻畫貓兒干生態農場碧藍的天空，透過兩兩相依的樹看著遠方的天空，那藍，美的印象深刻，彷彿陽光灑下的那一瞬間，時間停止了，運用半透明的玻璃紙，表達陽光穿透過雲層，灑落在這綠意盎然的鄉村，近處的樹，因為逆光的關係，所以使用剪影的方式。

第三面，用彩色的火柴棒組成西螺大橋，橋上晴朗的天空，也是運用半透明玻璃紙呈現陽光灑落的感覺，讓城市裡的人感受到晴朗天氣的愉快。

第四面，拼貼的方式，剪貼出延平老街上具設計感的建築物。

頂端，運用客家花布所包裹成的球，表現純樸的客家人生活在一片綠意盎然的環境，周遭有許多豐富、有趣的文化，而他們也樂在其中，快樂的耕田、種菜，快樂的唱歌，快樂的宣揚他們的文化，像似桃花源的一塊寶地，許多的文化寶藏，似乎得親自融入他們的生活才能夠真正的挖掘到，那些所謂真貴的秘密。



作品圖



作品細節

創作者：劉美瑜

作品名稱：雲林，巢

創作理念：

雲林產物豐饒，且所受汙染少，讓人感到沒有壓力，雖然這裡沒有大型美術館，或是表演廳，還是百貨公司，但是純樸的空間和新鮮的空氣是其他的都市可望不可求的，雲林很純淨很天然，你可以在這裡靜靜的走在綠蔭小道，還有歷史悠久而且看不見盡頭的西螺大橋，這次的旅行我們走過許許多多的路，看見許許多多的雲林風情，還有客家文化真的值得我們好好珍惜，作品的製作方式是將紙箱部份面積挖空，而挖空的圖樣正是西螺大橋和雲林水利會的其中一件展示模型，不作其他浮誇的裝飾，顯現出雲林淡淡的清新，濃濃的人情。



作品圖



作品細節

創作者：李佳臻

作品名稱：Country Story

創作理念：

經過這次的參訪，發掘了雲林的淳樸，人們內心卻又充滿熱情，熱情的歡迎各地人的拜訪，願意去分享他們身後的故事，對他們的所處環境感到自豪。

外盒色調依然以牛皮紙色調為主，代表他們的淳樸，以粗繩細綁盒身為他們勤奮不鬆懈的精神，而外觀的底片及內部的照片及圓球內照片則是一種紀錄，記錄在地的風情，整個盒子無論內外皆有噴漆，噴漆的色彩分為四種顏色和一種材質漆：紅、黃、藍、銀及石頭漆，色彩意象則代表他們的熱情，那是城市人少有的一份情感。



作品圖



作品細節



創作者：蔡明璇

作品名稱：迷戀

創作理念：

以西螺小鎮作為此次主體，想用人來陪襯，那是一種有感情的，以及此次和班上出遊的回憶，即為所謂的美好事物，其主要景點為西螺大橋、延平老街和丸莊醬油。呈現方式是以撕紙、筆墨與暈染的方法，而不單單只有一般性顏料，特別加上醬油作為一種想法，想豐富其畫面，這是想表達個人自由情感創作。當時參觀走訪，不時感到當地人的熱情，以及舊事情懷的氛圍，所以用撕紙的方式，那是一種片片記憶以及隨意隨性的意境；顏料是想表達一種深刻的溫暖、簡單和清淨，不同顏料是表現不一樣的感覺，加上一點墨水，這般描述，是沒有特別意義的，是希望每個人自己去走走看看，和體驗當地的知識和文化；醬油，那不僅是一種氣味，是可以會讓人聯想當時的情境，圖面抑是襯托出當地懷舊風情；暈染，是用言語無法表達的，也是自己個人的意念。



作品圖



作品細節

創作者：邱意雯

作品名稱：林北社區

創作理念：

故事盒的外圍，是依農村景象所構想的，因此選用牛皮紙的材質來呈現這樣的景象。整體的感覺以牛皮紙的咖啡色為主色調。

而發想理念來自於參觀林內鄉林北社區的涵洞，在牆壁上有林內鄉的歷史用圖畫來呈現。

因此故事盒的周遭就以繪圖的方式呈現，配上一小部份的配色，讓農村社會產生活潑的感覺，內容包括水利會的水車，林北社區的菸樓，以及豐富的農村景象，都在外盒能清楚看見。

而故事盒的內部，是以活動中拍攝的照片，懸吊及貼在盒子的內部，像是晾照片的景象，而所用的材料，也是以咖啡色為主。



作品圖



作品細節

創作者：吳宗憲

作品名稱：



作品圖



作品細節



創作者：賴婉文

作品名稱：



作品圖



作品細節

創作者：陳綉萍

作品名稱：



作品圖



作品細節



創作者：吳東駿

作品名稱：水雲車故事盒

創作理念：

經過一天的雲林探訪，發現了雲林除了是台灣的穀倉且擁有豐富的生態資源外，濃厚的鄉土人情味，是雲林的一大特色。雲林人勤奮的精神是我的作品靈感的起源。一片片由黃的稻田，需要水的灌溉，水資源對農民來說非常重要。以前沒有幫浦抽水，聰明的農民們於是發明了水車引水灌溉。水車是我作品的外觀。我想要藉由水車的意象，表達雲林生生不息的精神與人情味。作品裡區隔了四個盒子，是以米、醬油、西螺大橋、紫斑蝶，四個項目作為主題。這四項代表了雲林的在地生活、交通運輸與自然資源。

米，說明雲林「台灣的穀倉」重要地位。醬油，代表的是雲林給人特別的人情味。西螺大橋，最具意義的歷史建築，貫通傳統與現代。紫斑蝶，象徵雲林生生不息且珍貴的自然資源。

「水雲車故事盒」象徵的是雲林永不斷續的精神。



作品圖



作品細節

創作者：魏以安

作品名稱：美，雲林

創作理念：

利用拼貼的方式，拼貼出數個充滿雲林地方文化特色的地點畫面：分別為「老街（西螺老街）」、「農（農田水利文物館+丸莊醬油觀光工廠）」、「橋（西螺大橋）」、「生態（崙背貓兒干生態農場）」等。作品由兩側看見的畫面則遵守同一角度的兩個畫面用相同的拼貼方式呈現原則：塊狀拼貼的效果呈現「農—老街」、線拼貼的效果呈現「生態—橋」的畫面，以求畫面的視覺平衡。

作品內底部則是配合「農」的角度畫上林北卡好數位生活館內所保存的農家古物，利用黑色的底和銀色的油漆筆呈現對比效果，讓畫面即使是在底部卻人讓人目光一眼看見。將盒子轉到面向「生態—橋」的方向則可和盒子內部兩側的花草樹木相襯托，營造出一體感。

整體設計採用木質紋紙帶給人自然材質的舒服感受。

利用拼貼藝術呈現的數個畫面加上角度設計，期望能使每一位觀賞作品的人一目了然雲林文化之美的特色，並留下每一幅畫面在腦海中，在觀賞者的心中寫下屬於雲林的地方故事。



作品圖



作品細節

創作者：賴韻婷

作品名稱：連結

創作理念：

以鮮艷色彩的照片展現雲林地方生生不息的活力，並在上面刻下西螺大橋模樣，透過橋聯想到連結來表示雲林各地之間的連結，息息相關。

保留橋是可通過的特性將其兩頭挖空，並在內部鋪設一道古色古香的西螺老街，讓這條連結之路又多出一份道地的氣息。

雲林處處皆是賞遊好地點，經由橋和馬路的連結，把我們一次一次帶往了下一個美麗的目的地。



作品圖



作品細節



創作者：王乙雅

作品名稱：用影像記錄客家文化

創作理念：

用影像與模型~互相結合,製作出一個解說式客家文化的箱子!

用影像描述風景,用模型描述地理.



作品圖



作品細節

創作者：蔡宗穎

作品名稱：童顏 老街

創作理念：

靈感取自於小時候常常看到的立體書

由於老街的印象總帶有那麼一點的復刻

於是我決定以立體書的方式

搭配劇場式的開放式盒子造型做為這次作品的呈現方式

內容取自西螺延平老街的「九莊醬油」「老建築」「石敢當」以及「老招牌」  
希望能藉由食的滿足(九莊醬油),住的安心(老建築),樂的天真(老招牌店家),  
以及心靈的平穩(石敢當)來表現延平老街的印象

此外,將書打開也有著述說故事的意涵,說明了老街的繁榮,並藉由繁榮到達了  
下一個時代的轉折點,也就是現在的復刻回憶

材質的選擇上我使用牛皮紙板搭配軟木塞墊

固定的方法以釘扣為主,其盒子本身基本上完全可拆

兩片隔板中間以尼龍繩作為固定的主軸

整個作品完整的以復古材料表現出復古的味道



作品圖



作品細節

創作者：羅培珊

作品名稱：brilliant

創作理念：

圓代表循環不息，以花布代表客家文化

每逢季節便會遷移的紫斑蝶成為了斗六林北的特殊美景

圓圈的內部環繞著燈光的紫斑蝶象徵希望跟生生不息

外面則以桐花裝飾加強客家的主題。



作品圖



作品細節



創作者：蘇俐琳

作品名稱：

創作理念：

盒子的四面畫的是文化之旅到過的地方，農田水利文物館，林北數位生活館，延平老街的醬油工廠和貓兒干生態農場。想用褐色底的紙箱和黑色的線條表達出像說故事的感覺，然後讓盒子打開後可以看到西螺大橋。我主要是想做出讓大家都看到圖像就會回憶起當時的場景的作品，所以我都是把對那個地方的印象呈現出來。



作品圖



作品細節



## (二) 學生網站規劃設計成果

### 雲林縣 99 年影音創作人才進階培訓課程

網站頁面

## 雲林縣99年影音創作人才培育課程

活動主辦單位

# 紀錄雲林在地觀點

## 雲林縣99年影音創作人才進階培訓課程

首頁 關於計畫 活動介紹 課程內容 報名資訊 課程紀錄 活動紀錄 網站首頁

### 99影培營成果展流程表

Printed on 2010年11月12日 09:08AM

三月 2011

一	二	三	四	五	六	日
	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			

十一月

#### 雲林縣 99 年影音創作人才進階培訓課程

#### 「紀錄雲林·在地觀點」成果展

#### 流程表

活動日期：99 年 12 月 18 日(六)  
活動地點：彰化 白金劇場

時間	活動內容	長官貴賓/主持人	分鐘數
08:30-09:00	觀眾進場	雲林九工作團隊	30
09:00-09:05	司儀開場	雲林九工作團隊	5
09:05-09:20	長官致詞 來賓致詞	雲林縣政府 長官 計畫主持人 蘇富源教授 共詞主持人 謝富民主伊	15
09:20-09:25	學員成果影片精華預告	活動司儀	5
09:25-11:55	學員成果影片放映	活動司儀	150
11:55-12:00		休息時間	5
12:00-12:10	老師講評	黃信堯導演 楊仁侯導演	10
12:10-12:20	頒獎	頒發獎狀及培訓證書	10

備註：  
1. 展映廳內請勿飲食，並請保持清潔。  
2. 展映廳使用關係，展映廳將於 12:50 完成展映作業，當日展映各同學展映影片配合。  
3. 聯絡人：王博達分機 0972-333290  
海星資訊學 0989-378868

#### 最新公告

- 99 影培營成果展預告
- 關於影片製作進度與地點
- 關於 99(17)期中選錄名單
- 99(18) 中期選錄名單
- 關於 99(17)期中選錄名單
- 99(18) 中期選錄名單
- 99(18) 行動攝影訓練

#### 影音器材

- 攝影器材

#### 課程紀錄

- 活動影片
- 課程大綱

#### 展映成果網站

- 99 年影音創作人才進階培訓課程

#### 彙整

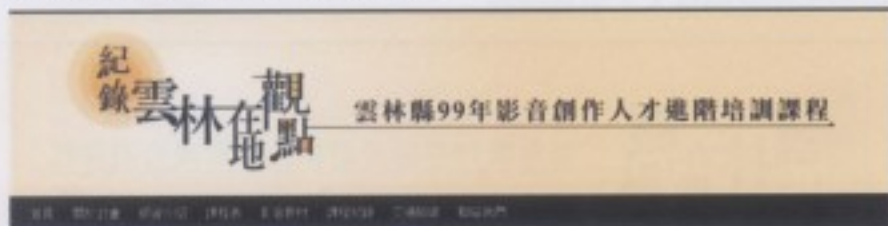
- 2010 年十月
- 2010 年九月
- 2010 年八月
- 2010 年七月

搜尋

網站首頁最新消息公告







7/24公民新聞之概念與應用-王晴時老師

一. 前言

介紹公民新聞相關背景發展

二. 公民新聞有別於一般的商業媒體

1. 以迄未受到關注的客家大埔農地徵收案為例子
2. 主動式的紀錄報導
3. 一種在地性與草根性，發生在民間的新聞
4. 對於受影響者有更多關懷
5. 更顯性的對數位社群聽眾發言
6. 實用參與

三. 介紹FwPo公民新聞網

1. 公共電視在2006年開始發展
2. 介紹FwPo公民新聞網

1. 公共電視在2006年開始發展
2. 希望大家將身邊的一些事情記錄下來，利用網路向對外發聲
3. 透過申請，不限年齡或是身分，人人皆可以是公民新聞記者
4. 使用各種方式包括影音、照片、文字
5. 不需要過分的設備，原汁原味的呈現互聯網上

四. FwPo公民新聞的題材的挑選

1. 自己有興趣的題材，不論事情大小都視當作拍攝的對象
2. 為了防止拍攝題材涉及對他人的攻擊，在FwPo公民新聞網的社群機制中，希望大家一起討論，也提供對方法的各種提醒，發揮社群互助的力量

五. 新聞是甚麼

1. 新聞的定義
2. 如何下一個吸引人的新聞標題

發表到網

您的電子郵件地址不會被公開，必要欄位標記為\*

名稱 \*

電子郵件 \*

個人網址

密碼

您可以使用這些 HTML 標記來編輯： [a](#) [b](#) [i](#) [u](#) [code](#) [pre](#) [del](#) [img](#) [br/>](#)

張貼文章

三月 2011

一 二 三 四 五 六 日

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

四月

標籤

最新公告

- 2011年雲林縣影視節開幕
- 國研會主辦的影視產業與數位
- 國研會主辦的影視產業與數位
- 2011年影視節開幕
- 國研會主辦的影視產業與數位
- 2011年影視節開幕
- 2011年影視節開幕

影音教材

- 新聞影片

課程紀錄

- 活動照片
- 活動紀錄

認證成果網站

- 公民新聞製作人才培育課程 成果報告

展覽

- 2011年十月
- 2010年九月
- 2010年八月
- 2010年七月

搜尋









## 肆、課程目標達成情況

### 一、達成情形

本學程九十九學年度第一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。

99 學年上學期已舉辦之活動：

1. 2010 國際文化創意設計工作坊
2. 「地方文化之旅」文化學習參訪列車-濁水溪地方文化之旅
3. 仁和國小「快樂魔法-設計研習營」
4. 人文藝術講座共 10 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：

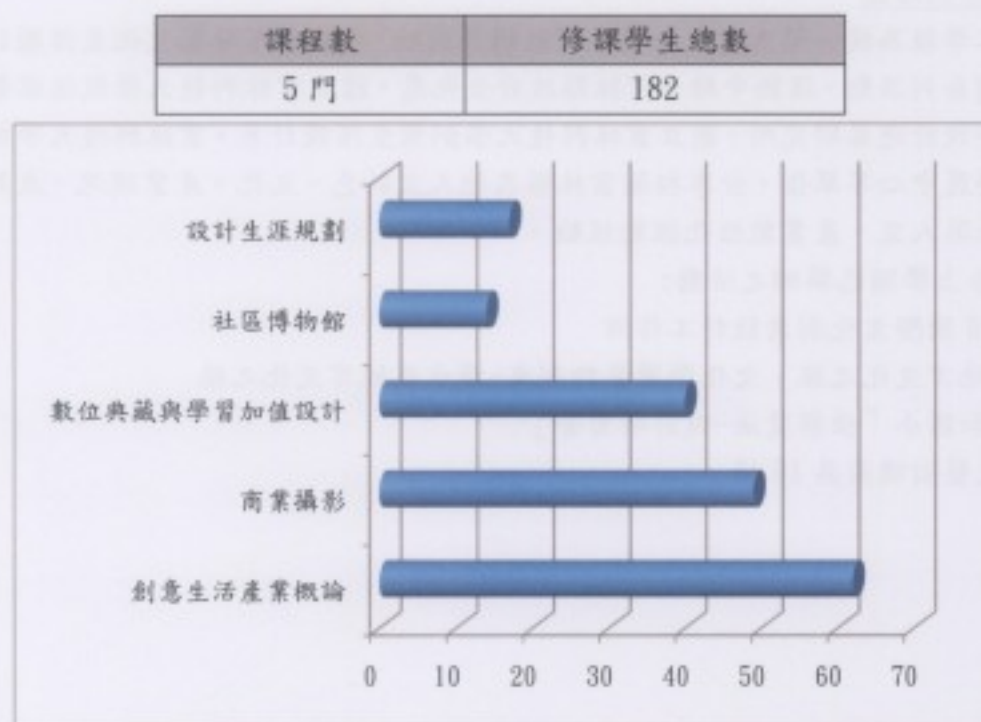
### 質化部份

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增值應用：學程相關資料均數位化處理，以作為未來數位增值應用。
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. 99 學年學年度第一學期修課人數統計



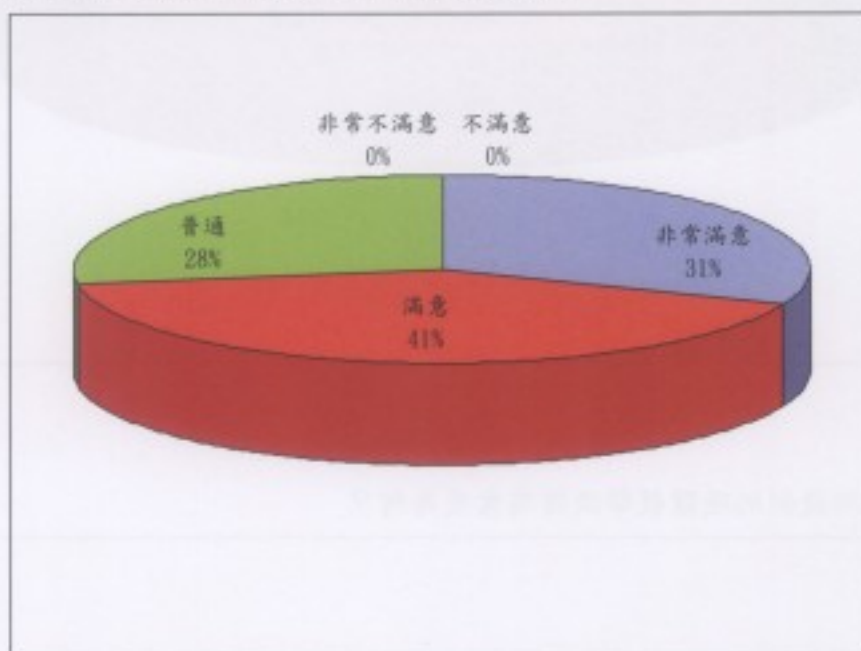
## 2. 學習回饋統計

本學程並針對九十八學年度第一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。

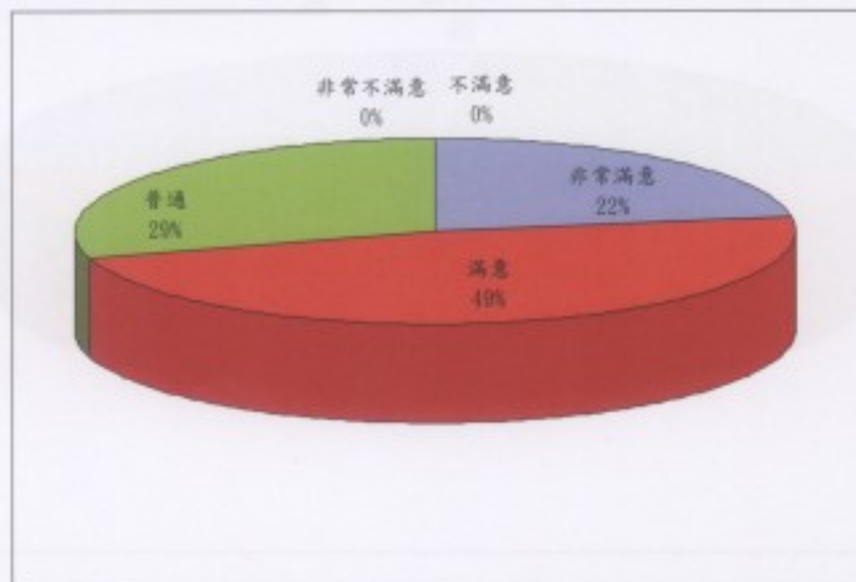
### 問卷統計

#### 一、整體滿意度調查

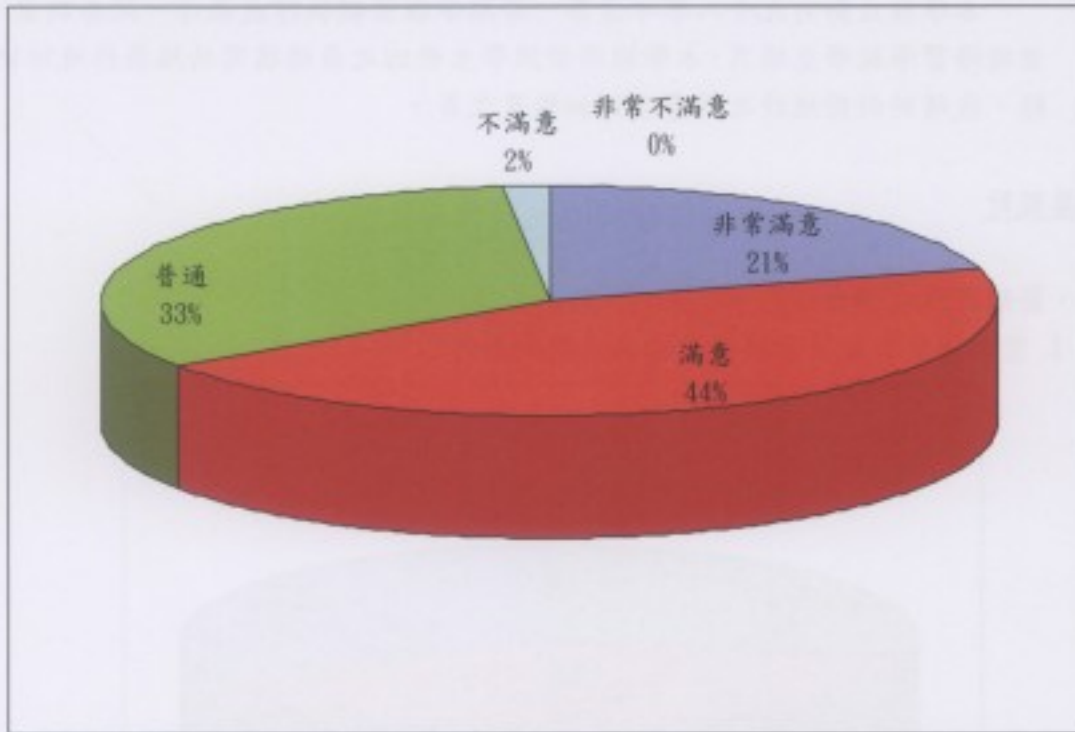
1. 您對修習數位內容相關學程的滿意度為何？



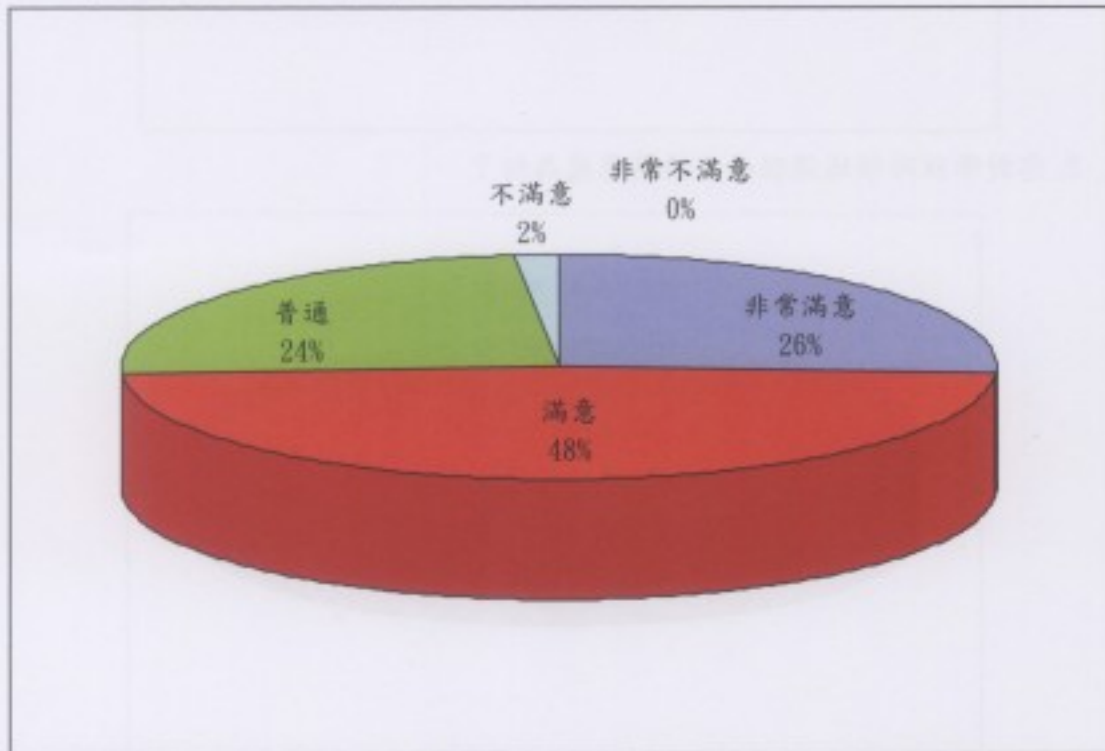
2. 您對學程跨領域課程的安排滿意度為何？



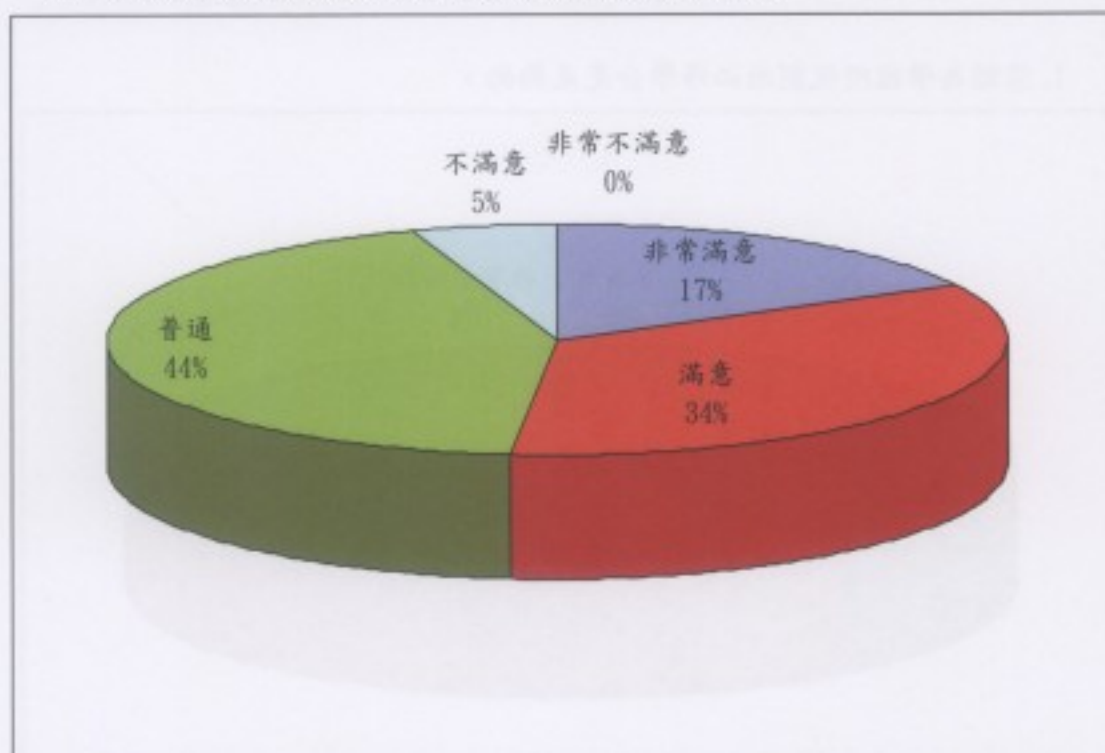
3. 您對學程所提供的教學資源滿意度為何？



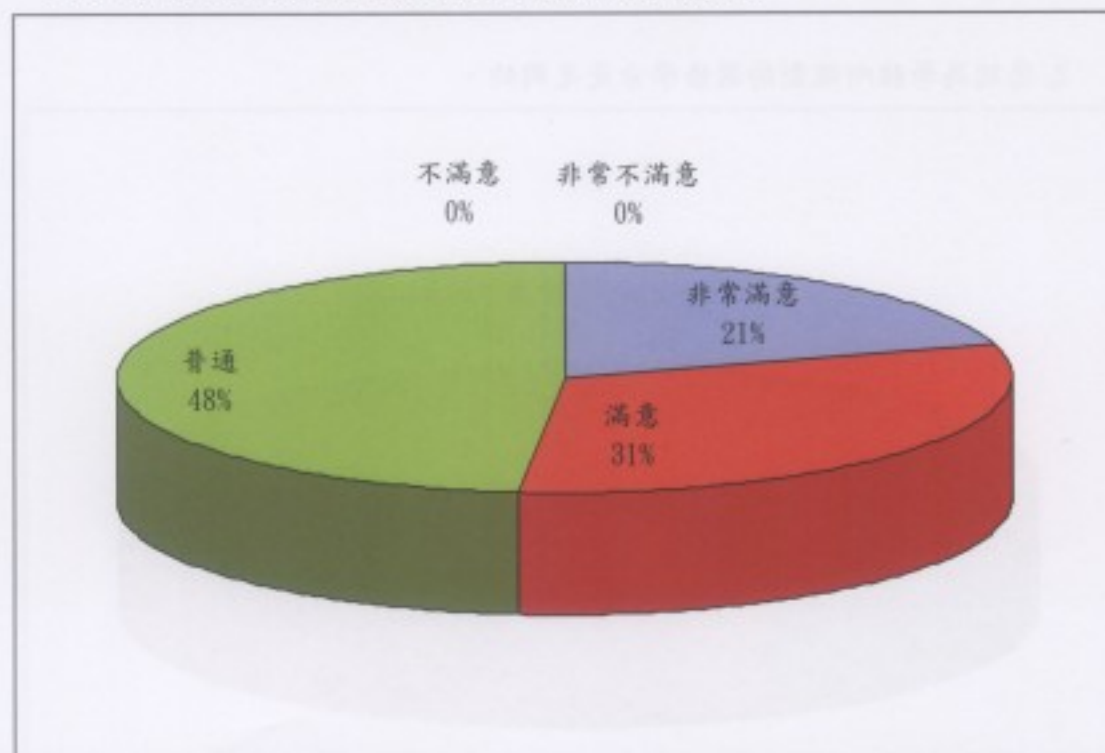
4. 學程所提供的硬體教學設備滿意度為何？



5. 您對學程所提供的產學合作實習機會滿意度為何？



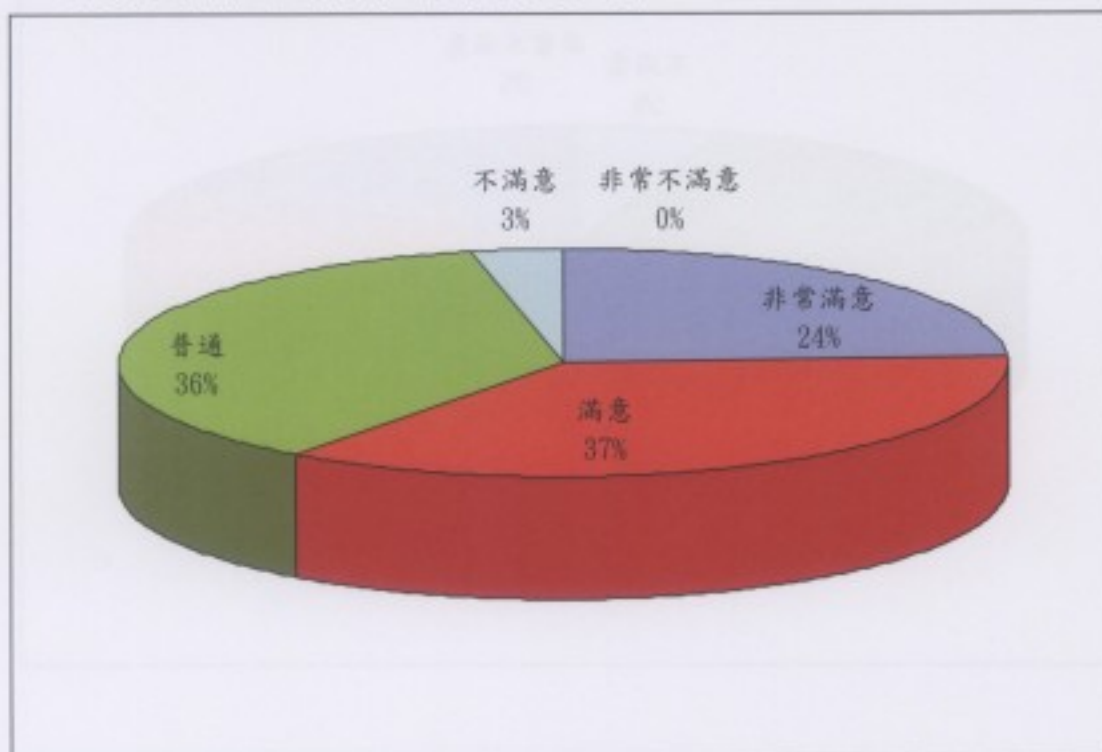
6. 學程網頁提供完整且豐富的學程資訊及學習素材。



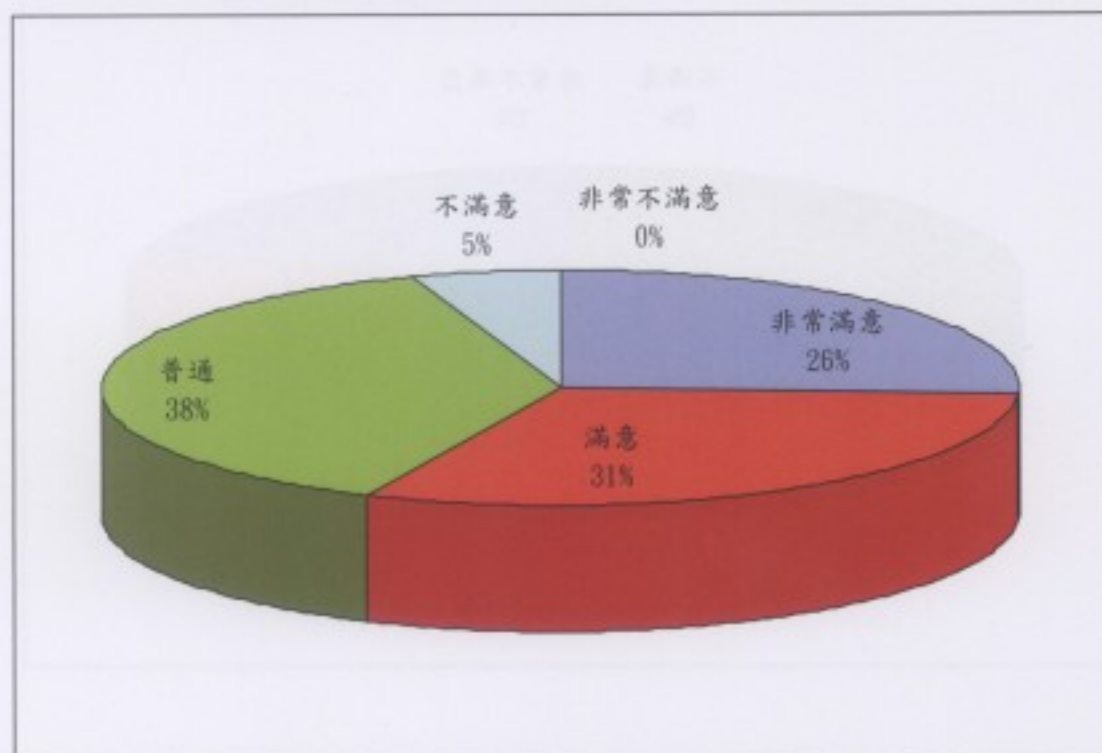


## 二、課程設計滿意度調查

1. 您認為學程所規劃的必修學分是足夠的。

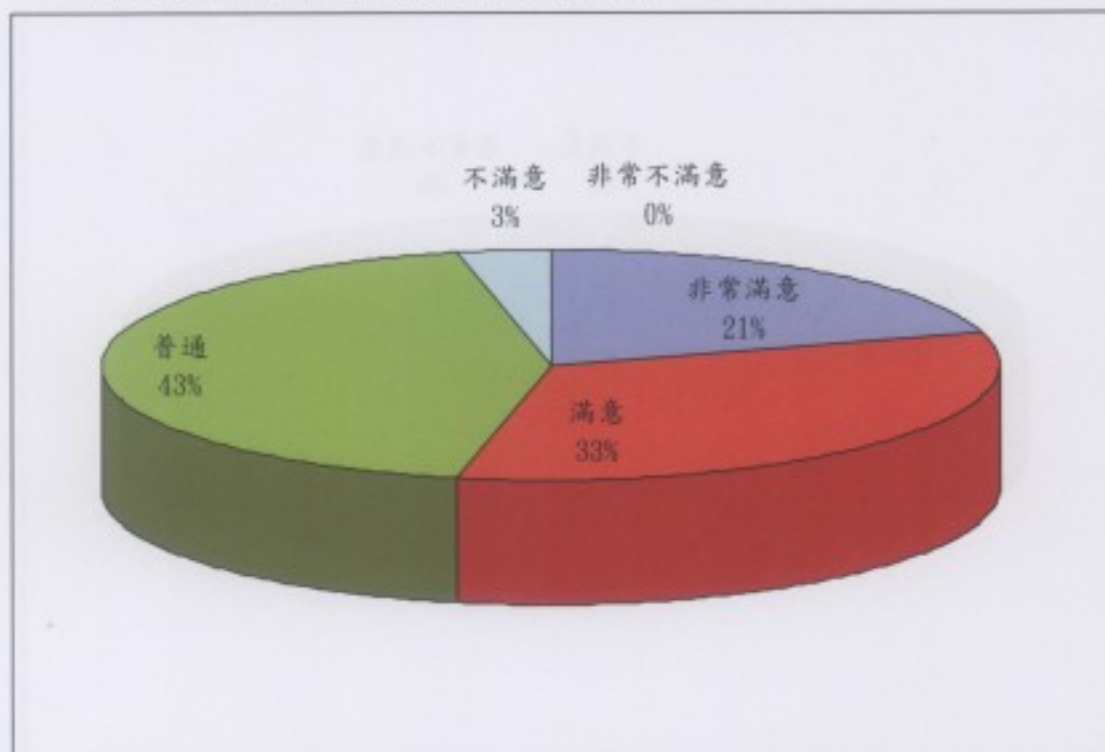


2. 您認為學程所規劃的選修學分是足夠的。

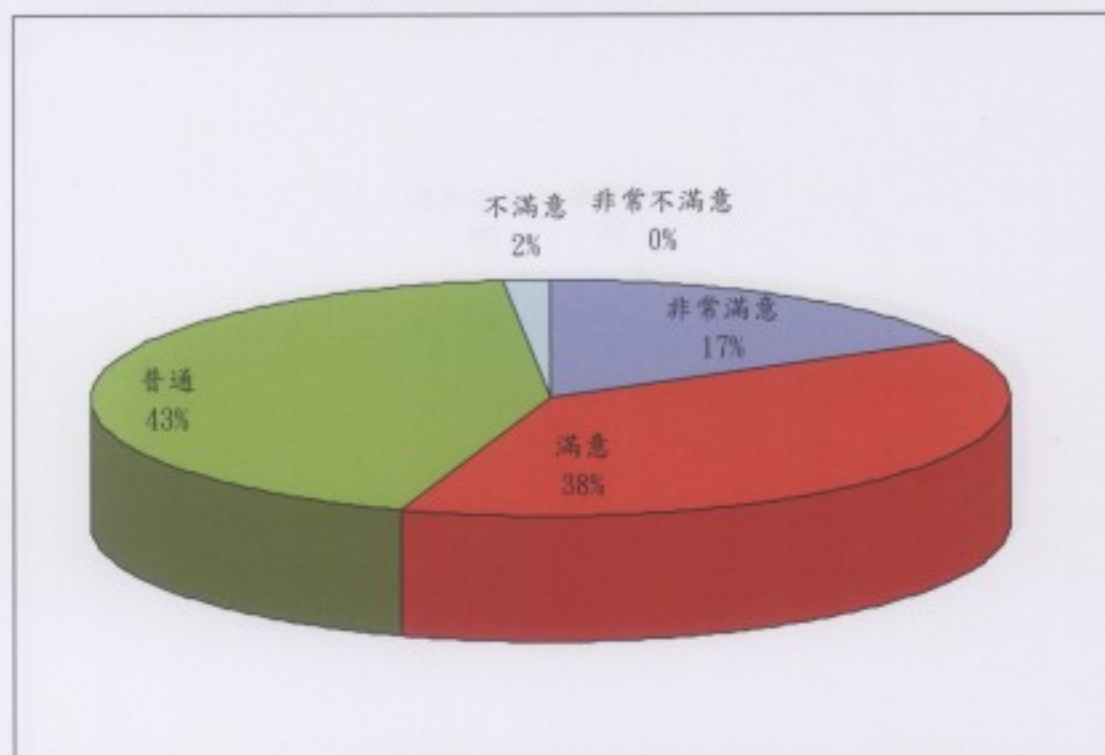




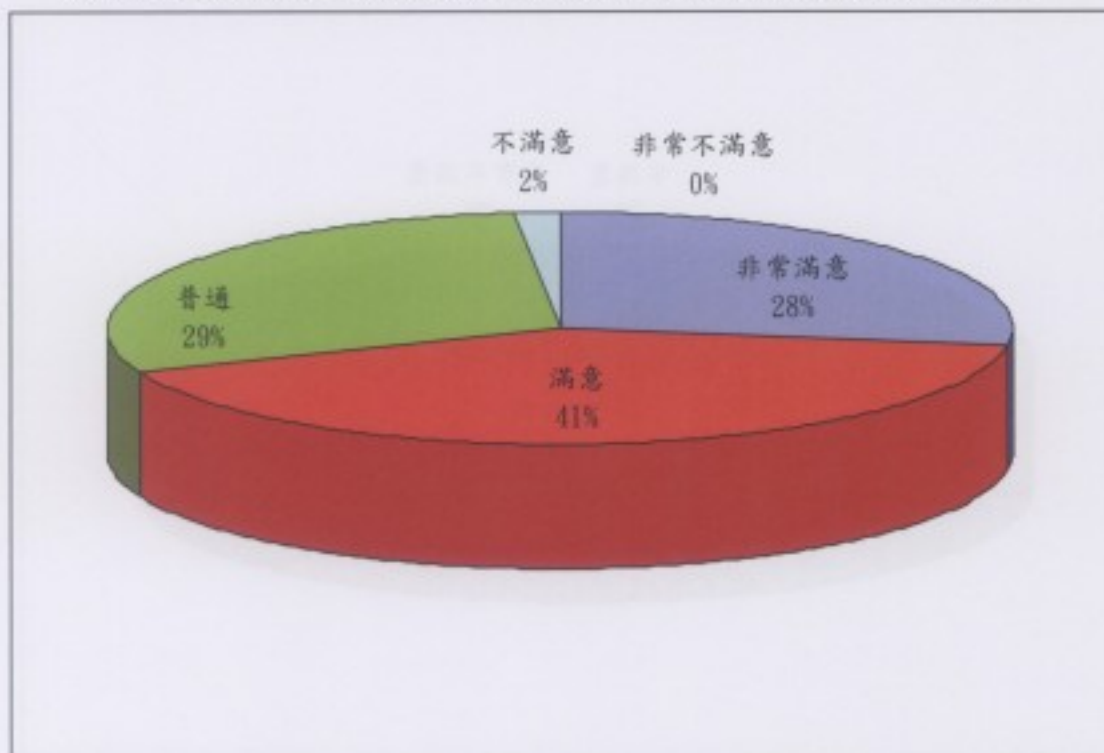
3. 您認為學程所規劃的實務課程是足夠的。



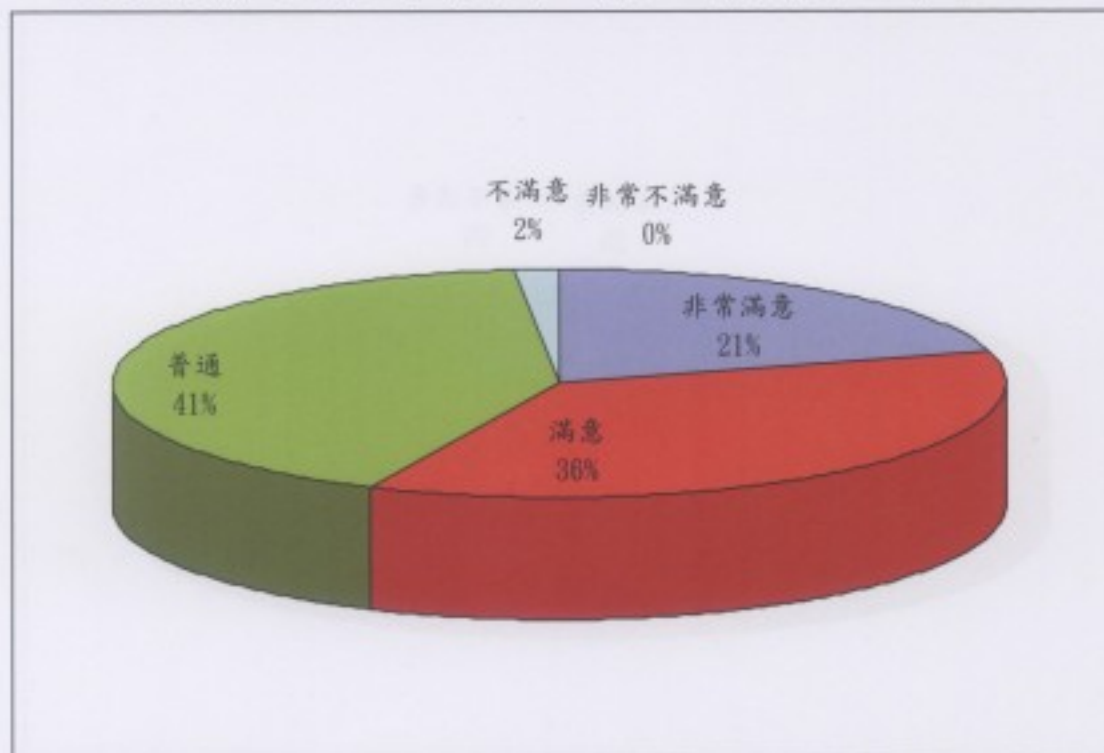
4. 您認為學程跨領域學分數的設計方式對您第二專長的培養有所幫助。



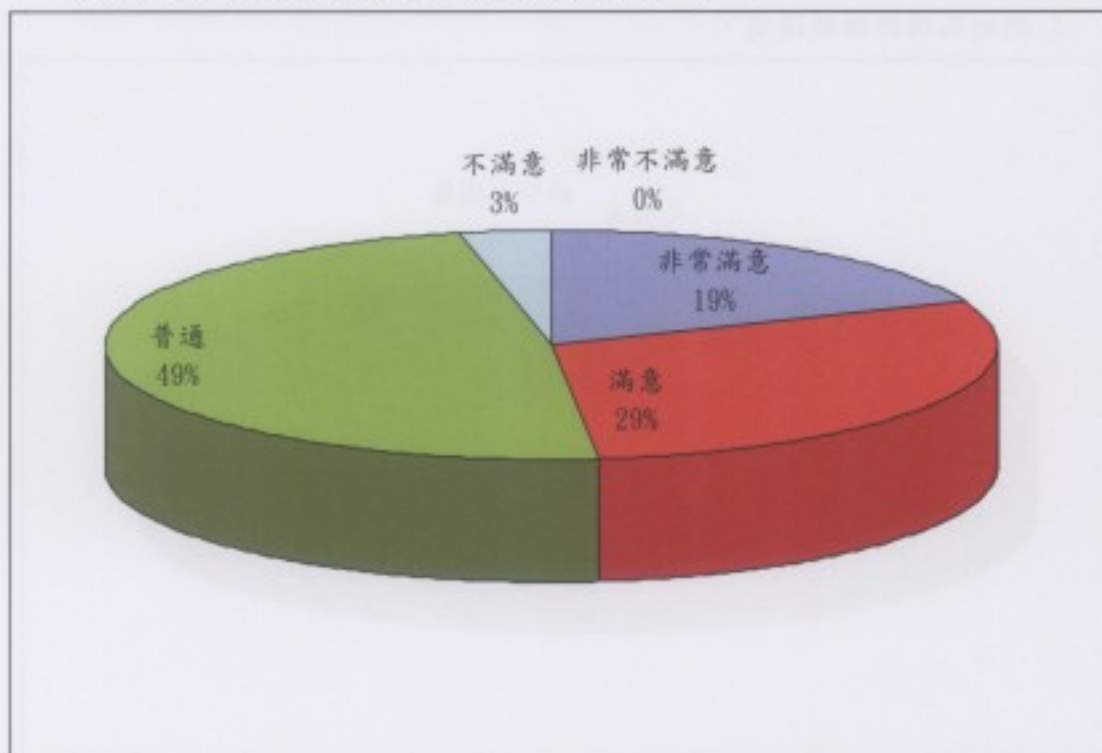
5. 您認為課程設計的方式對您在本科系專業知識技能提升方面有幫助。



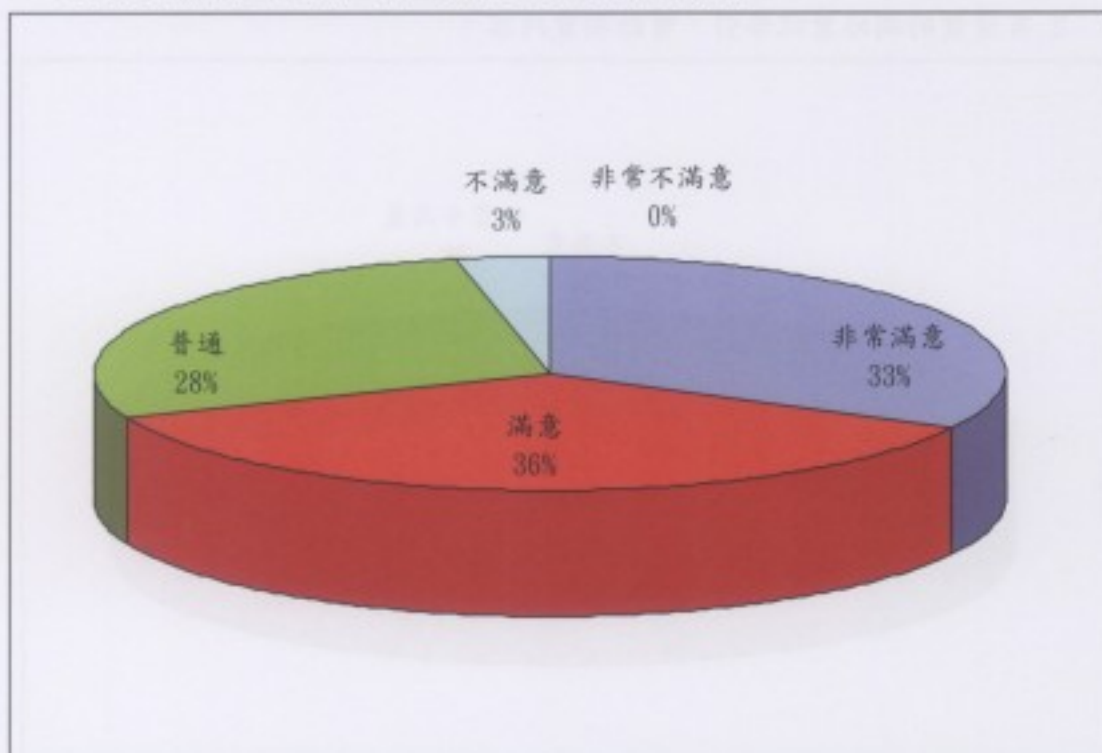
6. 您認為課程設計的方式對您在第二專長知識技能提升方面有幫助。



7. 您認為學程跨領域課程所配置的比重是適宜的。

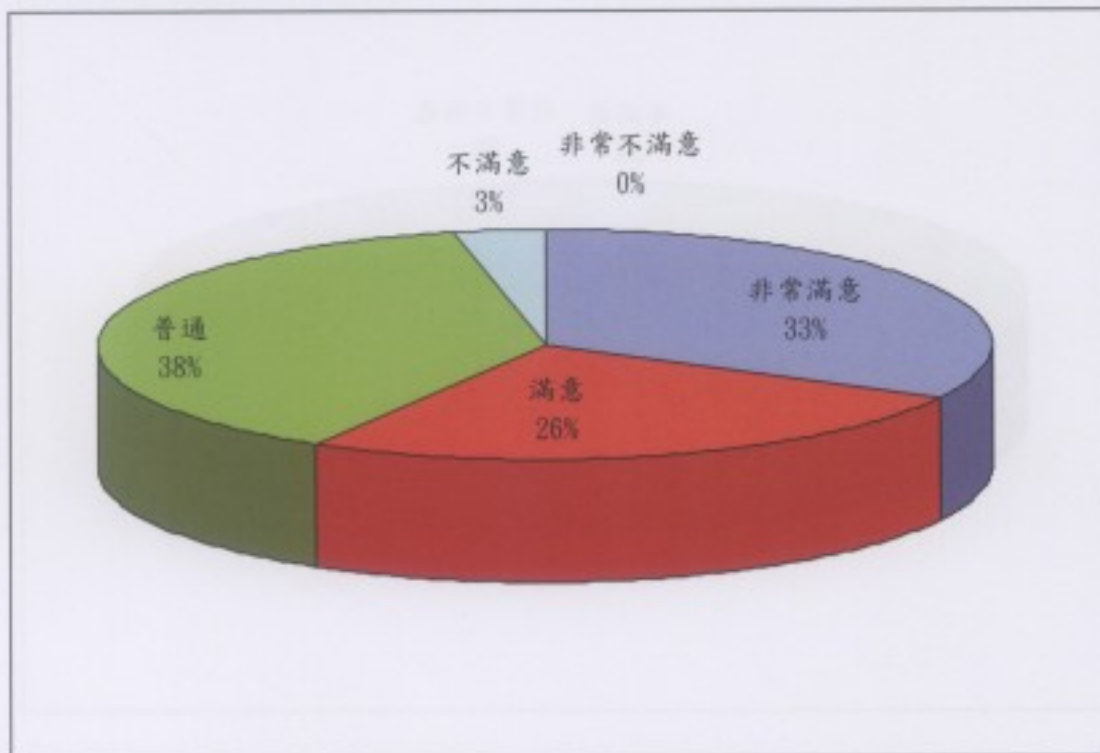


8. 您認為課程所安排的專題講座內容對您有幫助。

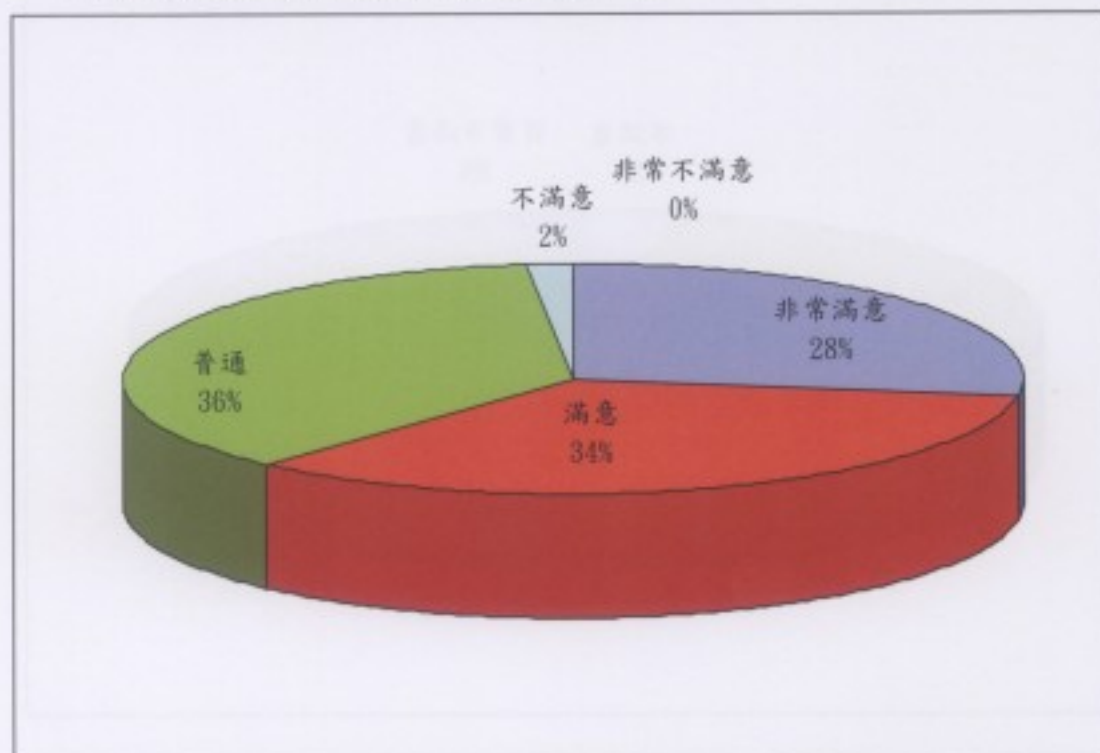


### 三、學程網站滿意度調查

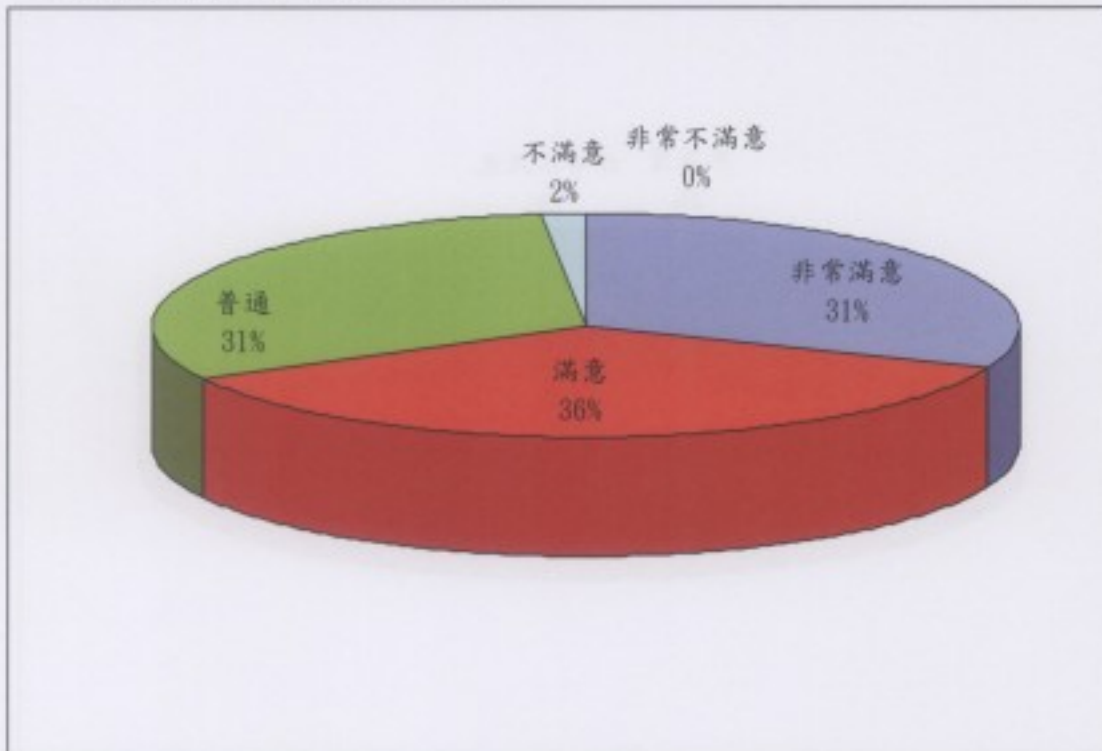
#### 1. 網站架構與組織清楚。



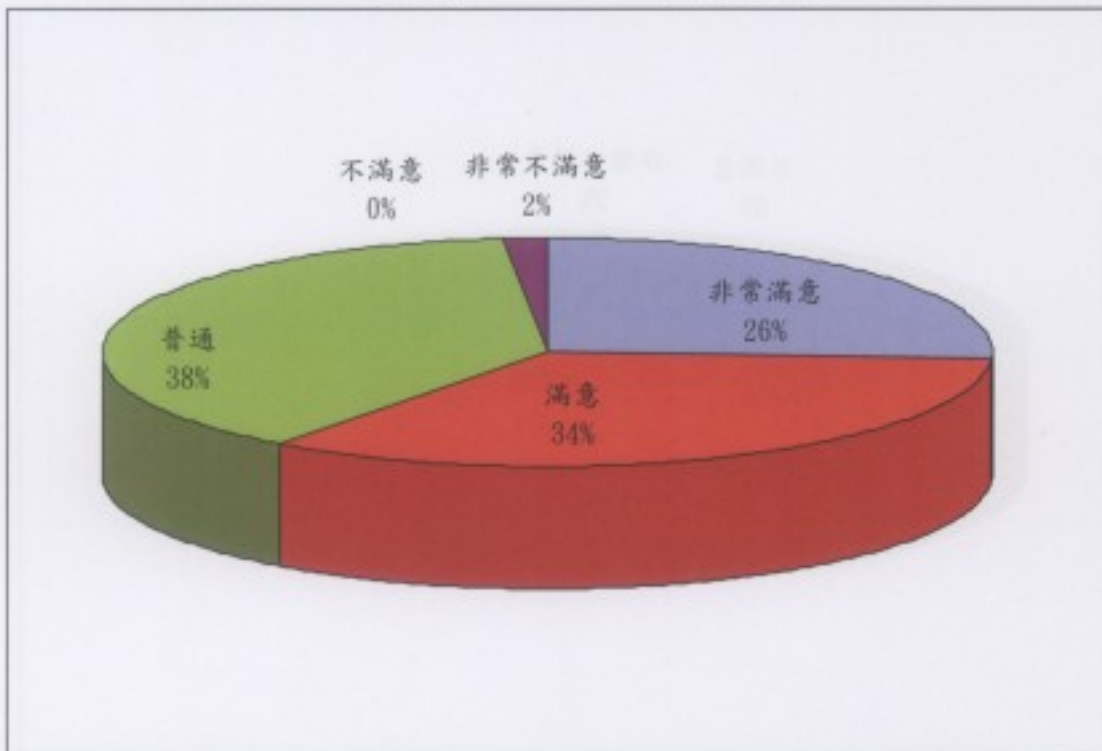
#### 2. 有清楚的網站資訊導引，幫助瀏覽內容。



3. 圖文上的編排可清楚傳達資訊。

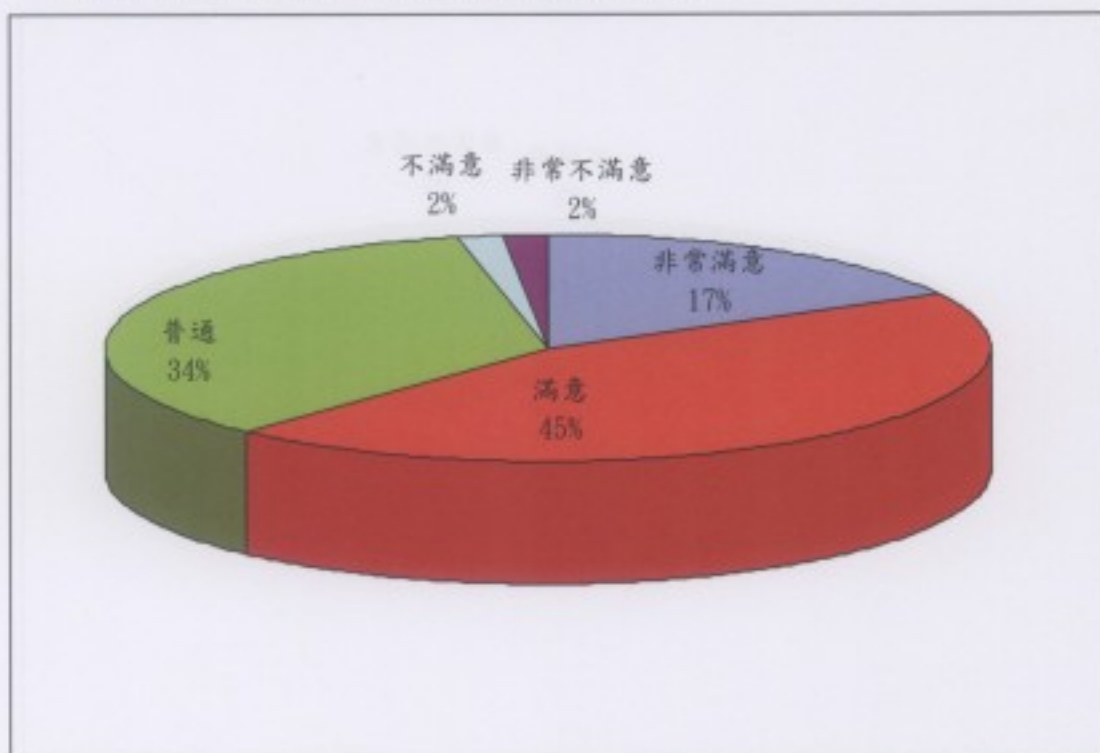


4. 版面風格能配合主題視覺舒服，配色、背景顏色不花俏。

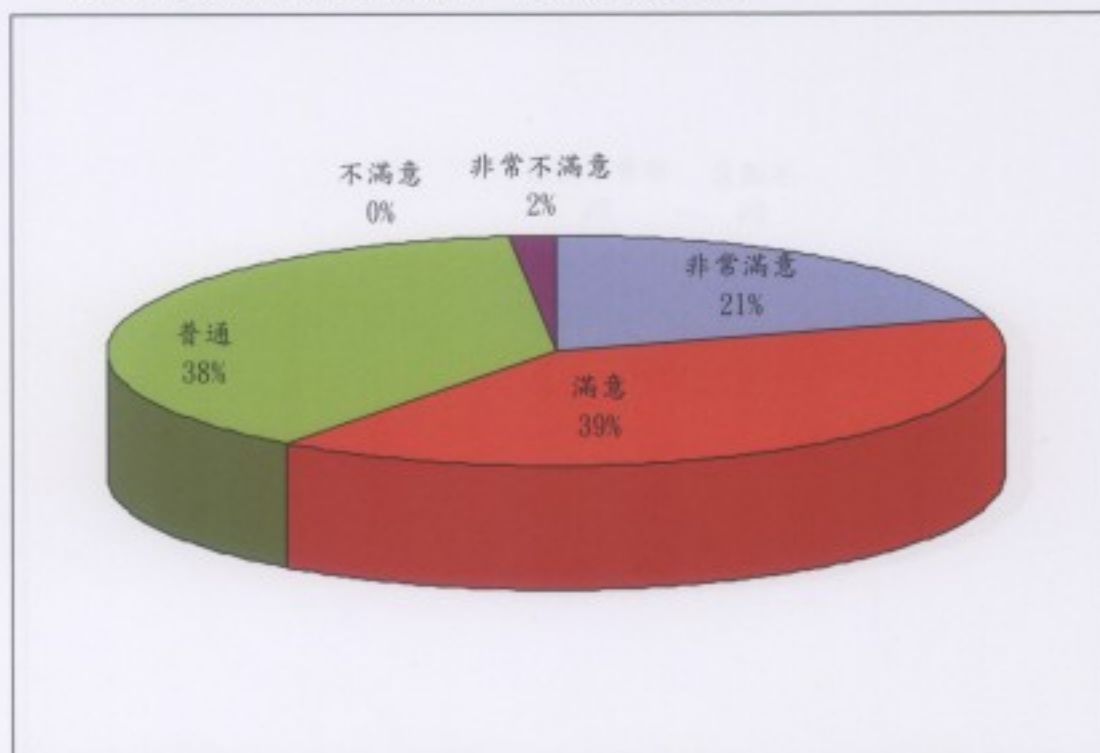




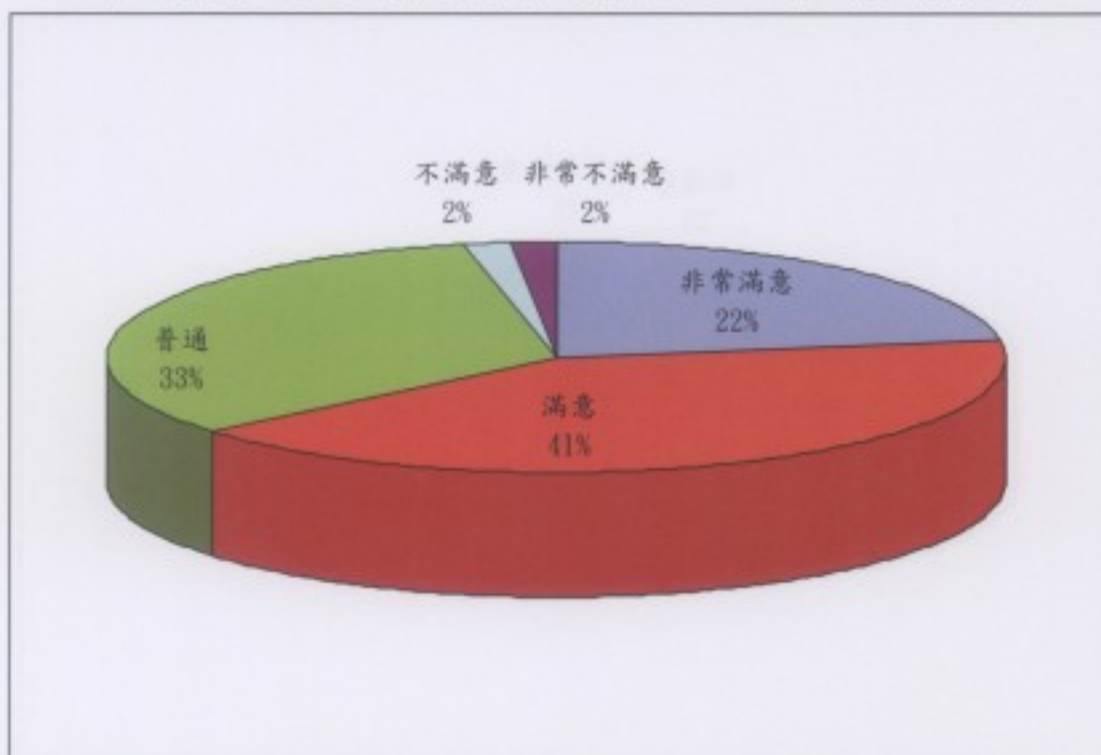
6. 網站資料內容正確，且各網頁連結皆正常。



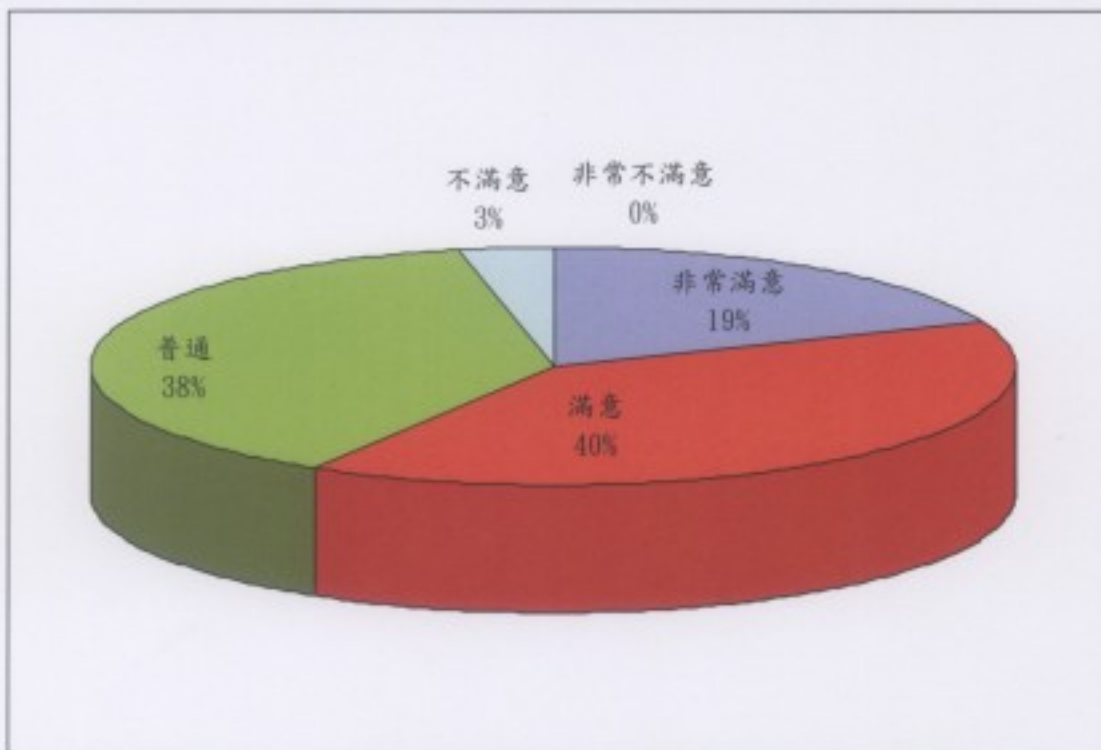
7. 介面互動設計方便且易操作，操作難易度適當。



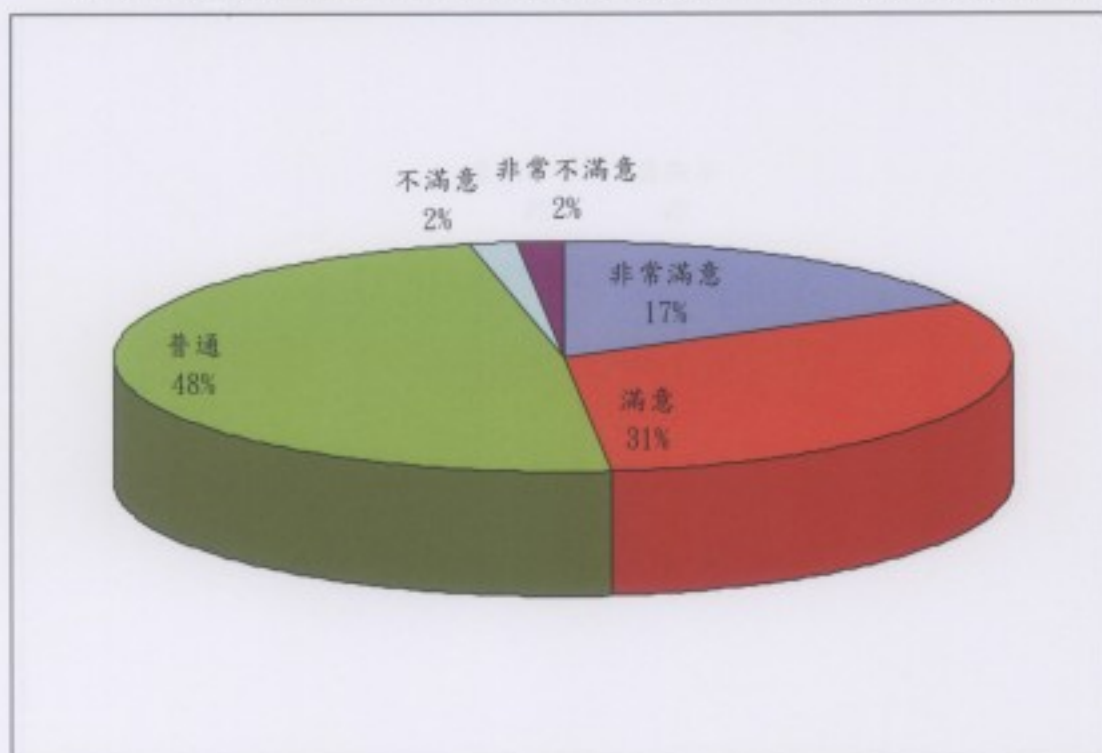
8. 介面清楚標明標題，標題和子標題的位置是一致的且彼此間有區別。



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。



本問卷設計全部樣本數為 58 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

學程九十九學年度開課課程如下：

表一 學程課程(共計 15 門)

培育課程	課名	學分數	修別
人文基礎課程 (必修)	創意生活產業概論	2	必
	設計美學	2	必
應用技術專業 課程	商業攝影	2	選
	數位典藏與學習增值設計	2	選
	社區博物館	2	選
	數位影音增值應用	2	選
	數位影像處理	2	選
	聚落文化地景調查與研究	2	選
實務整合課程	設計生涯規劃	3	選
	數位媒體設計專題實務	2	選

\* 橘底為 99 學年度第 2 學期開課課程



九十九學年度第二學期課程綱要：

(1) 設計美學課程

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	黃格崇	開課學期/學分數	下學期/2 學分																																																												
修課限制																																																															
<p><b>一、簡介</b></p> <p>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。</p> <p><b>二、科目目標</b></p> <p>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。</p> <p><b>三、課程規劃</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>上課日期</th> <th>教學與作業進度</th> <th>備註</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>100/02/23</td> <td>課程介紹/ 上課方式與作業規定解說</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>100/03/02</td> <td>什麼是美、什麼是美學、什麼是設計美</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>100/03/09</td> <td>美的本質、美的存在</td> <td>作業</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>100/03/16</td> <td>美的心理、直覺、表現</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>100/03/23</td> <td>單元討論</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>100/03/30</td> <td>審美類型模式</td> <td>作業</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>100/04/06</td> <td>校慶日補假一天</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>100/04/13</td> <td>美、悲、喜(審美分類)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>100/04/20</td> <td>期中考試</td> <td>期中報告</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>100/04/27</td> <td>美的文化模式 I</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>100/05/04</td> <td>美的文化模式 II</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>100/05/11</td> <td>美的文化模式 III</td> <td>作業</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>100/05/18</td> <td>單元討論</td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>100/05/25</td> <td>美的孕育</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				週次	上課日期	教學與作業進度	備註	1	100/02/23	課程介紹/ 上課方式與作業規定解說		2	100/03/02	什麼是美、什麼是美學、什麼是設計美		3	100/03/09	美的本質、美的存在	作業	4	100/03/16	美的心理、直覺、表現		5	100/03/23	單元討論		6	100/03/30	審美類型模式	作業	7	100/04/06	校慶日補假一天		8	100/04/13	美、悲、喜(審美分類)		9	100/04/20	期中考試	期中報告	10	100/04/27	美的文化模式 I		11	100/05/04	美的文化模式 II		12	100/05/11	美的文化模式 III	作業	13	100/05/18	單元討論		14	100/05/25	美的孕育	
週次	上課日期	教學與作業進度	備註																																																												
1	100/02/23	課程介紹/ 上課方式與作業規定解說																																																													
2	100/03/02	什麼是美、什麼是美學、什麼是設計美																																																													
3	100/03/09	美的本質、美的存在	作業																																																												
4	100/03/16	美的心理、直覺、表現																																																													
5	100/03/23	單元討論																																																													
6	100/03/30	審美類型模式	作業																																																												
7	100/04/06	校慶日補假一天																																																													
8	100/04/13	美、悲、喜(審美分類)																																																													
9	100/04/20	期中考試	期中報告																																																												
10	100/04/27	美的文化模式 I																																																													
11	100/05/04	美的文化模式 II																																																													
12	100/05/11	美的文化模式 III	作業																																																												
13	100/05/18	單元討論																																																													
14	100/05/25	美的孕育																																																													

15	100/06/01	抽象與具象的美	
16	100/06/08	美的根據	作業
17	100/06/15	綜合討論	
18	100/06/22	期末考試	期末報告

#### 四、指定及參考書籍

張法(民93)。美學導論。台北：五南圖書。ISBN:957-21-3639-5

凌繼堯(民96)。美學的十五堂課。台北：五南圖書。ISBN:978-957-11-4708-6

#### 五、評量指標

1. 平時 40%
2. 期中作業(考試)20%
3. 期末作業 20%
4. 出席 20%

#### 六、考試/報告/實作規定

課程單元講授、單元練習&報告

(2) 數位影音增值應用課程

科目名稱 (中/英文)	數位影音增值應用 Digital Video & Sound Value-added application	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

本課程分為兩部分，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。

二、科目目標

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增值應用設計。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增值應用之團體習作，與作品之行銷推廣企畫。

三、課程規劃

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	100/02/25	數位影音概念介紹	
2	100/03/04	範例分享一	
3	100/03/11	範例分享二	
4	100/03/18	數位增值實務企畫討論I	
5	100/03/25	數位增值實務企畫討論II	
6	100/04/01	社區田野調查 I	
7	100/04/08	社區田野調查 II	
8	100/04/15	社區田野調查 III	

9	100/04/22	期中考	
10	100/04/29	田野調查管理 I	
11	100/05/06	田野調查管理 II	
12	100/05/13	小組提報：影像簡報	
13	100/05/20	小組提報：影像應用	
14	100/05/27	社區田野調查	
15	100/06/03	社區田野調查	
16	100/06/10	小組討論	
17	100/06/17	成果製作與包裝	
18	100/06/24	社區影展	

#### 四、指定及參考書籍

#### 五、評量指標

期中企畫報告 30%、期末成果呈現40%、  
團體討論、學習態度與出席30%

#### 六、考試/報告/實作規定

講課、作業練習與檢討、成果展示。

(3) 數位影像處理課程

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	侯博盛	開課學期/學分數	下學期/2 學分
修課限制			

一、簡介

本課程以 photoshop 為主要的教學軟體, 介紹如何使用此軟體創作各種電腦繪圖作品並在課程中介紹各種熱門的繪圖技巧, 以增加創作的參考元素。

二、科目目標

希望透過課程讓學生除了了解軟體的應用之外, 還能了解各種軟體工具的整合應用(flash, illustrator...) 並透過課堂中的主題式範例, 學會各項應用。

三、課程規劃

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	100/02/21	課程內容與主要目的/教學方向/使用軟體介紹與示範	
2	100/02/28	和平紀念日	
3	100/03/07	數位影像處理概論/軟體環境介紹/基本編輯工具介紹	
4	100/03/14	選取應用/各項變形設定與特效	
5	100/03/21	圖層應用/圖層特效	
6	100/03/28	圖層遮色片/剪載遮色片	
7	100/04/04	兒童節	
8	100/04/11	輸出概念/解析度與色彩概念/色差校色應用	
9	100/04/18	期中考試週	



1 0	100/04/25	海報設計整合應用 A	
1 1	100/05/02	數位相片應用/曲線、色相、飽合度應用	
1 2	100/05/09	相片修復/相片特效(膚質特效、黑白轉彩色...等)	
1 3	100/05/16	綜合應用範例	
1 4	100/05/23	實作命題與參考作業	
1 5	100/05/30	相片創意合成	
1 6	100/06/06	向量工具與繪圖應用	
1 7	100/06/13	個人主題創作	
1 8	100/06/20	期末報告	

#### 四、指定及參考書籍

陳思聰、紀壁焜，2007 數位攝影與影像處理，碁峰，臺北。

#### 五、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%。

#### 六、考試/報告/實作規定

講課、作業練習與檢討、成果展示。

(4) 聚落文化地景調查與研究課程

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	開課學期/學分數	下學期/3 學分																																								
修課限制																																											
<p><b>一、簡介</b></p> <p><b>二、科目目標</b></p> <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> <p><b>三、課程規劃</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>上課日期</th> <th>教學與作業進度</th> <th>備註</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2月22日</td> <td>課程說明</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3月01日</td> <td>雲林景觀概論</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>3月08日</td> <td>聚落空間計畫的理念</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>3月15日</td> <td>聚落空間的認識論</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>3月22日</td> <td>聚落空間的計畫</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>3月29日</td> <td>聚落參訪交流(1)嘉義布袋</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>4月05日</td> <td>龍潭里聚落文化地景調查與討論</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>4月12日</td> <td>龍潭里聚落文化地景調查與討論</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>4月19日</td> <td>聚落地景影片討論</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				週次	上課日期	教學與作業進度	備註	1	2月22日	課程說明		2	3月01日	雲林景觀概論		3	3月08日	聚落空間計畫的理念		4	3月15日	聚落空間的認識論		5	3月22日	聚落空間的計畫		6	3月29日	聚落參訪交流(1)嘉義布袋		7	4月05日	龍潭里聚落文化地景調查與討論		8	4月12日	龍潭里聚落文化地景調查與討論		9	4月19日	聚落地景影片討論	
週次	上課日期	教學與作業進度	備註																																								
1	2月22日	課程說明																																									
2	3月01日	雲林景觀概論																																									
3	3月08日	聚落空間計畫的理念																																									
4	3月15日	聚落空間的認識論																																									
5	3月22日	聚落空間的計畫																																									
6	3月29日	聚落參訪交流(1)嘉義布袋																																									
7	4月05日	龍潭里聚落文化地景調查與討論																																									
8	4月12日	龍潭里聚落文化地景調查與討論																																									
9	4月19日	聚落地景影片討論																																									

10	4月26日	聚落地景影片討論	
11	5月03日	龍潭里聚落文化地景調查與討論	
12	5月10日	龍潭里聚落文化地景調查與討論	
13	5月17日	聚落參訪交流(2)嘉義新港、德興社區	
14	5月24日	龍潭里聚落文化地景調查與討論	
15	5月31日	龍潭里聚落文化地景調查與討論	
16	6月7日	聚落參與交流(3)台中水碓	
17	6月14日	期末發表與討論	
18	6月21日	期末發表與討論	

#### 四、指定及參考書籍

日本建築學會編，圖說集落：空間與計劃，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，11008

#### 五、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%

#### 六、考試/報告/實作規定

講課、作業練習與檢討、成果展

## (5) 數位媒體設計專題實務課程

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	陳世昌	開課學期/學分數	下學期/2 學分
修課限制			

## 、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、科目目標

1. 能以不同設計思惟模式進行創作探討
2. 明白如何進行創意設計與專案設計製作
3. 協助畢製專題分組與內容發想
4. 討論各組專題進度與企劃進行

## 三、課程規劃

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	100/02/21-100/02/26	課程內容講解與互動	
2	100/02/27-100/03/05	分組人員確認	
3	100/03/06-100/03/12	專題內容確認	
4	100/03/13-100/03/19	專題內容分析與審查	
5	100/03/20-100/03/26	專題內容分析與審查	
6	100/03/27-100/04/02	分組進行討論與設計	
7	100/04/03-100/04/09	分組進行討論與設計	
8	100/04/10-100/04/16	分組進行討論與設計	
9	100/04/17-100/04/23	期中各組報告 (繳交 ppt 檔)	
10	100/04/24-100/04/30	各組企劃設計討論審查	
11	100/05/01-100/05/07	各組企劃設計討論審查	
12	100/05/08-100/05/14	各組企劃設計討論審查	
13	100/05/15-100/05/21	各組企劃設計討論審查	

14	100/05/22-100/05/28	各組企劃設計討論審查	
15	100/05/29-100/06/04	各組企劃設計討論審查	
16	100/06/05-100/06/11	各組企劃設計討論審查	
17	100/06/12-100/06/18	企劃作品發表	
18	100/06/19-100/06/25	期末成果發表—全體老師審查	

#### 四、指定及參考書籍

Robert H. Mckim 原著 蔡子瑋譯，視覺思考的經驗 第二版，六合出版社，2002

#### 五、評量指標

課程以互動研討為主軸，輔以理論相互結合。

平時進度 30% / 期中作業 30% / 期末作業 40%

#### 六、考試/報告/實作規定

講課、作業練習與檢討、成果展示



## 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 98 年度第二學期，仍會依據目前實行方向及內涵規劃相關課程活動，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。