

教育部  
人文社會科學應用能力及專長培育計畫  
期末報告書

**【計畫名稱：互動媒體整合應用實作課程】**

執行單位	大葉大學視覺傳達設計學系		
計畫名稱	互動媒體整合應用實作課程		
開課別	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部		<input type="checkbox"/> 研究所
主持人姓名	洪榮澤	服務單位	大葉大學
主持人 電郵地址		主持人電 話	
兼任助理姓名	蔡宛庭	服務單位	大葉大學
兼任助理電 話			
兼任助理電 郵地址			
服務單位 地址	彰化縣大村鄉學府路 168 號		
計畫網址	<a href="http://aries.dyu.edu.tw/~f0041021/1115/index.html">http://aries.dyu.edu.tw/~f0041021/1115/index.html</a>		

中華民國 104 年 1 月 14 日

# 目錄

壹、開設課程一覽表

貳、修課人數統計表

參、實習單位資料表

肆、課程進度表

伍、教學方法

陸、計畫自評表

柒、教學日誌

捌、計畫網站說明

## 壹、開設課程一覽表

課程名稱	開設學期	學分數	授課教師 (含職稱)	性別	邀請講師名單 (含任職學校、公司、機構及單位職稱，外聘專業師資需註明外聘)	性別	講師授課時數
互動科技展演技術	102-2	3	洪榮澤(助理教授)	男			9
					吳文嘉/研發工程師(外聘)/頑石創意股份有限公司	男	39
					曾靖越(外聘)/中國科大講師	男	6
互動媒體企劃與實作	102-2	3	易映光(助理教授)	女			12
					黃盈潔(外聘)/小路映畫負責人	女	18
					蔡秉樺(外聘)/科碼新媒體/互動設計師	男	24
互動媒體專案整合實作	103-1	3	洪榮澤(助理教授)	男			6
					吳文嘉(外聘)/研發工程師(外聘)/頑石創意股份有限公司	男	48
<b>總計</b>							
教師性別	男4位，女2位						
講師總數	學校師資2名(含開、授課之計畫主持人)，業界師資4名，共6位						
授課時數	學校師資27時(含開、授課之計畫主持人)，業界師資135時，共162時						

※請依實際開設課別、邀請講師名單，自行增設表格。

## 貳、修課人數統計表

請分門明列如下，並依實際開課別及修課人數自行調整格數：

課程名稱(102年度下學期)	互動科技展演技術
修課人數	學生共49名，男9名，女40名。其中跨級(非大三四/碩二以上)修習者共20名，跨域(非開課單位)修習者共0名。
課程名稱(102年度下學期)	互動媒體企劃與實作
修課人數	學生共49名，男9名，女40名。其中跨級(非大三四/碩二以上)修習者共20名，跨域(非開課單位)修習者共0名。
課程名稱(103年度上學期)	互動媒體專案整合實作
修課人數	學生共30名，男6，女24名。其中跨級(非大三四/碩二以上)修習者共1名，跨域(非開課單位)修習者共0名。
<b>總計</b>	
共開設課程3門，學生總數60名，男11，女49名。其中跨級(非大三四/碩二以上)修習者共1名，跨域(非開課單位)修習者共0名。	

## 參、實習單位資料表

執行實習之單位，可依實際狀況自行調整格數。

實習單位負責人	實習單位名稱	實習單位地址	分配實習人數		實習時數	實習內容概述 (含主要教學內容、作業或作品要求及實習成效，每單位概述以兩百字為限)
			男	女		
黃盈潔	小路映画工作室	台中市西區健行路1049號7F勤美LAB文創聚落	1	3	320	1.協助藝術家佈展 2.活動企劃提案 3.平面排版及網路宣傳 4.網頁製作 5.展覽現場維護 6.公關統籌執行
陳朝興	聯頤國際藝術暨環境規劃設計股份有限公司	新北市板橋區重慶路169巷16號2樓	1	4	320	協助投標案設計內容， 1.平面視覺設計(主視覺、周邊、海報、CF...等) 2.活動企劃(相關主題活動發想與執行、記者會、宣傳媒體方式...等) 3.文案發想(投標案主題故事發想) 4.流程安排 5.製作企劃書
陳堯偉	慢創意有限公司	台中市西區五權西六街136巷6-1號	3	2	320	1. 動畫前製企畫、腳本、分鏡、角色、美術設計。 [竹山鎮公所觀光動畫短片企畫] 2. 動畫延伸性品牌視覺設計、商標、及圖文開發。 [妞妞小舖品牌設計，饕饕坊視覺角色設計] 3. 動畫教具、商品開發。 [幻影風車圖像設計]
郭朝維	國立台灣工藝研究發展中心	南投縣中正路573號	0	6	320	協助工藝中心 1.美學推廣:平面設計、活動記錄攝影剪接、視覺設計 2.工藝技術發展:工藝工坊管理維護 3.研究與展覽:策展及導覽培訓 4.典藏:工藝作品之徵集蒐藏、保存維護及推廣應用。

實習單位總計：共 4 個。

實習時數總計：共 6400 時。

實習生總計：男 5 位，女 15 位，共 20 位。

## 肆、課程進度表

請**分門**寫明每週課程之講師資訊，及其所授之課程內容，包含課程主題、講述或討論重點等。

註：請依實際開設課別增設表格。

課程名稱	互動媒體企劃與實作		任課教師	易映光/黃盈潔/蔡秉樺	
學分	3		課程開設日期	103年2月18日至103年6月23日	
週次	講師姓名、單位及職稱	課程內容			備註
第1週 (2/20)	易映光/視傳系/助理教授	1.課程介紹: 針對互動媒體企劃與實作課程內容說明相關的課程設計方向, 針對企劃所需要具備的觀念與資料蒐集的方式以及資料歸納分析整理等前期所需準備的相關技能。			上課時間為 周四晚上七點至十點
第2週 (2/27)	黃盈潔(小路映画工作室/插畫展覽經紀人)	2. 互動設計案例討論與分析(1): 在課程主題中主要以提案發想為主要的授課內容: 質疑任何事, 尋找任何可能性, 實踐可行之想法並且透過不同的行銷企劃模式如: 1.秒速行銷當道 2.全球行銷之思維 3.善用網路平台 4.企劃廣告不設限, 透過不同的模式了解事情的根本開始, 質疑任何事, 並開創更多可能性。			上課時間為 周四晚上七點至十點
第3週 (3/6)	黃盈潔(小路映画工作室/插畫展覽經紀人)	3. 互動設計案例討論與分析(2): 針對特定主題議題的辯論形式, 以擁核? 廢核? 為主題, 讓學生透過分組辯論答辯, 培養獨立思考能力! 透過一體兩面的正反意見, 溝通不同的意見, 並以辯論的過程, 尋找相關的企劃角度並分析在未來的展演主題有更明確的主軸。			上課時間為 周四晚上七點至十點
第4週 (3/13)	黃盈潔(小路映画工作室/插畫展覽經紀人)	4. 分組提案與討論(1) 協商之必要, 統整是企劃最重要的工作; 有利的文宣品可帶來贊助; 你的工作態度就是你的品質保證; 以大局為重, 命運自有安排。相信它, 堅持它並完成它—用執行的勇氣帶來認同!			上課時間為 周四晚上七點至十點
第5週 (3/20)	黃盈潔(小路映画工作室/插畫展覽經紀人)	5. 分組提案與討論(2) 透過實際的企劃案例了解如何規劃展覽以及相關的行銷方式, 透過實際案例學習如何針對自定的主題提出相關的提案。案例介紹: 1.明日光景: 選擇擁有共同理念的創作者/商品&贊助商的互惠/表裡如一的創作呈現 2.愛的臧言: 創造話題不如呈現情感之溫度/創造大眾願意共同參與之理念/發揮蝴蝶效應			上課時間為 周四晚上七點至十點, 將原訂第12周的課程往前調動

第 6 週 (3/27)	黃盈潔(小路 映画工作室/ 插畫展覽經 紀人)	<b>6. 分組實作與討論(1)</b> 透過實際的企劃案例了解如何規劃展覽以及相關的行銷方式，透過實際案例學習如何針對自定的主題提出相關的提案。 提案內容：針對密式逃脫的企畫內容進行提案，並且實際發表演練一次，分三組進行，取最受歡迎的組別進行學期末的校內展出的機會，並實際將企畫內容所需要的各式內容進行相關的實務製作。	上課時間為 周四晚上七 點至十點，將 原訂第 13 周 的課程往前 調動
第 7 週 (4/10)	黃盈潔(小路 映画工作室/ 插畫展覽經 紀人)	<b>7. 分組實作與討論(2)</b> 密室逃脫提案企劃、實作方式討論 提案內容：針對密式逃脫的企畫內容進行提案，針對期末展演的形式與執行方式進行相關的討論，並提出具體執行計畫，並結合其他課程的專業師資進行相關的互動裝置與設計內容實際執行的形式與技術執行方式評估。	上課時間為 周四晚上七 點至十點，將 原訂第 15 周 的課程往前 調動
第 8 週 (4/17)	蔡秉樺/國立 臺灣藝術大 學	<b>8. 互動程式介紹</b> Processing 互動程式基礎、圖型基礎觀念、變數、回應、物件移動、函式、陣列等相關觀念介紹。	上課時間為 周四晚上七 點至十點，將 原訂第 4 周的 課程往後調 動
第 9 週 (4/24)	蔡秉樺/國立 臺灣藝術大 學	<b>9. 互動程式應用與實作 1</b> Processing 結合 Kinect 應用與實作，針對體感紅外線攝影機之人體骨架資料輸出與 processing 之間的銜接，並學習撰寫程式之間的連結方式。	上課時間為 周四晚上七 點至十點，將 原訂第 5 周的 課程往後調 動
第 10 週 (5/1)	蔡秉樺/國立 臺灣藝術大 學	<b>10. 互動程式應用與實作 2</b> Processing 結合 Leap Motion 應用與實作，針對 leapmotion 可偵測雙手骨架的特性，結合該互動程式撰寫利用手部動作之互動裝置。	上課時間為 周四晚上七 點至十點，將 原訂第 6 周的 課程往後調 動
第 11 週 (5/8)	蔡秉樺/國立 臺灣藝術大 學	<b>11. 互動程式應用與實作 3</b> Processing 結合 Arduino 應用與實作，針對實體感應器之運用，利用 arduino 的微處理器功能，處理相關的感應器的訊號接收與資料輸出，並結合 processing 的圖形處理功能。	上課時間為 周四晚上七 點至十點，將 原訂第 7 周的 課程往後調

			動
第 12 週 (5/15)	蔡秉樺/國立 臺灣藝術大 學	<b>12. 互動聲音程式介紹</b> Max/Msp、PureData 基礎觀念講述	上課時間為 周四晚上七 點至十點，將 原訂第8周的 課程往後調 動
第 13 週 (5/22)	蔡秉樺/國立 臺灣藝術大 學	<b>13. 互動聲音程式應用與實作 1</b> Max/Msp 結合 Processing 應用與實作	上課時間為 周四晚上七 點至十點，將 原訂第9周的 課程往後調 動
第 14 週 (5/29)	蔡秉樺/國立 臺灣藝術大 學	<b>14. 互動聲音程式應用與實作 2</b> Max/Msp 結合 Leap Motion 應用與實作	上課時間為 周四晚上七 點至十點，將 原訂第10周 的課程往後 調動
第 15 週 (6/5)	蔡秉樺/國立 臺灣藝術大 學	<b>15. 互動聲音程式應用與實作 3</b> Max/Msp 結合 Kinect 應用與實作	上課時間為 周四晚上七 點至十點，將 原訂第11周 的課程往後 調動
第 16 週 (6/10)	易映光/視傳 系/助理教授	<b>16. 作品測試與討論 1</b>	上課時間為 周2晚上七點 至十點
第 17 週 (6/12)	易映光/視傳 系/助理教授	<b>17. 作品測試與討論 2</b>	上課時間為 周四晚上七 點至十點
第 18 週 (6/19)	易映光/視傳 系/助理教授	<b>18. 成果呈現</b>	期末成果時 間再另行通 知

課程名稱	互動科技展演技術		任課教師	洪榮澤/吳文嘉/曾靖越
學分	3		課程開設日期	103年2月18日至103年6月23日
週次/日期	講師姓名、單位及職稱	課程內容		備註
第1週 (2/18)	洪榮澤	簡介 Arduino 軟體與硬體設計 針對 Arduino 介面控制板做硬體部分、程式部分等相關觀念介紹。		PM7~10
第2週 (2/25)	吳文嘉	熟悉 Arduino 軟體設計 利用實體做 Arduino 介面控制板應用說明，例如 LED 燈、各類馬達、開關、紅外線。		PM7~10
第3週 (3/4)	吳文嘉	電學觀念與電子元件 建立電壓與電流等的相關電學觀念，並認識基本的電子零件與電路符號。		PM7~10
第4週 (3/11)	吳文嘉	開關電路 開關是最基本的感應器，用於代表訊號的使用狀態，或者導通或斷路狀態，並說明開關、電路連接、程式書寫時需注意的事項。		PM7~10
第5週 (3/18)	吳文嘉	類比訊號處理 Arduino 的微控制器內建類比數位轉換器，類筆資料通常指 0V 至 5V 之間的電壓變化值，透過感應器的回應與輸出值說明。		PM7~10
第6週 (3/25)	吳文嘉	LED 七段顯示器及其矩陣 LED 為最基本的顯示器元件，裡面包含 7 個排列成數字的 LED，及顯示小數點的 LED：LED 矩陣是一種把數十個 LED 排列封裝在一個方形元件的顯示單元，矩陣通常用於動態廣告刊版。		PM7~10
第7週 (4/1)	吳文嘉	LCD 顯示器 液晶顯示器簡稱，廣泛用於各種電子裝置，分為文字模式和圖形模式，並介紹接線和程式控制方式。		PM7~10
第8週 (4/8)	吳文嘉	變頻控制燈光與馬達 Arduino 微電腦輸出類比信號，調整輸出電壓值，並藉此控制燈光強弱和馬達的轉速。		PM7~10
第9週 (4/15)	吳文嘉	自製機械手臂 利用伺服馬達的脈衝比例調變訊號以改變轉動角度，即可組裝機械手臂，使其手臂結構可擺動。		PM7~10
第10週	曾靖越	運用紅外線		PM7~10

(4/22)		紅外線動作感測器(PIR Motion Sensor)是屬於被動式的紅外線裝置，感應器本身不會發射紅外線光束，而另一種則是會發射紅外線光束的主動式紅外線感測器。	
第 11 週 (4/29)	曾靖越	發音體 常見的發音體有揚聲器和蜂鳴器兩大類，蜂鳴器較小巧，常用於產生警示聲或提示音等用途；揚聲器音質較好，適合用在電子琴或其他發聲玩具。	PM7~10
第 12 週 (5/6)	吳文嘉	馬達與機械結構 利用馬達的精確移動、定位場合的動力裝置，於機械硬體裝置結合，透過馬達操控機械。	PM7~10
第 13 週 (5/13)	吳文嘉	以網路控制家電 除使用乙太網路卡架設基本網站伺服器，也可透過官方的網路程式庫 Webduino 建立遠端監控網站以及網路家電遙控器。	PM7~10
第 14 週 (5/20)	吳文嘉	無線通訊 指不使用線材，利用電波或紅外線來傳輸資料，藍牙及是一種近距離無線數據和語音傳輸技術的產品。	PM7~10
第 15 週 (5/27)	吳文嘉	I2C 通訊介面 積體電路之間的意思，為方便同一個電路板上的各個組件相互通信，而開發出一種介面。	PM7~10
第 16 週 (6/3)	吳文嘉	SPI 通訊介面 為序列周邊介面，採用四條線連結主機和週邊設備，廣泛用於各種電子裝置，如 SD 記憶卡。	PM7~10
第 17 週 (6/10)	洪榮澤	專題案例研究	PM7~10
第 18 週 (6/17)	洪榮澤	檢視期末專題計劃	PM7~10

課程名稱	互動媒體專案整合實作		任課教師	洪榮澤/吳文嘉	
學分	3		課程開設日期	103年9月15日至104年2月15日	
週次 /日期	講師姓名、單 位及職稱	課程內容			備註
第1週 (9/19)	吳文嘉	1. 建立物件方法 2. 命名規則 3. 註冊點 介紹軟體及熟悉 Adobe Flash 如何建立物件的方法，以及命名之規則和註冊點。			PM7~10
第2週 (9/26)	吳文嘉	核心語言基礎(一)宣告變數、資料類型、定義常數 延續上周軟體使用及方法，出宣告變數和資料類型，以及如何定義常數。			PM7~10
第3週 (10/3)	吳文嘉	核心語言基礎(二)if、else、else if、switch case 在寫程式的過程中，透過條件陳述式來判斷，是否符合條件內容，透過不同的限制條件來讓程式運作。			PM7~10
第4週 (10/10)	吳文嘉	核心語言基礎(三)for、do_while、while、for_in For 為陳述式，評估 init (初始化) 運算式一次，然後開始迴圈序列。使用 while 陳述式來測試運算式。當 i 值小於 40，就會追蹤 i 的值。當條件不再為 true，就會結束迴圈。			PM7~10
第5週 (10/17)	吳文嘉	核心語言基礎(四)陣列 Array 陣列可做為一組項目的容器，如歌曲清單等。陣列元素中儲存各種不同的資料類型，包括數字、字串、物件，甚至是其它陣列。			PM7~10
第6週 (10/24)	吳文嘉	函式 Function(一) Function 是用來定義函數，物件可代表由使用者定義以及內建的函數，兩者皆為 Function 類別的實體。在定義函數時，也可以為函數指定參數，並透過範例練習加強 Function 的使用。			PM7~10
第7週 (10/31)	吳文嘉	事件傳播、刪除事件監聽、事件流 bubbles 瞭解 Flash 程式中事件傳播、刪除監聽事件，以及事件流 Bubbles。			PM7~10
第8週 (11/07)	吳文嘉	函式 Function(二):剪刀石頭布遊戲製作 利用 Funtion 的語法，寫出猜拳遊戲。			PM7~10
第9週 (11/14)	吳文嘉	顯示物件、容器的概念、深度管裡 顯示物件容器 ObisplayObjectContainer 通常用來包含顯示物件，屬於特殊類型的顯示物件。深度為同一容器內，子物件之間的前後順序。			PM7~10
第10週	吳文嘉	載入外部資料及解析:mp3、xml、txt、flv			PM7~10

(11/21)		Flash 有可從外部載入資料的機制。這些來源可以提供靜態內容，如文字檔，或二進位的資料，如圖片、動畫、聲音檔。	
第 11 週 (11/28)	吳文嘉	選單製作、接金幣小遊戲製作 建立檔案後，把選單的物件製做好，並且在屬性面板上做好命名，以 object_mc 為選單物件名，點選影片片段，接著開始程式的撰寫。	PM7~10
第 12 週 (12/05)	吳文嘉	射擊遊戲、單機版存檔 SharedObject、Socket 利用 Flash 寫出射擊遊戲，以及了解 sharedObject、Socket 的使用。	PM7~10
第 13 週 (12/12)	吳文嘉	Flash + Arduino 遊戲整合 Flash 連接 Arduino，並且熟之其運用。	PM7~10
第 14 週 (12/19)	吳文嘉	物件導向 OOP 三大要素:封裝、繼承、多態(一) 認識 Flash 中物件導向 OOP 三大要素中的封裝、繼承，並實際操作。	PM7~10
第 15 週 (12/26)	吳文嘉	物件導向 OOP 三大要素:封裝、繼承、多態(二) 認識 Flash 中物件導向 OOP 三大要素中的多態，並且總整體複習 OOP。	PM7~10
第 16 週 (1/02)	吳文嘉	Flash + Kicnet 遊戲整合(取得骨架資訊及運用)(一) Flash+kinect 的遊戲整合，了解 kinect 如何連接電腦以及 flash。	PM7~10
第 17 週 (1/09)	洪榮澤	Flash + Kicnet 遊戲整合(取得骨架資訊及運用)(二) Flash+kinect 的遊戲整合，了解 kinect 骨架資訊。	PM7~10
第 18 週 (1/16)	洪榮澤	Flash + Kicnet 遊戲整合(取得骨架資訊及運用)(三) Flash+kinect 的遊戲整合，運用前次所學的 flash 遊戲結合 Kinect。	PM7~10

## 伍、教學方法

此表為教學方法簡述，如 貴課程無以下教法類型，或使用他種方式，亦可說明於「其他」欄位，無相關資訊可提供，即毋須填寫。

教學方法	事例
數位應用	<p>【互動科技展演技術】每周的上課課程皆有由同學所組成的【課程記錄組】負責將上課課程透過數位工具記錄下來，將上課的影音紀錄轉換為mp4 格式於課後提供同學反覆觀看，提升相關的學習成效，有相關問題者也協調任課教師能於 FB 提供相關的技術解答。相關同學須輪流執行此部分之後製處理，也間接讓學生多學到一些數位工具的運用。</p> <p>另外課程中也採用團隊合作的方式，透過與老師討論主題後，每週上課時間前一兩個小時，採用小組討論方式，同學藉由與老師討論及修改過程獲取更多專業知識，並透過期末作品發表展示使所有同學更了解互動科技的發展現況。</p>
社區營造/ 地區性活動/ 地方性主題	<p>【互動媒體企劃與實作】本課程進行過程中安排至桃園大溪龍情戲遊館協助插畫家布展，此場館是大溪地區有名的農產品品牌，任課老師以實際的品牌規劃設計的案例教導學生，如何運用文創的手法導入傳統產業進行活化，讓學生更有方向與頭緒進行佈展工作，另外在實際策劃展覽的過程中，須注意的環節有很多，此次的戶外教學則是提供同學一個實際演練的機會，順便觀摩專業人士如何進行相關的場佈。</p>
人際互動能力加值	<p>【互動媒體企劃與實作、互動科技展演技術】本計畫主要的活動是與勤美璞真文化基金會合作【2014 綠圈圈生活藝術祭-糖果屋奇遇記密室逃脫互動遊戲】本活動與本計畫課程課程結合，透過結合課堂上的企劃課程與實際活動策畫，讓本學期共 49 位同學至台中金典酒店四樓棋想空間策劃互動展覽，以指導老師洪榮澤及業師黃盈潔為主，技術部分則由其他授課教師協助，目標在於協助同學了解策展規畫從文案發想、視覺到展覽施行及場地單位溝通等策展內容，更要求以現場面對面與人溝通的方式訓練口語表達能力，以及在展覽執行中人際互動的細節。</p> <p>【暑期專題實習/互動媒體專案整合實作實務】實習課程安排 4 位同學至小路映画工作室實習，同學學習到活動企劃從提案至平面排版、網路宣傳及展覽現場維護等相關策展內容，更要求以簡報訓練口語表達能力，及參與展覽執行時待人接物之細節，在實習結束後則繼續與該單位合作後續的國美館活動，培育與提升參與同學的專業能力已增加未來的就業競爭力。</p>
其他教學活動	事例
講座	<p>【印刷之基礎與應用】吳淑玉</p> <p>講者分享印刷加工的製作程序、檔案建立，使學生了解四色套印設置及檢查的重要性，並從印刷常見錯誤範例中，建立學生良好概念，從紙材</p>

的辨別、書籍的裝訂方式到如何與印刷廠溝通，讓同學在未來印刷時能有所應用。

**【遊戲產業新世代】徐子凡-維京科技動畫師**

藉由講師工作經驗分享，建立學生對於遊戲動畫產業的相關知識，了解其實質工作內容及製作流程，促使學生思考，並提供學生未來在職場上的生存能力。

**【創意與程式的運用】曾靖越-中國科技大學專任講師**

透過業師的專業教學並實際操作相關程式編寫，使學生了解不同軟體程式編寫方式及其電子器材與其的運用，學習如何將創作從概念到呈現。

**【產業與創業的連結】楊宜芳-酷奇小象創意工作室創辦人**

透過講師創業經歷，與同學分享文創產業的現況，分析手創市場的趨勢，在市場中找到定位，並提供創業所需的基本條件及對文創行銷方面的專業知識，開創自己不被取代的產業定位

**【音樂影像後製剪輯系列講座】林志昌-線上廣告導演**

透過業界線上廣告導演介紹音樂之於影像的關係；了解音效與配樂旋律進入後製軟體的操作，使用合成器可為聲音套上不同的效果，配樂可用實體鍵盤彈奏匯入，或虛擬鍵盤彈奏的操作方式介紹。

實戰操作，了解如何調出更好的聲音，及使用不同樂器有不同的彈奏方式，及結合形式。

介紹該如何收音，不同的場合收音器材的調整及注意事項，音效所帶給影片氛圍的影響，並觀看音效設計傑出的影片範例。

使學生了解要如何正確收音，而不會收到雜音，認識不同音效所帶來不同的心理情感，使同學能依照影片所給感覺來進行配樂設計。

**【拍攝應具備的條件】葉子源-日日寓攝影**

透過講者從業後的自身經驗，像同學們介紹要如何為自己做好拍攝影片的準備；從拍攝影片的各種職位做介紹，及不同職位所需具備的技能做說明，並說明進入業界後，是如何從最基礎的做起，還有相關書籍的介紹，建議同學可以多看书來增加所需擁有的知識和技能。

**【Indesign 版編教學 Tip】張雅涵-美術編輯**

向學生說明業界 Indesign 操作的注意事項及印刷知識講者以自身從事雜誌編輯經驗分享，從一期主題脈絡的訂定，內容、文案的撰寫，拍攝照片，在到進入 Indesign 做編輯，進入 Indesign 後針對印刷和視讀性，版

面還必須要注意文字是否太靠近邊界及文字斷句的是否合宜。  
使同學了解雜誌編輯方式與分工,在版面編排、印刷上所需注意的細節,  
及業界運作概況,期許學生自行透過周遭發現新創意或點子,也多利用  
網路多觀摩好作品。

**【業界 animation demo reel 重點整理系列講座】陳澤生 - 砌禾動畫動  
畫師**

透過講者對 3D 動畫產業多一份了解,講者分享自身如何進入 3D 動畫業  
界,業界面試時所必備之作品集與能力,及所會面臨到的考題,身處 3D 動  
畫業界的現況。

講者以自身經驗分享現今台灣,與國外的動畫業界概況及差異,對於將  
來想往動畫方面發展的學生提供相關資訊與資源,也使正在學習,尋找  
方向的學生有更深一層的認識。

**【2d 動畫的角色速寫秘笈-如何畫出動畫性的角色】呂京霓-動畫師**  
分享在台灣動畫業界工作經驗,與手繪動畫角色之技巧,講者從學生時  
期如何訂立方向,及尋找畢業製作夥伴說起,希望學生多多善用就學時  
期的時間,專精自身基礎能力,以利畢業後就業。

講述訓練基礎能力之技巧與管道,使學生有方向的自我訓練,提升自己的  
手繪能力與熟練度。

**【音樂影像後製剪輯系列講座】林志昌 - 線上廣告導演**

透過業界線上廣告導演介紹音樂之於影像的關係;了解音效與配樂旋律  
進入後製軟體的操作,使用合成器可為聲音套上不同的效果,配樂可用  
實體鍵盤彈奏匯入,或虛擬鍵盤彈奏的操作方式介紹。

實戰操作,了解如何調出更好的聲音,及使用不同樂器有不同的彈奏方  
式,及結合形式。

介紹該如何收音,不同的場合收音器材的調整及注意事項,音效所帶給  
影片氛圍的影響,並觀看音效設計傑出的影片範例。

使學生了解要如何正確收音,而不會收到雜音,認識不同音效所帶來不  
同的心理情感,使同學能依照影片所給感覺來進行配樂設計。

**【拍攝應具備的條件】葉子源 - 日日寓攝影**

透過講者從業後的自身經驗,像同學們介紹要如何為自己做好拍攝影片  
的準備;從拍攝影片的各種職位做介紹,及不同職位所需具備的技能做  
說明,並說明進入業界後,是如何從最基礎的做起,還有相關書籍的介  
紹,建議同學可以多看书來增加所需擁有的知識和技能。

	<p><b>【業界 3D 經驗分享】李詩婷-西基動畫師</b> 邀請學姊分享自己大四 3D 動畫製作時的心路歷程，和組員間的分工與問題解決的方法，也分享了畢業後找工作的途徑，並介紹公司的分工和職員的培訓課程，也坦然地分享了學生的心態和工作後的轉變，希望學生們可以藉由學姊的講座，讓同學們知道如何掌握畢業，做出一個學生時期滿意的里程碑，並且也找到以後出社會的志向。</p>						
<p><b>研討會/工作坊</b></p>	<p>以工作坊形式讓同學們在課堂中可以與老師更直接互動及時解決同學疑惑加強同學們實作上的實務經驗與思考上的靈活度</p> <table border="1" data-bbox="456 577 1445 1236"> <thead> <tr> <th data-bbox="456 577 619 629">老師</th> <th data-bbox="619 577 1445 629">課程名稱/內容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="456 629 619 1003">           徐禾芝- 配樂、影 音後製、 錄音工程 製作         </td> <td data-bbox="619 629 1445 1003"> <p><b>【音效的色彩】【音效的律動】 /</b> 觀看影片範例，提供詩詞讓同學練習解析情緒與選擇配樂，解述音樂的色彩性，並為同學畢業製作作品配樂方向提供建議。 觀看影片範例，讓同學練習解析情緒與選擇配樂，解述音樂的色彩性，並為同學畢業製作作品配樂方向提供建議。幫助同學從解析影像所傳達的情緒開始，設定音樂的類型，在從樂器的挑選開始，就能製造出與影像相融、富有情緒的音樂。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1003 619 1236">           江秉潤- 動畫師         </td> <td data-bbox="619 1003 1445 1236"> <p><b>【媒體實作系列講座】 /</b> 分析 3D 軟體的形式，講師要讓大家認識開源軟體 Blender，因不同的 3D 軟體使用與特色不同，並且解析 MAYA 和 Blender 的不同，建議同學可以嘗試；以工作坊的形式進行，讓同學每週都有進度增加同學學習印象。</p> </td> </tr> </tbody> </table>	老師	課程名稱/內容	徐禾芝- 配樂、影 音後製、 錄音工程 製作	<p><b>【音效的色彩】【音效的律動】 /</b> 觀看影片範例，提供詩詞讓同學練習解析情緒與選擇配樂，解述音樂的色彩性，並為同學畢業製作作品配樂方向提供建議。 觀看影片範例，讓同學練習解析情緒與選擇配樂，解述音樂的色彩性，並為同學畢業製作作品配樂方向提供建議。幫助同學從解析影像所傳達的情緒開始，設定音樂的類型，在從樂器的挑選開始，就能製造出與影像相融、富有情緒的音樂。</p>	江秉潤- 動畫師	<p><b>【媒體實作系列講座】 /</b> 分析 3D 軟體的形式，講師要讓大家認識開源軟體 Blender，因不同的 3D 軟體使用與特色不同，並且解析 MAYA 和 Blender 的不同，建議同學可以嘗試；以工作坊的形式進行，讓同學每週都有進度增加同學學習印象。</p>
老師	課程名稱/內容						
徐禾芝- 配樂、影 音後製、 錄音工程 製作	<p><b>【音效的色彩】【音效的律動】 /</b> 觀看影片範例，提供詩詞讓同學練習解析情緒與選擇配樂，解述音樂的色彩性，並為同學畢業製作作品配樂方向提供建議。 觀看影片範例，讓同學練習解析情緒與選擇配樂，解述音樂的色彩性，並為同學畢業製作作品配樂方向提供建議。幫助同學從解析影像所傳達的情緒開始，設定音樂的類型，在從樂器的挑選開始，就能製造出與影像相融、富有情緒的音樂。</p>						
江秉潤- 動畫師	<p><b>【媒體實作系列講座】 /</b> 分析 3D 軟體的形式，講師要讓大家認識開源軟體 Blender，因不同的 3D 軟體使用與特色不同，並且解析 MAYA 和 Blender 的不同，建議同學可以嘗試；以工作坊的形式進行，讓同學每週都有進度增加同學學習印象。</p>						
<p><b>策展</b></p>	<p><b>【互動媒體企劃與實作】</b>本計畫主要的活動是與勤美璞真文化基金會合作<b>【2014 綠圈圈生活藝術祭-糖果屋奇遇記密室逃脫互動遊戲】</b>本活動與本計畫課程課程結合，透過結合課堂上的企劃課程與實際活動策畫，全班依據實務活動所需專長分類四組，至台中金典於「綠圈圈生活藝術季」提出企劃書，通過後於金典綠園道商場-4F 棋想空間展出，全程指導老師、任課老師協同帶領主要由學生策劃佈展與民眾一齊互動推廣藝術生活美學，展出前則加強企劃執行能力與專案協作能力，期間學生需學會與他人溝通協調專案的執行進度與相關調整，另外在活動執行期間展場人員配置、接待訓練與展品維護，期間更學習到與合作單位的溝通協調。案例共一件。</p> <p><b>【互動媒體企劃與實作】</b>與國立台灣美術館合作活動企劃與並執行「國美尋月」活動。實際將同學的企畫書落實於實際的活動策劃，並運用計畫中所教授的企畫執行與互動科技設計完成該活動，並創下當季國美館內短期活動最受歡迎之一，該專案執行過程中由美術館全程協助及審核。案例共 1 件。</p>						

## 陸、計畫自評表

### 一、計畫內容

#### (一) 課程架構及進行模式

(請陳述講座課程與實作/習課程之教學模式，及銜接單一課程之整體構想)

#### 【課程架構】

本計畫課程設計目標以企劃為主體培訓學生相關的規劃設計能力，在課程目標則是希望透過互動科技達到與觀展民眾的互動，透過遊戲的形式整合創意與互動技術，推廣美學生活化，以理論與實務並重。課程規劃想法以 1.企劃->2.互動設計技術培訓->3.專案整合實務執行為課程設計思考方向，著重整合能力，本計畫共開設下列課程：

1. 互動媒體企劃與實作-企劃導向
2. 互動科技展演技術-互動技術導向
3. 互動專案整合實作-整合能力導向
4. 講座與工作坊-針對展覽活動執行過程中，學生所不足的技能透過講座與工作坊重點加強專業能力，以提升學生的專業度避免相關的問題產生。

#### 【進行方式與教學模式】

本計畫規劃在前半年針對展覽活動企畫能力以及互動技術進行培訓，課程中主要培養學生具有企劃整合的觀念與實務操作能力，並且在專業技術上也能實際的完成要求，因此在計畫通過之後，積極尋找相關的實務合作機會。

課程實際進行過程中，透過黃盈潔老師的介紹，取得了與勤美樸真文化藝術基金會的合作，課程中學生企畫的活動內容可被實際實行在 103 年暑假的綠圈圈生活藝術季。在課程進行過程中因取得與勤美合作，因此在企劃課程部分做了些調整，企畫內容主要以實際的活動為主，在課程授課過程中與學生討論出了主題，主要以密室逃脫的益智活動為主要發想的方向，在企劃內容中以糖果屋做為故事發想主軸，發展出以互動裝置結合益智遊戲的方式作為活動企畫的主要內容。另外因為該活動有時效性也間接的讓學生在過程中能有實際的實戰經驗與成就感。

在課程訓練上負責的業師也實際針對該企畫所需要的面向，帶著學生從基本的視覺設計、程式撰寫、互動技術、動畫設計與最重要的活動營運與推廣，整個活動皆由學生透過額外的課餘時間積極參與完成。

在本計畫目前先後與外界合作了兩檔活動-【2014 綠圈圈生活藝術祭-糖果屋奇遇記密室逃脫互動遊戲】以及國立台灣美術館的【國美尋月】活動，在實際執行過程中學生要面臨時間壓力，因此在課程的投入程度也很高，而壓力指數也一定會提高，這部分可讓學生提早面對職場的競爭壓力，提升競爭力。

另外在實做的過程中，學生也需要面對壓力下的決策，要如何決定後續的策略，解決各種突發的問題，這是與系內實務課程最大的差異也最具特色的部分。這計畫也因為學生企劃的內容實際執行完成，提升學生對於自我認同也相當有助益，當然在課程執行過程中也具有風險，萬一學生不參與配合課程進行也是一大隱憂，因此在平常

時計畫主持人就常與學生溝通目前所遇到的問題，例如同學間的溝通協調、課程難易度以及是否需要其他的專業師資協助相關專業技術的解答，需隨時調整課程參與學生狀態。

在訓練計畫中，在課程規劃就是以企劃為主軸，相關的應用課程都是為了將學生企劃的成果實作出來，如果在規劃的的課程訓練中無法達到目標，則利用演講以及其他形式來協助企劃目標的實行。這些同學在未來會面對各式各樣的設計工作，但企劃能力則是設計領域所需具備的基礎職能，因此在訓練初期課程要求所有參與學生都能投入這部分，再來會根據學生的學習狀況與興趣再深入不同的工作，並且課程也會額外要求學生能獨立解決問題，而非單一的去等老師給答案。

在這個課程計畫中，程式部分還是設計科系學生最頭大也最難以克服的部分，因此在授課教師的選擇上則以本身是設計背景的程式設計師為主要考量，另外在設計領域中，使用互動設計的專案越來越多，因此課程設計上會兼顧目前業界的發展狀況，另外在授課過程中除了會做課程錄影讓學生課後可複習外，還是會兼顧學生的學用落差，以大部分學生能跟上為主，但也會針對學習狀況較良好的同學，分不同的專業工作，重點給予額外教材進行後續培訓，並列入產學合作的工作成員。

## (二) 計畫團隊執行情形

(說明計畫團隊師資之分工實況，洽詢業師授課後之感想與建議)

### 【團隊師資分工狀況】

目前本計畫由洪榮澤老師與易映光老師(義務協助)一起討論相關的課程進行，並且依據校外合作的活動需求安排相關的課程內容，課程內容不足的地方，則透過演講活動來補足學生該有的專業知識。

在上半年度的課程安排著重學生的企劃能力與技術執行能力，也因為結合外界的合作，讓學生的參與度變高，在課程的參與度有明顯的提升，但也因為需達到實務的水準，因此在演講的額外培訓的課程安排上課程負擔較重，這部分有透過課程輔導加強學生的耐壓度。執行上還未見有無法接受的狀況。

暑期實習部分也安排學生前往合作公司進行暑期實習，安排四家公司並且根據各個公司不同的需求安排二十位學生前往實習，以及設有專門的負責人指導學生的實習工作。

【師資授課分工狀況】因校內老師無法支領課程講師費，因此課程授課部分以校外專業師為主，校內老師為輔，因此調整執行分工如下：

1. 課程規劃執行：洪榮澤老師、易映光老師(校內老師義務協助)，負責課程的規劃與執行，並且管理所有參與的學生。
2. 『互動設計企劃與實作』課程教師：易映光老師、黃盈潔老師、蔡秉樺老師
3. 『互動科技展演技術實作』課程：洪榮澤老師、吳文嘉老師、曾靖越老師。  
原訂由李淑貞老師與賴怡達老師為授課老師，但李老師因為是校內老師，

因此改由計畫執行主持人洪榮澤老師協助，賴怡達老師則是因為個人工作時間問題，無法前往大葉授課，因此臨時商請吳文嘉老師代理大部分賴老師的課程，吳老師也實際執行過 arduino 專案的開發，因此在教授課程上較無問題。另外也請到中國科大曾靖越老師分享他在 arduino 互動裝置的執行經驗。

4. 暑期實習：洪榮澤老師、易映光老師。主要負責相關的學生實習分配、督導、學生校外實習保險、實習公司訪視與問題解決。
5. 『互動媒體專案整合實作』課程：洪榮澤老師、吳文嘉老師。洪老師負責規畫課程內容、專案整合與合作洽談。吳老師則負責相關技術訓練與整合的教學。

#### 【師資授課感想】

##### 互動科技展演技術 黃盈潔老師授課感想：

1. 學生素質大致良好，用心參與課程安排之課業，甚感欣慰。
2. 實務經驗傳授外，在老師及學校的資源提供之下，讓學生有機會接外案並學習互動跟需要關注之細節，是很棒的機會教育。

##### 對計畫的感想及建議：

感謝貴校提供這機會讓我們有機會把專業經驗帶進校園分享給學生。透過這些課程，讓我們有機會把一些觀念從教育上建立起，並期許將來可以起攜手於業界努力。建議學校應提供多元性參觀拜訪展覽場，以及安排生活美學上的教育分享。協助學生建立美感基礎，對日後設計展演都將會有很大的協助跟引導。

#### 【師資授課感想】

##### 互動科技展演技術 蔡秉樺 老師授課感想：

科技進步的快速，讓學校資訊與多媒體相關科系每年都需面臨課程教學技術更新的挑戰，「互動科技」在近年更是資訊與多媒體界的熱門項目之一，也成為各校學生新的學習重點。上學期很榮幸被邀請至大葉大學視覺傳達設計系，教學與分享「互動科技展演技術」給同學們，在課程安排上，主要以互動軟體 Processing 作為教學主要的開發工具，讓同學學習互動程式語言的基礎之外，也結合多種感測裝置以達到互動科技表現，如體感裝置 Kinect、微型控制板 Arduino，以及麥克風等。視傳系大部分學生非為理工背景出生，對於程式設計的概念較為陌生，由於 Processing 為一套入門容易的互動軟體，且開發出來的互動效果相當地直覺及有趣，因此同學們在學習互動程式上較不害怕，反而都有很大的興趣且反應相當熱烈，在課程的期末發表上，同學們也相當積極提出互動程式相關問題及進行小組討論，自行實作數件精彩與完整的互動科技創作，成效相當不錯，對此也感到相當欣慰，很期待大葉大學視傳系同學未來的創作能量，同時也勉勵同學在未來都能持續地多元學習。

### **對計畫的感想及建議：**

本次對於大葉大學視覺傳達設計系規劃的「人文社會科學應用能力及專長培育計畫」感到相當用心，除了有完整多元的課程規劃外，更請到業界的專業講師來授課與分享，讓學生除了學習在校專業的基礎能力之外，更可以深入了解業界第一手資訊及學習業界技術，相信這對學生的專業能力及競爭力絕對是大大提升。在建議方面，由於「互動科技展演技術」是一門整合軟硬體教學的課程，因此上課時經常會需要使用大量的硬體設備，例如體感裝置 Kinect、微型控制板 Arduino 等電子設備，若是設備上無法提供給大部分的同學，造成只能分組共同使用一組設備，恐怕在學習上學生會較無法全心專注，也缺少實際操作的機會，實為可惜。因此，建議系所若未來將再度規劃此類型課程時，在設備規劃上可以多加考量上課同學的人數，提高採購設備之預算，而這除了可改善學生上課時的參與度與實作機會之外，這些設備也可以提供給系上同學額外的學習機會，成為未來畢業製作或是創作相當重要的工具之一，讓系上同學更有機會爭取設計與藝術相關的榮譽獎項，為學校及系所爭光。

### **【師資授課感想】**

#### **互動科技展演技術/互動媒體專案整合實作 吳文嘉 老師 授課感想：**

學生的學習能力都不錯，在剛接觸程式的時候只要能夠不排斥聽得懂就好，接下來就是實作一些專案(實戰經驗)，沒有練習就不知道問題在哪裡，很快所學的程式就會忘光光。希望學生能多多練習及發揮創意做出一些有趣的 app(遊戲或生活工具)。

#### **對計畫的感想及建議：**

- (1) 系所可提供一個網路空間，讓學生可以分享自己設計的 app 及心得感想(成果展)，網頁提供免費下載 app 試玩及留言功能。
- (2) 可與資訊系合作。
- (3) 可辦 app 設計比賽或參加其他單位的 app 設計大賽。
- (4) 希望貴系有機會可以開 app 實作班，已組或個人製做 2~3 支小的 app

## 二、執行過程遭遇之困難

(請簡述計畫執行時遭遇的各式困難，如師資、經費與活動安排，學生觀感、課堂反應和學習態度，考評設計與結果是否反映學生之認知技能已提升，是否提供教學意見回饋管道等，並說明應變方式或往後修正設計之考量。)

1. 計畫初期有少數同學因授課時段與原系上課程有所重疊而取捨，經過與業師及同學協調過後，授課日期改為其他時段後，較無此狀況。
2. 另由於課程包含兩個年級，故剛開始程度上會有明顯落差，因此請同學利用課餘時間觀看教學錄影，並同步吸收新的課程內容，期待能盡快跟上學習的腳步，以利業師的授課內容能更精準，較容易針對同學普遍程度進行教學。
3. 而由於課程安排時間需要搭配業師時間，因此授課時間大多集中晚上，而同學可能已經上過一整天的課，晚上必須再提起精神上課，這是比較辛苦的地方，但是同學對於這樣的狀態沒有什麼反應的問題，大多抱持著盡力而為的心。
4. 學生對於授課內容沒有什麼太大的問題，業師也對課程內容依據學生需求有所彈性及針對問題加強解說，雙方也有建立溝通平台讓學生有意見時能馬上反應改進，因此雙方搭配上算是相當有默契。
5. 學生對於學習狀態自我評估算是良好，認為雖然需要比其他同學花費更多時間在學習上面，可是相對的能有其他實務經驗以及互動程式的撰寫基礎，在未來可能能有更多發揮所長的空間。

### 三、實作/習個案狀況說明

(請試擇積極修課學生個案數例，書寫其對課程及就業之想像與期待，動力修業之事實，課後進入職場之狀況，或進修之取向等。如執行中曾遇困難個案，未能與學生良性溝通、調適其預備就業心態，乃教學方法或時程安排有待改進處，亦可於此分享。若無上述情形可不予填寫。)

#### 1. 洪○○ 同學

對於修習教育部課程的期待是：1. 增加競爭能力 2. 跨領域學習。

最開始時我被課程項目給吸引，互動程式、策展規劃，這些課程的學習都是在具備了設計的技能之後，更有相乘作用，程式的學習固然很有門檻，需具備非常理性的思維，對我來說有點難度。但其中一門程式的軟體，語法上是非常直述性的，讓我比較好理解，並且可以製作出非常漂亮的圖案，是很好玩的一個軟體，我學習的很愉快。對於策展規劃，這門課更是大大地改變了我，老師的上課內容有趣，讓我增添了不同的視野，是先前不曾想過的，被老師所分享的對於文創產業的理想與努力所激勵，還進行校外參訪，替線上插畫家策展。我實在非常喜歡這門課程。

之後又有幸能前往該老師的單位實習，過程中自己不斷地被挑戰，面對自己不足的地方，有哭有笑，是我非常難忘的經歷，非常甜美的經驗，參與教育部課程，也讓我有機會能與程式的授課老師合作，參與國立台灣美術館的館慶活動，參與互動程式 app 的製作，這過程中又學到了很多東西，而這學期的 3D 課，更是增加我對 3D 的基礎，雖然學校也有開設 3D 課程，但是還不足夠將 3D 的內容給學習完，這門課老師的教學淺顯易懂，更讓我有對 3D 增添自信和興趣，我還能運用網路資源自習，對於未來，讓我增加了進入該領域職場的想法，也許能加入 3D 動畫公司工作，而這一切的過程中，固然因為必須兼顧一般的課程和教育部課程時比較辛苦，但是所得到的東西是非常好的，所以我很感謝能加入這門課程，替我增加許多機會與能力。

#### 2. 馬○○ 同學

在課程上，有平面、動畫、影像的課程，讓我釐清許多在各領域不了解的事情，了解不同領域的人的專業內容，除了充實自己，也讓我在與不同類型的人合作上順利許多。

這次課程是跟學長姐們一起上課，能夠和班上的同學以及學長姐們一起學習，雖然知道自己或許程度不夠，但壓力會成為動力。

上學期比較令我印象深刻的是暑假和台中勤美誠品合作的互動式糖果屋密室逃脫，那時接近期末考，大家除了忙期末，也一邊完成糖果屋的設計。印象很深的是大家期末考完不回家，留在設計學院和學長姊、同學們一起熬夜繪製。我當時是先負責影像的部分，因此大家一起睡在錄音室一周，半夜熬夜、早上回宿舍洗澡、下午繼續，跟在學長姐旁邊，讓我學到比較專業的錄音軟體，並且如何運用，除了和學長姐比較熟一點之外，也讓我確信，我未來是想往聲音方面發展。之後則幫忙美術組的繪製，讓不是科班出身的我學到許多繪製的技法、色彩、材

料的運用，讓我在暑假去台北拍片時的美術道具部分也順利很多。

在這次的展覽，看到整個活動的進行，如何籌備、策畫、分工、製作、設計、佈展、撤展，以及如何和外面的廠商合作、協調，整個暑假如何分配人手和維持運作。

這課程讓我學到除了專業的知識外，讓我知道如何跟一大群不熟悉的人合作，運用自己擅長的部份一起完成一件事，享受大學生活，體會和人合作，發揮自己的專長，大家一起努力在同一件的氛圍中，是很愉快充實的。也讓我確定自己想走的方向，並且能夠有方向的知道自己要的是什麼。

### 3. 楊○○ 同學

黃米露老師課程，一開始先由簽約的細節和注意事項說起，提醒我們尤其是這種科系的同學在未來的工作上可能會遇到的陷阱，學習如何保護自己在法律上的權利。老師也有分享在創業過程中的辛路歷程，以及遇到困難與問題時採舉的應對方式與態度，這些都是在往後遇到困難時值得學習參考的方法。

並由在課堂上進行兩種訓練，一個是辯論訓練，在短時間內要針對一項議題和一群同學共同辯論贊成或反對該主題，查詢對自己有利的資料和有邏輯的說出自己的看法，並且同時要上台和台下所有人發表，不僅能夠訓練快速思考及組織邏輯的能力，也同時能夠訓練面對眾人的膽量。

另一項訓練是主題式"密室逃脫"的規劃練習，能夠訓練團隊合作能力、組員溝通能力、策展及規劃能力等在與群體共事時非常重要的能力，讓我們在短時間內規劃出密室逃脫的題目和訓練題目文字上和口語上表達的能力，並且同時訓練到要如何與團隊磨合。

互動程式(Actionscript、Arduino、Processing)課程，這個部分是我們科系原本就欠缺的部份，藉由這次的互動多媒體企劃與實作課程能夠由先認識這些互動類的裝置，再進行課堂上的練習，最後再以小組方式執行小型專案，能夠循序漸進並有邏輯的了解這些傳統寫程式和新興互動媒體的做法與思考如何發展這方面的創意。因為這些在一般的視傳系並不常見到這麼深入的程式課程，加上在視傳系本身學習的版面編排、廣告企劃、以及對於動畫及影像動態的掌握能力，必定能成為一項優勢。

糖果屋奇遇記展覽，在暑假期間互動多媒體企劃與實作課程的學生在由老師的帶領下在台中金典的展覽空間企劃與實行密室逃脫的活動，此活動整合了在課堂上所學的團隊合作、平面印刷實務、互動多媒體裝置的製作等多方面的整合，並藉由分工的方式讓每位學生能更有效率的實行此企劃。在實行的過程中，能有實際與外面的單位接洽、溝通的機會，並且去學習在系上課堂中較少接觸到的大量開版印刷及到印刷廠實際溝通的經驗。這整段過程大都是系上正規課程上無法學習及體驗到的，能夠有這次的密室逃脫的參與經驗可以說是獲益良多。

Blender 演講，Blender 為開源的 3D 軟體，學習了此軟體能夠解決學生買不起昂貴的正版軟體的問題，且 Blender 在製作 3D 模型的概念上其實與市面上的 3D

軟體幾乎差不多，且整合了許多套體的功能及優勢，能夠讓我們除了學 3D 動畫外還能探索更多的可能性。

聲音演講，上了這個課程後，深覺自己不知道的事還有很多，不管是經典的古典音樂著作或是樂器的特性，雖然這可能跟學科的背景不一樣有關係，但是只要知道有這些東西可以去找，就能變成一個能認識更多面向的事物的契機，有了這些知識之後再思考其他方面(例如動畫片或影片上)可以有更多的使用材料，或是還有什麼樣的呈現形式可以用，都可以開始思考。還有經過老師的解說之後，發現原來不同媒材的創作者方面其實還是有一些共通的語言和習性。但是當然還是有差異的部分是需要釐清和在溝通的時候需要特別注意。

還有在課堂上藉由老師的課堂討論，發覺每個人對同一段的文字會有不同的感受或是想像，但是可能選擇的配樂還是會有一些共通點，覺得這些共通點可能來自音色的物理特性，但這些物理特性卻是能夠對所有的人產生相似的印象，覺得這些特性是在往後選擇配樂上非常重要的需要考慮的因素。

另外老師的溝通能力很強，能夠把音樂上的理論和概念用比較白話的方式讓不是學音樂背景的人也能夠明白這些道理。還有透過實例的講解和即時叫我們搜尋相關資料讓我們更了解老師想說的概念。

#### 4. 劉○○ 同學

透過米露老師了解了台灣獨立製片與插畫藝術的現況，除了學習到平時契約與報價單得填寫與細節外，更學到了做事的態度，任何「眉角」都不放過。在平時的作業裡，老師仔細地閱讀，錯誤越抓越小，讓我們開始注意任何的小細節，並讓我們互相觀看作業，良性競爭，為了交出自己最滿意的作品集，我一而再再而三地修改它，給身邊的朋友檢視，將小錯誤放大修改，最後才交出最好的作品集。

在聽老師的課程裡，漸漸對周邊的社會議題開始關心，即使是小地方，也開始去了解並思考「我能怎麼做？」

在課程裡多半都是個人作業，但是在辯論賽與逃脫遊戲策劃時卻是小組比賽，我們透過交流互相認識，更增加團隊的向心力。

吳老師的印刷課讓我認識印刷廠的運作，與印刷廠的業務項目，在看似簡單的作品裡，每一個細節都要仔細檢查，反反覆覆的檢查，為了就是不讓成品有任何的瑕疵。運用在平時的作業裡，更能細細檢查平常沒有注意到的地方。

在參與密室逃脫時，從開會到撤展，我們了解到許多平日課業上遇不到的錯誤，像是校稿，宣傳等，在時間的分配上也要上很大的功夫，平時的課業與展覽的兩頭蠟燭燒的情況下，時間的分配成了一大難題。在完成展覽的時候，除了帶有喜悅外，更讓我想往這一條路走下去。

#### 5. 黃○○ 同學

這兩個學期下來這些課程，上課的動力是可以去學習到而外的教材，現在的

我對於未來進入職場是迷惘不知所措的，所以會想要學習到各個方面不同的課程，雖然這些課程必須額外排時間上課，但是每次上課都會感受到老師們，那份認真努力備課來交給我們，每堂課的老師總會在短短的幾小時裡，拿出那百分之兩百的課程內容傳授給我們，3D 建模與動畫讓我們學習到不同的建模軟體，以及一些特殊的運用方法，並且還買書本給我們可以在家中自我學習，也會給我們觀看許多風格強烈的動畫片作為參考，在互動多媒體手機 app 程式課程中每當課程過程中，遇到了問題時，老師們總是不厭其煩地放慢速度講解給我們聽，儘管還是不懂也會重複講解，並告訴我們觀念以及其中重點，這些課程讓我學習到不同的概念以及技術，最後感謝每位老師的認真努力，感謝推動這堂課的老師，感謝給我上課機會的老師，感謝學校提供與支持。

## 6. 蔡○○ 同學

實習期間學習到的是：

1. 有效的規畫時間
2. 學習做事的態度及事情的處理方式。

在職場上，如果自己不去詢問該做些什麼，也不會有人管你，但時間到了東西沒有完成，就是自己的錯了，事情的解決沒有人會教你，只能自己去學習，當自己都不願學習時，就會被主管責備，因為時間不等人。

在竹藝工坊學習相當愉快，協助活動記錄攝影、平面設計，能用所學協助老師是我感到興喜的一部份，我的指導員因為時常相當忙碌，我便會利用時間了解平時學不到的竹編，竹編除了自己的另外學習外，也可以協助課程學員，如有需求時，可以教導他們該如何運用及互相交流，在這裡的學員不分年齡、職業，每個年齡、職業都有自己獨到的見解，在這裡大家就像學生一樣互相學習著。

## 7. 陳○○ 同學

實習期間學習到的是：

1. 在有限時間內完成標案內容從企劃至執行
2. 在團隊及有限時間內如何溝通、規畫及分配工作項目
3. 廠商詢價的禮貌話語及如何在電話中向人描述需求

在實習中，要面對的是一個正式的標案，要從無到有，不只是視覺部分，還有許多文案、活動、人力配置、場地規劃，這些都是在學校的作業上沒辦法完全接觸到的，每個案子的進度掌握度，案子不是一個還要與其他同時進行，當一個專案經理要懂得分配現有的人力做到最大的效果，在這幾個案件中，我有擔任過，雖然時間的掌握度還是不夠，但學到了許多道理，在標案中，文案是精華，視覺之後還可以更改，所以在分配時間的製作上要懂得調度，製作視覺也不是單一個人的事件，還需要團隊的互相，才可以找出製作中的盲點，在這裡學到最多的是團隊、時間和與廠商詢價的禮貌話語，如何分配工作項目，如何在有限的時間教出完整的企劃書，如何跟電話裡的人描述你的需求，這些都是出社會必須要會的，實習收穫就是這些實作經驗，還有有不同的同事和回憶。

## 8. 鄭○○ 同學

實習期間學習到的是：

1. 動畫前製企劃、分鏡、美術設定及了解各種材質優缺點
2. 學習如何規畫動畫教學與不同年齡層的團體溝通

借由修復各種大小不同的場景及道具，從中了解各種材質的運用及優缺點。在玩偶的部分則更能了解骨架的結構與玩偶的配重，另外也能了解不同的拍攝手法所運用的偶的配重差異。

案子內容主要是為竹山鎮公所所屬的兒童營隊規劃動畫分鏡作為過程的教學。由鎮公所所提到的部分特色小吃及景點加上資料的搜集，選出特定景點後進行分鏡草稿，初步的草稿修改原因為案子的內容使用的手法較接近剪紙動畫，不適合透視過多的場景。最後加入電玩遊戲的元素來完成分鏡的規劃。

在一周的時間協助老師指導大同國小美術班的小朋友認識動畫的原理以及拍攝剪紙動畫。過程中也學習到如何與年齡不同的團體溝通以及指導的方式，也需要很多的耐心和不同的溝通方式領導小朋友玩成動畫的製作。

探討過程中，由實習單位內的書籍開始討論，也到檯中國家資訊圖書管找尋更多的資料。藉由研究不同的拍攝手法、後置方式及製作角色和道具，從中選擇不同的方式開始進行實作。過程中也找了與要發展故事內容相關的文章及相關風格參考，另外在材料上的選擇及採買也是進行分工及調查，才能節省不必要的花費與時間上的節省。

## 9. 李○○ 同學

實習期間學習到的是：

1. 在有效時間內規畫行程表，使專案在時間內能修改及完成
2. 在專案上的團隊分工及互助合作

在實習過程中，學到了如何在最短的時間內規劃出一個完整的行程表，讓專案能在最有效的時間完成和修改。接觸的不同的專案學習不同的事物，像是在亞洲國際郵展的案子，了解到不但要會設計平面商品，更要想出許多的活動吸引觀眾的目光，吸睛的設計和有趣的活動才能讓一個展覽更加完整。而在公共藝術的案子，發現到除了設計以外材質也是非常重要的，結構、重量、材料，甚至是公共藝術擺放於室內或室外，都有許多細節需要加以考量。實習的那段日子更深的體會到，夥伴們分工合作的重要，有人負責文字的撰寫，有人接洽廠商，有人平面的設計，有人估價預算等，把對的人放在對的工作上面，互相幫忙分工合作，才能在最短的時間內最有效的完成專案。

#### 四、實驗性課程成為常設課程之可能性評估

(請試評估此實驗性課程置入常設課程的可能性。課程編制、業師陣容、跨域及實作/習主題等項目應如何調整，方能與貴單位課程規劃、經費資源及學生素質相配合，逐步達成人文學門部分課程跨域/界轉型的目標。如貴課程已成為系(所)內常設課程，亦請說明。)

本計畫課程於視傳系中屬於非主要課程，因應目前產業發展需趕緊加重其課程比重，目前本系課程較以專業領域應用課程為主例如創意平面設計、網頁多媒體、電腦動畫、企劃與設計等，在互動設計領域較無系列課程可供學生修習，因此本系列課程成為常設課程的困難度頗高，解決下列問題才有機會轉變成一般課程。

本計畫系列課程中也具有跨領域的特性，藉由主題企劃為主軸並結合其他專業技術課程，尚須整體考量課程設計與教師授課狀況，主要的難度在於跨越不同課程與領域，課程教學內容之整合以及本系授課教師的陣容專業部分較少有可教授互動設計與跨領域的師資，另外協調授課老師的主導性與教師共識，才能達到課程培訓的目標。

學生素質的部分，也因近年來的學生程度有下降趨勢，對於學生學習的成效，則更需要額外的教學輔助，才有可能達到計畫成果，利用數位應用的工具協助並加強學生輔導可強化相關的學習成效。

在校內師資的聘任上，有其必要的規定，通常課程教師的聘任需通過教評會的審查，對於某些具有專業能力但沒有學歷的教師聘任上也具有一定的難度，如果要開設常設課程就得解決專業師資的聘任問題，因此在校內省去繁複的聘任程序才有可能可以聘請到業界專業師資。另外經費資源的部分，在校內常設課程的師資鐘點費(講師鐘點費 575 元並且無交通津貼)很難吸引專業人士提供相關的教學課程，因此透過本課程計畫才有機會聘請到真正的業界人士提供第一手且專業的教學內容，一般常設課程較難以達成此目標。

綜觀以上的問題存在於普遍的大學專業學門中，如能解決師資的聘任問題與經費來源，讓真正有創意的專業教師融入教學體系，才能真正活化課程教學內涵，真正縮短學用落差的現況。

柒、教學日誌（上學期講座課程與下學期實習課程各酌選三週填寫，共6篇）

《互動媒體企劃與實作之一》

上課時間	103 年 3 月 20 日
課程主題	插畫經紀及合約
地點	大葉大學設計學院
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教授學生作品著作權觀念, 保護自身以及他人作品著作權</li> <li>2. 插畫經濟興起, 任何作品都有可能一舉成為金雞母</li> <li>3. 留意合約簽訂陷阱, 避免成為商業競爭下的受害者</li> </ol>	
<b>(二)上課觀察 (學生反應、師生互動…等)</b>	
<p>同學對於此議題都非常認真有興趣，因為對設計相關科系的同學來說作品的著作權等於是財產的一部分，但是現階段常常為了作品的能見度而不顧慮到自身版權的維護將作品po上網供任何人使用或是變造，經過此課程後同學對於權益的伸張有更足夠的認識，在未來對於合約的簽定等方面也能有足夠的基礎去應對，避免合約上的權益不對等問題。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
<p>由於老師希望以實際合約內容提供給學生作學習，因此某些合約內容牽涉到保密條款，無法提供給同學做參考，這部分是比較可惜的地方。</p>	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>A同學：老師安排這樣的課程真的收穫很多，因為系上的課只注重在作品的內容上，並沒有針對作品的著作防護措施有教學，因此經過這次聽課之後，才發現原來有那麼多需要注意的地方。</p> <p>B同學：經過這次之後才發現原來光是一張插畫的版權就可以牽涉到非常多的層面，包含尺寸、使用方式、修改次數…等等，算是蠻實質上的收穫。</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



(同學與老師討論合約內容)



(老師細心講解合約內容要點)



(老師邀請同學針對疑問處進行提問)

## 《互動媒體企劃與實作之二》

上課時間	103 年 4 月 16 日
課程主題	校外布展實務
地點	桃園大溪龍情魔幻豆子戲遊館
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 進行能力分工，搭配不同插畫家（陶藝、紡織、手繪）</li><li>2. 協助插畫家進行布展施工</li><li>3. 互相討論布展情況以及展出模式</li><li>4. 文創結合商業行為介紹</li><li>5. 場域設計以及插畫文創故事介紹</li></ol>	
<b>(二)上課觀察（學生反應、師生互動…等）</b>	
<p>雖然是位於戶外陽光直曬的區域，且需要花費大量體力與耐力的布展工作，但是從同學以及相關插畫家的反應來看，都對於此次的合作給予高度評價，由於這算是學生首次接觸商業性的布展活動，插畫家對於細節的要求是同學此次最大的收穫，雖然只是輔助性的工作，但是看到同學對於能幫上忙都感到樂此不彼。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
<p>由於安排於非平常上課時段，因此主要採自由報名方式參加，因此有些同學可能有其他課程而不克前來，是較可惜扼腕的地方。</p>	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>A同學：超級開心老師可以安排這樣的課程讓我們實際參與，不但可以搶先體驗到還未開放的戲遊館，還可以跟喜歡的插畫家一起工作，真不敢相信他們就在我旁邊！ B同學：希望下次還能有這樣的機會可以參與，雖然覺得自己沒幫上什麼忙，但是這樣大家一起工作的氣氛很愉快，也讓我對於插畫的應用上有更多的體會，不只侷限在平面的畫布上。</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



(幫忙插畫家串連瓷盤繪畫作品)



(同學聚精會神的穿針引線)



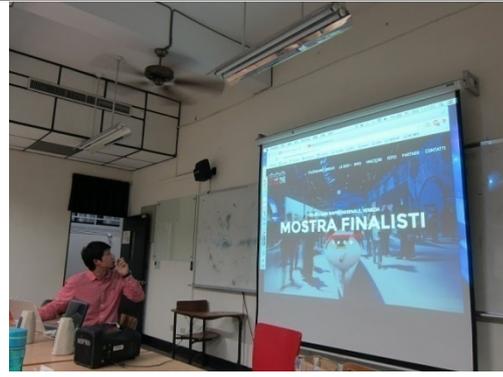
(完成過後的滿足笑容)



(每個同學都很開心能幫上一點忙)

### 《互動媒體企劃與實作之三》

上課時間	103 年 4 月 17 日
課程主題	何謂 Processing?
地點	大葉大學設計學院
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 以數位藝術為背景的程式語言，主要針對非資訊專業的設計人員所設計。</li><li>2. 以 Java 語言為基礎所開發。</li><li>3. 具有開放原始碼的特性，使用者可自由下載原始碼來學習或創作。</li></ol>	
<b>(二)上課觀察 (學生反應、師生互動…等)</b>	
<p>此堂課算是部分二年級同學首次接觸到 processing 軟體，由於軟體介面簡單、語法設定也不算困難，僅要輸入語法過後可直接觀看到畫面效果，對同學來說很有吸引力，學生可透過更多媒介學習相關科技展演技巧，不會僅僅侷限在現有之技術架構之下，只是以平面動態為媒材，可以加入更多互動層面進入表現形式當中可有更多發揮空間。</p> <p>。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
(無)	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>A同學：原本對程式語言完全沒興趣，但是老師先播放範例影片跟過去以此軟體作展出的展覽後，才發現可以有那麼多運用的空間，而且經過這堂課過後，發現其實並不會很困難！</p> <p>B同學：之前系上課程都是以手繪、動態影像去作作品，第一次接觸到需要寫語法的軟體，經過老師的教學過後，只要輸入語法就可以做出跟老師一樣的效果，還蠻立即性的可以看到學得怎麼樣。</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



(老師介紹軟體以及相關運用技巧情形)



(老師介紹赴國外參展展演情形)



(同學上課練習語法情形)

### 《互動科技展演技術之一》

上課時間	103 年 3 月 4 日
課程主題	電學觀念與電子元件
地點	大葉大學設計學院
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
1. 介紹程式互動案例 2. 分組企劃發想互動案例 3. 討論規劃執行互動裝置可能性 4. 技術討論及內容檢視	
<b>(二)上課觀察(學生反應、師生互動...等)</b>	
老師先透過介紹範例再引導學生去分組發想一個有趣的互動案例，可能是互動式行銷、互動軟體遊戲等等；由於可以天馬行空去發想，同學可以毫無拘束的發揮創意，再與老師討論過後幫助學生以邏輯性思考去執行企劃，以程式編輯能力實際把遊戲製作執行，對於學生的實務經驗會更加完整。	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
(無)	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
A同學：由於可以與老師討論，我們可以不必擔憂技術上的問題，可以很奔放的想了很多創意，再由組員之間去協調討論甚是融合大家的意見，很有趣！ B同學：最近很多商業性廣告都利用互動的軟體去行銷，而且上傳到youtube之後都能獲得很高的點擊率，自己也常常看的目不轉睛，自從學了這些東西之後，就會去思考要怎麼執行，而不是僅僅站在消費者角色而已。	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



(老師與同學分組討論個案執行)



(互動體感裝置操作示範與解說)



(老師上課情形)

## 《互動科技展演技術之二》

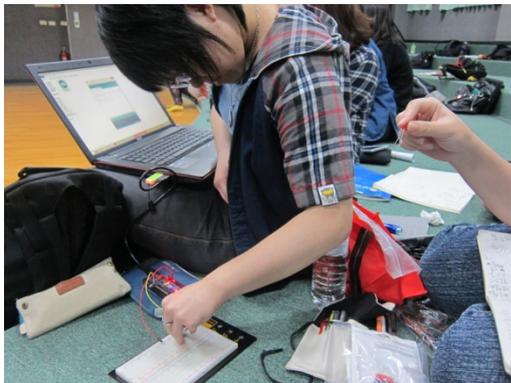
上課時間	103 年 4 月 22 日
課程主題	Arduino VS Flash
地點	大葉大學設計學院
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
1. 實例探討 2. Arduino 與 Flash 互傳 3. 感測器的結合 4. 創作與展出	
<b>(二)上課觀察 (學生反應、師生互動…等)</b>	
由於同學之前已由其他老師方面學習過 Flash 的相關運用，再透過此次業師的經歷及創作辦展的分享，學習如何將一件創作從概念至呈現。更深入了解 Arduino 與 Flash 的基本，也從實際操作中熟悉 Arduino 與 Flash 互傳的運用，由於業師也擁有豐富的教學經歷，所以與同學的互動上不會看見生疏的模樣，上課氣氛算是相當融洽，簡報設計也十分完整。	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
(無)	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
A同學：之前課程就有介紹過Arduino跟Flash這兩大軟體了，透過這次的上課，老師更清楚的解說兩個軟體的連通，可以讓我更清楚學習過後的發展。 B同學：老師有教一套軟體可以直接套用需要的語法到程式裡，對於初學者來說可以馬上的有直接興趣去成為學習動力，再加上老師上課很幽默風趣，不會覺得語法是硬梆梆的東西。	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



(透過圖示介紹 Flash 與 Arduino 互傳的四要素)



(學生與老師上課互動情形)



(學生實際練習操作接線)

### 《互動科技展演技術之三》

上課時間	103 年 5 月 20 日
課程主題	利用 Flash 與 Arduino 編寫互動遊戲
地點	大葉大學設計學院
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Flash 程式編寫，加入滑鼠事件，連結影片。</li><li>2. 利用陣列從新定位影片位置。</li><li>3. 兩種陣列編寫方式：一、原本影片位置的陣列；二、加入播放序列的陣列。</li><li>4. 加入重製按鈕，還原至最初影片撥放設定。</li></ol>	
<b>(二)上課觀察(學生反應、師生互動…等)</b>	
<p>由於Flash算是學生常見的應用軟體，所以大多對於操作介面都十分熟悉，只是對於程式的撰寫學生還有許多進步的空間，因此老師會停留較多時間於程式的語法介紹上，對於同學提問，老師也會詳細的解說不明白之處，學生的回應也都以正面居多。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
(無)	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>同學表示Flash軟體雖然很熟悉，但是實際想做的東西要與語法結合現階段還有難度，因此常常會詢問老師語法相關問題，老師也都不吝解說，很感謝！另有同學說，原本沒想到Flash可以做那麼多有趣的互動，經過老師這麼多次的教學過後，才發現他有趣的一面，雖然要清楚語法的脈絡需要一點時間，但是期待成品出現的雀躍是非常開心有成就感的。</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



(設定影片清單的編寫)



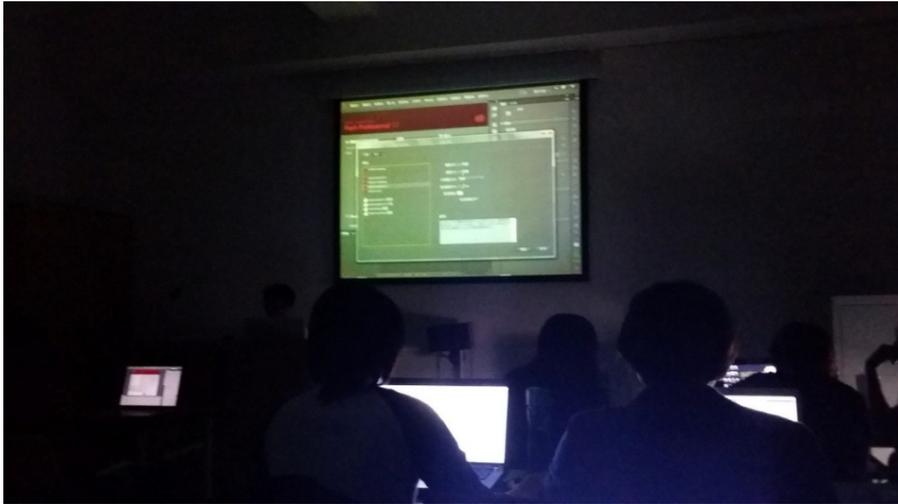
(學生與教師互相討論)



(學生小組認真聽講)

《互動媒體專案整合實作一》

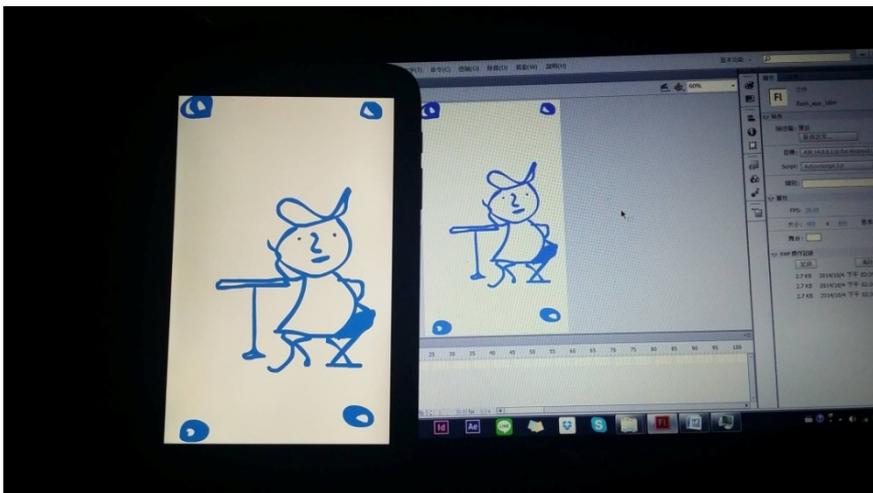
上課時間	103 年 09 月 19 日
課程主題	熟悉 Adobe Flash 如何建立物件的方法， 以及命名之規則
地點	大葉大學產學大樓P202-1教室
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<p>1. 建立物件方法</p> <p>2. 命名規則</p> <p>3. 註冊點</p> <p>介紹軟體及熟悉Adobe Flash如何建立物件的方法，以及命名之規則和註冊點。</p>	
<b>(二)上課觀察(學生反應、師生互動…等)</b>	
<p>老師利用實際上架的例子加強同學對程式語法的興趣，並讓大家分組互相幫助。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
<p>(無)</p>	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>同學甲:老師為了提高同學們的注意力與興趣，特別先找了一些上架的遊戲操作，覺得相當有意思。</p> <p>同學乙:這次老師為了讓我們更進入FLASH的世界在講解時特別放慢速度，讓同學有更多操作練習的時間。</p> <p>同學丙:原先以為這只是個做動畫的小工具，上這堂課才發現，原來可以透過FLASH寫程式，老師也不吝嗇的多次指導初學者的我，解決問題是最開心的。</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



(吳文嘉老師說明如何建立檔案。)



(同學認真聽講吳文嘉老師的解說。)



(為原件建立成功，使用 apk 檔轉成 APP 匯入手機測試效果。)

## 《互動媒體專案整合實作二》

上課時間	2014年10月17日
課程主題	核心語言基礎(四)陣列 Array
地點	產學大樓P202-1教室
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<p>1. 陣列可做為一組項目的容器，陣列元素中儲存各種不同的資料類型，包括數字、字串、物件，甚至是其它陣列。</p> <p>2. 最常見的陣列類型是索引陣列。在索引陣列中，每個項目都會儲存在具有編號的位置。Array 是用來表示索引陣列的常見類別。</p> <p>3. 在 Flash 中宣告陣列的語法為 Var 陣列名稱:Array = new Array(數量)，索引陣列的其中一種特殊用法，就是「多維度陣列」。</p>	
<b>(二)上課觀察 (學生反應、師生互動…等)</b>	
<p>老師利用淺顯易懂的教學方式，舉例說明程式並讓學長姐帶領學弟妹一起實作，不懂的地方也比較可以跟得上。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
(無)	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>同學A:覺得有點困難，不過多練習幾次就會比較了解該如何使用這些語法。對於程式裡的語法還不熟悉所以操作上比較吃力但透過互助與學長姐一同學習更能理解上可內容。</p> <p>同學B:對於數學不好的同學需要邏輯性，可能有些困難。但勤加練習必能漸入佳境。</p> <p>同學C:覺得這堂課的內容有難度，但是老師都會用較淺顯易懂的方式說明，使我能在短暫的時間內理解，有問題向老師詢問時，都會利用中堂休息時間不厭其煩的向我說明。</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



(同學認真聽講。)



(同學詢問老師問題。)



(同學範例練習。)



(同學進行上課練習。)

### 《互動媒體專案整合實作三》

上課時間	2014年10月24日
課程主題	函式 Function(一)
地點	產學大樓P202-1教室
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<p>1. Function是用來定義函數，物件可代表由使用者定義以及內建的函數，兩者皆為 Function 類別的實體。</p> <p>2. 在定義函數時，也可以為函數指定參數，並透過範例練習加強Function的使用。</p>	
<b>(二)上課觀察(學生反應、師生互動…等)</b>	
<p>同學互助，勇於發問，學生課後複習並將不懂的地方提出；老師針對同學較不熟悉的部分多作說明並舉實際例子讓同學更能吸收。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
<p>(無)</p>	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>同學X:對於今天老師有先預告課程可會有點困難度，所以老師在每個小段落都會將數 度放慢，讓同學可以熟悉這小節。</p> <p>同學Y:上課的時候為了跟上老師與同學的進度，只能在不懂語法時舉手發問，老師會 詳細的再為我們解說一次。</p> <p>同學Z:剛開始雖然跟不上，但利用下課時間向老師或同學詢問，讓我慢慢的理解並跟 上了進度，非常謝謝老師及同學們。</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



(同學勇於詢問問題)



(同學於上課前預習上周課程)



(同學認真操作)



(同學互助)

## 捌、計畫網站說明

### (一) 計畫網址：

<http://aries.dyu.edu.tw/~f0041021/1115/index.html>

(為促進師生互動與課後資訊補充，及課程階段性成果展示分享，網頁開放得以校內課程網站、部落格或facebook網頁等形式規劃呈現。如使用校內設置之網站，設有登入權限者，應提供帳號密碼，以利考核作業。)

### (二) 網站設計說明或特殊內容分享

(請具體說明運用此網站之考量，並擇取師生於站內可公開性質之互動案例分享，若無可不予填寫。)

網站設計之考量目的為分享相關的課程成果給校內教師，做為後續設計課程之參考。網站內容大致上以課程紀錄與相關成果做為主要的設計內容。未呈現之相關的資料則於紙本內呈現。