

教育部
人文教育革新中綱計畫 人文數位教學計畫

數位 媒體展演藝術創作學程

期末報告



補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：國立雲林科技大學 數位媒體設計系暨設計運算研究所

計畫主持人：莊育振

執行期程：97年8月1日~98年7月

目錄

壹、學程內容	6
一、核心理念	6
二、學程目標	6
三、執行策略	7
四、學程發展核心內涵	13
五、內容摘要	21
貳、執行成果摘要	22
一、開設課程	25
二、每週主題概要	26
三、參考書目或指定閱讀	33
四、修課人數	35
五、成績評量方式	36
六、人員與相關活動	37
(一) 人文藝術講座.....	37
(二) 學程相關活動.....	39
(三) 學程年度系列活動.....	42
七、設備使用	44
八、總體成效	46
參、學程成果介紹	50
一、人文藝術講座	50
二、學程數位教材	79
三、學程網站	85
四、學程系列活動之一	88
五、學程課程學生作品	98
肆、課程目標達成情況	129
一、達成情形	129
二、自我評估	131
伍、面臨問題與因應措施	142
陸、後續課程構想與進度規劃	143
柒、結論與建議	156
捌、附錄	157
一、教學參考資料	157

二、學程評量表.....錯誤! 尚未定義書籤。

壹、學程內容

一、核心理念

由於數位媒體與數位內容產業的急速發展，促成創意媒材的匯流，並對創意的設計與執行產生革命性的影響。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「數位媒體設計」與「設計運算」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創作人材。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。本學程擬透過網路建立數位學習平台，在網路、視訊與多媒體等科技結合發揮功效下，提供數位藝術創作人材充分的學習資源，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，發揮大學教育鍵結數位內容產業需求與產業發展的基本任務。

二、學程目標

本學程之目標在提供數位藝術創作知識能量提升的學習管道，在此之前提下，經各項課程之設計與統整，教學設備與教學資源的整合，以達下列目標：

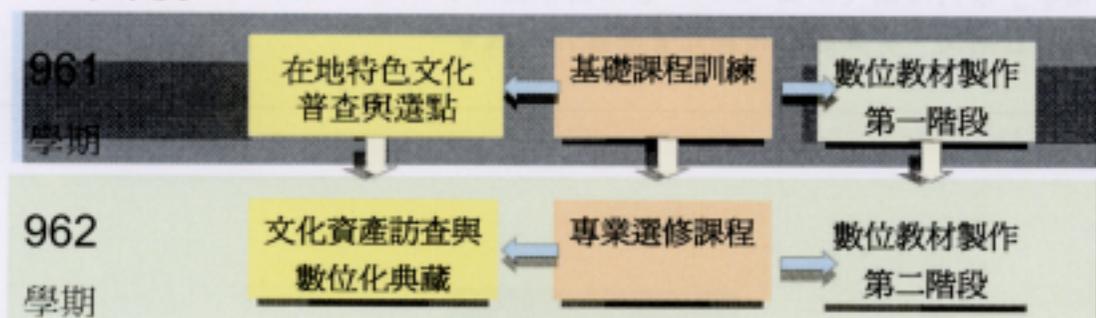
1. 舉辦相關在地文化研討會，促進學生與學者專家的交流，進而提升學生人文素養。
2. 藉由雲林文化季活動，讓學生實際參與操作，培養學生發展自我觀點與洞察整合能力。
3. 舉辦相關作品展覽，讓學生互相觀摩與學習。
4. 舉辦雲林文化祭活動，讓學生瞭解當地文化資產與人文特色。
5. 藉由與在地文化資產結合，使學生作品具備在地文化涵養與設計二面向。
6. 透過講座與實地參訪調查，增進學生對雲林在地文化資產之認識。

三、執行策略

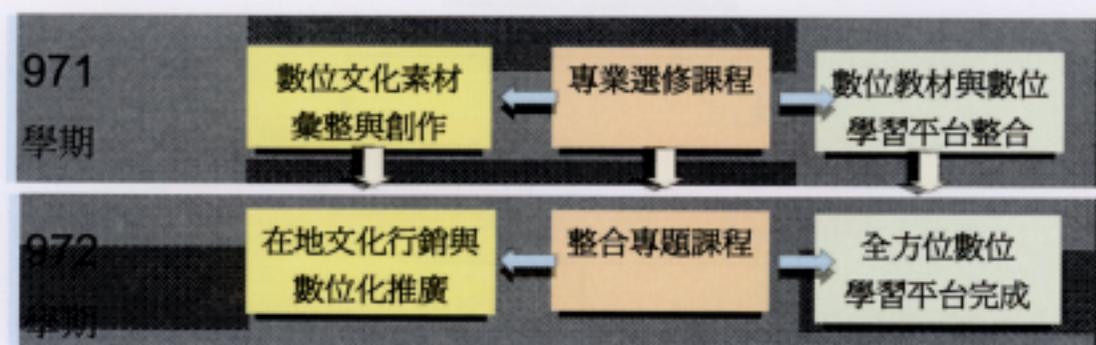
學程執行流程規劃

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。96 學年著重在基礎課程之訓練與在地文化普查與選點部份，並製作各開設課程之數位教材；97 學年則著重在數位文化素材彙整、創作、典藏與整合。以下為各階段執行內容之流程：

96 學年度



97 學年度



學程執行流程規劃圖

(一) 實施策略

本學程除以實體教學與線上教材作為學生學習資源的管道外，部分課程定期舉辦課程講座，邀請數位藝術界創意人才，至學校講授課程，透過課程與業界之實務交流，讓業界將緊實的實務經驗帶進學校裡，提高學理與實務的結合，將所學的創作能力發揮。藉由結合實體課程與線上教材，開創藝術創作新型態教學模式，在網路與多媒體等科技結合發揮功效下，提供學生充分的學習資源。

學程實施策略規劃

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 97 學年課程將著重在與在地文化及產業結合的部份（如圖 4.1）。據此，學程課程結合雲林縣文化資產守護網計畫，規劃「雲林文化季」系列活動（如圖 4.2），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。

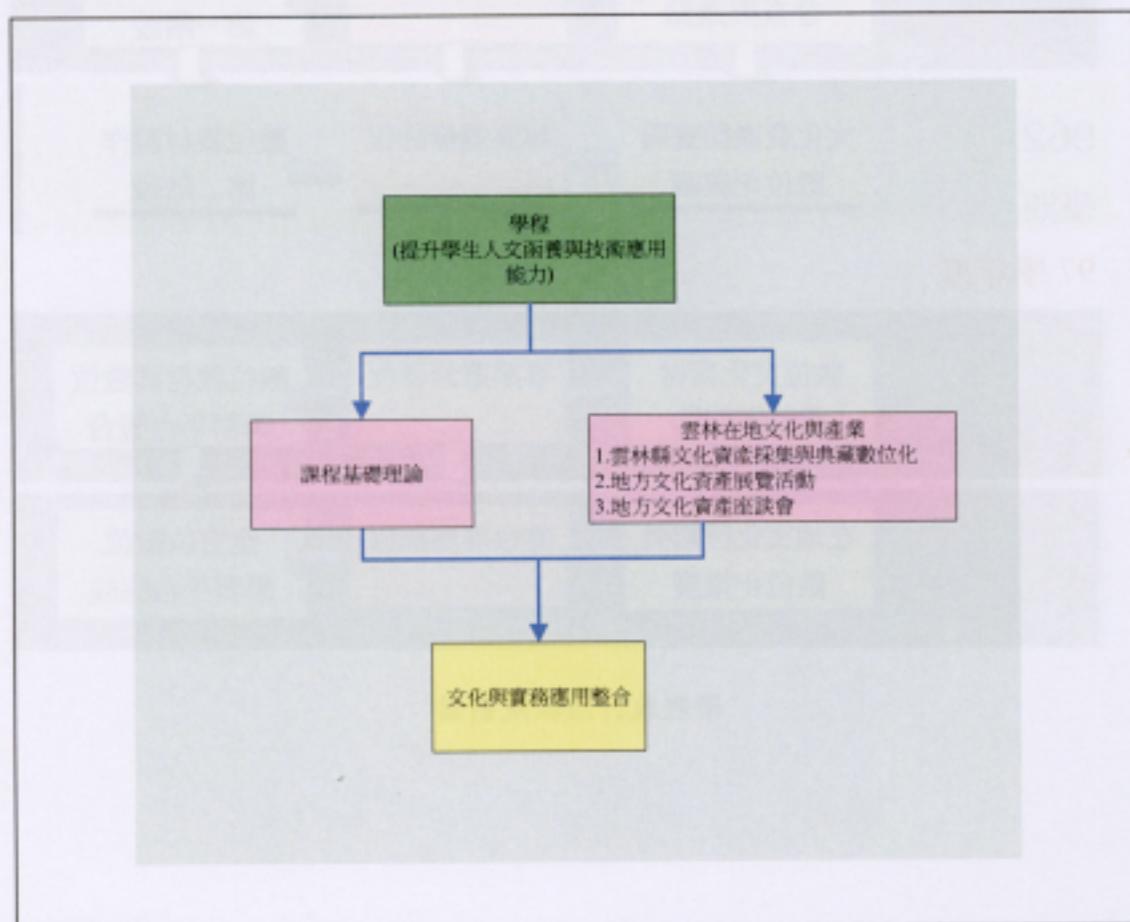


圖 4.1 學程與在地文化產業結合策略關係圖

本學程強調基礎與技術能與人文、數位創作產業鏈結，據此，97 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。

雲林縣文化資產守護網計畫簡介

從民國八十三年政府採取「社區總體營造」策略開始，從社區發起並配合社區發展當地行文化，成了重要的課題。此外，為配合政府推動「挑戰 2008：國家發展重點計畫—新故鄉社區營造計畫」，基於將文化資產守護網作為新故鄉運動的新環節這個面向，文建會以「家鄉守護」的觀念，推動「全國社區文化性資產守護網」的建置，凝聚公民意識，使居民看見及關心在地文化，進而誘發民眾對於文化資產保存的價值觀，利用「人」與「資訊」兩個網絡組織，發展擴大文化參與的可及性。透過各項教育與參與機制，鼓勵居民參與關心當地社區文化、文化資產，進而守護地方文化，而達到社區文化資產永續經營之目標。

本學程為提升學生人文涵養與實務經驗，於 96 學年度開始規劃課程與在地文化資產與產業作結合，因此與隙頂社區合作，規劃一系列活動供學生共同參與，由於 96 年度實施成效以及學生反應良好，故 97 學年課程將持續與在地文化及產業作鏈結，並與雲林縣文化資產守護網計畫作結合。依據上述文化資產守護網計畫之介紹可以瞭解，雲林縣文化資產守護網的精神在於讓民眾親近及關心在地文化，並利用人與資訊二個網絡，發展文化參與的可及性，此一精神剛好與學程可以作媒合；學程課程提供基礎與技術理論的教授，再藉由結合雲林縣文化資產守護網計畫，讓學生能有實務操作之機會，並且於操作過程中瞭解雲林縣在地文化資產與產業，進而提升學生之人文涵養。故於 97 學年開始規劃一系列雲林文化季活動，讓學程學生一同共同參與。

雲林文化季系列活動簡介

系列一：雲林縣文化資產採集與典藏數位化活動

本學程為提升學生人文與技術整合之能力，於 97 學年第一學期開設之數位攝影、數位影像處理、數位錄影等課程，將結合雲林縣文化資產守護網計畫，舉辦雲林縣各鄉鎮文化資產或是自然景觀等景點之拍攝活動，讓學生從拍攝中認識雲林縣在地文化資產。

系列二：地方文化資產展覽活動

舉辦學程期末成果聯展與教師文化資產數位化作品相關展覽，供學生觀摩學習。（如：學程期末成果聯展、陳思聰數位影像設計個展—台灣文化數位之美—雲嘉古蹟系列等）

系列三：地方文化資產座談會

舉辦相關雲林在地文化資產議題之座談會，藉由專家學者或社區專家相互交流，進而提升學生人文涵養。（如：2008 年雲林文化資產報馬仔人才培訓暨座談會）

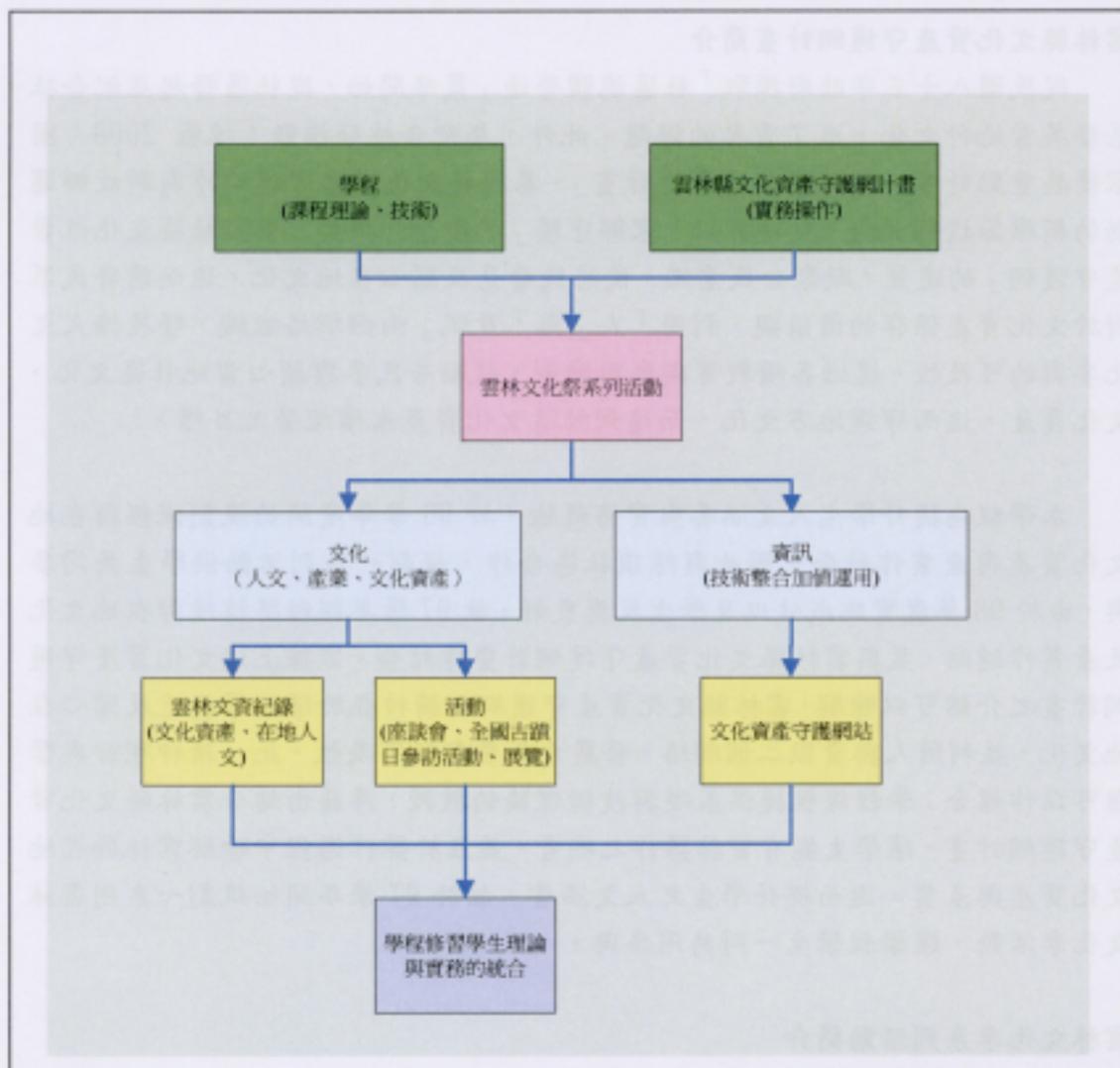


圖 4.2 在地文化與課程結合執行流程圖

藉由學程課程的基礎與技術理論，搭配雲林縣文化守護網計畫，規劃一雲林文化季系列活動，活動內容則分為文化與資訊二部分去執行，期望藉由這二部分的活動規劃，提升學生基礎理論、人文素養、技術整合應用的能力。

本學程相關活動主要著重在人文、產業、文化資產等，規劃的活動如下：

1. 雲林縣文化資產採集與數位典藏數位活動

97 學年搭配數位攝影、數位影像處理、數位錄影等課程之開設，結合守護網計畫，舉辦雲林縣各鄉鎮文化資產或是自然景觀等景點之拍攝活動，讓學生從拍攝中認識雲林縣在地文化資產。另延續 97 學年課程成果，於 98 學年第一學期開設數位典藏課程，將 97 學年文化資產相關採集之數位化成果，作典藏加值的應用。

此部份分為資料採集調查與資料數位化二部份：

1. 資料採集調查：

目前針對雲林縣古蹟共 10 處、歷史建築共 23 處、代表性文化景觀共 3 處、代表性聚落共 5 處等類別去進行拍攝與資料調查。(如：北港朝天宮、西螺大橋、斗六太平老街、斗六行啟紀念館等等)

2. 資料數位化與應用：

- (1) 將拍攝與訪查之資料彙整並數位化。
- (2) 將數位化之資料彙整於文化資產守護網。
- (3) 將數位化之資料，作後續的典藏工作或加值運用。

2. 成果展覽

舉辦系上學生課程成果作品與教師文化資產數位化作品相關展覽，供學生觀摩學習。

(1) 教師文化資產數位化作品

展覽名稱：陳思聰數位影像設計個展——台灣文化數位之美-雲嘉古蹟系列

展覽地點：設計三館大廳

展覽日期：97 年 11 月 12 日

展覽簡介：在數位時代使用數位工具表現台灣文化，是結合傳統優勢，再創視覺新感受，展現「台灣文化數位之美」，藉此肯定自己的文化內涵，讓作品更具時代的意義，這次展出以雲林嘉義古蹟為題材創作展出。

展覽名稱：陳思聰數位影像設計個展——台灣文化數位之美-台中古蹟系列

展覽地點：設計三館大廳

展覽日期：98 年(展期未定)

展覽簡介：在數位時代使用數位工具表現台灣文化，是結合傳統優勢，再創視覺新感受，展現「台灣文化數位之美」，藉此肯定自己的文化內涵，讓作品更具時代的意義，這次展出以台中古蹟為題材創作展出。

(2) 學程期末成果聯展

展覽名稱：97 年度數位媒體展演藝術創作學程成果作品聯展

展覽地點：設計三館大廳

展覽日期：97 年 12 月 22 日~97 年 12 月 26 日

展覽內容：學程各課程學生成果作品展示。

3. 人文數位藝術座談會

本學程為促進學生與業界專家學者，對於地方文化資產與數位應用技術等議題之交流，特舉辦相關研習活動。

1. 活動名稱：數位教材認證研討會

活動地點：設計三館 DA101 會議室

活動日期：97 年 12 月 3 日

活動內容：隨著資訊科技的進步，使得學生在學習上有更緊密結合的機會，教學不再只是傳統的老師對學生面對面授課，而可以透過電腦、網路等科技讓教學更活潑，甚至可以做到遠距離教學、零時差授課、行動學習等教學方式。這些不但是創新教學的方向，更是在未來教學所面臨的挑戰。因此本研討會邀請七校設計領域教師參與希望能共同討論、分享製作數位教材心得，本研討會也邀請到數位學習品質認證中心講師，介紹數位學習品質認證標章，並廣邀對數位教材認證研討會有興趣的學生一同參與討論分享經驗。

2. 活動名稱：2008 年雲林文化資產報馬仔人才培訓暨座談會

活動地點：雲林縣農田水利文物展示館

活動日期：98 年 1 月初

活動內容：為加強推廣與讓學生能更深入的對於在地文化有更深一層的瞭解，並促進學生與專家學者之間的交流，預計舉辦研討會，邀請各區專家學者與學生一同進行當地文化資產之守護論述討論。

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。96學年度與嘉義縣隙頂社區合作，規劃一系列「隙頂茶林季」活動，針對隙頂當地的文化資產與產業作普查，並將資料彙整數位化以及相關老照片蒐集典藏，另拍攝隙頂高山茶紀錄片，成果豐碩；97年度以雲林縣在地文化資產與產業為主，並結合「雲林縣文化資產守護網計畫」，規劃一系列「雲林文化季」活動，期望藉由此一系列活動與課程安排，提升學生人文素養與數位媒體技術整合創作之能力。

96年執行成果

本學程為加強人文面的教學內容及提升學生設計創作之實務經驗，特跟隙頂社區合作，由學生及老師組成一個團隊，並著手規劃及操作一系列的實務教學活動，並針對該地區的人文特色、產業，共同推展該地區之產業數位化及人文、文化產業行銷。服務期間，由於執行成果豐碩，還獲頒教育部服務團隊金質獎獎項。

隙頂茶林季相關成果介紹：

小小茶博士

小小茶博士的培育，是隙頂國小結合隙頂在地文化，所創辦的茶藝教學活動，建立嚴謹的小小茶博士專業學程，培育青年學子對在地文化的重視與創新啟發。

依照修習程度分為小小泡茶師、小小茶學士、小小茶碩士、小小茶博士四個學位。泡茶師了解泡茶程序，會泡一壺好茶；而茶學士了解製茶過程，能擔任小小解說員，解說茶道；茶碩士個個是小小研究員，利用網路e化搜集資訊，會觀察、研究、記錄「茶道」，進而彙整出一篇研究報告；茶博士有設計網頁的能力，e化交流與分享與國際接軌，達成創e行銷「茶道」之任務，會分類、評鑑與品茶。



小小茶博士介紹泡茶及茶的知識



小小茶博士示範泡茶步驟



小小茶博士用雙語介紹泡茶



茶藝老師的專業示範



老師與學生至隙頂訪談



隙頂社區文化景點調查



隙頂茶館訪談茶師



隙頂茶館訪談茶師

隙頂社區網站

本學程學生替隙頂社區設計建置之網站。



隙頂網站首頁



隙頂網站內頁

隙頂老照片數位蒐集典藏活動

此活動由隙頂社區居民提供相關隙頂老照片，由學生與居民一同將其數位化並作典藏。



學生將照片數位化情形



社區居民提供照片情形



學生與社區居民互動情形



隙頂老照片

隙頂高山茶文化產業紀錄片拍攝

由學生規劃腳本並與居民作拍攝內容之溝通，藉由紀錄片宣傳在地文化產業、媒體設計、人文藝術等相關領域推廣。



採茶後交由工頭秤重紀錄



採茶工頭檢查茶葉



烘茶



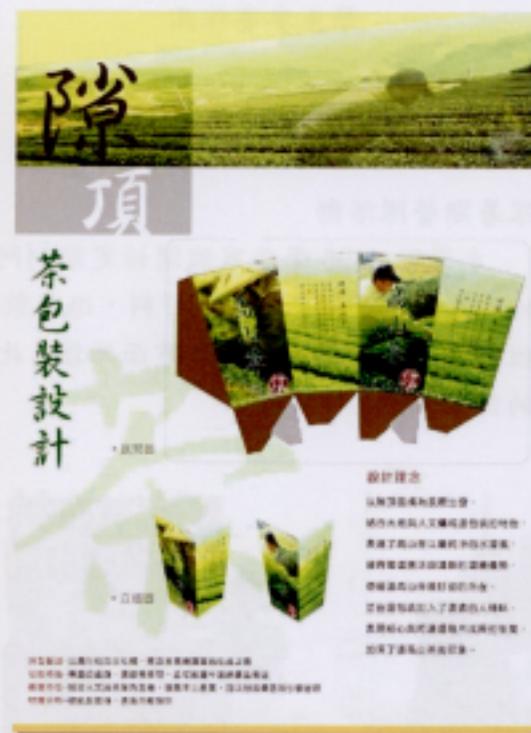
採茶

2008 隙頂茶文化包裝創意競賽

讓學生能夠針對隙頂在地產業文化資源，運用在當地茶產業之茶包裝上，創新及提升地方茶業發展。



競賽海報



學生參賽作品



學生參賽作品



學生參賽作品

寒暑期營隊活動

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。此次活動共分為三組進行人文、景觀、產業的訪談調查。



學生與當地居民訪談情形



學生與居民實地訪查



當地景觀特色調查



咖啡產業種植訪談調查

2008 隙頂在地文化產業與數位學習應用研討會

本次研討會邀請雲林科技大學數位媒體系所老師、隙頂國小老師與隙頂社區發展協會成員，分享數位媒體科技應用於文化產業發展與數位學習應用，並邀請隙頂國小的老師及小學生（小小茶博士），講授及操作泡茶的相關知識，供學程學生學習及瞭解隙頂人文特色。



研討會情況



研討會情況



研討會情況



研討會情況

五、內容摘要

本學程 97 學年第一學期各課程內容摘要如下表：

97 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
數位媒體展演藝術創作學程	1	6 門	6	303
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
數位攝影	陳思聰		40	1
數位構成	莊育振		60	1
網站規劃與設計	張文山		50	1
數位錄影	莊育振		62	1
設計史概論	黃格崇		44	1
行銷傳播學概論	黃格崇		47	1
C. 其他國內學術活動				
場次			參與人次	
人文數位藝術座談會			2 場*50 人	
人文藝術講座			12 場	

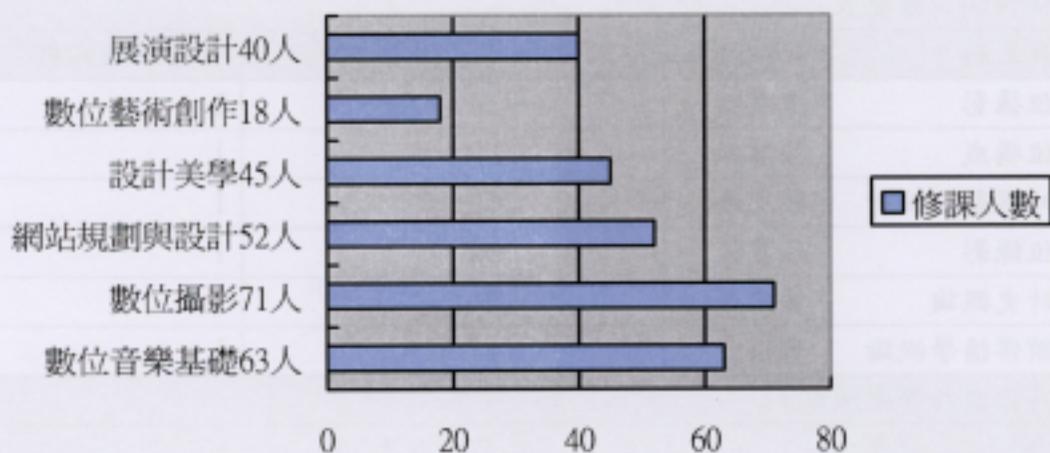
貳、執行成果摘要

本學程針對 97 學年第一學期執行成果作一統合，其成果摘要如下：

1. 修課人數

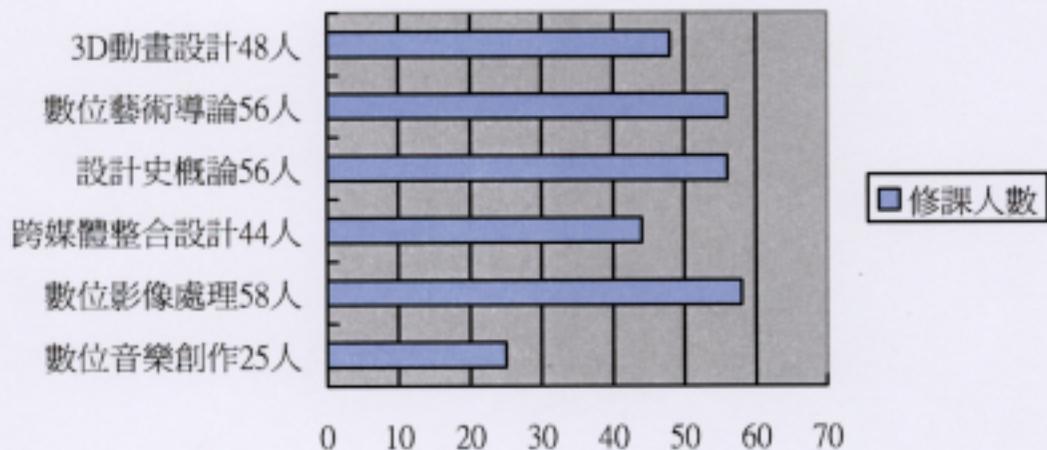
96 學年第一學期修課人數

課程數	修課學生總數
6 門	289



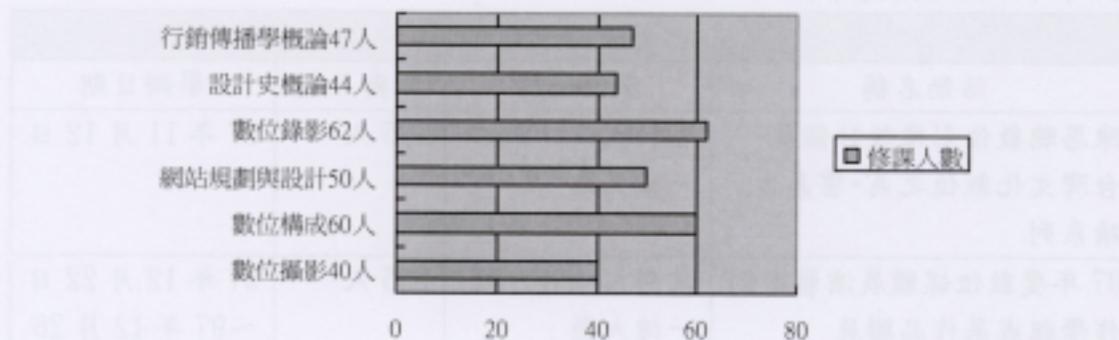
96 學年第二學期修課人數

課程數	修課學生總數
6 門	287



97 學年第 1 學期修課人數

課程數	修課學生總數
6 門	303



96 學年第一學期修課人數	289 人
96 學年第二學期修課人數	287 人
96 學年度總修習人數	576 人
97 學年第一學期修課人數	303 人

2. 人文藝術講座：

人文藝術講座					
96 學年第一學期		96 學年第二學期		97 學年第一學期	
總場次	17 場	總場次	12 場	總場次	12 場
總參與人數	765 人	總參與人數	589 人	總參與人數	688 人

3. 課程數位教材製作

學期別	96 學年第一學期	96 學年第二學期	97 學年第一學期
開課數	6 門	6 門	1 門
數位教材完成時數	160 時	157 時	32 時

備註：因部份課程已於 96 學年度製作完成，故 97 年第一學期教材製作僅針對尚未製作教材之課程進行製作。

4. 學程系列活動

96 學年舉辦活動統計表

96 學年第一學期		96 學年第二學期	
活動舉辦場次	總參與人數	活動舉辦場次	總參與人數
2 場	170 人	6 場	215 人

97 學年舉辦活動統計表

97 學年第一學期			
活動名稱	舉辦地點	參與人數	舉辦日期
陳思聰數位影像設計個展-- 台灣文化數位之美-雲嘉古 蹟系列	雲科大設計三館 一樓大廳	125 人	97 年 11 月 12 日
97 年度數位媒體展演藝術創 作學程成果作品聯展	雲科大設計三館 一樓大廳	255 人	97 年 12 月 22 日 ~97 年 12 月 26 日
數位教材認證研討會	雲科大設計三館 DA101 會議室	65 人	97 年 12 月 3 日
陳思聰數位影像設計個展-- 台灣文化數位之美-台中古 蹟系列			98 年(展期未定)
2008 雲林文化資產報馬仔人 才培訓暨座談會			98 年 3 月(預定)
			總計：445 人

一、開設課程

97 學年第一學期開設課程如下：

課程類別	課程數	課程科目	學分	授課教師	修別
創作基礎必修課程	課程一	數位攝影	2	陳思聰	必
數位專業選修課程	課程二	數位構成	2	莊育振	選
	課程三	數位錄影	3	莊育振	選
	課程四	設計史概論	2	黃格崇	選
	課程五	網站規劃與設計	2	張文山	選
	課程六	行銷傳播學概論	2	黃格崇	選

二、每週主題概要

課程一：數位攝影

週次	上課日期	教 學 與 作 業 進 度	備 註
1	97/9/19	課程介紹	
2	26	認識數位攝影及其應用、單眼數位相機的操作與保養	
3	10/3	ISO、影像品質、色彩空間、光圈、快門	
4	10	國慶日休假	
5	17	對焦、曝光、白平衡、閃光燈	
6	24	影像最佳化、拍攝模式、自拍、翻拍	
7	31	戶外攝影	
8	11/7	戶外攝影	
9	14	數位攝影棚實習	
10	21	棚內商品攝影	
11	28	棚內商品攝影	
12	12/5	數位媒體設計研討會	
13	12	棚內人物攝影	
14	19	特殊攝影與實驗	
15	26	特殊攝影與實驗	
16	98/1/2	個人數位攝影專題	
17	9	個人數位攝影專題	
18	16	期末報告	

課程二：數位構成

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	9/17	課程介紹討論	
2	9/24	單一立體構成	
3	10/1	集合立體構成	
4	10/8	球體構成一	
5	10/15	球體構成二	
6	10/22	空間構成	
7	10/29	動態構成	
8	11/5	立體構成創作	
9	11/12	期中考週	
10	11/19	曲線構成	
11	11/26	複合媒材構成一	
12	12/3	複合媒材構成二	
13	12/10	複合媒材構成三	
14	12/17	改造校園立體造形創作	
15	12/24	改造校園立體造形創作	
16	12/31	期末展覽一	
17	1/7	期末展覽二	
18	1/14	期末考週	

課程三：網站規劃與設計

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	9/16	教學規劃與課程進度說明、分組 -- 介紹教學內容、課程進行方式、每週學習內容、上課要求與專題作業分組方式。	
2	9/23	Internet & WWW -- 網際網路與全球資訊網基礎知識與組成架構介紹	
3	9/30	Web Server & Web Site -- 網站伺服器與商業網站運作原理與通信協定	
4	10/7	Web Site Design Planning (1) -- 商業網站專案執行流程、網站設計規劃書撰寫、網站專案提案技巧訓練	
5	10/14	Web Site Design Planning (2) -- 網站建置與網頁設計基礎、On-line Media 互動式介面設計準則 分組作業討論 -- 網站設計競賽企劃書撰寫與討論	
6	10/21	Web Site Structure & Web Page Template -- 網站架構規劃、前導業腳本與網頁版型設計訓練 分組作業討論 -- 網站設計競賽企劃書確認與完成線上報名	
7	10/28	Web Page Template Design -- 首頁與次頁版型設計訓練、網頁編輯製作技能訓練 分組作業討論 -- 網站設計競賽版型設計討論	
8	11/4	網頁版型設計、規劃書討論與修正、網頁編輯製作技能訓練	
9	11/11	網站版型展示、網站規劃報告	期中考週
10	11/18	網站版型展示、網站規劃報告	
11	11/25	On-line 合作設計環境與模式介紹、網頁編輯製作技能訓練	
12	12/2	網頁內容建置、功能機制建置、網頁編輯製作技能訓練	
13	12/9	網頁內容建置、功能機制建置、網頁編輯製作技能訓練	
14	12/16	網頁內容建置、功能機制建置、網頁編輯製作技能訓練	

15	12/23	線上維護管理、網頁內容建置、網頁編輯製作技能訓練	
16	12/30	網站設計智慧財產權、設計合約； 網頁內容建置、網頁編輯製作技能訓練	
17	1/6	期末作品展示、口頭分組報告、專家評論與建議	
18	1/13	期末作品展示、口頭分組報告、專家評論與建議	期末考週

課程四：數位錄影

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	9/16	錄影藝術基本概念與設備介紹	
2	9/23	棚內攝影技巧與虛擬攝影棚操作	
3	9/30	棚內外數位導播機操作	
4	10/7	影片企畫	
5	10/14	分鏡腳本撰寫	
6	10/21	影片類型介紹	
7	10/28	影片分析	
8	11/4	影片企畫	
9	11/11	期中影片企畫報告	
10	11/18	攝影技巧與實務	
11	11/25	外拍實務與前置作業	
12	12/2	訪談與溝通技巧	
13	12/9	數位影片檔案管理	
14	12/16	影片剪輯	
15	12/23	影片後製	
16	12/30	影片特效	
17	1/6	影片呈現與包裝	
18	1/13	期末展覽	

課程五：設計史概論

週次	上課日期	教 學 與 作 業 進 度	備 註
1	09/17	課程介紹/ 上課方式與作業規定解說	
2	09/24	設計史著眼之重點	
3	10/01	概論 (現代主義/ 後現代思潮/ 新風格)	
4	10/08	現代主義源啟 (美術工藝運動/ 新藝術運動)	作業
5	10/15	保守現代主義 (法、英、美)	
6	10/22	激進現代主義 (荷、蘇、德)*	
7	10/29	包浩斯	作業
8	11/05	戰後現代主義 (美、德、日)*	
9	11/12	期中考試	期中報告
10	11/19	後現代思潮 (普普運動)	
11	11/26	後現代風格 (設計語意/ 解構主義)	
12	12/03	新興設計風潮與國家	作業
13	12/10	折衷現代設計主義	
14	12/17	設計產品與經典案例	
15	12/24	現代設計風格延伸	作業
16	12/31	新科技、新材料 (現代設計之演進)	
17	01/07	綜合討論	
18	01/14	期末考試	作業 due

課程六：行銷傳播學概論

週次	上課日期	教 學 與 作 業 進 度	備 註
01	09/16	課程介紹, 作業規定	
02	09/23	成功行銷案例與傳播功效	
03	09/30	行銷傳播的概念發展與變革	
04	10/07	行銷傳播特質；整合行銷傳播	
05	10/14	IMC 心理認知過程	
06	10/21	品牌資產與整合傳播	
07	10/28	整合行銷傳播方案的策略規劃	
08	11/04	成果分析&作業報告	
09	11/11	期中考試	作業繳交
10	11/18	從組織觀點談整合行銷傳播	
11	11/25	品牌資產&品牌建立策略	
12	12/02	高績效的團隊合作	
13	12/09	活動規劃媒體公關	
14	12/16	公共關係&個案分析	
15	12/23	利益關係&效果評估	
16	12/30	通路管理&個案分析	
17	01/06	成果分析&作業報告	
18	01/13	期末考試	作業繳交

三、參考書目或指定閱讀

課程一：數位攝影

參考書目
參考書 <ol style="list-style-type: none">1. 陳思聰、紀壁焜，2007，Photoshop CS3 數位攝影與影像處理，初版，基峰，臺北。2. Michael Freeman 著、洪志傑譯，2005，數位攝影創意表現，初版，視傳，臺北。3. 趙樹人，2006，數位攝影-數位影像教學筆記，初版，全華，臺北。4. 徐明景，2001，數位攝影的技術，初版，田園城市，臺北。

課程二：數位構成

參考書目
自編講義。

課程三：網站規劃與設計

參考書目
自編講義。
參考書 <ol style="list-style-type: none">1. Brinck, T., Gergle, D., & Wood, S. D. (2002). Usability for the Web: Designing Web Sites that Work. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers. ISBN:1-55860-658-02. 王比利譯(2006)。寫給大家的Web設計書。台北：三言社。ISBN:978-998-7581-42-6。原著：Williams, R., & Tollett, J. (2006). The Non-Designer's Web Book, 3rd.

課程四：數位錄影

參考書目
自編講義

課程五：設計史概論

參考書目
參考書

林銘煌(民 92)。工業設計思潮—設計思潮與產品造型系列 第一部。台北：全華科技圖書。ISBN:957-21-3976-2

Sparke, P. (1987). Design in context. Secaucus, NJ: Chartwell Books Inc. ISBN:1-55521-230-1

Fiell, C & Fiell, P (2001). Design of the 20th Century. Koln: TASCHEN. ISBN:3-8228-5542-1

課程五：行銷傳播學概論

參考書目

1. Don E. Schultz、Heidi Schultz /著，戴至中、袁世珮/譯，〈IMC 整合行銷傳播：創造行銷價值、評估投資報酬的 5 大關鍵步驟〉。台北：美商麥格羅·希爾。2004。ISBN：957-49-3927-8。
2. Don E. Schultz/著，吳怡國、錢大慧、林建宏譯，〈整合行銷傳播〉。台北：滾石文化。2004。ISBN：957-49-3866-2。
3. Esther Thorson & Jeri Moore/著，吳宜蓁、李素卿譯，〈整合行銷傳播〉。台北：五南文化。2005。ISBN: 957-11-1857-5

四、修課人數

97 學年第 1 學期學程開課課程

A. 學程開設摘要表			
學程名稱	課程數	授課老師數	修課學生數
數位媒體展演藝術創作學程	6 門	6	303
B. 課程開設摘要表			
課程名稱	授課老師	修課學生數	
數位攝影	陳思聰	40	
數位構成	莊育振	60	
網站規劃與設計	張文山	50	
數位錄影	莊育振	62	
設計史概論	黃格崇	44	
行銷傳播學概論	黃格崇	47	

五、成績評量方式

課程一：數位攝影

1. 評量方式為平時練習與作業 50%
2. 期末作業與報告 40%
3. 學習態度與出勤狀況 10%

課程二：數位構成

學期總成績將由下列三項成績依比例相加完成計算：

1. 出缺席與上課狀況 10%
2. 平時作業練習 60%
3. 期末專題作業 30%

課程三：網站規劃與設計

本課程將推導各類型商業網站的介面設計準則，以分組方式訓練學生從企劃、設計、執行、發佈、到維護等階段的專業技能。課程中將以網頁編輯工具（Dreamweaver 與 Flash）做實務上的訓練，每組同學將於一學期中完成一個完整的網站規劃與設計之整合型作業。

課程安排為網頁設計專題導向的訓練課程，除課程內容的講授外，每星期將有簡單的學習測驗與網頁設計作業，並於期末時將作品置放於共同的網頁空間。

課程中將導入網站設計競賽的個案做實務演練，並鼓勵同學們的作品參加全國性網站設計競賽。

平常成績（10%）、網站規劃書（20%）、小組作業（30%）、期末作品展示與成果發表（20%）、口頭報告（20%）

課程四：數位錄影

觀影報告 10%

團體討論、學習態度與出缺席 30%

期中影片企畫與腳本報告 30%

期末影片成果呈現 40%

平時表現與出席率 30%

課程五：設計史概論

課程單元講授、分組練習&報告。

出席 20% / 平時作業 30% / 期中作業(考試)30% / 期末作業 20%

課程六：行銷傳播學概論

課程除單元講授外，並要求實務規劃及活動執行。

出席 20% / 平時作業 20% / 期中考試 30% / 期末作業 30%

六、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

課程名稱	講座名稱	時間及完成度
數位構成	台灣動畫產業發展與製作簡介/陳世昌老師	9/24 (完成)
網站規劃與設計	中部數位內容產業現況暨案例介紹/花建忠 秘書長	10/7 (完成)
網站規劃與設計	網頁設計概念與業界現況/藍偉憲經理	10/21 (完成)
數位構成	視覺藝術於遊戲產業之多元發展/劉政源藝 術總監	10/15 (完成)
數位構成	談 3D 動畫在博物館的創新應用 - 故宮國 寶總動員實例/林國平處長	10/22 (完成)
數位錄影	3D 動畫菁英應有的本能/廖恆輝總監	11/25 (完成)
數位錄影	動畫影片發展與市場趨勢/王世偉導演	12/9 (完成)
數位構成	遊戲製作與創意實踐/蔡寰緯營運長	12/3 (完成)
網站規劃與設計	WEB 應用程式開發實務談/蔡文龍老師	11/25 (完成)
網站規劃與設計	網頁製作技巧與實務應用/趙英傑老師	12/16 (完成)
數位錄影	傳統音樂與數位音樂/陳頌倫老師(上午場)	12/24 (完成)
數位錄影	數位音樂軟體應用與介紹/陳頌倫老師(下 午場)	12/24 (完成)

(二) 學程相關活動

活動名稱：數位教材認證研討會

活動日期：2008.12.3

活動時間：13:00~17:00PM

活動地點：設計三館 DA101 會議室

活動內容：

本研討會也邀請到數位學習品質認證中心講師，介紹數位學習品質認證標章，並廣邀對數位教材認證研討會有興趣的學生一同參與討論分享經驗。

工作人員：

指導顧問：莊育振老師

行政&聯絡：林芳濃

活動名稱：97 年度數位媒體展演藝術創作學程成果作品聯展

活動日期：2008.12.22~2008.12.26

活動時間：08：00AM~17:00PM

活動地點：設計三館大廳

活動內容：

學程各課程學生成果作品展示。

工作人員：

指導顧問：莊育振老師

行政&聯絡：林芳濃

1. **【活動規劃】** 9635009 邱靖貽、9635047 王俐絜
2. **【活動規劃】** 9600027 郭子安、9635049 宋珮瑜
3. **【場管】** 負責展檔之看場人員、管制與招待，輪班制
組長：9635015 劉虹伶
組員：9635014 蘇菁雅、9635018 黃郁純、9635005 張晃榕、9635006 葉信緣
4. **【場佈】** 19-21 三日 場佈管理
組長：9635046 林千資
組員：9635004 林子荃
5. **【宣傳】** 遞發邀請函、海報張貼……等等
組長：9635008 詹采潔
組員：9635011 王雅萱、9635026 李新琳、9635033 陳慧玲、9635043 林子晴
9635007 王宇軒
6. **【總務】** 預算評估與紀錄
組長：9635044 陳宛伶
組員：9635035 陳姿瑜
7. **【活動】** 開幕活動管理與負責
組長：9635042 洪維祥
組員：9635026 謝元霖、9635050 潘紫涵
8. **【美宣】** 美術設計部分

9. 組長：9635028 陳致瑋
組員：9635045 朱祥溥、9635038 黃宜寧、9635034 李彥陵
10. **【文宣】** 主副標題與設計文案
組長：9635034 李彥陵
11. **【器材】** 活動場地與所需器材租借歸還
組長：9600080 陳建茗
組員：9600009 陳禹先、9600010 曾偉誠
12. **【機動】**
組長：9635002 胡哲維
組員：9635001 蔡朋諺、9635019 林敬傑、9635025 陳政漳

(三) 學程年度系列活動

活動名稱：雲林縣文化資產照片拍攝

活動日期：2008.10.20~12.30 假日

活動時間：08：00~17:00

活動地點：雲林縣各鄉鎮文化資產景點

活動內容：

此一活動，藉由數位攝影課程，提供學生實際操作機會，除了讓學生實際演練上課所習得之技術及理論，還可認識雲林在地的文化資產與人文特色。

工作人員：

指導顧問：莊育振老師

行政&聯絡：林芳濃

活動名稱：雲林縣文化資產紀錄片拍攝

活動日期：2008.10.1~12.30 假日

活動時間：08：00~17:00

活動地點：虎尾糖廠、斗六老街、古坑等

活動內容：

此一活動，藉由數位錄影課程紀錄片拍攝，提供學生實際操作機會，記錄在地文化產業特色及讓學生瞭解當地產業特色。

七、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、隙頂、雲林文化季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「數位媒體展演藝術創作辦公室」，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。

公用設備及空間

	
研讀空間	討論空間
	
投影機	掃描器
	
攝影機	伺服器

	
印表機	DV

學程儀器設備使用表

設備名稱	數量	用途
H D V 高畫質數位攝影機		用於課程、講座、研討會等活動記錄用
SONY 攝影配件設備		數位錄影課程製作錄影教學使用
繪圖工作站		課程數位及相關活動使用
單眼數位相機		數位課程及相關活動使用

設備使用照片



八、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，本學程並與雲林縣文化守護網計畫結合，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 96 學年第一學期建置一學程網站，目前除了定期更新網站上之各種最新訊息，並將各課程授課過程數位化，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，特與雲林縣文化資產守護網計畫作結合，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。

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
數位音樂創作	盧麗淑	25	1
數位影像處理	陳思聰	58	1
跨媒體整合設計	張文山	44	1
設計史概論	黃格崇	56	1
數位藝術導論	莊育振	56	1
3D 動畫設計	邱怡仁	48	1
B. 其他國內學術活動			
場次	參與人次		
人文藝術創作交流研習營	100		
人文藝術講座	12 場，共 688 人		

人文藝術講座總覽

課程名稱	講座名稱	時間及完成度
數位構成	台灣動畫產業發展與製作簡介/陳世昌老師	9/24
網站規劃與設計	中部數位內容產業現況暨案例介紹/花建忠秘書長	10/7
網站規劃與設計	網頁設計概念與業界現況/藍偉憲經理	10/21
數位構成	視覺藝術於遊戲產業之多元發展/劉政源藝術總監	10/15
數位構成	談 3D 動畫在博物館的創新應用 - 故宮國寶總動員實例/林國平處長	10/22
數位錄影	3D 動畫菁英應有的本能/廖恆輝總監	11/25
數位錄影	動畫影片發展與市場趨勢/王世偉導演	12/9
數位構成	遊戲製作與創意實踐/蔡寰緯營運長	12/3
網站規劃與設計	WEB 應用程式開發實務談/蔡文龍老師	11/25
網站規劃與設計	網頁製作技巧與實務應用/趙英傑老師	12/16
數位錄影	傳統音樂與數位音樂/陳頌倫老師(上午場)	12/24
數位錄影	數位音樂軟體應用與介紹/陳頌倫老師(下午場)	12/24

課程數位教材

九十六學年度第一、二學期及 97 年度第一學期各課程上課過程均已拍攝、剪輯成數位教材，並上傳至學程網站，供學生課後瀏覽、學習使用。

96 學年度已完成之教材

課程名稱	預估總數位時數	已攝影時數	數位教材已完成時數
設計美學	2 小時*16 週=32 時	30 時	30 時
數位攝影	3 小時*16 週=48 時	36 時	36 時
數位音樂基礎	2 小時*16 週=32 時	16 時	16 時
網站規劃與設計	3 小時*16 週=48 時	33 時	33 時
數位藝術創作	3 小時*16 週=48 時	21 時	21 時
展演設計	3 小時*16 週=48 時	24 時	24 時
數位影像處理	3 小時*16 週=48 時	18 時	18 時
數位藝術導論	2 小時*16 週=32 時	26 時	26 時
數位音樂創作	3 小時*16 週=48 時	24 時	24 時
跨媒體整合設計	3 小時*16 週=48 時	21 時	21 時
3D 動畫設計	3 小時*16 週=48 時	48 時	48 時
設計史概論	2 小時*16 週=32 時	20 時	20 時
總共	317 時		

97 學年度已完成之教材

課程名稱	預估總數位時數	已攝影時數	數位教材已完成時數
行銷傳播學概論	2 小時*16 週=32 時	32 時	32 時
總共	32 時		

備註：因部份課程已於 96 學年度製作完成，故 97 年第一學期教材製作僅針對尚未製作教材之課程進行製作。

學程相關活動

97 學年第一學期			
活動名稱	舉辦地點	參與人數	舉辦日期
陳思聰數位影像設計個展-- 台灣文化數位之美-雲嘉古 蹟系列	雲科大設計三館 一樓大廳	125 人	97 年 11 月 12 日
97 年度數位媒體展演藝術創 作學程成果作品聯展	雲科大設計三館 一樓大廳	255 人	97 年 12 月 22 日 ~97 年 12 月 26 日

數位教材認證研討會	雲科大設計三館 DA101 會議室	65 人	97 年 12 月 3 日
陳思聰數位影像設計個展-- 台灣文化數位之美-台中古 蹟系列			98 年(展期未定)
2008 雲林文化資產報馬仔人 才培訓暨座談會			98 年 3 月(預定)
			總計：445 人

參、學程成果介紹

一、人文藝術講座

96 學年第一學期		96 學年第二學期		97 學年第一學期	
總場次	17 場	總場次	12 場	總場次	12 場
總參與人數	765 人	總參與人數	589 人	總參與人數	688 人

97 年第一學期講座總覽

課程名稱	講座名稱	參與人數
數位構成	台灣動畫產業發展與製作簡介/陳世昌老師	60
網站規劃與設計	中部數位內容產業現況暨案例介紹/花建忠 秘書長	50
網站規劃與設計	網頁設計概念與業界現況/藍偉憲經理	50
數位構成	視覺藝術於遊戲產業之多元發展/劉政源藝 術總監	60
數位構成	談 3D 動畫在博物館的創新應用 - 故宮國 寶總動員實例/林國平處長	60
數位錄影	3D 動畫菁英應有的本能/廖恆輝總監	62
數位錄影	動畫影片發展與市場趨勢/王世偉導演	62
數位構成	遊戲製作與創意實踐/蔡襄緯營運長	60
網站規劃與設計	WEB 應用程式開發實務談/蔡文龍老師	50
網站規劃與設計	網頁製作技巧與實務應用/趙英傑老師	50
數位錄影	傳統音樂與數位音樂/陳碩倫老師(上午場)	62
數位錄影	數位音樂軟體應用與介紹/陳碩倫老師(下 午場)	62

(1) 網站規劃與設計課程講座

課程名稱：網站規劃與設計

講座名稱：中部數位內容產業現況暨案例介紹

演講者：花建忠秘書長

活動日期：97年10月7日

活動時間：13:00~16:00

活動地點：設計三館(DA305)

演講內容：

以下是此次演講的簡略主要內容：今天演講主要講解中部數位內容產業發產現況，並且以許多中部數位產業為例，地方產業與數位內容結合的例子來勉勵大家，了解政府對於數位內容產業的實行政策及願景，期望地方政府也能夠達到產學合作。目前我國在數位內容產業方面在全世界排行不斷躍進中，強調設計與創新，期待台灣數位內容產業能夠不斷突破，躍身國際。

主要摘要如下：

兩兆雙星計畫

兩兆雙星計畫納入行政院推動「2008國家發展重點計畫」。

兩兆：半導體、影像顯示產業

雙星：指數位內容產業（包含軟體、電子遊戲、媒體、出版、音樂、動畫、網路服務等領域）及生物技術產業，二項產業屬未來的之明星產業。

目標與政策

產業規模化、人才國際化、產品精緻化

政策之一：成立數位內容學院與國際接軌。

推動辦公室服務措施

主要任務：

推動產業發展

建構產業環境

掌握產業情報

提升國際地位

數位內容學院

目標：與國際接軌，資源整合

數位內容的定義與範疇

定義：將圖像、字元、影像、語音等資料加以數位化並整合運用之技術、產品或服務。

範疇：數位遊戲、電腦動畫、數位出版典藏、內容軟體、網路服務、行動內容、

數位學習。

中部數位內容產業目前注重於數位遊戲、電腦動畫、數位出版典藏、網路服務。

推動內容與文化等數位化之效益

分成：經濟面、社會面、教育面、人權面

中部產業願景

輔導動畫產業由代工導入創意設計及行銷

輔導數位學習產業聯盟，行銷國際

積極外銷國內自製數位遊戲

積極推動行動內容之服務應用價值

建構數位出版之數位知識服務體系

中部區域資源特色

產業：九大網路資訊、威達超舜電信多媒體、永大數位動力、音像等

學術：雲科大、朝陽、嶺東、台中技術學院等

中部產學及培訓單位家次

持續成長中

數位內容產業願景目標

計畫目標也包括 2011 年數位內容產業出口將包括 30% 的自有版權產品，以及後者成長 4% 的目標。在這些產品中，數位遊戲、電腦動畫、數位影音、行動應用、和數位學習合計成長幅度將達 40%。

數位內容產業發展

為了持續振興台灣的動畫、遊戲等數位內容產業，行政院院會 8 日決議未來 5 年政府將再匡列新台幣 200 億元的資金，鼓勵業界發展數位內容產業。

五大推動方向重點目標

輔導數位內容廠商

提升技術與人才交流

促成產學合作計畫

帶動地方政府參與數位內容計畫

爭取數位內容業者合作與經營商機

案例介紹

台中后里馬場－薩克斯風

苗栗－相思豆

活動照片



演講主題大綱介紹



講者演說



演講情形



演講情形



演講情形



學生聽講情形

課程名稱：網站規劃與設計
講座名稱：網頁設計概念與業界現況
演講者：藍偉憲經理
活動日期：97年10月21日
活動時間：13:00~16:00
活動地點：設計三館(DA305)
演講內容：



使用者點擊：頁腳、右欄、左欄、頁面上方、內容 來導覽到其他的頁面

- 設計糟糕的網站會讓使用者慢，並且感到被阻礙，最終放棄繼續瀏覽頁面，因為他們找不到想要的資訊，並且認為此網站上並無他們所要的資訊
- 一致性是導覽的基本概念，使用者將現在的位置與下一步選擇進行形象化的處理連結
- 導覽時慎用那些看起來很酷炫的特效
- 標籤、連結的名字必須明確，使用者必須了解你的導覽標籤，去掉無用的字眼，重複的名稱
- 以更具意義的名字作為標籤名稱讓使用者快速區分他們

如何讓使用者了解哪些是可以點擊的目標：

對連結標示底線、藍色字。粗體、游標產生變化。凸起或突出的圖像（按鈕）
垂直下拉選單，短的比長的好。多層選單，少即是多！首頁上的連結可以讓使用者到達非常重要的功能。

文字的使用要點：

- 避免雜亂的背景、白色背景用黑色文字、不要用動態文字或圖、網站主要區域不要使用超過4色3字體。

- 將類似的內容放在一起，對文字進行排版以提高可讀性，人們想要控制自己的閱讀速度

呈現頁面元素：

- 只要每次點擊都能接近想要的結果且速度合理，人們並不介意點擊多個頁面來完成任務
- 不應該要求使用者必須解決一個複雜任務後才能進行到下一個頁面。

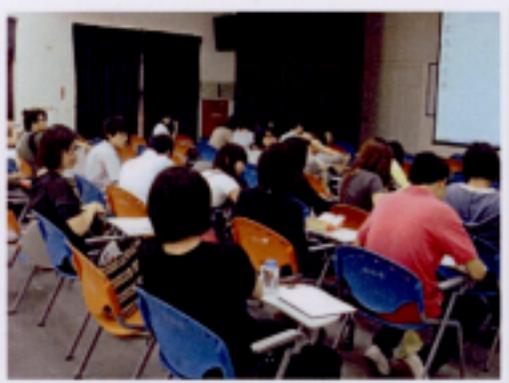
活動照片



演講情形



講者主題內容講述



學生聽講情形



學生聽講情形



講者回答學生問題



學生聽講情形

課程名稱：網站規劃與設計

講座名稱：Web 應用程式開發實務談

演講者：蔡文龍 老師

活動日期：97 年 11 月 25 日

活動時間：13:00~16:00

活動地點：設計三館(DA305)

演講內容：

初談軟體平台的演進，如何設計優質的 Web 應用程式(即網站平台)，將設計與科技做完美的整合，以及介紹開發 Web 應用程式與 Web 2.0 有關的技術、流程、架構。探討 Web 應用程式有那些應用與創意的發想。

綱要：

軟體開發技術的演進

軟體功能分層

應用程式架構演進

分散式應用程式技術

Web 應用程式

Web 2.0 的時代

以下摘自於學生參加講座後心得：

科技真的因為人而開發延伸，像演講者介紹的班機網站，是很人性化方便的，所以其實科技也是因為人文才能夠繼續開發，發展。這也是表示在數位媒體設計的我們要好好吸收這類知識，而我也發覺自己較缺乏這些程式、數位的資訊與了解。

未來可能以不只是我們所學的軟體而是“新的技術”，因此我覺得不只在思考方面去不斷吸收而技術也要有相當的了解。

網站的設計其實分工也是很細，除了程式之外，要有企劃、風格、資料庫等工作。

活動照片



演講情形



講者主題內容講述



學生聽講情形



學生聽講情形



講者回答學生問題



學生聽講情形

(2) 數位構成課程講座

課程名稱：數位構成

講座名稱：台灣動畫產業發展與製作簡介

演講者：陳世昌老師

活動日期：97年9月24日

活動時間：13:00~16:00

活動地點：設計三館(DA306)

演講內容：

以下是此次演講的簡略主要內容：

●台灣動畫發展史

1. 五〇年代 桂治洪「武松打虎」
2. 六〇年代 趙澤修「龜兔賽跑」、「石頭伯的信」—最早彩色動畫片
3. 七〇年代 動畫代工與自製產業，以 Hand carry 方式往來台日之間
4. 1970~1980 動畫戰國時期，最後「統一」在王中元的宏廣之下

●動畫新秀—電視豆 「魔豆傳奇」只是另一部「皮卡丘」

●動畫產業的轉型—西基動畫 「鬼太郎」史上最熱門電玩動畫

●其他新秀—鴻鷹、青禾動畫、甲馬創意、太極影音科技、利達亞太、遊戲橘子、創意核動畫、SOFA Studio 首映創意、鈺象電子、明日工作室、數位猴

●動畫中割 In Between (主要極限+次要極限=原畫)

●動畫製作主要人員

●動畫分級

- A 級 (高成本，圖畫細膩，如：白雪公主)
- B 級 (電視長片，高成本，如：米老鼠)
- C 級 (低成本，著重設計)
- D 級 (低成本，如：南方四賤客)

●動畫影片成功的方程式

1. 讓觀眾看懂
2. 讓觀眾覺得好看
3. 能感動觀眾
4. 創新的製作技術
5. 週邊商品
6. 強力的行銷計劃

活動照片



演講情形



案例說明



學生聽講情形



案例說明



學生聽講情形



學生認真作筆記

課程名稱：數位構成

講座名稱：視覺藝術於遊戲產業之多元發展

演講者：劉政源藝術總監

活動日期：97年9月24日

活動時間：13:00~16:00

活動地點：設計三館(DA306)

演講內容：

以下是此次演講的簡略主要內容：

1. 各遊戲平台產業的特色以及發展
2. 整體遊戲發展趨勢
3. 目前遊戲產業與遊戲機台產業發展的比較
4. 遊戲領域在視覺藝術方面的發展概況

活動照片



講師演講情形



學生聽講情形



案例說明



講師演講情形



學生聽講情形



學生聽講情形

課程名稱：數位構成

講座名稱：談 3D 動畫在博物館的創新應用 - 故宮國寶總動員實例

演講者：林國平處長

活動日期：97 年 10 月 22 日

活動時間：13:00~16:00

活動地點：設計三館(DA306)

演講內容：

以下是此次演講的簡略主要內容：

1. 故宮簡史
2. 故宮典藏 665,281 件文物
3. 數位典藏計畫簡介
4. 故宮全球資訊網
 - 國寶總動員
 - 數位學習系統

活動照片



講師演講情形



案例解說



案例說明



講師演講情形



學生聽講情形



學生聽講情形

課程名稱：數位構成

講座名稱：台灣遊戲設計產業之前景與世界接軌之現況暨未來
發展

演講者：陳誌敏老師

活動日期：97年11月5日

活動時間：13:00~16:00

活動地點：DC121F 教室

演講內容：

以下為講座內容大綱：

遊戲目標：遊戲的樂趣，遊戲的本質就是互動。

公司組織架構：研發、企劃、程式設計、美術、檢測。

如何進入到遊戲公司：核心競爭力、同儕競爭力、產業趨勢、興趣。

以下摘自於學生參加講座後心得：

以中華網龍所製作的遊戲來看，他們製作相當多從武俠小說所改編的線上遊戲，陳老師他本身看了相當多的書，因此有很多的創意都會從書的內容改編而來的，但是對於一些小說原著的內容來說，有些部份並不合適直接用到遊戲內，大部份都需要再做修改才行，例如一個需要跪的動作來說，如果一個遊戲內裡面只有一個場景來做跪的動作，但是遊戲不會為了此動作來特別來設計，因此企劃人員會依實際狀況來做修正。這部份也呼應泰偉電子的蔡老師，他在演講中提到對於一些奇幻類的遊戲來說，他們也是大量吸收 ACG 奇幻文學，對於不同環境的物種，也會特別去研究此環境物種的特性，例如寒帶和熱帶動物牠們的特色會在那裡。

活動照片



案例說明



學生聽課情形



學生聽課情形



講師演講情形



案例解說



學生聽講情形

活動照片



講師演講情形



學生聽講情形



案例說明



老師演講情形



學生聽講情形



老師演講情形

活動照片



講師演講情形



學生聽講情形



案例說明



老師演講情形

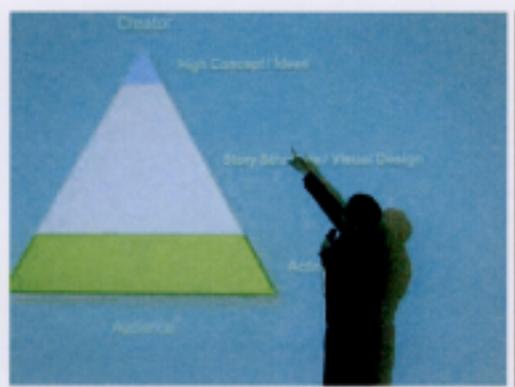


學生聽講情形



老師演講情形

活動照片



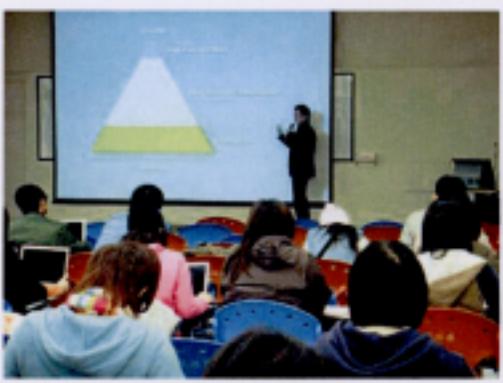
講師演講情形



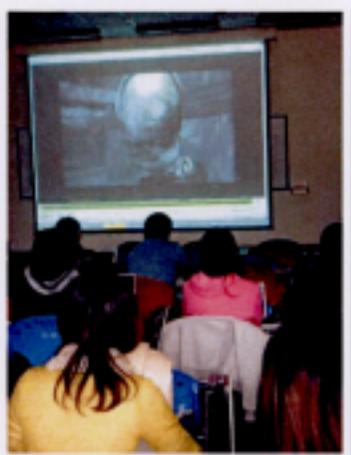
學生聽講情形



案例說明



老師演講情形



學生聽講情形



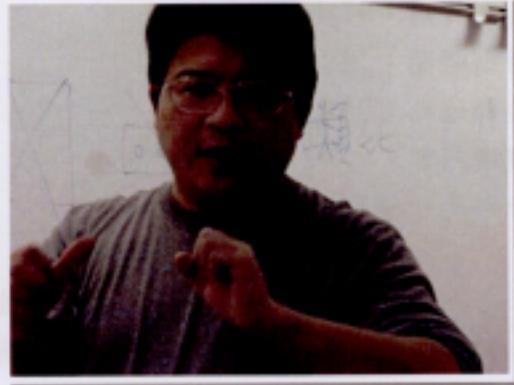
學生認真作筆記

活動照片

課程名詞：語言理解
(詞干上) 語言理解與語言學習：語言理解
語言理解：語言理解



老師回答學生問題



老師講解情形



案例說明



老師演講情形



老師演講情形

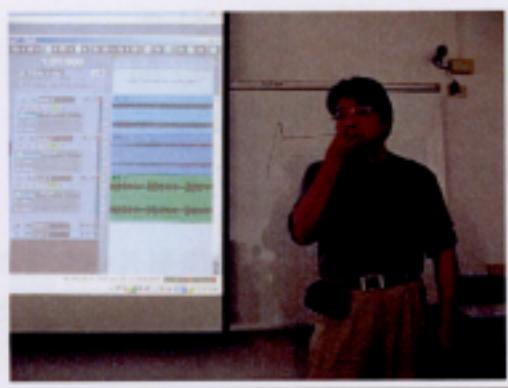


老師講解案例

活動照片



老師回答學生問題



老師講解情形



學生認真聽講



老師演講情形



老師演講情形



老師實際操作說明

二、學程數位教材

本學程之網站及數位教材延續原計畫書之之規劃，持續進行製作九十七學年上學期尚未製作之課程數位教材，網站部分則依據最新消息及資訊持續更新。

96 學年數位教材已製作課程一覽表

96 第一學期教材製作課程	96 第二學期教材製作課程
設計美學	數位藝術導論
數位攝影	數位影像處理
數位音樂基礎	數位音樂創作
網站規劃與設計	3D 動畫設計
數位藝術創作	跨媒體整合設計
展演設計	設計史概論
共計:160 時	共計:157 時

97 學年數位教材已製作課程

96 第一學期教材製作課程	已錄影時數	完成時數
行銷傳播學概論	2 時*16 週	32 時
		共計:32 時

備註：因部份課程已於 96 學年度製作完成，故 97 年第一學期教材製作僅針對尚未製作教材之課程進行製作。

「學習教材單元設計」由側錄工讀生於課堂攝影並協助取得教學資料，再由製作教材小組以每週完成一個教材單元為原則，進行教材之製作，其執行程序如圖 4.1。

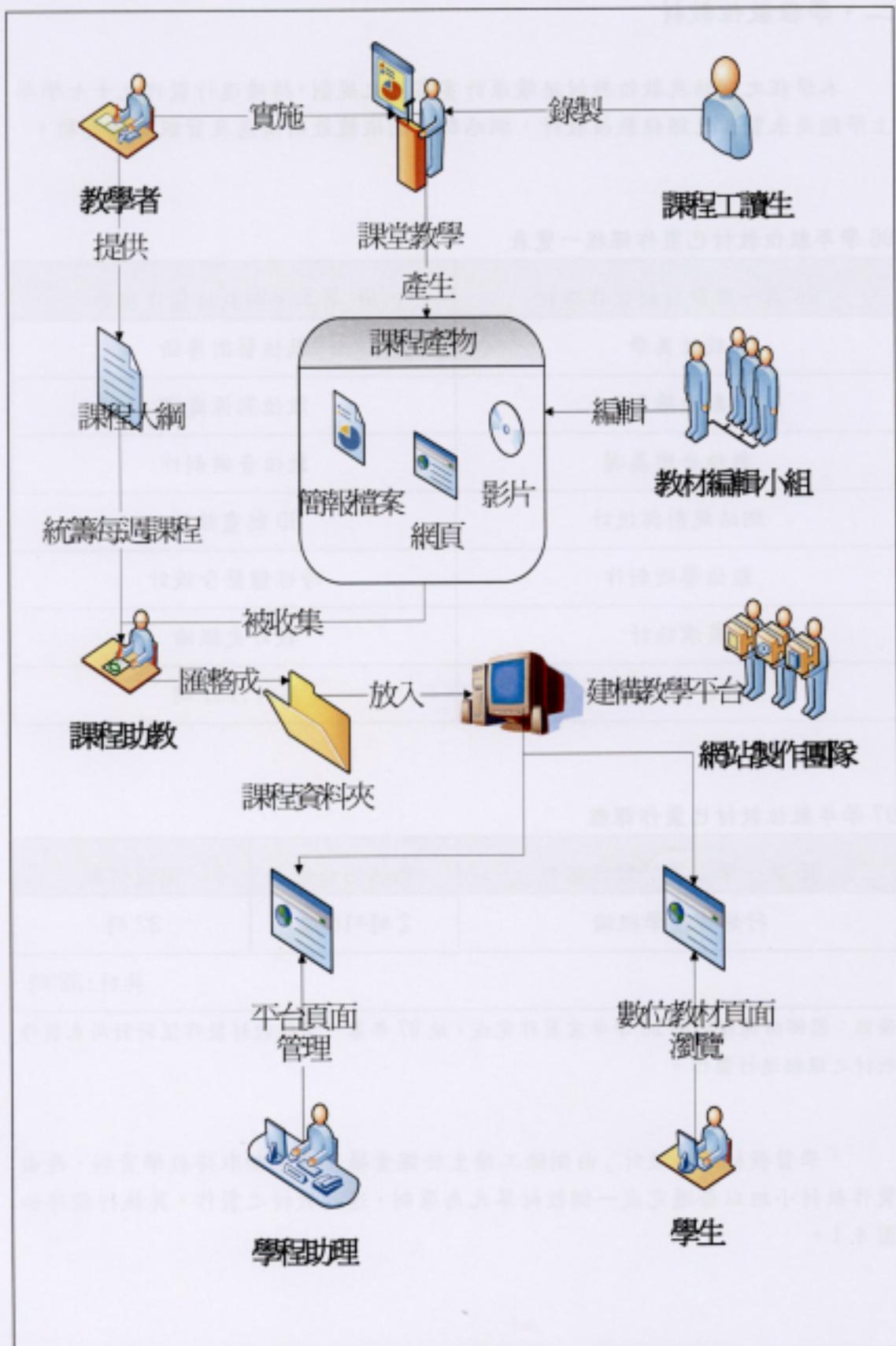


圖 4.1 人文數位學程計畫教材數位化標準流程

(1) 各課程數位教學影片剪輯後製記錄

(a)後製工作項目：

剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸。

(b) 後製工作記錄：

課程名稱:行銷傳播學概論	日期:
製作人員	工作內容敘述
林謙如	剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸
侯彩鈺	剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸
楊正明	剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸
黃泰成	剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸

(c) 工作情形照片：

工作寫真



討論製作流程



安排影片的剪接流程



討論轉檔問題&串流大師&製作



討論工作分配



將簡報與影片的時間點標示出來



討論課程與繪製腳本

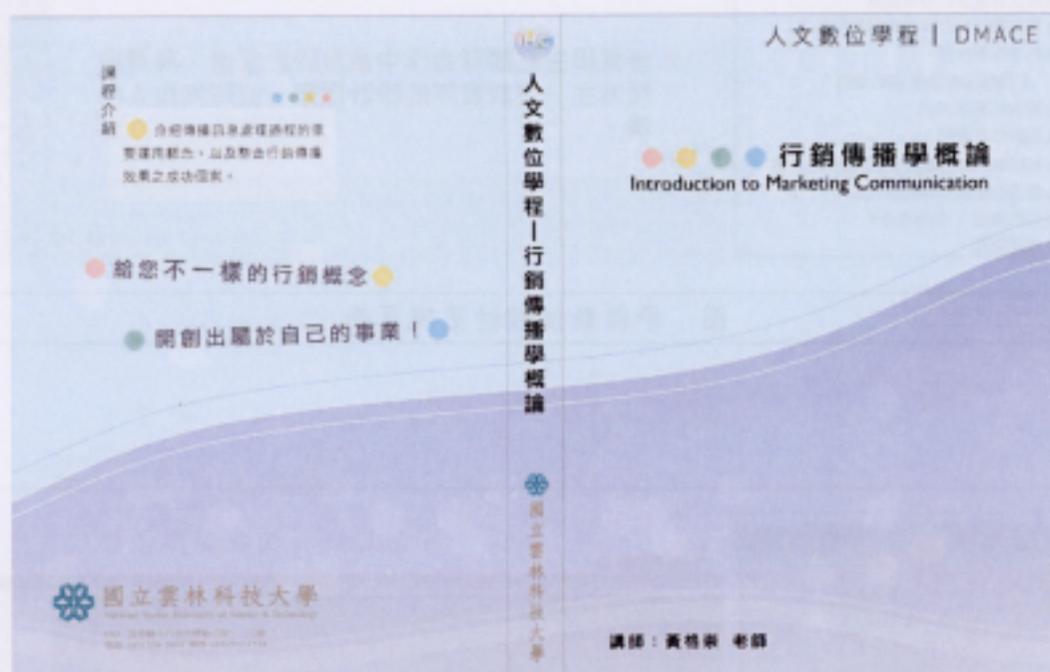
(3) 教材數位化現況

課程名稱	預估總數位時數	已攝影時數	數位教材已完成時數
行銷傳播學概論	32 小時	2 時*16 週	32 時
共計	32 時		

備註：因部份課程已於 96 學年度製作完成，故 97 年第一學期教材製作僅針對尚未製作教材之課程進行製作。

課程數位教材 DVD 封面

行銷傳播學概論課程



DVD 盒封面



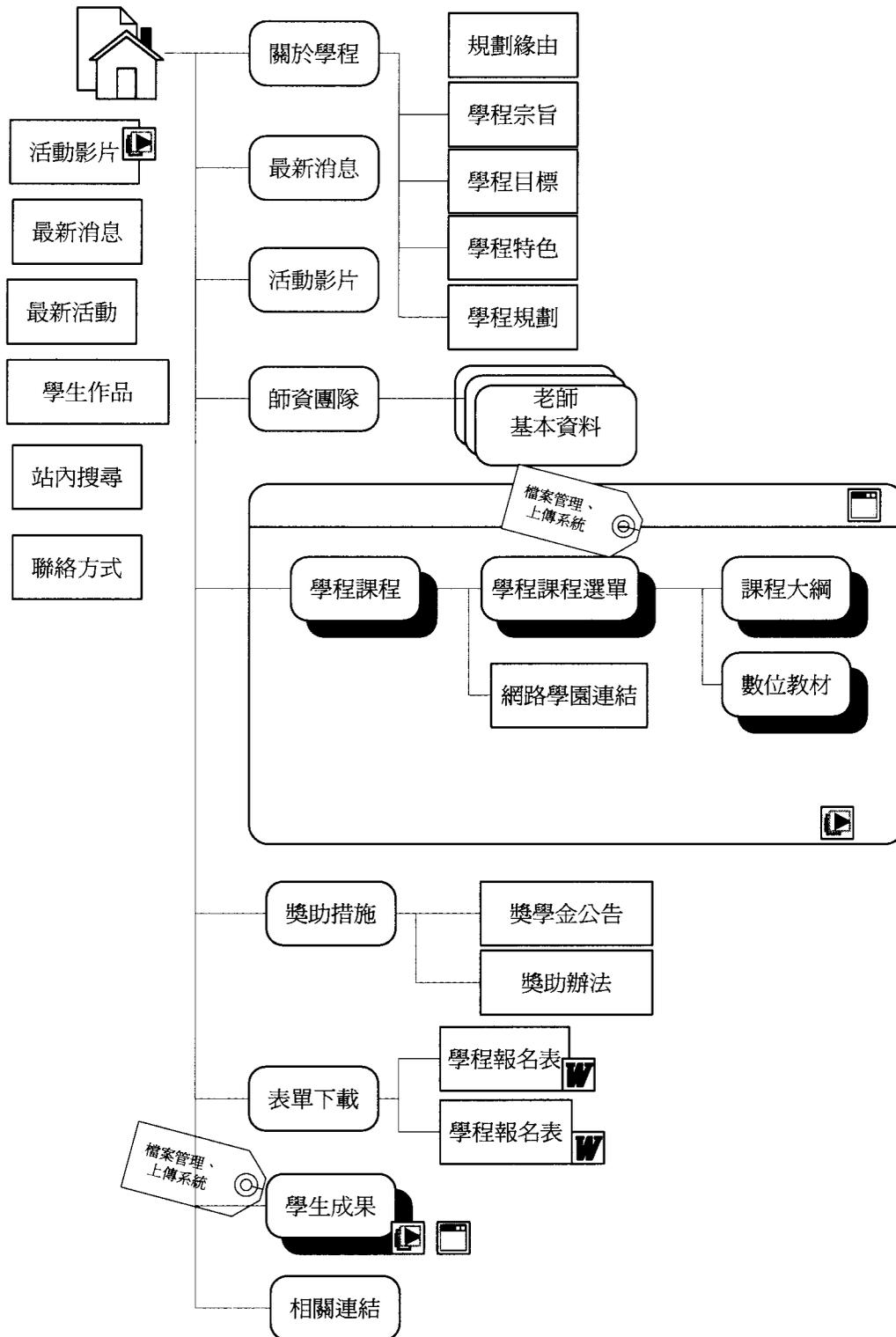
CD 圖標

三、學程網站

本學程網頁由本校研究生組成的團隊依據學程需求所規劃、製作，於 96 學年第一學期建置完成。

為提供學生充分的學習資源，本學程持續進行學程課程相關資料蒐集追蹤及聯繫，定期更新網站內容包含各課程的大綱簡介、各課程網路數位教材、專題演講影片、學生作品等...資源。

網站架構





課程網站首頁



學生作品頁面

四、學程系列活動之一

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。

活動一：雲林縣文化資產照片拍攝

活動日期：2008年10月20日～12月30日假日

活動內容：

此一活動，藉由數位攝影課程，提供學生實際操作機會，除了讓學生實際演練上課所習得之技術及理論，還可認識雲林在地的文化資產與人文特色。

數位攝影課程學生拍攝之照片：



斗六太平老街



石榴車站



農糧署宿舍



稅捐處職務宿舍



西螺大橋



振文書院



濁水水利發電廠



林內舊庄役場



台西蚵田



木雕工藝



斗六市公正街 196 號 (地方主管宿舍)



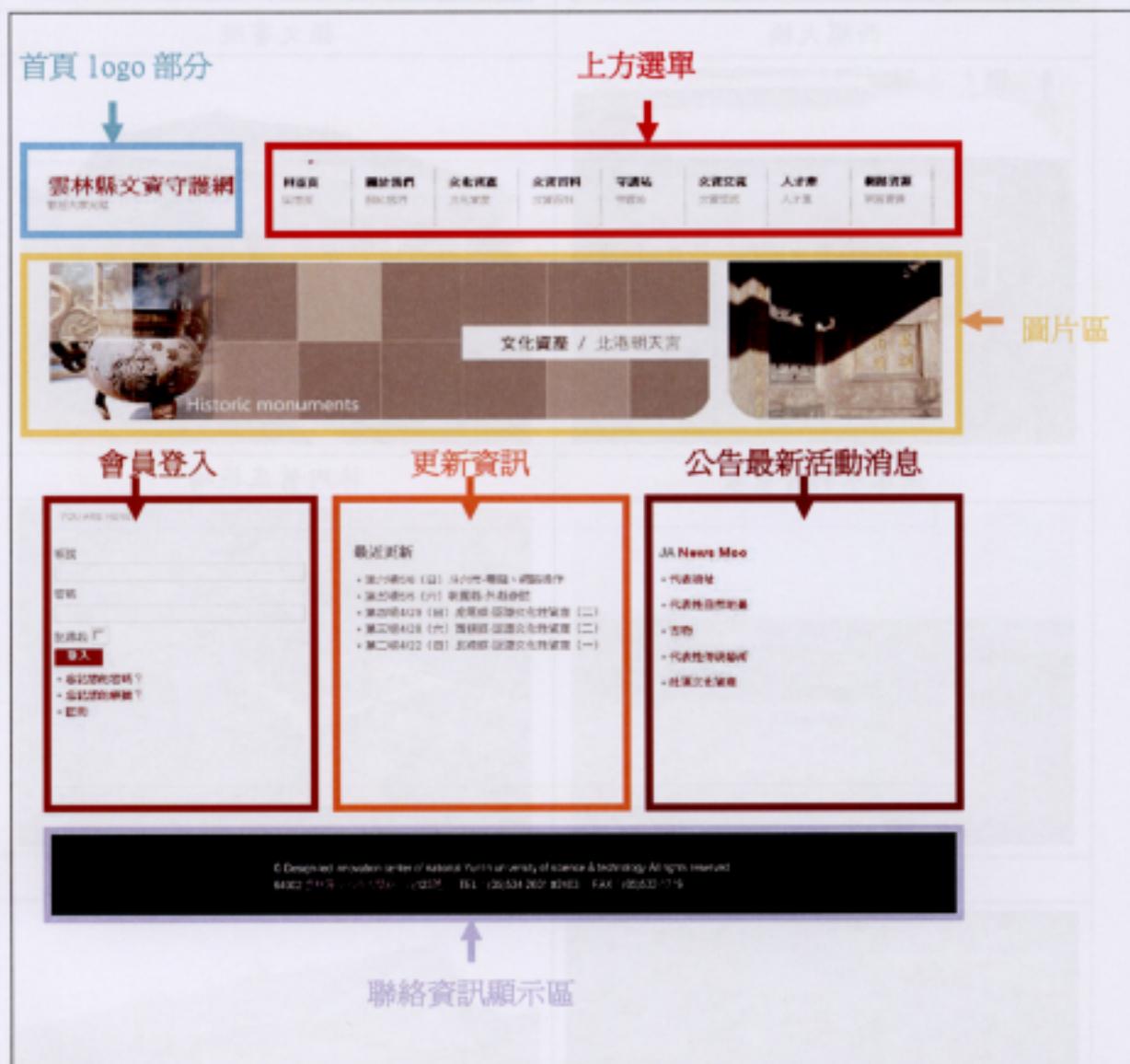
鎮西國小大禮堂

活動二：雲林縣文化資產守護網網站規劃製作

活動日期：2008年11月1日~1月31日

活動內容：

本學程結合文化資產守護網計畫，規劃相關活動與網站規劃與設計課程結合，提供學生此一網站建置實務操作機會，針對架構需求與功能重新整合規劃網站架構並設計一網站，提升學生利用在地文化素材與數位技術整合之能力。



守護網網站首頁版型



社區文化資產

建立: 2019年11月 2019年11月 管理員



最後更新: 週一 2019年12月 2019年11月 421

Y001482 482號

Copyright © 2019 Yunlin County Cultural Heritage Center. All rights reserved. 6400 雲林縣斗六市中華路7段12號 TEL: 05-624-2011#609 FAX: 05-621-2109

守護網網站內頁頁面



守護網網站內頁頁面

活動三：數位教材認證研討會

活動日期：2008年12月3日

活動內容：

隨著資訊科技的進步，使得學生在學習上有更緊密結合的機會，教學不再只是傳統的老師對學生面對面授課，而可以透過電腦、網路等科技讓教學更活潑，甚至可以做到遠距離教學、零時差授課、行動學習等教學方式。這些不但是創新教學的方向，更是在未來教學所面臨的挑戰。因此本研討會邀請七校設計領域教師參與希望能共同討論、分享製作數位教材心得，本研討會也邀請到數位學習品質認證中心講師，介紹數位學習品質認證標章，並廣邀對數位教材認證研討會有興趣的學生一同參與討論分享經驗。

活動議程

時間	活動內容	主持人
13:00~13:30	報到	報到櫃台
13:40~14:00	開幕式、主席來賓致詞	雲林科技大學長官
14:00~15:00	演講 1： • 認識數位學習品質認證中心 • 數位學習品質認證標章宣導 • 品質認證規範檢核重點說明 (數位教材/數位學習服務)	數位學習品質認證中心 鍾雅萍主任 黃鈺雯副管理師 吳琬瑩副管理師
15:00~15:30	茶敘	
15:30~16:30	演講 2： • 分享數位學習教材實務製作經驗	董千瑜 講師
16:30~17:00	Q&A、座談時間	雲林科技大學長官
17:00	閉幕	



研討會現況



講者演說



研討會現況



研討會現況



研討會現況



研討會現況



研討會現況



研討會現況

活動四：陳思聰數位影像設計個展—台灣文化數位之美-雲嘉古蹟系列（教師個展）

活動日期：2008年11月12日

展覽地點：設計三館大廳

活動目的：舉辦系上學生課程成果作品與教師文化資產數位化作品相關展覽，供學生觀摩學習。

活動內容：

在數位時代使用數位工具表現台灣文化，是結合傳統優勢，再創視覺新感受，展現「台灣文化數位之美」，藉此肯定自己的文化內涵，讓作品更具時代的意義，這次展出以雲林嘉義古蹟為題材創作展出。



教師作品



教師作品



教師作品



教師作品

活動五：97 年度數位媒體展演藝術創作學程成果作品聯展

活動日期：2008 年 12 月 22 日～2008 年 12 月 26 日

展覽地點：設計三館大廳

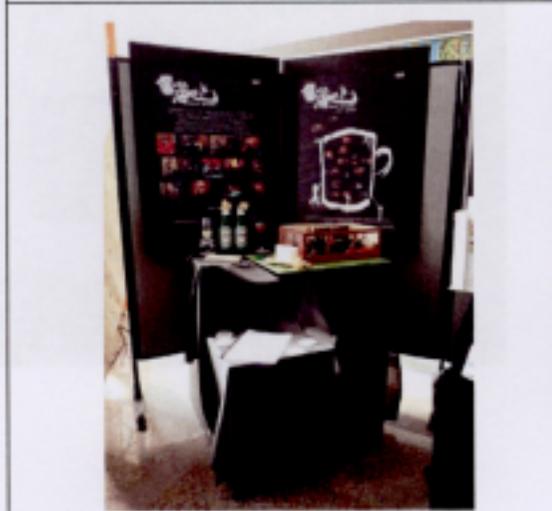
活動內容：學程各課程學生成果作品展示。



展示互動設計作品-學生參觀情形



展示互動設計作品-學生參觀情形



學生作品



學生作品



學生參觀情形



學生參觀情形



學生作品



學生參觀情形



學生作品



學生作品



學生作品



學生作品

五、學程課程學生作品

數位攝影課程

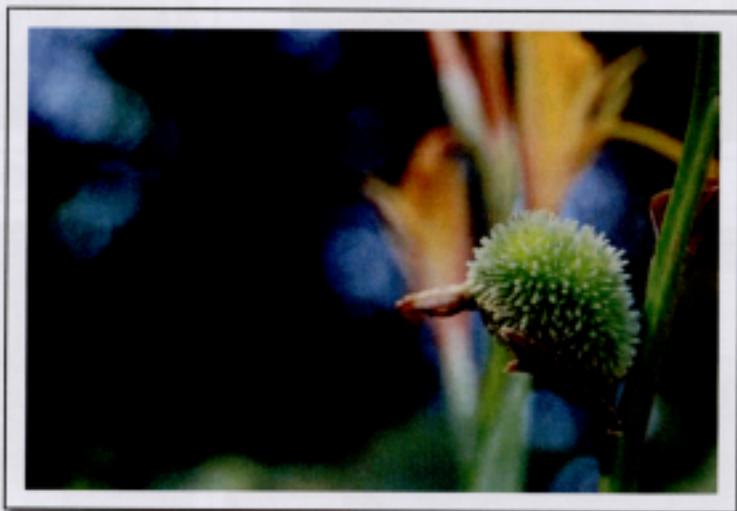
課程作品主題：戶外攝影

學生：劉懿璇

學號：9431041

作品名稱：貓兒千文

史協會



學生：黃韻甄

學號：9542056

作品名稱：二崙布袋戲

創作理念：

布袋戲為傳統藝術之一，想藉由影像紀錄布袋戲的美。



學生：鄭兆鈞

學號：9600053

作品名稱：滑板

創作理念：

滑板的起源地至今已不可考了！

但是能確定的是，

滑板是由街浪

運動演變而來的。



學生：陳威霖

學號：9600058

作品名稱：斗六老街

創作理念：

全長六百公尺左右，短短的一條老街就包含了四種的建築風格，分別是日式風格、巴洛克建築、紅磚牆風格、現代洗石子建築。



學生：蔡貴翰

學號：9600066

作品名稱：鹿港天后宮

創作理念：

古意盎然的街道巷弄



學生：李冠儒

學號：9600067

作品名稱：雲科大駐校

鳥類拍攝實錄



學生：陳建茗

學號：9600080

作品名稱：斗六圓環

創作理念：

一開始想了很久這次要拍攝的主題，後來決定拍攝斗六圓環，是因為每次其車都只是經過它，都沒有停下來好好欣賞它。



學生：陳致融

學號：9611152

作品名稱：溪湖糖廠

創作理念：糖廠內設有一個溪湖車站。早期兼作客運之用，早期客運業不發達時，包括溪湖至鹿港、鹿港至彰化、溪湖至員林線，均以台糖小火車為主要的交通工具。



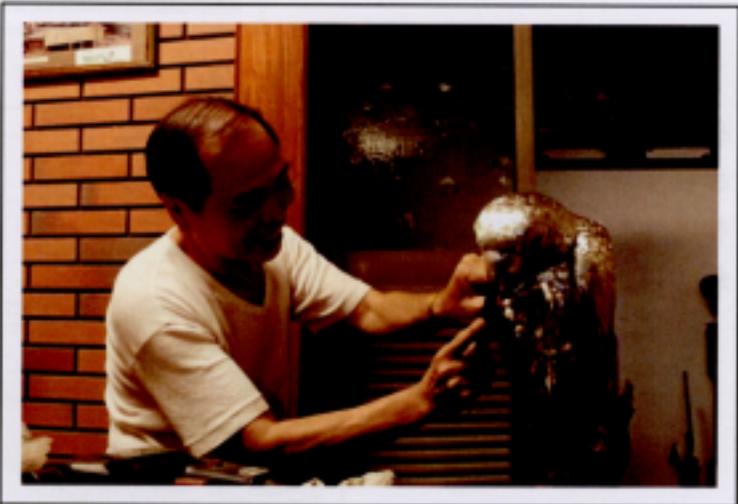
學生：黃培盈

學號：9614058

作品名稱：鹿港行

創作理念：

鹿港相關工藝紀錄



學生：曾宜君

學號：9631002

作品名稱：台中孔廟

創作理念：拍攝廟宇、古蹟建築的鮮豔色彩，是我喜歡拍攝的主題之一，以1/3構圖、低角度構圖，表現與我們平常中看到的另一種新視野。



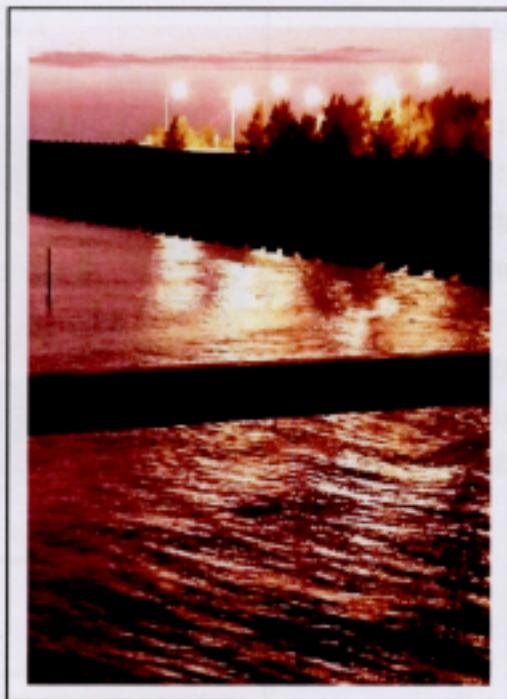
學生：郭瑾萱

學號：9631008

作品名稱：參寮

創作理念：

參寮六輕，填海後的土地。



學生：張瑜秀

學號：9631010

作品名稱：四湖三條崙

創作理念：



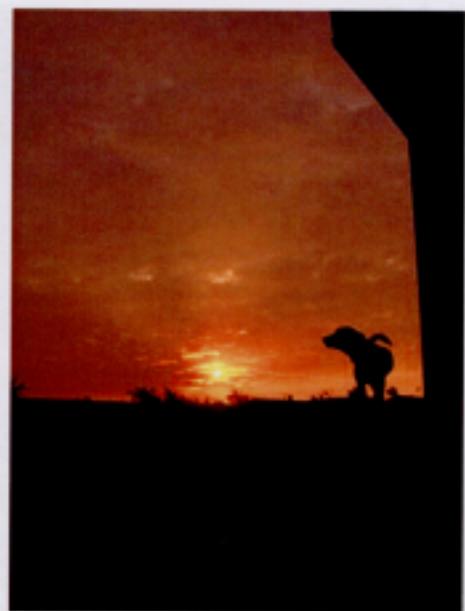
學生：鄭珈旻

學號：9631033

作品名稱：參寮六輕的路途

創作理念：

沿著六輕的路途中，拍攝
周遭環境景觀。



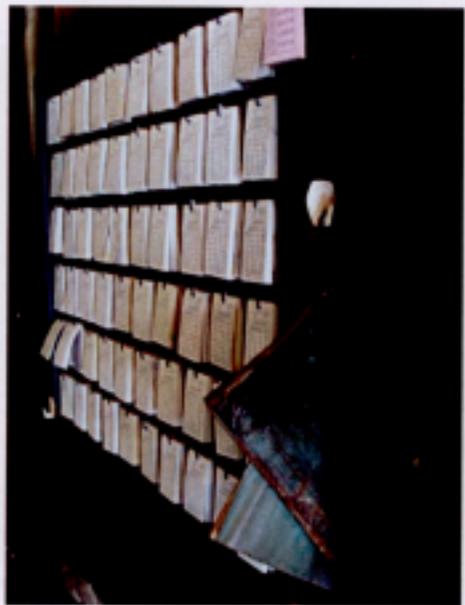
學生：蔡至傑

學號：9631037

作品名稱：參寮拱範宮

創作理念：

寺廟內的籤條。掛著
老舊的本子，每張籤
條對於每個人都有著
不同的意義。



學生：蘇靖媛

學號：9631043

作品名稱：古坑-彰湖風
景區



學生：黃俞維

學號：9700073

作品名稱：戶外攝影

創作理念：

懸掛的傳統廟與裝飾物象徵著長久以來信仰者的祈禱，靜靜的反射著燈光散發出神聖的氣息。



學生：林玉婷

學號：9735004

作品名稱：生態

創作理念：

人總是會不經意的錯過週遭的繽紛，無論是花叢間，或是牆角，「感動」就在這裡。



學生：王文杏

學號：9735008

作品名稱：鹿港老街

創作理念：

走在鹿港老街上，滿是復古建築，這些建築留存著歷史的記憶。



數位錄影課程

本學程藉由數位錄影課程與在地文化產業結合之規劃，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（如：虎尾糖廠、斗六老街、黑田米等），使學生有實際操作之機會並瞭解、認識雲林縣在地文化資產與產業之發展。

（下一站糖都紀錄片及新勝景紀錄片榮獲台灣行政院文建會「2008文化資產·年輕本攝·世代傳承」校園+親子影音徵選活動佳作）

學生：李彥陵、邱靖怡、陳儀芳、黃宜寧、林宜萱、宋珮瑜

作品名稱：下一站糖都

創作理念：

本次的紀錄片拍攝主題以當地文化和特色為主軸，我們注意到已經運作了百年的虎尾糖廠，可說是默默的存在斗六以及虎尾地區居民生活中的活歷史，於是本小組選擇這個曾經執台灣製糖產業牛耳，且帶起了虎尾地區的繁榮，一度成為台灣最大製糖工廠的虎尾糖廠作為主題拍攝這次的紀錄片。

在這次的紀錄片中，講述的雖然是虎尾糖廠的歷史，但更重要的其實是由淺至深的帶出台灣在地產業的內涵，以及提醒大家其實我們身邊有許多經歷了時代的考驗和磨練傳承下來的各種產業。台灣有著獨自的文化，也有長到說不完的故事，在時代的轉輪下，堅忍不拔的一步一步繼續前進，好比台灣人充滿任性的生命力。



影片片段



影片片段



影片片段



影片片段

學生：塗清清、劉虹伶、陳佳君、洪維祥、朱祥溥、王俐絮

作品名稱：新勝景

創作理念：

有鑑於台灣傳統藝術文化正隨年逐漸流失，傳統文化保存不易，已不容易傳承之下，我們將拍攝的主題目光放在傳統文化—掌中戲。希望藉由紀錄片的形式留下掌中戲的內涵。

藉由這次錄影拍攝，透過我們頗為生澀的鏡頭，紀錄著野台金光掌的點點滴滴，團長 朱清貴先生的親口描述，藉由新勝景掌中劇團來觀看時代的變化，年代的轉變。



影片片段



影片片段



影片片段



影片片段

學生：潘紫涵、張晃榕、葉信緣、陳沛晴、劉俞君

作品名稱：夏記斗六

創作理念：

三個月的夏季…兩個女孩的故事…一段斗六的回憶。

兩個興趣另類的女孩，喜好騎單車冒險，記錄美好的事物。

她們企畫將斗六做為畢業製作專題的地點，開始一段斗六訪談旅程，兩人互相扶持而產生一段特別的情感。

在旅途中，兩人一起遊玩斗六，呈現出在地特色美食以及熱門景點，帶著大眾發現雲林斗六的在地特色文化之美。

然而在一一切都太美好的時候，卻發生意想不到的意外…

是一部感人肺腑的「騎單車遊斗六記錄片」。



影片片段



影片片段



影片片段



影片片段

學生：蔡朋諺、林敬傑、林孟璋、陳威霖、溫以諾

作品名稱：米的傳人

創作理念：

在以農立國的台灣提到在地文化，首推第一的就是台灣稻米，於是我們就上網找尋台灣優質好米的相關網頁，恰巧發現雲林縣就有十大經典好米的得主，而且就位於鄰近的莿桐鄉境內的宏田碾米場，所以我們就決定了這次的拍攝目標。國內好米出濁水，濁水好米唯雲林，雲林好米在莿桐。

雲林縣為國內首屈一指的農業產地，氣候宜人，雨量充沛，其中又以莿桐鄉的地理位子最為優越，位處雲林縣北境，與濁水溪相接，方便灌溉，農民們口中常道：「莿桐的米是呷濁水溪水頭的好米」。莿桐鄉的米在民國八十一年勇奪三屆的金米獎，由於三代的傳承加上不斷的改良、現代化，讓宏田碾米場的版圖越擴越大。

透過這次的紀錄片，要帶大家探索宏田異於一般傳統農業所成功的獨到秘辛。



影片片段



影片片段



影片片段



影片片段

網站規劃與設計課程

學生：謝婉柔、林惠萍、黃語涵、黃郁倩

作品名稱：P. S. Ur

創作理念：

為了讓所有男女孩心中的懵懂幻想化為真實甜蜜，為了讓所有眷侶留下更多深刻的高心銘記，為了讓所有感情都能有過付出的微笑努力，我們四個女大學生成立此店家，以精心製作各種精美的手工小物，為各種愛情需求的人打造美麗回憶。另設有客製商品區，為貴顧客的心意做獨一無二的量身打造，我們所要賣的不是營利，希望賣出的是每個擁有愛情夢想者的幸福笑容和美麗愛戀。



網站前導頁面



網站首頁



網站內頁

學生：楊琇雅、張博雅、簡靖慈、黃宇雯

作品名稱：NoFoot HandMade 創意飾集

創作理念：

「不需要出門，創意魅力無遠弗屆」

NOFOOT 以此為宗旨網羅世界各地 HandMade 創意飾品，提供顧客更多創意裝點以及國際性的選擇。我們的商品皆經過嚴選並且與設計師接洽授權，以提供良好的售後服務為目標，您可以安心的在這裡下邊選購。歡迎光臨 NoFoot HandMade 創意飾集！



網站首頁



網站內頁



網站內頁

學生：

作品名稱：迪莉秀思美食網

創作理念：

在這裡我們為您提供一個嘉義飲食資訊、美食評論、餐飲消費經驗分享、餐廳介紹甚至是線上訂購商品的網站，舉凡有關吃的資訊在我們網站都找得到，若您也是美食愛好者，歡迎分享您寶貴經驗與眾饕客交換心得，加入美食餐廳特搜行列。

網站的介面使用相當容易，使用者可以馬上上手。整體視覺風格為古典又不失活潑。讓你看不停、吃不停、口水流不停。



網站首頁



網站內頁



網站內頁

學生：盧冠廷、曾盟傑、李永超

作品名稱：瘋雲科-校園紀念品專賣網

創作理念：

雲科設計遠近馳名，我們發揚雲科設計精神，產品 100%台灣製造，外觀高雅品質可靠，我們用心研發每一項產品，並經過數個月的測試才上市販售，安全無虞，更有專業團隊的親切諮詢與售後服務，您可以放心選購[瘋雲科]校園紀念品！大家都開始瘋雲科了，那你呢？



網站首頁



網站內頁



網站內頁

學生：林慶典、韋偉、陳佳威、陳力禎

作品名稱：雲科大學生創意與設計市集

創作理念：

雲林科技大學總共有一個設計學院與五個設計系所，分別是數位媒體、視覺傳達、工業設計、空間設計、與創意生活，這是一個讓學生與廠商可以交流與溝通的園地，透過這個網站，能讓雲科大的學生變賣自己的創意商品與作品，透過這樣的網路媒體，讓全世界都能看到雲科大學生的創意與活力。



網站首頁



網站內頁



網站內頁

學生：李宗霖、陳建達、林詔邦、邱仲偉

作品名稱：拿鐵罐子 LATTE CAN

創作理念：

拍賣主題為拍派學校畢業生之棄之可惜留之無用的東西。風格富設計感，簡潔俐落，功能完善，讓使用者清晰易懂卻不覺面板乏味。此外，我們也提供專業產品攝影、物超所值的價格與服務，讓賣方拍賣品呈現最動人的一面，也讓瀏覽者與會員享受最佳的視覺與被尊重感，藉此達成買方與賣方的雙贏，讓人人能夠輕鬆享受網拍購物的樂趣！



網站首頁

學生：曾台潔、林思涵、黃于珊、黃微琦

作品名稱：Easy Buy

創作理念：

一定有人常常覺得
衣櫃裡的舊衣服總是多一件
新衣服卻總是少一件！
了解女性們的的困擾
於是 Easy Buy 旦生了
從頭到腳缺一不可的行頭我們應有盡有
在這裡接受現金交易
也接受以物易物
只要基於買家賣家公平保護原則
在家就可以輕鬆購物！

當妳拿衣櫃裡的舊衣服沒輒
又深怕添購新衣衣櫃就要滿到爆炸了
快上 Easy Buy!
讓我們幫您打掃衣櫃
讓您輕鬆購物

歡迎光臨 Easy Buy! 大家一起 Easy 敗!



網站內頁



網站內頁



網站內頁

學生：陳俐武、王郁涵、陳雅萍、林家豪

作品名稱：Mrs. Fruit

創作理念：

Mrs. Fruit 以新鮮水果做為我們最懇切的服務，奔綠水果是我們的主打招牌！
每日一早由世界各地空運最新鮮味美的水果，
來自於最優良的產地、最專業的培育技巧、最嚴格的挑選！
提供給客人們的水永遠是最佳的服務、品質最優良的水果！

本店最新商品，擺放成列的是本季剛出的新鮮水果，
如果有組裝一系列的商品也將會放在此區，讓您方便看，方便挑！
水果介紹擺放的則是本店最夯一系列水果，介紹其功用以綠色為最夯主打。

是否會擔心自己外出精挑細選的水果不一定甜美又多汁？
現在富魯特太太幫助您不用外出也可以挑選到最完美的水果！。
請到購物車上選上您想吃的種類水果，不管是本土產，或者是外國產，
富魯特太太將為您選出經典特選水果，保證鮮美可口！
還在考慮什麼？富魯克太太歡迎您的選購！



網站首頁



網站內頁



網站內頁

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：

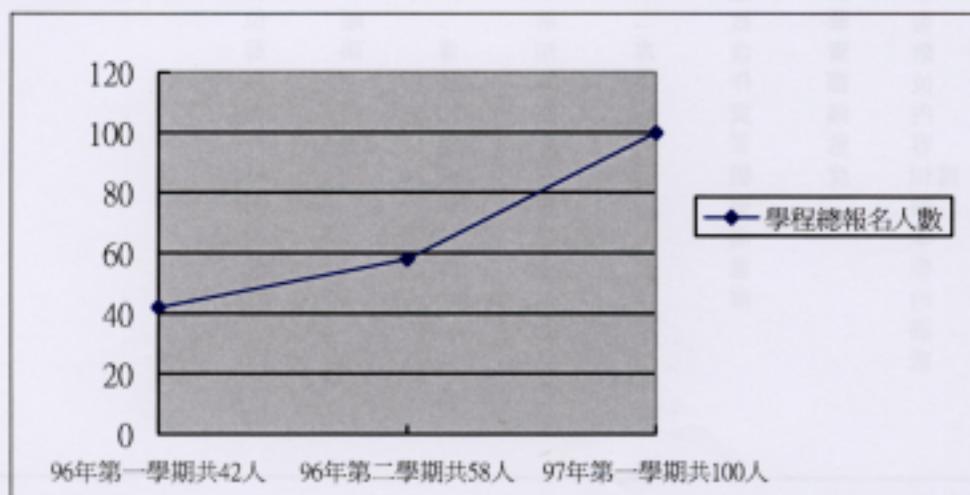
質化部份

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，特與雲林縣文化資產守護網計畫結合，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。(活動：雲林縣文化資產拍攝、雲林縣文化資產與產業記錄片拍攝、雲林縣文化資產守護網網站設計建置等..)
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. 透過展覽活動與設計競賽，讓學習欣賞分析別人的作品，提升學生設計視野的廣度。(活動：97年度數位媒體展演藝術創作學程成果作品聯展)
5. 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：網站規劃與設計與數位錄影課，分組進行記錄片拍攝及網站規劃設計)

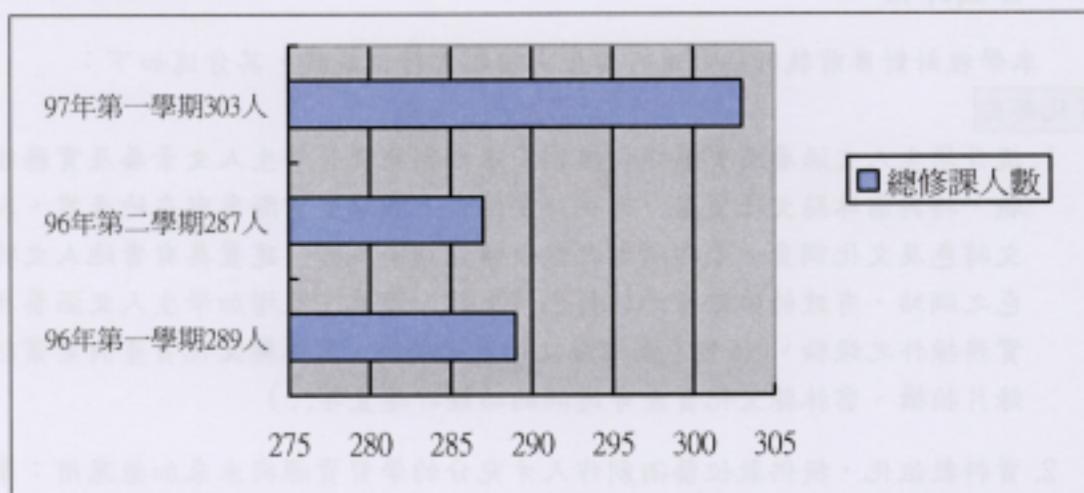
量化部份

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. 學程總報名人數統計

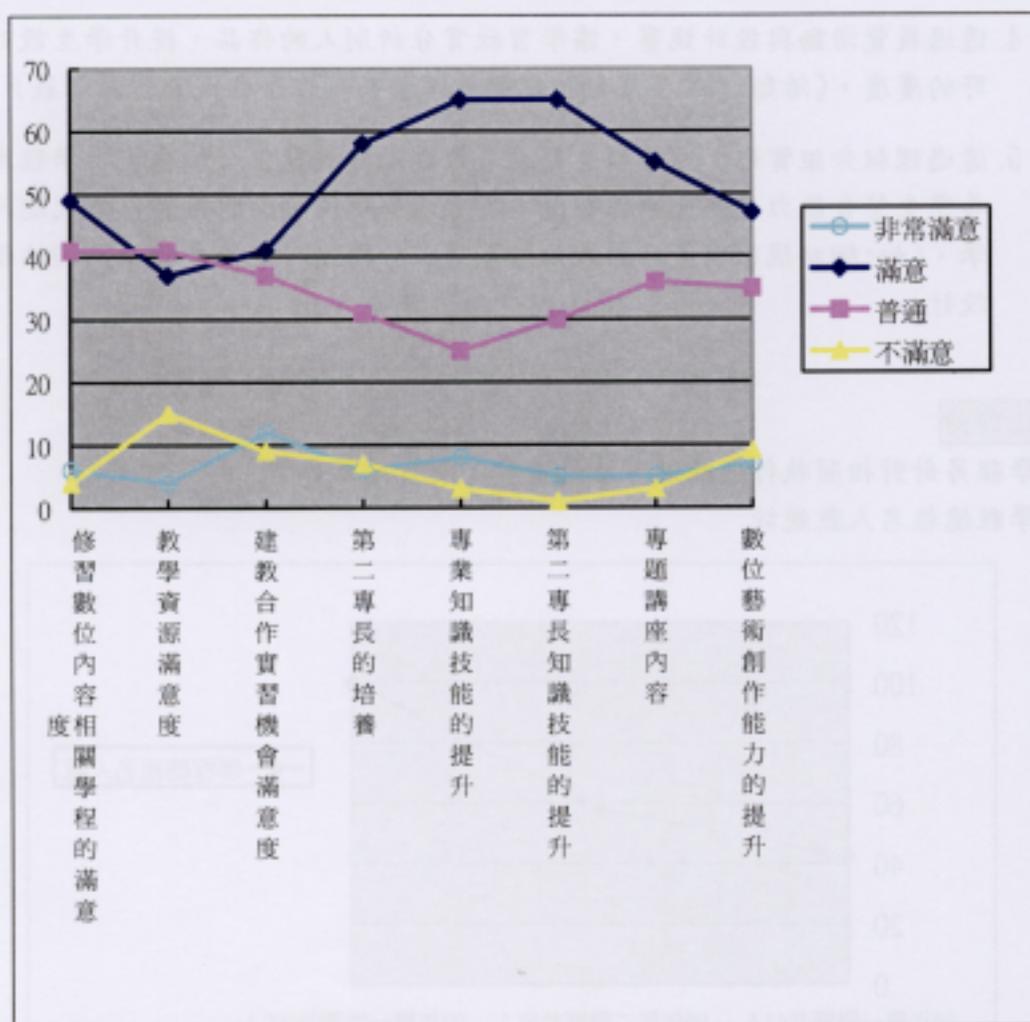


2. 修課人數統計

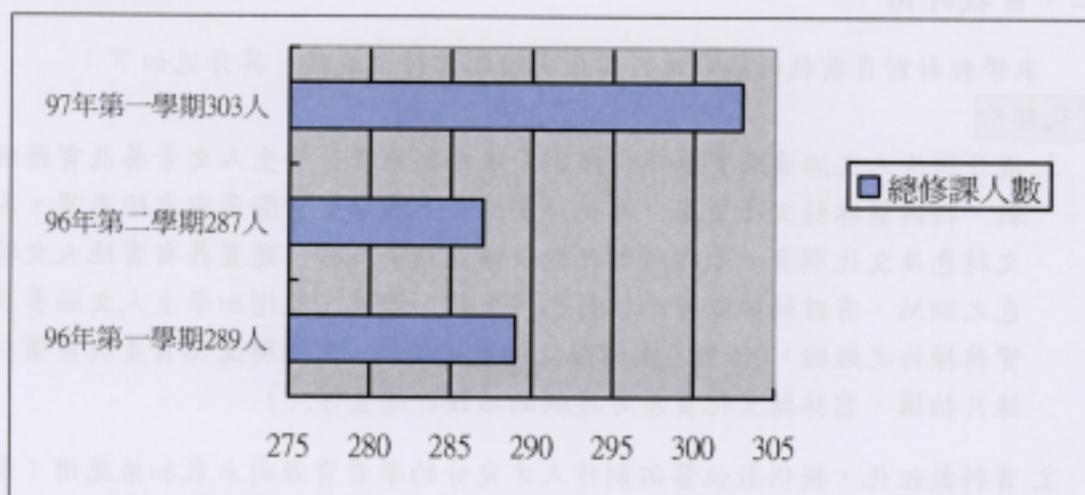


3. 學習回饋統計

經下圖統計成果顯示，學程各項整體執行成效統計均以滿意者居多。

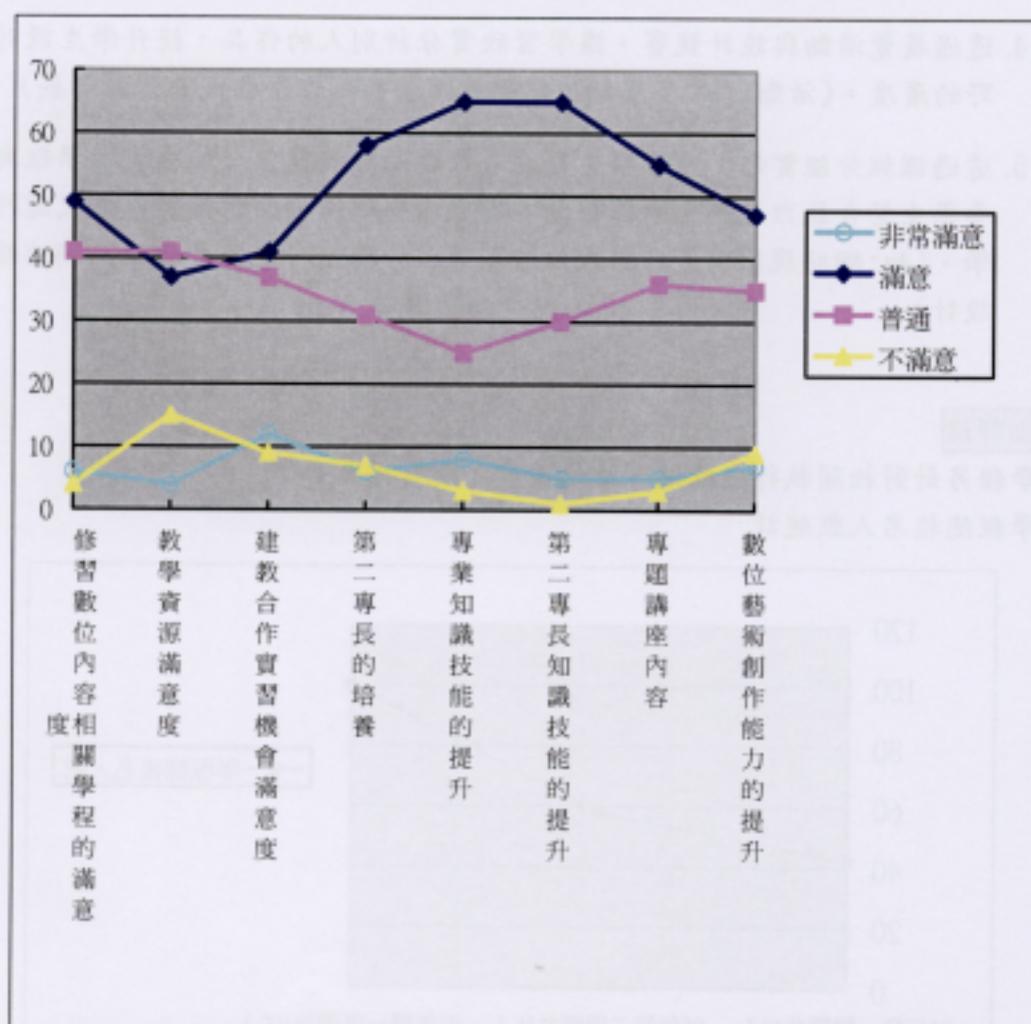


2. 修課人數統計



3. 學習回饋統計

經下圖統計成果顯示，學程各項整體執行成效統計均以滿意者居多。

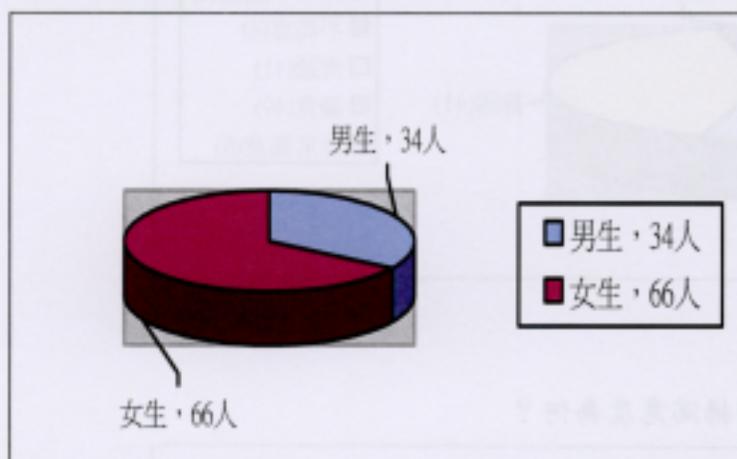


本學程並針對九十七學年度第一學期學程整體執行成果作一問卷調查，並請修習學程學生填寫，本學程將依照學生收回之表格填寫的結果作統計記錄，後續將針對統計之滿意度做加強及改善。

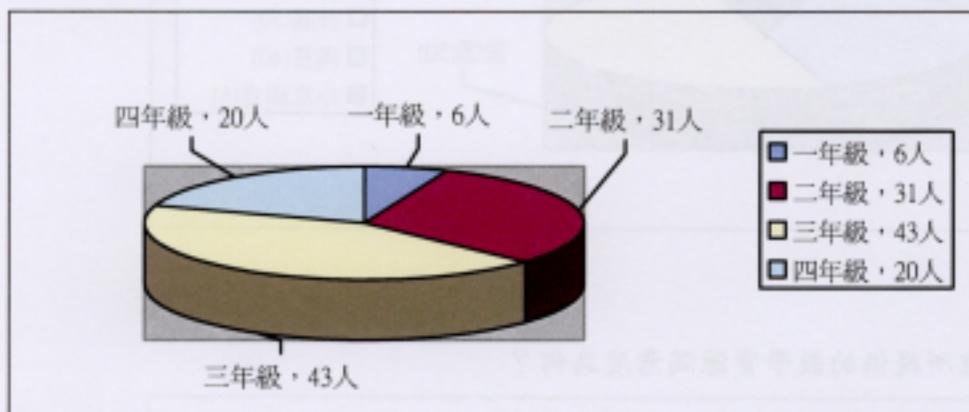
問卷調查統計如下：

一、性別

報名人數共計 100 人



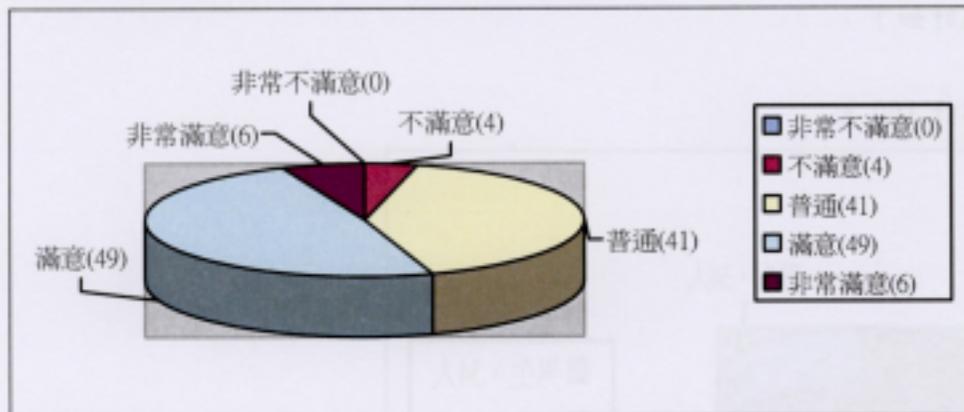
二、年級



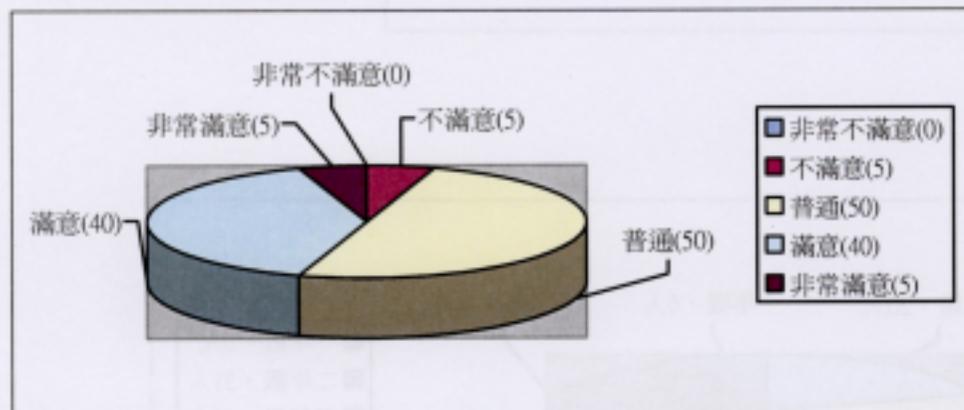
問卷統計

一、整體滿意度調查

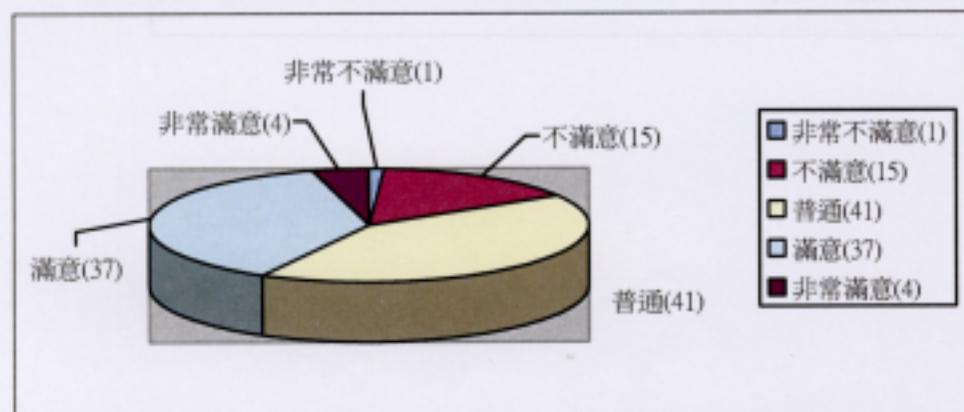
1. 您對修習數位內容相關學程的滿意度為何？



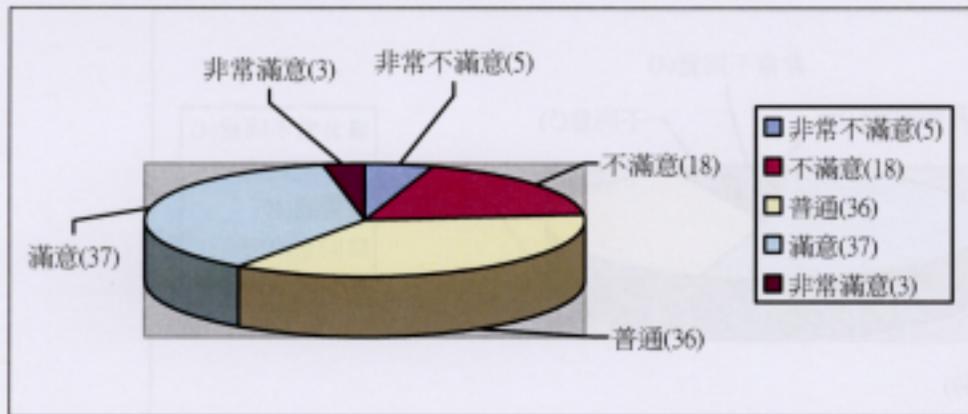
2. 您對學程跨領域課程的安排滿意度為何？



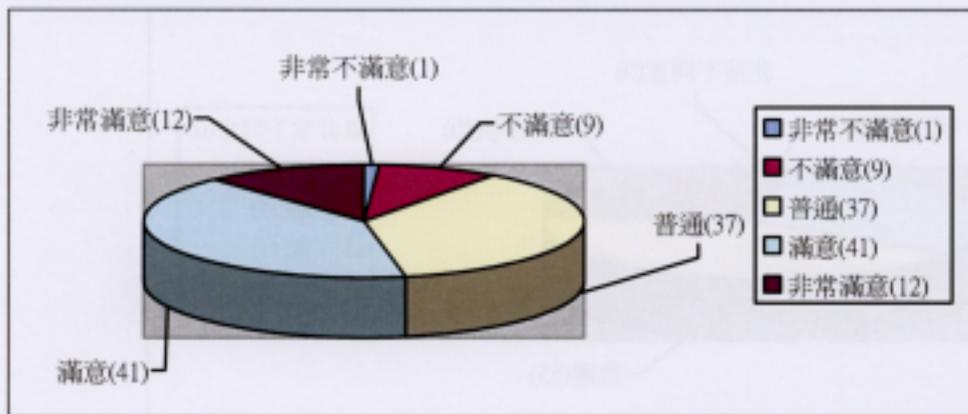
3. 您對學程所提供的教學資源滿意度為何？



4. 學程所提供的硬體教學設備滿意度為何？

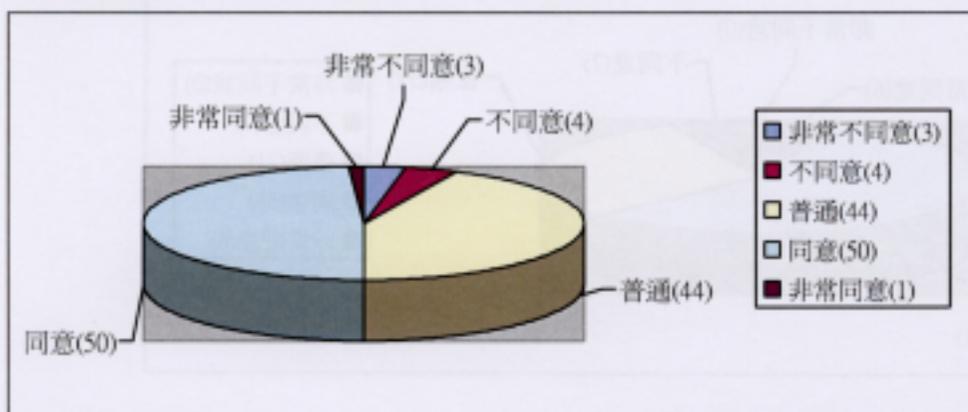


5. 您對學程所提供的建教合作實習機會滿意度為何？

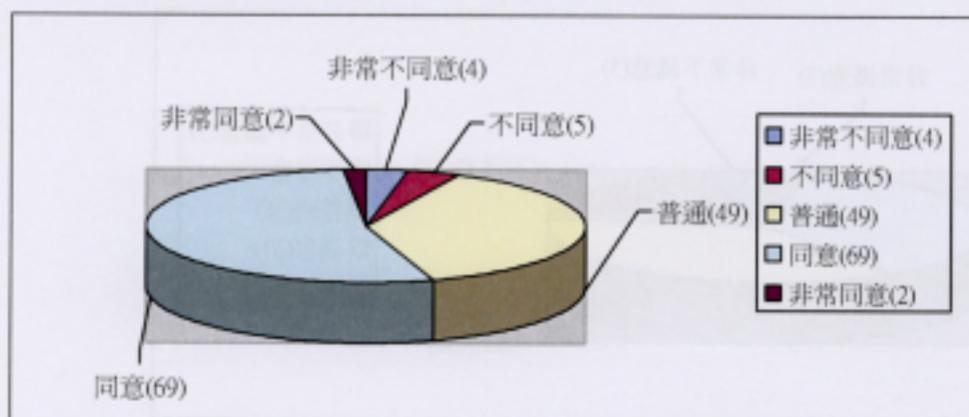


二、課程設計

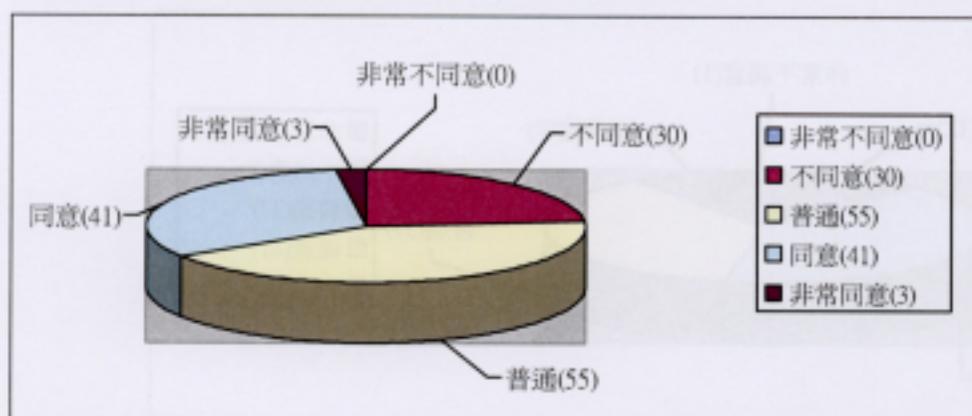
1. 您認為學程所規劃的必修學分數是足夠的。



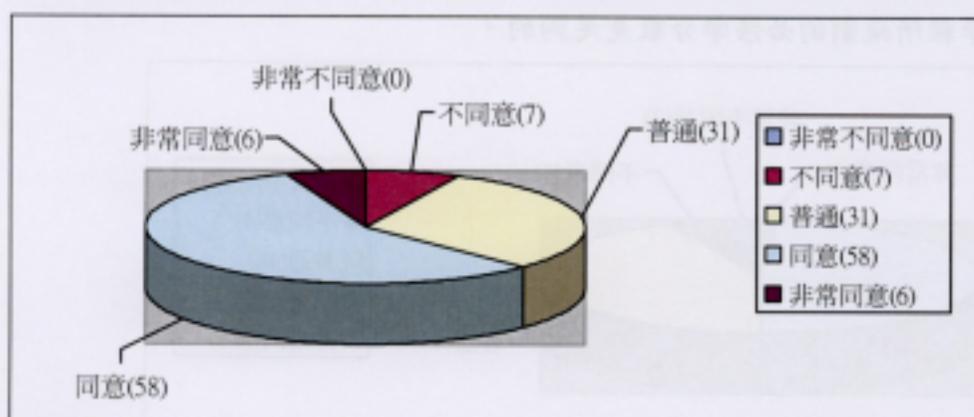
2. 您認為學程所規劃的選修學分是足夠的。



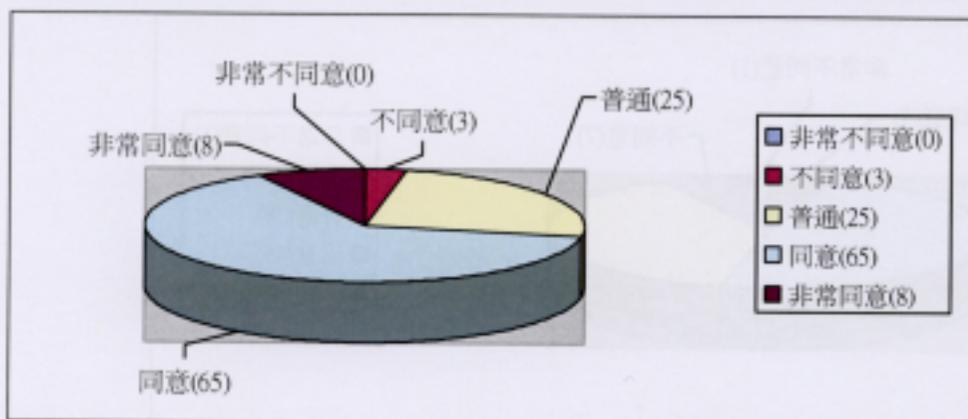
3. 您認為學程所規劃的跨領域學分是不足夠的。



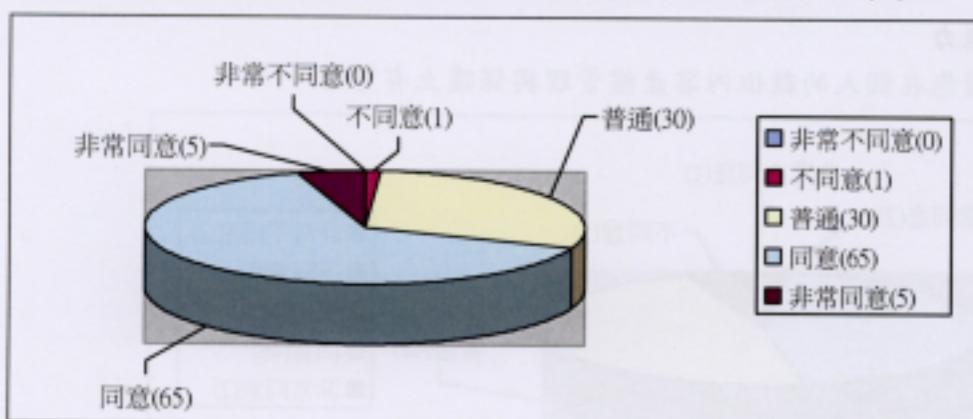
4. 您認為學程跨領域學分數的設計方式對您第二專長的培養上有幫助。



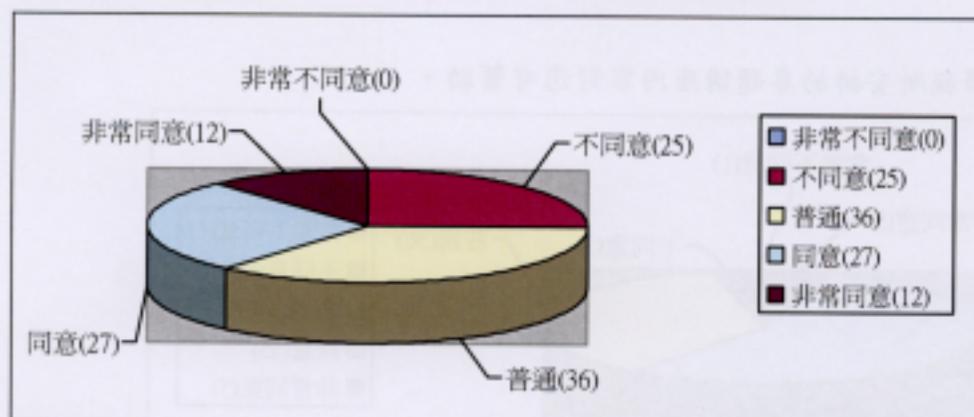
5. 您認為課程設計的方式對您在本科系專業知識技能提升方面有幫助。



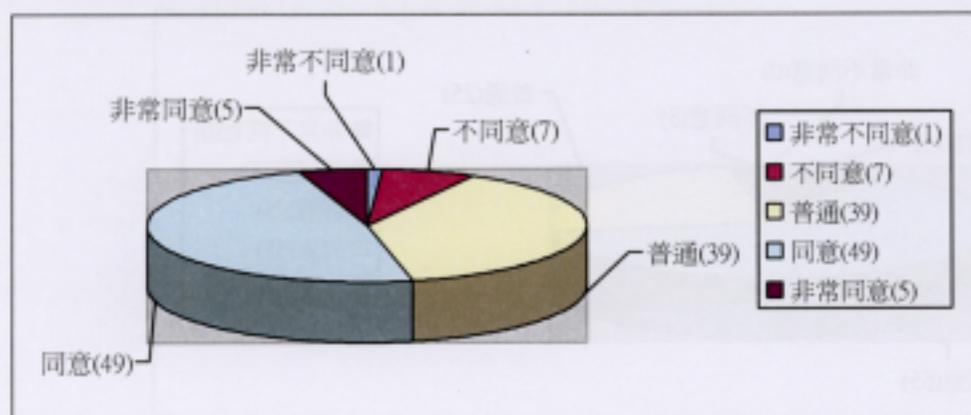
6. 您認為課程設計的方式對您在第二專長知識技能提升方面有幫助。



7. 您認為學程課程安排的時間，對您選擇課程時造成影響。

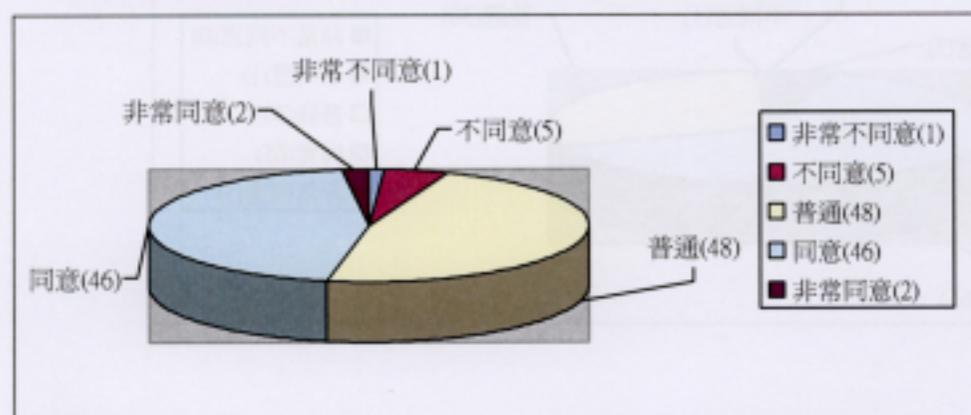


8. 您認為學程跨領域課程所配置的比重是適宜的。

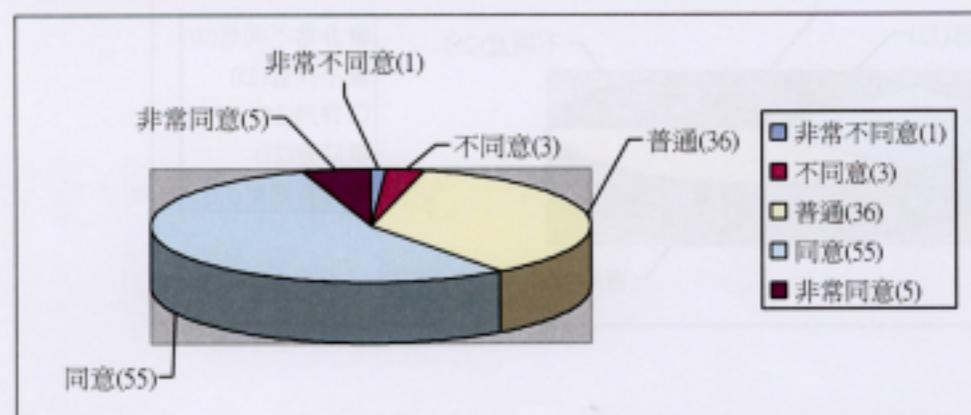


三、專業能力

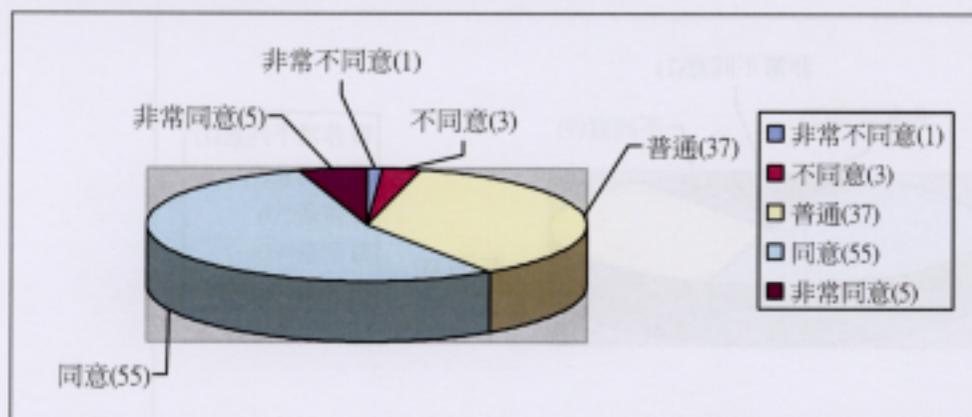
1. 您認為對您在個人的數位內容產權管理與保護上有幫助。



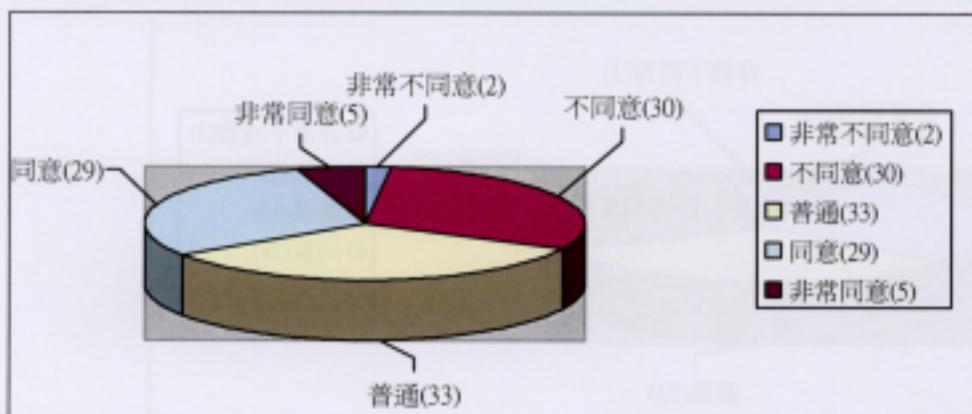
2. 您認為學程所安排的專題講座內容對您有幫助。



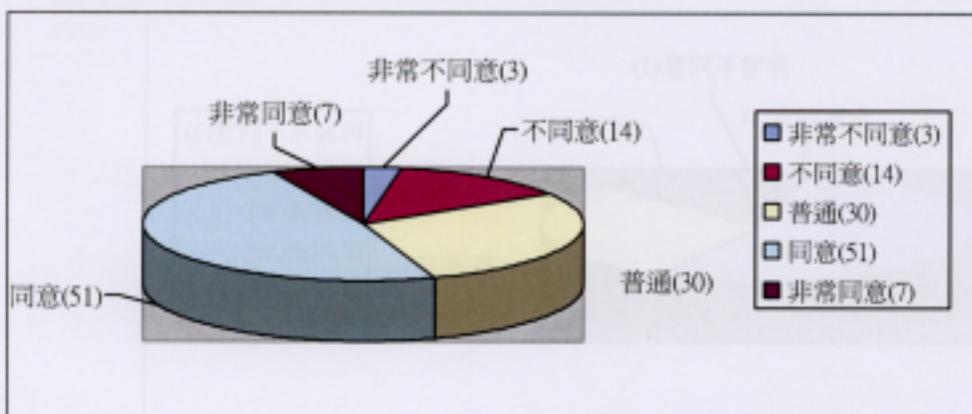
3. 您認為對您在數位剪輯能力的提升上有幫助。



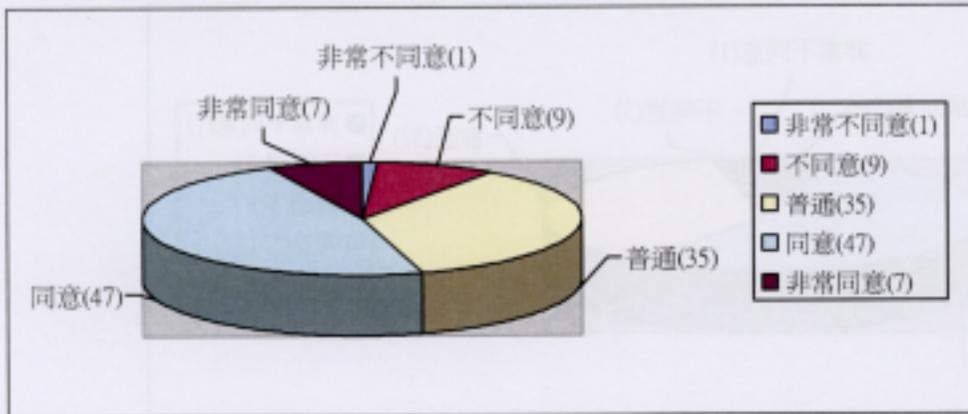
4. 您認為對您在多媒體複合創作能力的提升上無幫助。



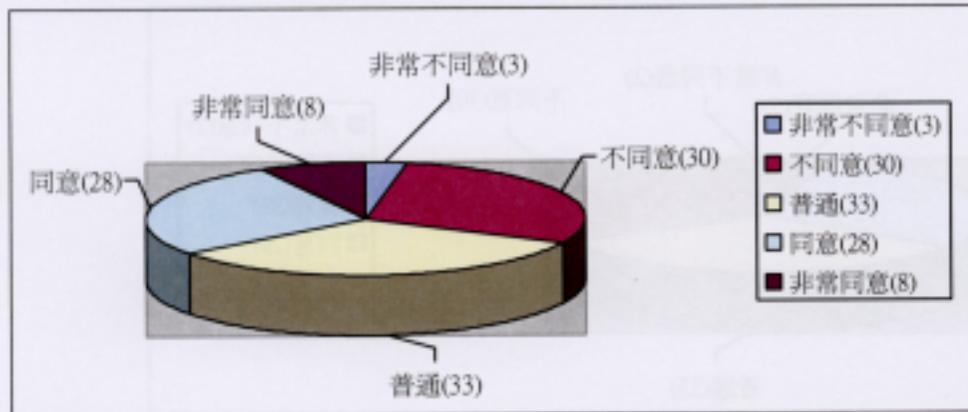
5. 您認為對您在攝影創作能力的提升上有幫助。



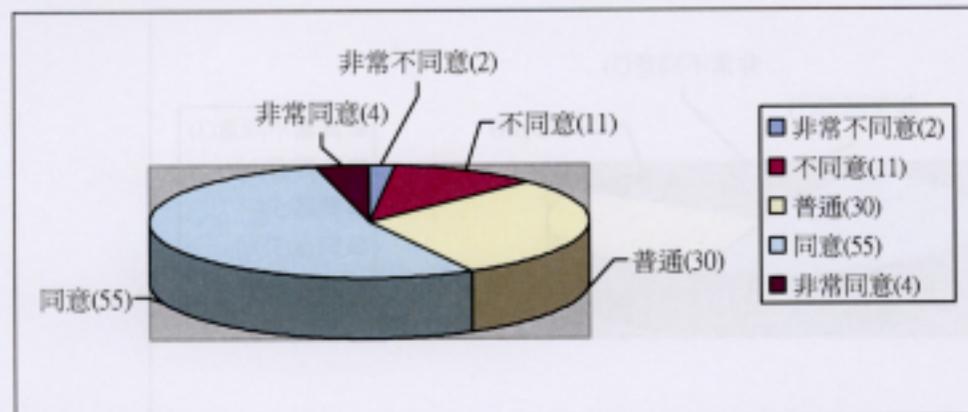
6. 您認為對您在數位藝術創作能力的提升上有幫助。



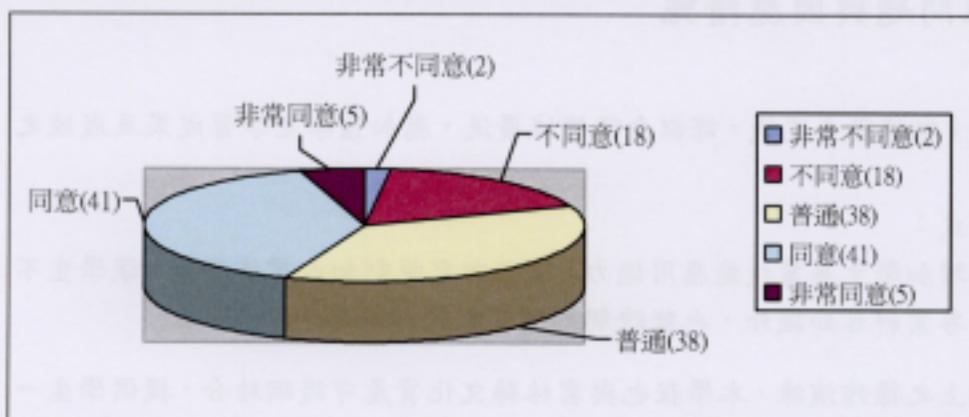
7. 您認為對您在個人部落格的設計經營上無幫助。



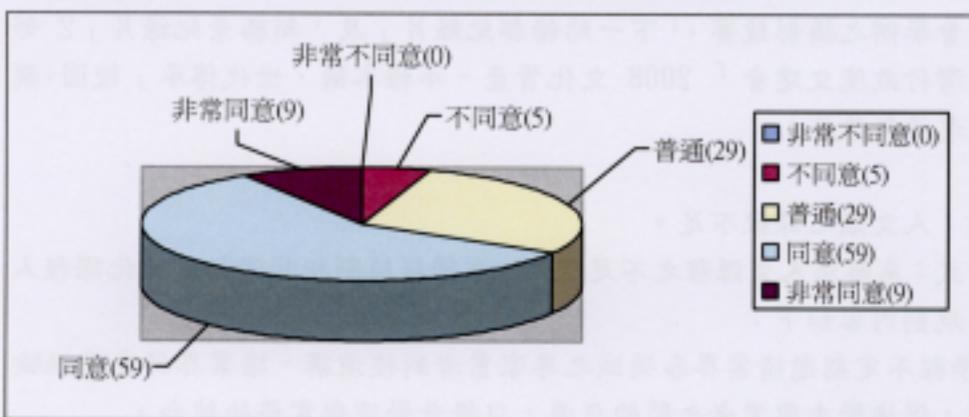
8. 您認為對您在網站的設計與架設上有幫助。



9. 您認為對您未來在數位創意產業的發展上有幫助。



10. 您認為瞭解數位內容產業未來發展對課程學習有幫助。



本問卷設計全部樣母數為 100 名修習學程學生，以全部樣母數來看滿意者居多，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資產守護網結合，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。(如：數位攝影課程學生將所拍攝紀錄片，參加文建會舉辦之攝影競賽，「下一站糖都紀錄片」及「新勝景紀錄片」2 部片榮獲台灣行政院文建會「2008 文化資產·年輕本攝·世代傳承」校園+親子影音徵選活動佳作)

遭遇之問題：人文類之課程不足。

設想解決方式：為解決人文課程之不足部份，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：雲林縣文化資產拍攝、雲林縣文化資產與產業記錄片拍攝、雲林縣文化資產守護網網站設計建置等…，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，特與雲林縣文化資產守護網計畫作結合，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

學程九十七學年度第一學期開課課程如下：

表一 學程課程(共計 15 門)

培訓課程	課程科目	學分	修別
創作基礎必修 課程	設計美學	2	必
	數位攝影	2	必
	數位藝術導論	2	必
數位專業選修 課程	數位音效設計	2	選
	數位錄影	3	選
	數位構成	2	選
	數位影像處理	2	選
	3D 動畫設計	2	選
	設計史概論	2	選
	數位構成	2	選
	網站規劃與設計	2	選
藝術展演整合 專題課程	數位藝術設計	3	選
	展演設計	2	選
	數位音樂創作	2	選
	跨媒體整合設計	2	選

* 橘底為 97 學年度第 2 學期開課課程

九十七學年度第二學期課程名稱異動說明：

依據課程流程圖，「數位藝術創作」更名為「數位藝術設計」。

(1) 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	陳思聰	開課學期/學分數	
修課限制			

一、簡介

二、科目目標

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

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	98/2/20	課程簡介	
2	27	Photoshop 概論	
3	3/6	數位影像處理概論	
4	13	基礎操作	
5	20	影像輸入	
6	27	選取去背	
7	4/3	全校師生運動會補假一天	
8	10	影像調整	
9	17	期中報告	
10	24	繪畫效果	
11	5/1	網頁製作	
12	8	儲存與輸出	
13	15	簡易基礎範例練習	
14	22	簡易基礎範例練習	
15	29	綜合應用範例練習	
16		綜合應用範例練習	

17	12	個人主題創作	
18	19	期末報告	

四、指定及參考書籍

陳思聰、紀壁焜，2005，Photoshop CS2 中文版數位影像處理寶典，碁峰，臺北。

五、評量指標

六、考試/報告/實作規定

平時作業成績 40%、期中報告 20%、期末報告 30%、學習態度 10%。

(2) 設計美學課程

科目名稱 (中/英文)	設計美學	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	2
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>二、科目目標</p> <p>本課程幫助同學從審美經驗觀點，了解設計領域中美的本質。</p> <p>三、課程規劃</p>			
週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	02/19	課程介紹/ 上課方式與作業規定解說	
2	02/26	什麼是美、什麼是美學、什麼是設計美學	
3	03/05	美的本質、美的存在	
4	03/12	美的心理、直覺、表現	作業
5	03/19	單元討論	
6	03/26	審美類型模式	
7	04/02	美、悲、喜	作業
8	04/09	審美分類	
9	04/16	期中考試	期中報告
10	04/23	美的文化模式 I	
11	04/30	美的文化模式 II	
12	05/07	美的文化模式 III	作業
13	05/14	單元討論	

1 4	05/21	美的孕育	
1 5	05/28	抽象與具象的美	
1 6	06/04	美的根據	作業
1 7	06/11	綜合討論	
1 8	06/18	期末考試	期末報告

四、指定及參考書籍

1. 張法(民 93)。美學導論。台北：五南圖書。ISBN:957-21-3639-5
2. 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

六、考試/報告/實作規定

出席 20% / 平時作業 20% / 期中作業(考試)30% / 期末作業 30%

(3) 數位音效設計課程

科目名稱 (中/英文)	數位音效設計	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	盧麗淑	開課學期/學分數	2
修課限制			
<p>一、簡介</p> <p>二、科目目標</p> <p>本課程主要透過聲音的類別與構成原理之介紹，建構學生在音效表現之基本概念，並以相關的案例探討，建立聲音、音樂與影像結合之編製概念。最後藉由相關音效軟體的操作與演練，由收音的編輯練習到實際創作練習，發展學生在數位媒體領域中，音樂、影像與情境整合之創作能力。</p> <p>三、課程規劃</p>			
週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	2/18	課程介紹	
2	2/25	聲音的構成概論	
3	3/4	音樂與音效的製作概念	
4	3/11	SoundPool 的應用(1)	
5	3/18	SoundPool 的應用(2)	作業(1)說明
6	3/25	SoundForge 介紹與操作練習 (1)	
7	4/1	SoundForge 介紹與操作練習 (2)	
8	4/8	音效收音與編輯製作討論	
9	4/15	音效收音與編輯製作發表與修正	期中考週
10	4/22	情境音樂與環境聲音 (1)	

1 1	4/29	情境音樂與環境聲音 (2)	作業(2)說明
1 2	5/6	Sonar 操作與音軌整合 (1)	
1 3	5/13	Sonar 軟體操作與音軌整合 (2)	
1 4	5/20	聲音輸出與音頻修正	
1 5	5/27	影像音樂後製合成 (1)	
1 6	6/3	影像音樂後製合成 (2)	期末報告
1 7	6/10	期末成果發表	
1 8	6/17	期末考週/課程回顧與檢討	

四、指定及參考書籍

自編講義

五、評量指標

六、考試/報告/實作規定

期中報告 (作業 1) 30%、期末創作發表 (作業 2) 40%、學習態度 20%、出勤狀況 10%。

(4) 3D 動畫設計課程

科目名稱 (中/英文)	3D 動畫設計	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	邱怡仁	開課學期/學分數	2																																				
修課限制																																							
<p>一、簡介</p> <p>二、科目目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 本課程著重在於 3D 電腦動畫的實務製作練習。 2. 同時適量介紹電腦動畫的演進過程、成功案例和應用範圍等理論介紹。 3. 課程的重點將會是集中在從創作以及產業實務的角度進行各種製作運用。 4. 培養學生成為具備動畫實作經驗以及具備作品集的電腦動畫師。 <p>三、課程規劃</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16日</td> <td>課程說明與準備</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>23日</td> <td>基本介面介紹與環境設定</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>3月2日</td> <td>NURBS 模型製作</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>9日</td> <td>Surface 以及 Edit NURBS</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>16日</td> <td>Polygon 模型製作</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>23日</td> <td>Polygon 模型進階應用</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>30日</td> <td>材質與貼圖的設定</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>4月6日</td> <td>Hyper Shade 設定</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				週次	上課日期	教學與作業進度	備註	1	2月16日	課程說明與準備		2	23日	基本介面介紹與環境設定		3	3月2日	NURBS 模型製作		4	9日	Surface 以及 Edit NURBS		5	16日	Polygon 模型製作		6	23日	Polygon 模型進階應用		7	30日	材質與貼圖的設定		8	4月6日	Hyper Shade 設定	
週次	上課日期	教學與作業進度	備註																																				
1	2月16日	課程說明與準備																																					
2	23日	基本介面介紹與環境設定																																					
3	3月2日	NURBS 模型製作																																					
4	9日	Surface 以及 Edit NURBS																																					
5	16日	Polygon 模型製作																																					
6	23日	Polygon 模型進階應用																																					
7	30日	材質與貼圖的設定																																					
8	4月6日	Hyper Shade 設定																																					

10	20日	攝影機與圖形應用	
11	27日	燈光運用作業說明	
12	5月4日	燈光作業檢討	
13	11日	燈光作業繳交	
14	18日	人物模型製作(一)	
15	25日	人物模型製作(二)	
16	6月1日	期末作業討論	
17	8日	期末作業繳交與討論	期末作業繳交
18	15日	停課 期末考	

四、指定及參考書籍

自訂教材

五、評量指標

六、考試/報告/實作規定

- | | |
|------------|-----|
| 1、出缺席與上課狀況 | 10% |
| 2、平時作業練習 | 60% |
| 3、期末專題作業 | 30% |

(5) 設計史概論課程

科目名稱 (中/英文)	設計史概論	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	2																																																																								
修課限制																																																																											
<p>一、簡介</p> <p>二、科目目標</p> <p>本課程幫助同學從歷史觀點，了解設計之發展及其風格影響。</p> <p>三、課程規劃</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週</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>02/18</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>02/25</td> <td>設計史著眼之重點</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>03/04</td> <td>概論 (現代主義/ 後現代思潮/ 新風格)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>03/11</td> <td>現代主義源啟 (美術工藝運動/ 新藝術運動)</td> <td>作業</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>03/18</td> <td>保守現代主義 (法、英、美)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>03/25</td> <td>激進現代主義 (荷、蘇、德) *</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>04/01</td> <td>包浩斯</td> <td>作業</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>04/08</td> <td>戰後現代主義 (美、德、日) *</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>04/15</td> <td>期中考試</td> <td>期中報告</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>04/22</td> <td>後現代思潮 (普普運動)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>04/29</td> <td>後現代風格 (設計語意/ 解構主義)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>05/06</td> <td>新興設計風潮與國家</td> <td>作業</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>05/13</td> <td>折衷現代設計主義</td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>05/20</td> <td>設計產品與經典案例</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>05/27</td> <td>現代設計風格延伸</td> <td>作業</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>06/03</td> <td>新科技、新材料 (現代設計之演進)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>06/10</td> <td>綜合討論</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				週	上課日期	教學與作業進度	備註	1	02/18	課程介紹/ 上課方式與作業規定解說		2	02/25	設計史著眼之重點		3	03/04	概論 (現代主義/ 後現代思潮/ 新風格)		4	03/11	現代主義源啟 (美術工藝運動/ 新藝術運動)	作業	5	03/18	保守現代主義 (法、英、美)		6	03/25	激進現代主義 (荷、蘇、德) *		7	04/01	包浩斯	作業	8	04/08	戰後現代主義 (美、德、日) *		9	04/15	期中考試	期中報告	10	04/22	後現代思潮 (普普運動)		11	04/29	後現代風格 (設計語意/ 解構主義)		12	05/06	新興設計風潮與國家	作業	13	05/13	折衷現代設計主義		14	05/20	設計產品與經典案例		15	05/27	現代設計風格延伸	作業	16	06/03	新科技、新材料 (現代設計之演進)		17	06/10	綜合討論	
週	上課日期	教學與作業進度	備註																																																																								
1	02/18	課程介紹/ 上課方式與作業規定解說																																																																									
2	02/25	設計史著眼之重點																																																																									
3	03/04	概論 (現代主義/ 後現代思潮/ 新風格)																																																																									
4	03/11	現代主義源啟 (美術工藝運動/ 新藝術運動)	作業																																																																								
5	03/18	保守現代主義 (法、英、美)																																																																									
6	03/25	激進現代主義 (荷、蘇、德) *																																																																									
7	04/01	包浩斯	作業																																																																								
8	04/08	戰後現代主義 (美、德、日) *																																																																									
9	04/15	期中考試	期中報告																																																																								
10	04/22	後現代思潮 (普普運動)																																																																									
11	04/29	後現代風格 (設計語意/ 解構主義)																																																																									
12	05/06	新興設計風潮與國家	作業																																																																								
13	05/13	折衷現代設計主義																																																																									
14	05/20	設計產品與經典案例																																																																									
15	05/27	現代設計風格延伸	作業																																																																								
16	06/03	新科技、新材料 (現代設計之演進)																																																																									
17	06/10	綜合討論																																																																									

18	06/17	期末考試	作業 due
----	-------	------	--------

四、指定及參考書籍

1. 林銘煌(民 92)。工業設計思潮—設計思潮與產品造型系列 第一部。台北：全華科技圖書。ISBN:957-21-3976-2
2. Sparke, P. (1987). Design in context. Secaucus, NJ: Chartwell Books Inc. ISBN:1-55521-230-1
3. Fiell, C & Fiell, P (2001). Design of the 20th Century. Koln: TASCHEN. ISBN:3-8228-5542-1

五、評量指標

六、考試/報告/實作規定

出席 20% / 平時作業 30% / 期中作業(考試)20% / 期末作業 30%

(6)跨媒體整合設計課程

科目名稱 (中/英文)	跨媒體整合設計	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	2
修課限制			

一、簡介

二、科目目標

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。

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

三、課程規劃

科目名稱：跨媒體整合設計			
週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	2/18	課程準備與進度說明 課程說明、團隊編組、專案執行說明 跨媒體整合概論	
2	2/25	教學網站使用說明與個人帳號申請說明 跨媒體整合專案企劃	
3	3/4	跨媒體整合專案企劃規範 -- 企劃書撰寫說明與格式範本	
4	3/11	跨媒體整合專案企劃規範 -- 媒體呈現風格規範 -- 媒體設計規範	
5	3/18	跨媒體整合專案企劃規範 -- 媒體編輯製作規範	

7	4/1	-- 跨媒體編輯製作輸出輸入流程	
8	4/8	-- 數位媒體類型與檔案格式規範表	
9	4/15	期中設計專題提報	期中考週 繳交期中 作業
10	4/22	-- 網站或多媒體光碟架構圖範例	
11	4/29	-- 介面與樣板設計規範範例	
12	5/6	-- 光碟壓製配合要項 -- 光碟圓標印製規範	
13	5/13	跨媒體整合設計實務訓練	
14	5/20	跨媒體整合設計實務訓練	
15	5/27	跨媒體整合設計實務訓練	
16	6/3	跨媒體整合設計實務訓練	
17	6/10	跨媒體整合設計實務訓練	
18	6/17	期末設計專題提報	期末考週 繳交期末 作業

四、指定及參考書籍

講義

五、評量指標

六、考試/報告/實作規定

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。

柒、結論與建議

本學程執行均強調基礎、技能與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 96 學年度與隙頂社區合作，規劃一系列隙頂茶文化活動，讓學生有實務創作之機會，且對於隙頂文化、產業有著基本認識與瞭解，提升學生人文涵養，並更進一步的使用調查所得之文化素材，作彙整、創作、典藏與整合設計，相關的舉辦活動有：隙頂小小茶博士活動、2008 隙頂在地文化產業發展與數位學習應用研討會、2008 隙頂茶文化包裝創意競賽、隙頂老照片蒐集活動等等…。

由於第一年舉辦成果引起學生良好反應，故於 97 年度與「雲林縣文化資產守護網計畫」作結合，並規劃「雲林文化季」系列活動，各活動均依據各課程去規劃，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：數位攝影課程：雲林縣文化資產照片拍攝、數位錄影：雲林縣文化資產紀錄片拍攝、網站規劃與設計課程：雲林縣文化資產守護網網站設計建置等等..。目前執行成果豐碩，經問卷統計，學生反應良好，故 97 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. 運用數位化，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。

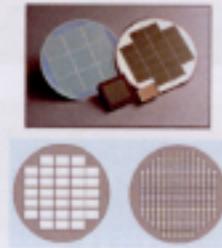
捌、附錄

一、教學參考資料

1. 數位攝影課程



CCD vs CMOS



Nikon D3



Nikon D300



Sony A-700



Olympus E3



數位攝影

調整相片清晰度

- 相片中玩具有著絨毛的材质，隨著毛線織成的帽子，可以說是數碼攝影裏執行前後的好題材。



數位攝影

調整色調偏藍色的相片

- 這張相片拍攝時太陽偏下向，且主要是利用建築物的包裹，因此影像色調產生偏藍色的情況。



數位攝影

調整色調偏黃色的相片

- 這張相片由於光源是使用的燭光，因此色調產生偏黃色的情況。



數位攝影

調整相片局部影像

- 這是一張較大尺寸的拍攝所行的相片，背景相當單調，但能突出老伯伯的身形，不過缺點是背景多了點，我們來試著做適當的調整，讓主題與背景能有更完美的結合。



數位攝影

調整局部影像的明暗

- 這張相片由於右側景物光線受到遮蔽，因此產生了左右兩邊不同的結果，建議小節我們來了解一下，如何調整右邊的光度，使整體亮度較為平均。



數位攝影

真片效果及色調變化

- 這張小節我們來了解一下如何使相片產生真片效果，同時了解各種調整色調的方法。



數位攝影

調整燈光下偏暗的影像

- 這張相片有著明顯的逆光效果，天的層次與色調良好，但屋宇的細節除了較白的部分外，幾乎都快看不見了，也讓您會懷疑這樣的相片還有調整的空間嗎？畢竟光不能忽視，最佳的結果將會說明一切。



數位攝影

移除老人斑

- 這張相片中的伯伯臉上有著幾年紀的老人家，我們來幫他除去這些老人斑，看看伯伯臉部的年輕模樣。



