



教育部人文教育革新中綱計畫

# 數位媒體展演藝術創作學程

期末報告

計畫主持人 莊育振助理教授



國立雲林科技大學 數位媒體設計系暨設計運算研究所

## 目錄

<b>壹、學程內容.....</b>	<b>6</b>
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 .....	12
五、內容摘要 .....	25
<b>貳、執行成果摘要.....</b>	<b>26</b>
一、開設課程 .....	29
二、每週主題概要 .....	30
三、參考書目或指定閱讀 .....	37
四、修課人數 .....	38
五、成績評量方式 .....	39
六、人員與相關活動 .....	39
(一) 人文藝術講座.....	40
(二) 學程相關活動.....	42
(三) 學程年度系列活動.....	43
七、設備使用 .....	45
八、總體成效 .....	47
<b>參、學程成果介紹.....</b>	<b>51</b>
一、人文藝術講座 .....	51
二、學程數位教材 .....	66
三、學程網站 .....	70
四、學程系列活動之一 .....	73
五、學程課程學生作品 .....	84
<b>肆、課程目標達成情況.....</b>	<b>110</b>
一、達成情形 .....	110
二、自我評估 .....	113
<b>伍、面臨問題與因應措施.....</b>	<b>115</b>
<b>陸、後續課程構想與進度規劃.....</b>	<b>116</b>
<b>柒、結論與建議.....</b>	<b>129</b>
<b>捌、附錄.....</b>	<b>130</b>
一、教學參考資料 .....	130

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：

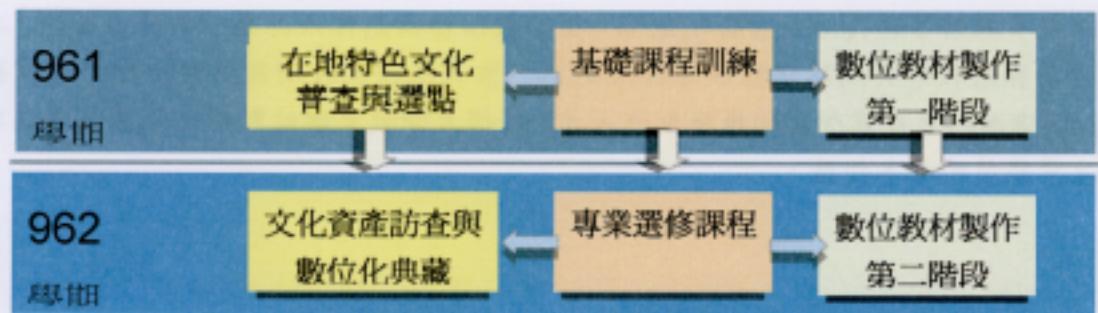
1. 舉辦相關在地文化研討會，促進學生與學者專家的交流，進而提升學生人文素養。
2. 藉由雲林文化季活動，讓學生實際參與操作，培養學生發展自我觀點與洞察整合能力。
3. 舉辦相關作品展覽，讓學生互相觀摩與學習。
4. 舉辦雲林文化祭活動，讓學生瞭解當地文化資產與人文特色。
5. 藉由與在地文化資產結合，使學生作品具備在地文化涵養與設計二面向。
6. 透過講座與實地參訪調查，增進學生對雲林在地文化資產之認識。

### 三、執行策略

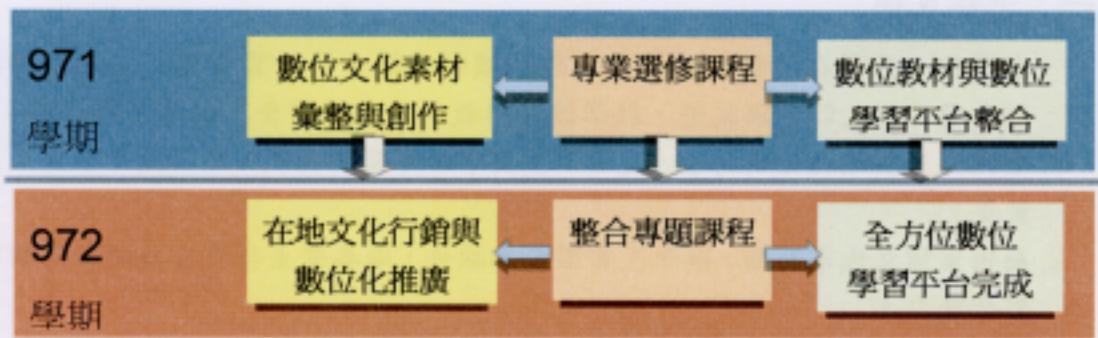
#### 學程執行流程規劃

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。

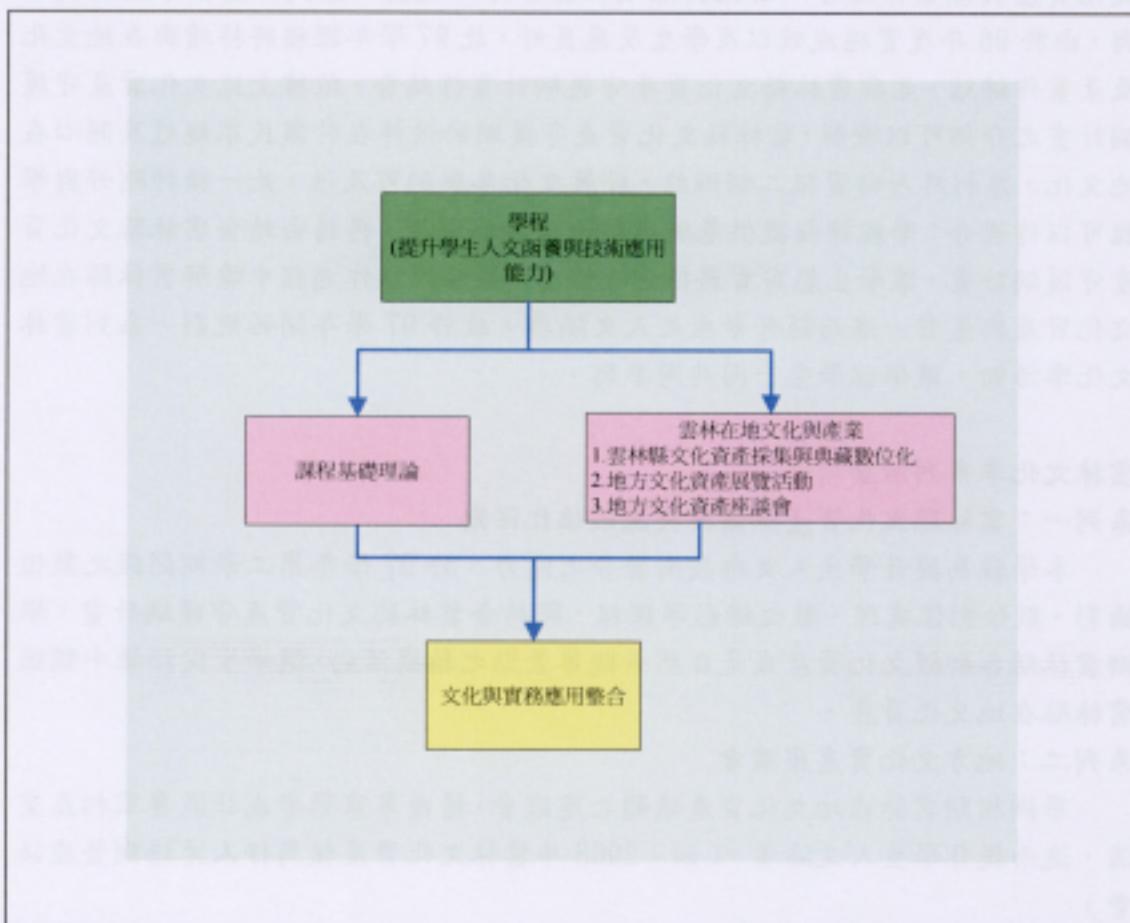


圖 4.1 學程與在地文化產業結合策略關係圖

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連結，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 學年第二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)

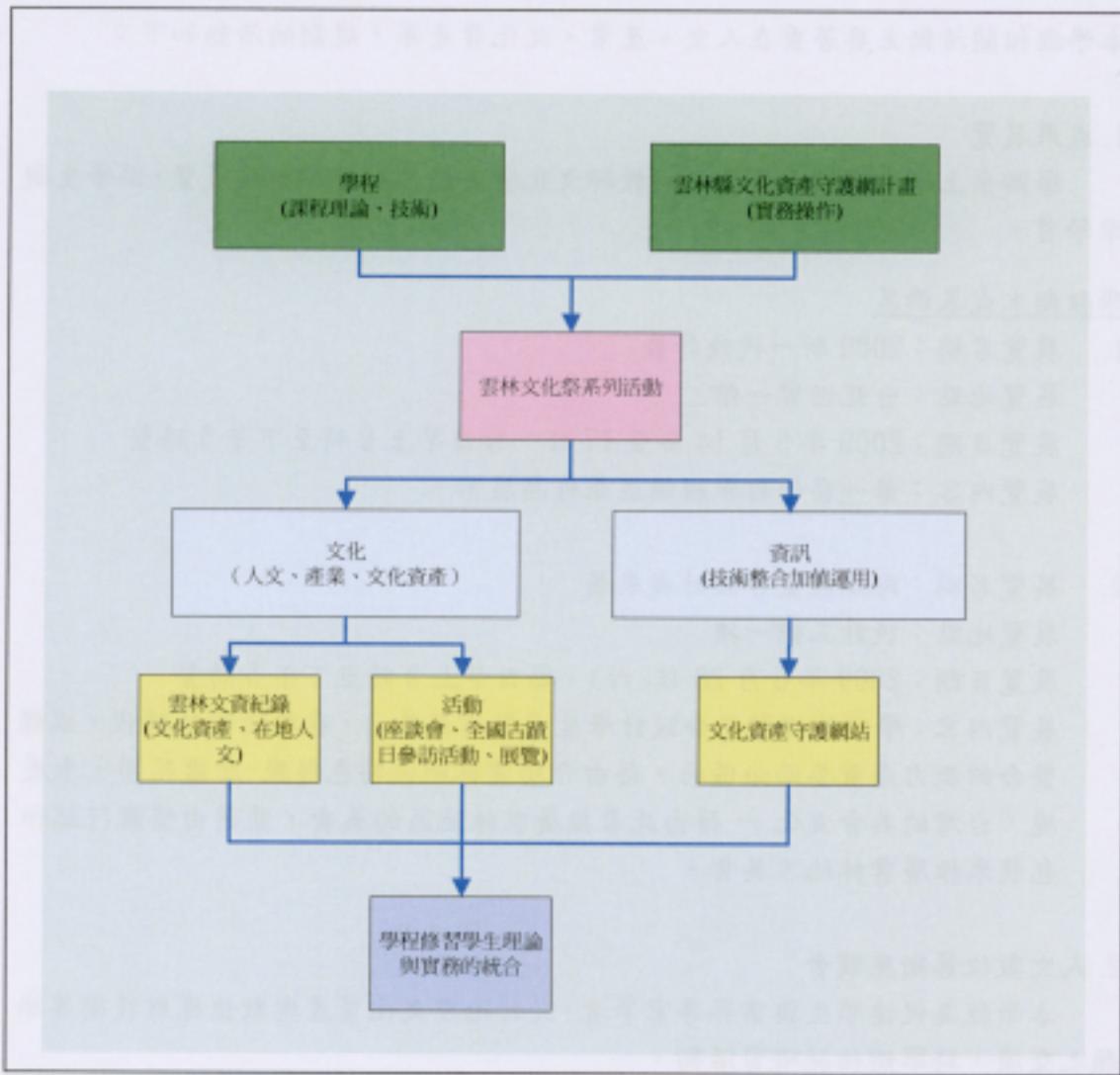


圖 4.2 在地文化與課程結合執行流程圖

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. 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。

### 學程期末成果聯展

#### 1. 展覽名稱：2009 新一代設計展

展覽地點：台北世貿一館

展覽日期：2009 年 5 月 14 日至 17 日，每日早上 9 時至下午 5 時整

展覽內容：第一屆學程學程總成果作品展示。

#### 2. 展覽名稱：跨媒體整合設計成果展

展覽地點：設計三館一樓

展覽日期：2009 年 6 月 28 日(六)，每日早上 9 時至下午 5 時整

展覽內容：學程跨媒體整合設計學生成果作品展示，在數位化的時代，媒體整合的能力是重要而必備的。藉由介紹雲林地區特色餐廳-摩爾花園，來展現「台灣的美食文化」，藉由此來推廣雲林地區的美食，並藉由整體行銷和包裝來推廣雲林地方美食。

## 2. 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：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 3 月 20 日（星期五）

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連結。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。

#### 97年執行成果

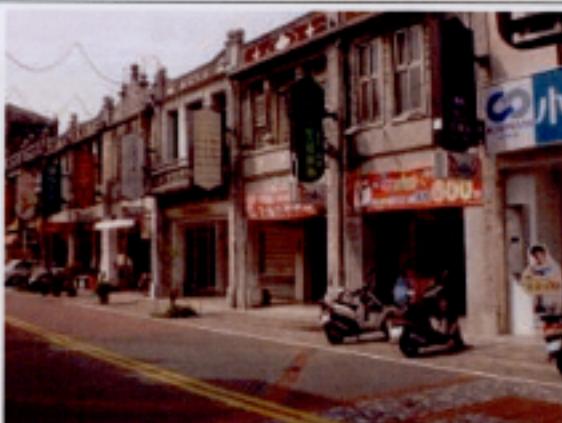
本學程為加強人文面的教學內容及提升學生設計創作之實務經驗，以雲林縣在地文化資產合作，由學生及老師組成一個團隊，並著手規劃及操作一系列的實務教學活動，並針對該地區的人文特色、產業，共同推展該地區之產業數位化及人文、文化產業行銷。

守護網相關成果介紹：

雲林縣文化資產照片拍攝

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

## 雲林縣文化資產守護網網站規劃製作

本學程結合產學合作替文化資產守護網建置之網站，並讓學生由實際操作，學習專業技能，不僅能學習專業技能也能提升團隊的溝通與合作。

The screenshot shows the homepage of the Yunlin Cultural Heritage Network. At the top, there is a navigation bar with links to '關於我們' (About Us), '在地現實' (Local Reality), '文資百寶' (Treasures of Cultural Assets), '守護傳承' (Conservation and Transmission), '文化達人' (Cultural Experts), '人才庫' (Talent Pool), and '網路資源' (Network Resources). Below the navigation bar is a large banner featuring a collage of various cultural assets and the text '雲林縣文化資產守護網 Culture Heritage Network'. To the right of the banner is a small video player showing a historical building. On the left side of the main content area, there is a sidebar with icons for '社區參與' (Community Participation), '歷史風貌' (Historical Landscapes), '古蹟' (Monuments), '文化藝術' (Cultural Arts), and '文化政策' (Cultural Policies). The main content area contains several sections: '近期活動圖片' (Recent Activity Photos) with five thumbnail images; '文章新聞' (News Articles) with a list of five items; and a map of Yunlin County with red pins indicating specific locations. A copyright notice at the bottom left reads: '© Design led education center of national Yunlin university of science & technology All rights reserved. 0672-633141 fax: 0672-63299 TEL: (05)531-2901 06599 FAX: (05)521-2188'. The bottom right corner features a Google Map with the text '在最大的地圖上守護雲林縣文化資產' (Protecting Yunlin County's Cultural Assets on the largest map).

隙頂網站首頁

雲林社區  
文化性資產守護網  
[Culture Heritage Network](#)

關於我們 | 在地真實 | 文資咨詢 | 守護標籤 | 文化達人 | 人才庫 | 網站資源



◎ 2006/10/20



**專家回覆信箱**

寄信人：林一平 2006/10/20 16:15:29  
文化資產博士

尊敬的行政院，北迴博士前會議只回覆您的問題

林務署處長       臺灣札幌大學文化遺產傳承系教授，推動復活丸山溫泉、文化資產、社區營造等。

高齡族教師       國立彰化師範大學設計系教師，推動復活丸山溫泉、設計文化、社區設計研究等。

石南村的阿嬤       臺灣日治時期數位典藏計畫執行管理委員會，推動復活丸山溫泉、設計文化、社區營造等。

萬芳社區的耆老教師       一位居住在北迴的平心社區耆老教師，專長復活丸山溫泉、社區營造文化等。

陳志雄       台灣大學、平底坑、社區復育營造調查、社區營造

王惠君       社區營造、藝術家、藝術行政、文化出版、藝術教育

**回應**

**姓名：**  
林一平

**電子郵件：**  
lin\_ip@msa.hinet.net

**說明問題：**  
請問要如何申請古蹟登錄

**問題分類：**  
許昌里社區復育、知識內容需求  
方正建築

**文資博士：**  
請勿發佈與古蹟登錄相關  
 朴道的資訊  
 資文保資訊  
 古蹟審核資訊  
 古蹟登錄與古物登錄  
 漢江洋社風土記憶  
 五都古蹟登錄

**回應備註：**  
請將連結頁面複印並粘貼

**寄回**

甘於寂寞；Dingo\_778  
回應時間：尚未回應  
寄回時間：2006/10/20 16:15:29

© Developed by Innovation Center of National Yunlin University of Science & Technology. All rights reserved.  
64002 嘉義縣大林鎮大林路二段120號 TEL: +886-5-2631-0606 FAX: +886-5-2169

隙頂網站內頁



云林  
Culture Heritage



### 守護課程

96 烹古一探真面貌：

96 烹古研習行人才培訓營開跑

96 九五古蹟日參加活動

### 文資守護站—課程記錄

96 全國古蹟日參訪活動

96 106.09.17(六) 參訪古蹟

關於本參訪活動

此次一探尋古蹟之秘密，本隊一行除了透過課題的內容與議程，透過旁白及導覽員的說明之外，為達到能夠更瞭解各項古蹟的歷史研究，並能實際參觀其古蹟文化價值之層次。參訪縣山仔頂古蹟王，以瞭解一些舊物在大木、竹編等的發掘，此次活動讓我們也體會到一言難盡，饑民眾有一番說古蹟之無奈。

這次舉辦的探尋古蹟營隊，其實除了「烹」古蹟，也有「探」古蹟，這兩點就是分別古蹟的文化歷史。

活動內容：會利用講解與視聽方式，認識九五石柱古蹟、並進一步的歷史研究，日系鐵道車廂之後的活動，放置在鐵道上，門戶是鐵道，鐵道屬於文化資產是古蹟之所在。

撰文者：陳二郎 日期：2009-02-25

請閱讀全文...

### 第四場4/29(日) 沈尼爾-認識文化性資產(二)

陳二郎 日期：2009-02-25 來源：

■ 10



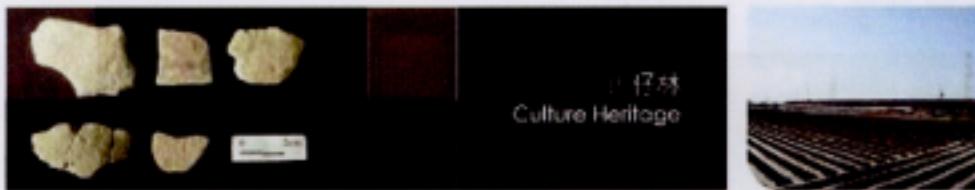
↑第四場4/29(日)認識文化性資產(二)活動照片

撰文者：陳二郎 日期：2009-02-25

請閱讀全文...

× 前一頁 + 下一頁

更多活動



可語錄門

- 90 文化傳播與社會批判

文資守護站 - 課程記錄

98 全國古蹟日參訪活動

2024-02-01 10:19:19 +0800

是於本◎惠局仍

此之謂體的滅絕，本來「除了大流傳病的直接撲滅，提高免疫力的毒力減低之外，為流傳到體內有一同生存的細胞之外，真菌對免疫系統和免疫器官沒有害處，但這種山茶花葉斑病已經在山茶花中造成大量的損害，此為流傳到體內的一種病害，顯然它有一種對山茶花的殺傷。

此次巡迴特地邀請到新舊兩派各個傳統藝術的領頭羊，試圖拆除了「新」古董、也從「舊」古董，重新詮釋冷感和對美的追尋。

所作在於一、二個月以前的近似方式，這樣只有一半重要，並不是全部的植物學家。日本植物學之研究者，數量亦是很少的。而且是更少，這因為它們在產地之研究之方法。

卷之三十一

■ 論文

第四場4/29(口)說尼斯-認識文化性貢達(二)

译文：孙中伟 2006-03-05

四



新嘉坡——吉隆坡——柔佛——新嘉坡——吉隆坡——新嘉坡

卷之三十一

#### 1. 普通人如何通过学习和研究方法论工作而达到自己的秘密人生

• 最先 • 上一個 • 下一個 • 最後 •

樹林社區  
文化資產導覽網  
Culture Heritage Network

關於我們 在地資訊 文資百寶 文資特輯 文化達人 人才庫 留言板





**北港媽天宮**

地址：303 台中市北屯區北港里 1 號  
開基於嘉慶年間，主祀媽祖，是全台首座的二級古蹟——一座具有民族性的建築。

有別廟宇裡僅僅供奉媽祖的神像，媽祖殿裡另祀許多神祇為信眾祈福，因此這座廟宇除了拜拜，可到此膜拜其他神祇。

其實這裏更神秘，北港媽祖堂每年的海祭典禮活動，已經被列為世界十大小型社會與傳統藝術，相當吸引國際友人參觀。海祭典禮在農曆五月初一，連續兩天在北港媽祖堂舉行，到了後天的中午，還有海巡船隊伍在海上航行，才會切身感受到女神的威嚴！

雖然如此，媽祖還是不希望她被視為神祇，仍可以感受到這座臺灣原住民族文化的溫馨！





名稱	地名：北港媽天宮
地址或位置	北科科士德路中山路178號
種類	寺廟、媽祖宮
土壤	附近土壤
使用	附近土壤
限制	附近土壤
公告日期	中華民國101年1月21日 嘉義市地政二課公告



Google 地圖上顯示樹林文化資產  
地點：北港里 1 號

All Design and Innovation Center of National Yunlin University of Science & Technology. All rights reserved.  
地址：3602 國際路二段 1 號 電話：(04) 2298-6000 | FAX：(04) 2291-2100



## 雲林縣文化資產守護網戶外攝影活動

藉由戶外實體拍攝，讓學生能將攝影融入生活，並藉由此課程讓學生認識雲林的文化傳統以及在地生活，進而讓學生能關懷在地生活。



貓兒干文史協會



二崙布袋戲



斗六老街



鹿港天后宮



斗六圓環



溪湖糖廠

## 雲林縣文化資產守護網拍攝紀錄片拍攝

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。

### 作品名稱：新勝景

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。



布袋戲配音



布袋戲偶



新勝景團長



操作戲偶

## 作品名稱：米的傳人

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。



黑肉田品牌故事



黑肉田片段



黑肉田老闆



黑肉田品牌

## 2009年雲林文化資產報馬仔人才培訓暨座談會

文化資產保存與再利用工作除實體的保存科學與修復技術外，應同步研擬未來再發展的策略及後續的經營管理；其中牽涉法令政策、社區意識、溝通協調、專業人才訓練等相關議題，並常產生保存與再利用間的取捨與矛盾。如何有效的推動整合性的研究，是保存工作相當重要且應持續關切的課題。據此，為加強推廣與讓民眾能更深入的對於在地文化有更深一層的瞭解，並促進民眾與專家學者之間的交流，本計畫預計舉辦研討會，邀請各區專家學者與民眾一同進行當地文化資產之守護論述討論。

	
主持人莊老師舉行開幕式	雲林縣文化處副處長致詞
	
雲林縣文化處副處長致詞	林內鄉鄉長致詞

各授課教師授課情況：

	
黃世輝老師授課情況	王老師演講
	
許老師介紹高雄	林內鄉鄉長致詞
	
水利器具導覽	簽到情況

## 座談會視覺設計

雲林文化資產報馬仔人才培訓暨座談會相關視覺設計。


## 五、內容摘要

本學程 97 學年第二學期各課程內容摘要如下表：

97 學年第 2 學期學程開課課程

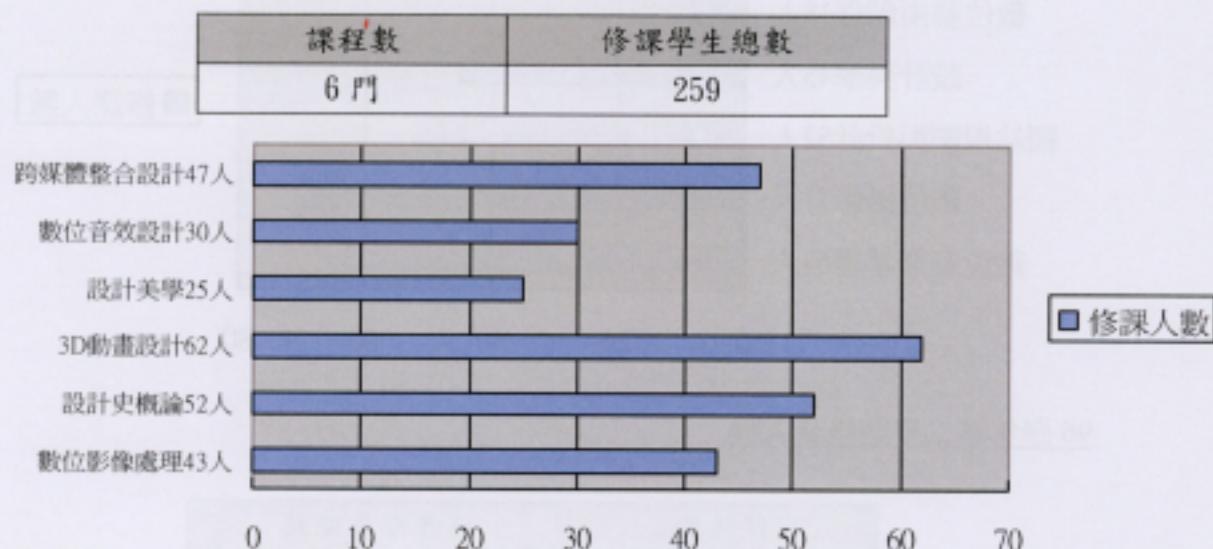
A. 學程開設摘要表				
學程名稱	學程數	課程數	參與授課老師數	修課學生數
數位媒體展演藝術創作學程	1	6 門	6	259
B. 課程開設摘要表				
課程名稱	參與授課老師數	修課學生數	教學助理人數	
數位影像處理	陳思聰	43	1	
設計史概論	黃格崇	52	1	
3D 動畫設計	邱怡仁	62	1	
設計美學	黃格崇	25	1	
數位音效設計	盧麗淑	30	1	
跨媒體整合設計	張文山	47	1	
C. 其他國內學術活動				
場次	參與人次			
人文數位藝術座談會	1 場*40 人			
人文藝術講座	6 場			

## 貳、執行成果摘要

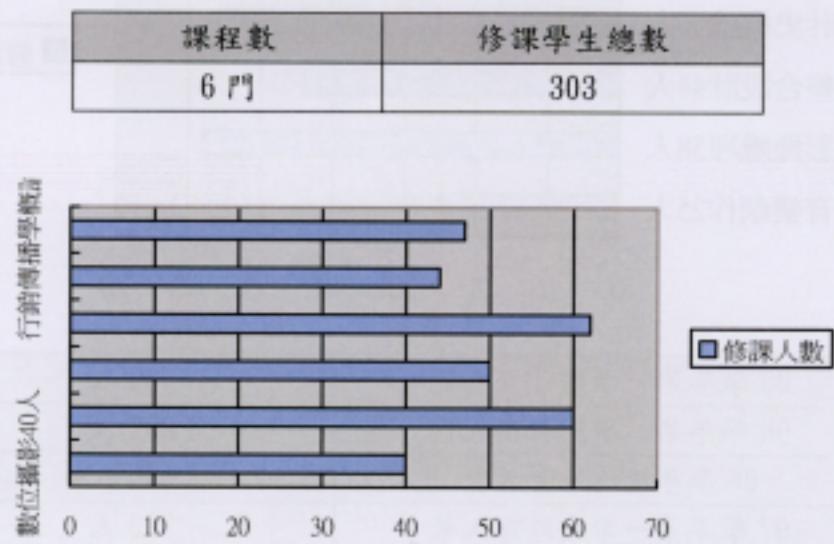
本學程針對 97 學年第一學期執行成果作一統合，其成果摘要如下：

### 1. 修課人數

97 學年第 2 學期修課人數

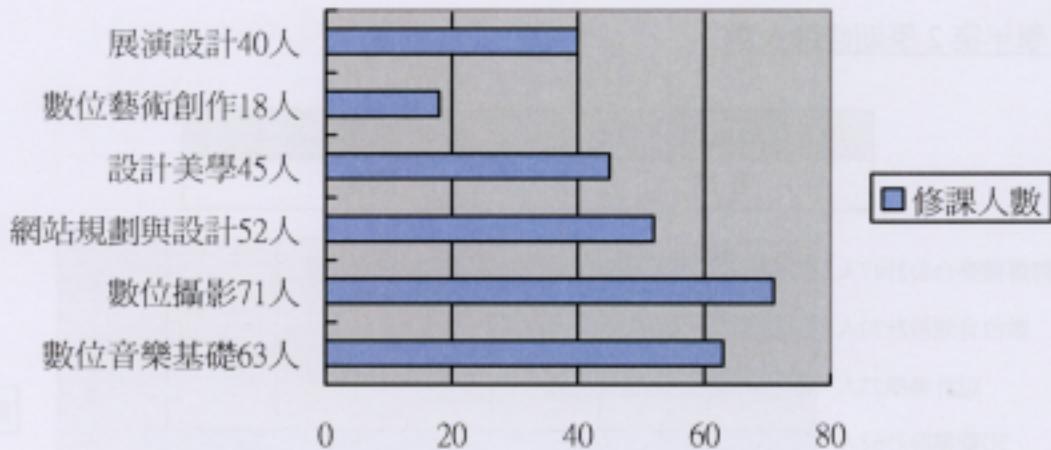


97 學年第 1 學期修課人數



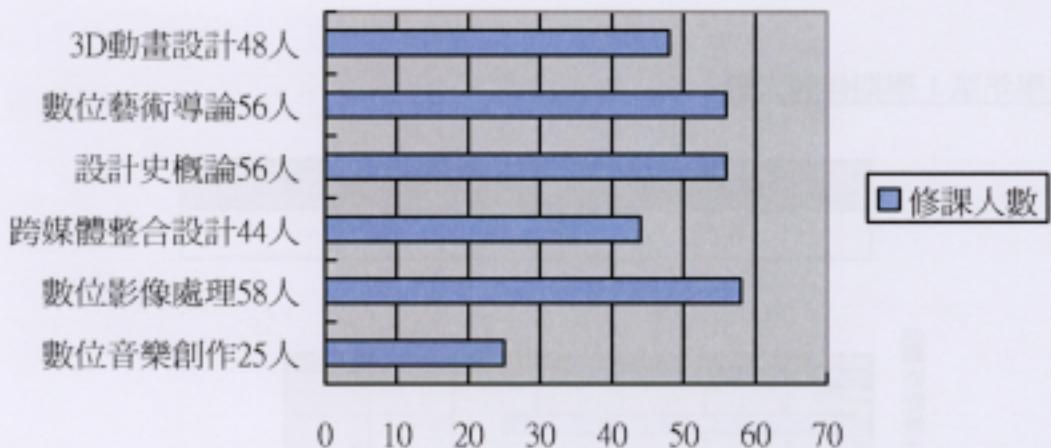
### 96 學年第一學期修課人數

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



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
97 學年第一學期修課人數	259 人
97 學年度總修課人數	562 人
96、97 學年度總修課人數	1,138 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		97 學年第二學期	
總場次	17 場	總場次	12 場	總場次	12 場 <th>總場次</th> <td>7 場</td>	總場次	7 場
總參與人數	765 人	總參與人數	589 人	總參與人數	688 人	總參與人數	364 人

## 3. 課程數位教材製作

項目	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		97 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
4 場	445 人	3 場	165 人

97 學年第二學期			
活動名稱	舉辦地點	參與人數	舉辦日期
2009 新一代設計展	台北世貿一館	65 人	2009 年 5 月 14 日至 17 日
97 年度數位媒體展演藝術創作學程跨媒體整合設計成果作品展	斗六市摩爾花園	50 人	2009 年 6 月 28 日
2008 雲林文化資產報馬仔人才培訓暨座談會	雲林縣農田水利文物展示館	50 人	98 年 3 月 20 日
			總計：165 人

## 一、開設課程

97學年第二學期開設課程如下：

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	設計美學	2	黃格崇	必
數位專業選修課程	課程二	數位音效設計	2	盧麗淑	選
	課程三	3D 動畫設計	3	邱怡仁	選
	課程四	設計史概論	2	黃格崇	選
	課程五	數位影像處理	2	陳思聰	選
	課程六	跨媒體整合設計	2	張文山	選

## 二、每週主題概要

### 課程一：數位影像處理

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	綜合應用範例練習	
15	29	個人主題創作	
16	6/5	個人主題創作	
17	12	個人主題創作	
18	19	期末報告	

## 課程二：設計史概論

週次	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

### 課程三：3D 動畫設計

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	
9	13 日	燈光設定與算圖運用	期中作業繳交
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	

## 課程四：設計美學

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	
14	05/21	美的孕育	
15	05/28	抽象與具象的美	
16	06/04	美的根據	作業
17	06/11	綜合討論	
18	06/18	期末考試	期末報告

## 課程五：數位音效設計

週次	上課日期	教 學 與 作 業 進 度	備 註
1		課程介紹	
2		聲音的構成概論	
3		音樂與音效的製作概念	
4		SoundPool 的應用(1)	
5		SoundPool 的應用(2)	作業(1)說明
6		SoundForge 介紹與操作練習 (1)	
7		SoundForge 介紹與操作練習 (2)	
8		音效收音與編輯製作討論	
9		音效收音與編輯製作發表與修正	期中考週
10		情境音樂與環境聲音 (1)	
11		情境音樂與環境聲音 (2)	作業(2)說明
12		Sonar 操作與音軌整合 (1)	
13		Sonar 軟體操作與音軌整合 (2)	
14		聲音輸出與音頻修正	
15		影像音樂後製合成 (1)	
16		影像音樂後製合成 (2)	期末報告
17		期末成果發表	
18		期末考週/課程回顧與檢討	

## 課程六：跨媒體整合設計

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1		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		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		跨媒體整合專案企劃規範  -- 企劃書撰寫說明與格式範本	
4		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		跨媒體整合專案企劃規範  -- 媒體編輯製作規範	
6		-- 時程規劃：甘特圖的應用	
7		-- 跨媒體編輯製作輸出輸入流程	
8		-- 數位媒體類型與檔案格式規範表	
9		期中設計專題提報	期中考週  繳交期中作業
10		-- 網站或多媒體光碟架構圖範例	
11		-- 介面與樣板設計規範範例	

12		-- 光碟壓製配合要項 -- 光碟圓標印製規範	
13		跨媒體整合設計實務訓練	
14		跨媒體整合設計實務訓練	
15		跨媒體整合設計實務訓練	
16		跨媒體整合設計實務訓練	
17		跨媒體整合設計實務訓練	
18		期末設計專題提報	期末考週 繳交期末作業

### 三、參考書目或指定閱讀

#### 課程一：數位影像處理

參考書目

參考書

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

#### 課程二：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. Kolin: TASCHEN.  
ISBN:3-8228-5542-1

#### 課程三：3D 動畫設計

參考書目

自編講義。

#### 課程四：設計美學

參考書目

參考書

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

#### 課程五：數位音效設計

參考書目

自編講義。

#### 課程六：跨媒體整合設計

參考書目

自編講義。

#### 四、修課人數

97學年第2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	259
B. 課程開設摘要表			
課程名稱	授課老師	修課學生數	
數位影像處理	陳思聰	43	
設計史概論	黃格崇	52	
3D 動畫設計	邱怡仁	62	
設計美學	黃格崇	25	
數位音效設計	盧麗淑	30	
跨媒體整合設計	張文山	47	

## **五、成績評量方式**

### **課程一：數位影像處理**

教學活動：講課、作業練習與檢討、成果展示。

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

### **課程二：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)20% / 期末作業 30%

### **課程三：3D 動畫設計**

教學活動將綜合講解、示範(1/3)和課堂練習(2/3)來達成。

評量方式：

學期總成績由下列方式完成計算。先將下列三項成績相加

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%

### **課程四：設計美學**

課程單元講授、單元練習&報告。

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

### **課程五：數位音效設計**

教學活動：講課、課堂演練、成果展示。

評量方式：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%。

### **課程六：跨媒體整合設計**

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

課堂討論、設計專案執行製作、書面報告撰寫、口頭報告等。

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。

## 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
跨媒體整合設計	落入凡塵的夢精靈～從產業現況談創意之形成/實務與案例/魏嘉宏老師	2/25 (完成)
數位影像處理	自由軟體 GIMP 影像處理/陳飛亨老師	3/4 (完成)
數位影像處理	自由軟體的其他延伸性介紹/陳飛亨老師	3/11 (完成)
3D 動畫設計	動畫的創意與應用/陳春霞老師	3/18 (完成)
3D 動畫設計	3D 遊戲製作用程式庫的開發/丁鴻田教授	3/23 (完成)
3D 動畫設計	動畫人的一天/施文祥老師	3/25 (完成)
設計美學	如何欣賞紀錄片/林泰州老師	4/1 (完成)

## **(二) 學程相關活動**

**活動名稱：2009年雲林文化資產報馬仔人才培訓暨座談會**

**活動日期：2009.3.20（星期五）**

**活動時間：09：00AM~17:00PM**

**活動地點：水利文物陳列展示館(雲林縣林內鄉林中村三星路20號)**

**活動內容：**

文化資產保存與再利用工作除實體的保存科學與修復技術外，應同步研擬未來再發展的策略及後續的經營管理；其中牽涉法令政策、社區意識、溝通協調、專業人才訓練等相關議題，並常產生保存與再利用間的取捨與矛盾。如何有效的推動整合性的研究，是保存工作相當重要且應持續關切的課題。據此，為加強推廣與讓民眾能更深入的對於在地文化有更深一層的瞭解，並促進民眾與專家學者之間的交流，本計畫預計舉辦研討會，邀請各區專家學者與民眾一同進行當地文化資產之守護論述討論。

**計畫主持人**

莊育振老師

**執行團隊**

國立雲林科技大學 數位媒體設計系

助理

林芳濃、蘇沛琪、蔡婉貞

國立雲林科技大學 數位媒體設計系暨設計運算研究所

研究生

黃渝津、楊東翰、曾能鴻、胡雁婷、吳雅俐、林盈岑

**大學部**

陳育芳、陳宣樺、林柏茵、朱婉萍、黃泰成、楊正明

### (三) 學程年度系列活動

活動名稱：2009 新一代設計展

活動日期：2009.05.14 - 05.17

活動時間：09:00~17:00

活動地點：台北世貿一館

活動內容：

此一活動，藉由第一屆人文學程的學生整體的總成果展示，展示這兩年來所看所學的綜合，不論是動畫、展場或是網頁展示的內容皆有。

**活動名稱：跨媒體整合設計成果展**

**活動日期：2009.06.28**

**活動時間：09:00~17:00**

**活動地點：斗六市摩爾花園**

**活動內容：**

學程跨媒體整合設計學生成果作品展示，在數位化的時代，媒體整合的能力是重要而必備的。藉由介紹雲林地區特色餐廳-摩爾花園，來表現「台灣的美食文化」，藉由此來推廣雲林地區的美食，並藉由整體行銷和包裝來推廣雲林地方美食。

**工作人員：**

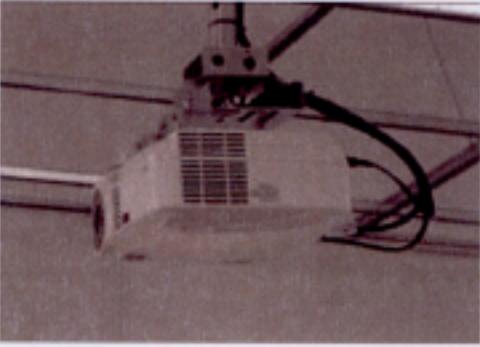
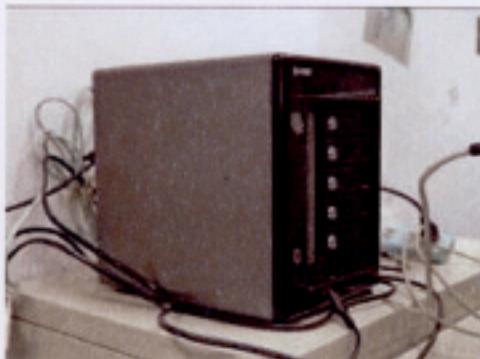
學生姓名	學號	E-mail	行動電話	工作項目
尤易彥	9535009	u9535009@untech.edu.tw	0938854012	總召
林慶典	9435032	u9435032@untech.edu.tw	0912157432	總召
簡靖慈	9535032	u9535032@untech.edu.tw	0987355622	展場布置(內)
蔣豐兆	9535045	u9535045@untech.edu.tw	0910522115	展場規劃(外)
覃偉	9535028	u9535028@untech.edu.tw	0958743215	公關組
高玉娟	9535029	u9535029@untech.edu.tw	0985354215	影片製作
莊柏康	9535001	u9535001@untech.edu.tw	0920589654	展場聯繫
林怡秀	9535033	u9535033@untech.edu.tw		總務

## 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、陳頂、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



（註：各項設備數量，請依申請日期為準，請勿將此列為必備的充份理由，以免造成不必要的麻煩）

## 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. 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	259
B. 課程開設摘要表			
課程名稱	授課老師	修課學生數	
數位影像處理	陳思聰	43	
設計史概論	黃格崇	52	
3D 動畫設計	邱怡仁	62	
設計美學	黃格崇	25	
數位音效設計	盧麗淑	30	
跨媒體整合設計	張文山	47	

### 人文藝術講座總覽

課程名稱	講座名稱	時間及完成度
跨媒體整合設計	落入凡塵的夢精靈～從產業現況談創意之形成/實務與案例/魏嘉宏老師	2/25 (完成)
數位影像處理	自由軟體 GIMP 影像處理/陳飛亨老師	3/4 (完成)
數位影像處理	自由軟體的其他延伸性介紹/陳飛亨老師	3/11 (完成)
3D 動畫設計	動畫的創意與應用/陳春霞老師	3/18 (完成)
3D 動畫設計	3D 遊戲製作用程式庫的開發/丁鴻田教授	3/23 (完成)
3D 動畫設計	動畫人的一天/施文祥老師	3/25 (完成)
設計美學	如何欣賞紀錄片/林泰州老師	4/1 (完成)

### 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 學年第二學期			
活動名稱	舉辦地點	參與人數	舉辦日期
2009 新一代設計展	台北世貿一館	65 人	2009 年 5 月 14 日至 17 日
97 年度數位媒體展演藝術創作學程跨媒體整合設計成果作品展	斗六市摩爾花園	50 人	2009 年 6 月 28 日
2008 雲林文化資產報馬仔人才培訓暨座談會	雲林縣農田水利 文物展示館	50 人	98 年 3 月 20 日
川流不息・雲林「好水」-- 文化古蹟之旅			98 年 9 月 20 日
總計：165 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		97 學年第二學期	
總場次	17 場	總場次	12 場	總場次	12 場	總場次	7 場
總參與人數	765 人	總參與人數	589 人	總參與人數	688 人	總參與人數	364 人

### 97 年第二學期講座總覽

課程名稱	講座名稱	時間及完成度
跨媒體整合設計	落入凡塵的夢精靈～從產業現況談創意之形成/實務與案例/魏嘉宏老師	2/25 (完成)
數位影像處理	自由軟體 GIMP 影像處理/陳飛亨老師	3/4 (完成)
數位影像處理	自由軟體的其他延伸性介紹/陳飛亨老師	3/11 (完成)
3D 動畫設計	動畫的創意與應用/陳春霞老師	3/18 (完成)
3D 動畫設計	3D 遊戲製作用程式庫的開發/丁鴻田教授	3/23 (完成)
3D 動畫設計	動畫人的一天/施文祥老師	3/25 (完成)
設計美學	如何欣賞紀錄片/林泰州老師	4/1 (完成)

## 人文講座活動集錦

### (1) 跨媒體整合設計課程

#### 【跨媒體整合設計講座】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	落入凡塵的夢精靈～從產業現況談創意之形成/實務與案例
活動日期	98 年 2 月 25 日
活動時間	13 點 00 分 ~ 15 點 00 分
活動地點	設計三館(DA303)
演講者	魏嘉宏老師
活動內容說明	
演講者魏嘉宏老師分享自己豐富經驗，為學生們簡介創意形成與產業現況。	
主講要點：	
1. 動畫或電影所需具備的 SSS： Suspense：懸念 Surprise：驚奇 Satisfies：滿足	
2. 三幕劇：在「三幕劇」中，創作者和觀眾間存在著一紙默契——劇中人都會犯錯，而犯錯誤就得付出代價。由最廣義的觀點來看，「三幕劇」始終不變的主題是一 善有善報，惡有惡報。這份「報應」或「代價」絕對在劇終前會出現的。	
3. 在動畫市場中的明確型：在動畫產業中，若工作的來源是明確的，會稱之為明確型，委託案的形式會有所不同。	
4. 在動畫市場中的多層委託型：在動畫的產業中，工作的來源不一定是來自單一客戶，部分是屬於上游單位交付給下游單位執行，因此動畫公司必須面對多重審核才能夠確認此作品的可行性。	
5. 故事線 Storyline：storyline 是廣告業專用術語就是簡單的廣告故事腳本。	

活動照片



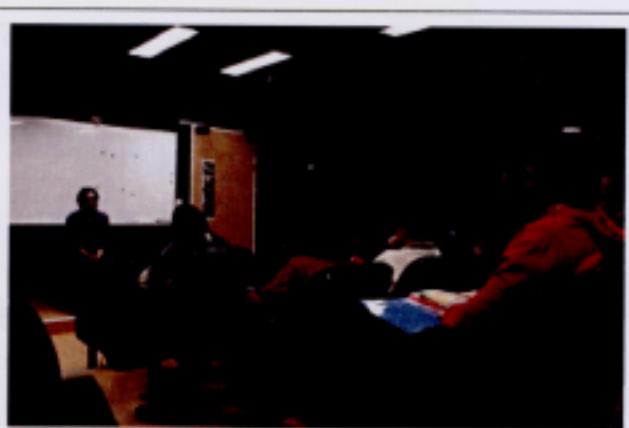
學生們認真聆聽演講



講者演說



演講情形



學生上課情形



演講情形



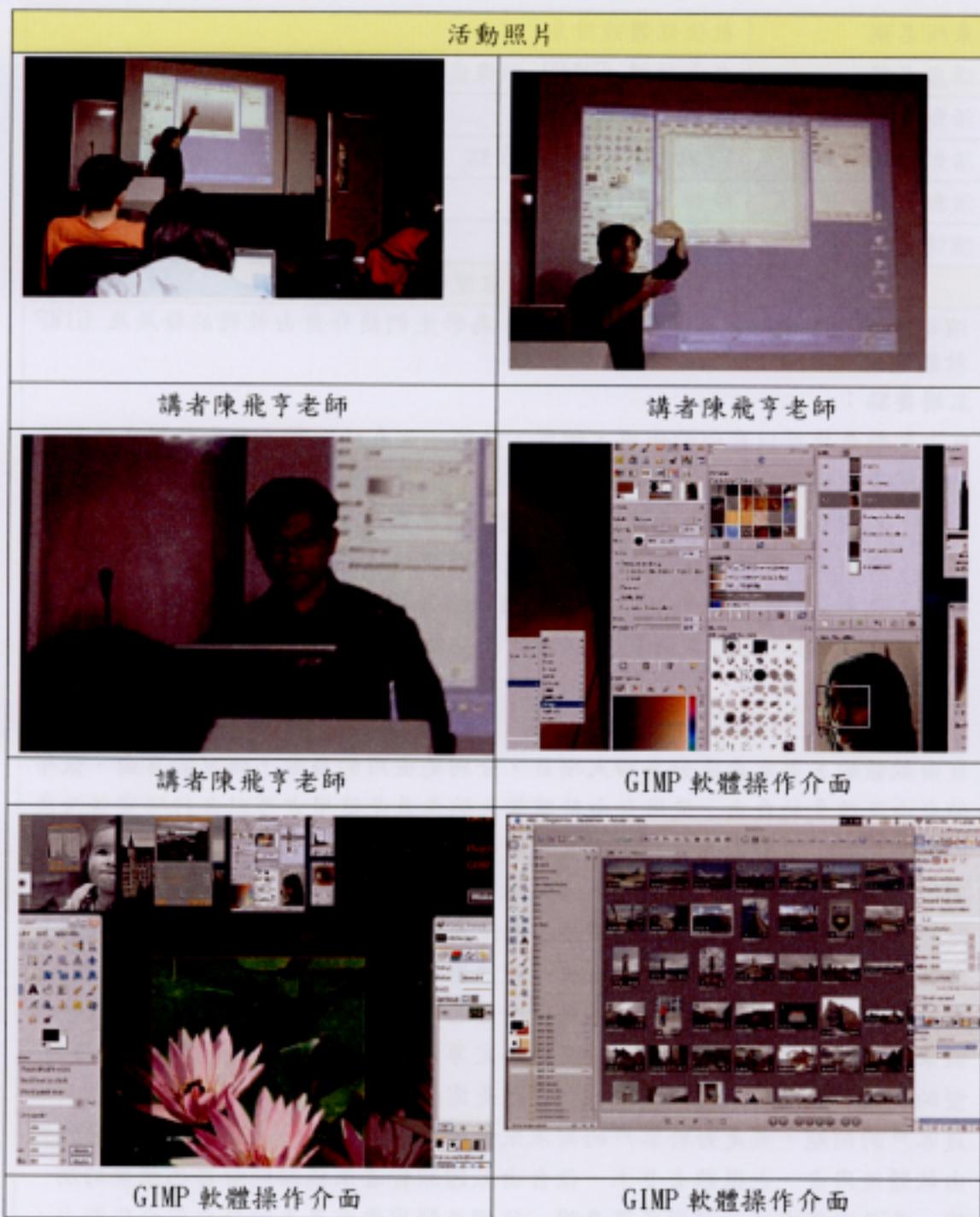
演講情形

## (2) 數位影像處理課程

### 【數位影像處理】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	自由軟體 GIMP 影像處理
活動日期	96 年 3 月 4 日
活動時間	13 點 00 分 ~ 15 點 00 分
活動地點	設計三館(DA303)
演講者	陳飛亨老師
活動內容說明	
演講者陳飛亨老師分享自己豐富經驗，為學生們簡介自由軟體的發展及 GIMP 軟體應用。	
<b>主講要點：</b>	
自由軟體是指可以自由的使用、研究、散佈、改良的軟體，自由軟體在使用授權上賦予軟體使用者以下的四種自由：	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. [自由 0] 使用的自由：可以不受任何限制地來使用軟體。</li><li>2. [自由 1] 研究的自由：可以研究軟體運作方式、並使其適合個人需要。</li><li>3. [自由 2] 散佈的自由：可以自由地複製此軟體並散佈給他人。</li><li>4. [自由 3] 改良的自由：可以自行改良軟體並散佈改良後的版本以使全體社群受益</li></ol>	
自由軟體的主要定義區分為四大項目，分別是使用的自由、研究的自由、散布的自由及改良的自由。使用自由軟體最大的意義是使用者可以自行研究並改良軟體的功能，不會因為受限於商業軟體公司，有可能因為商業因素或公司倒閉，而讓軟體無法持續下去進而消失掉。	
雖然自由軟體有其免費使用的特性，但是為何市場上還是有人願意花錢來購買商業軟體？以個人的想法是，對於一般性質的軟體，如 Office 之類的軟體，或許自由軟體所提供的功能足以應付所需要的工作內容，所以大可利用這些軟體來降低公司的成本。但是對於某些特定專業領域的軟體，如 3D 動畫影像類型的軟體，由於功能較為複雜，所以還是需要有一個強大的技術支援團隊來回覆客戶的問題，或是對於客戶的需求來做進一步的改良。一般來說，一般的自由軟體使用者，也很難去要求一位自由軟體開發者來協助開發自己想要的功能。而且以現有的軟硬體廠商來說，他們之間需要有更大的整合與合作能力，才能讓軟體來完全發揮到硬體的效能。如果以自由軟體來看，也可能因為使用人數的問題，這些硬體廠商也不太會將最新的技術與資源用在這一部份上。如果要讓自由軟體能在市面上普及的話，可能直接從一般政府單位或是公司來著手會較快，因為當市場上大部份的人都使用這類型的軟體，在校的學生為了在未來找到工作，勢必會主動去學習這些軟體。不然的話，即使自由軟體可以	

免費自由取得來使用，但是功能性和未來的就業性無法符合市場的需求時，相信還是很難讓學生放棄主流的商業軟體，進而投入非主流的自由軟體。



這幾張照片是這次的講師陳飛亨老師在講授GIMP軟體的過程。這位老師是個很溫和的人，他會仔細地說明軟體的功能，並示範如何使用。他的教學方式很適合初學者，因為他會一步一步地教導，不會一下子跳過太多步驟。他還會回答學生的問題，並提供有用的建議。對於想要學習GIMP軟體的學生來說，這位老師是一個非常好的導師。

## 【數位影像處理課程講座】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	自由軟體的其他延伸性介紹
活動日期	96 年 3 月 11 日
活動時間	13 點 00 分 ~ 15 點 00 分
活動地點	設計三館(DA303)
演講者	陳飛亨老師

### 活動內容說明

演講者陳飛亨老師分享自己豐富經驗，本週依舊替我們帶來精彩的自由軟體講授，延續上週以 gimp 影像編修軟體帶領我們認識自由軟體，本週針對自由軟體作更廣泛的介紹。

#### 主講要點：

##### 一、自由軟體定義與概念

1. 自由軟體的起源
2. 自由軟體鑄造廠
3. 跨平台與整合性
4. OSSF 計畫任務

##### 二、什麼是自由軟體與商業軟體

1. 自由軟體的定義
2. 商業軟體

##### 三、為什麼要使用自由軟體

1. 使用者的角度
2. 傳播者的角度
3. 開發者的角度

##### 四、自由軟體授權條款

1. GPL
2. BSD
3. MPL

##### 五、落實自由軟體理念

原則：不能違反既有制度

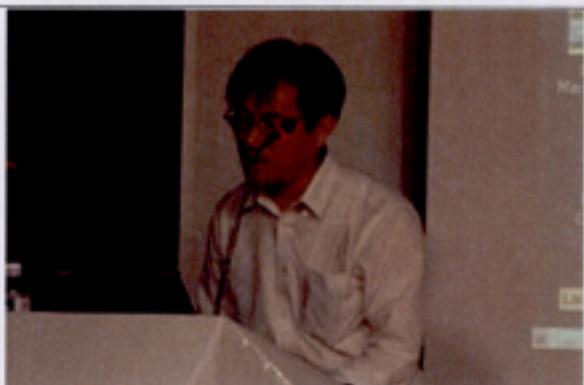
活動照片



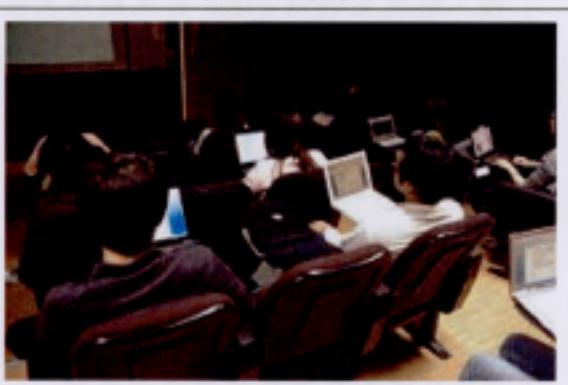
學生聽講情形



學生聽講情形



講者



講者解說案例



演講情形



講者解說案例

### (3) 3D 動畫設計課程

#### 【3D 動畫設計講座】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	動畫的創意與應用
活動日期	96 年 3 月 18 日
活動時間	13 點 00 分 ~ 15 點 00 分
活動地點	設計三館(DA303)
演講者	陳春霞老師
活動內容說明	
演講者陳春霞老師分享自己豐富經驗，為學生們簡介創意形成與產業現況。	
主講要點：	
1. 青禾動畫公司介紹	
2. 獲獎榮耀	
● 微笑的魚	
● 酷搜風動畫-笑話系列	
● 衍生商品	
● 週邊商品	
3. 動畫的認識	
● 何謂動畫？	
● 動畫與廣告影片欣賞	
4. 動畫的形式與素材	
● 傳統動畫	
● 製作過程	
● 廣告片製作階段	
5. 無限寬闊的想像空間	
● 動畫應用在新媒體	
● 青禾原創動畫	

活動照片



講者演說



學生聽講情形



Q&A 時間



講者演說



學生聽講情形



學生聽講情形

## 【3D 動畫設計課程講座】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	動畫人的一天
活動日期	96 年 3 月 25 日
活動時間	13 點 00 分 ~ 15 點 00 分
活動地點	國際會議廳 第一演講廳 (AC226)
演講者	施文祥老師
活動內容說明	
演講者施文祥老師分享自己豐富經驗，為學生們簡介創意形成與產業現況。	
主講要點：	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 西基動畫公司介紹</li><li>2. 動畫產業介紹<ul style="list-style-type: none"><li>● 創意需要做的事情</li><li>● 動畫產業部門</li></ul></li><li>3. 動畫公司的分工方式</li></ol>	
<p>代工或原創一直是台灣動畫產業時常討論的話題，似乎很難評斷這兩者對於台灣動畫產業的對與錯。台灣從傳統手繪動畫開始，承接日本和迪士尼的動畫，代工了數十年，動畫代工王國之稱號享譽國際。但是在中國印度的崛起之下，台灣代工的薪資卻逐年下滑，代工能求溫飽卻無法有合理的薪資；而另一頭有原創空有熱血沒有國際市場，台灣動畫產業的問題。</p>	

活動照片



主持人邱怡仁主任



講者演說



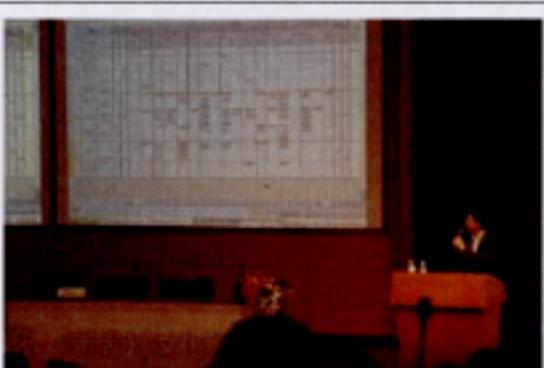
演講情形



講者回答學生問題



學生聽講情形



學生聽講情形

## 【3D 動畫設計課程講座】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	3D 遊戲製作用程式庫的開發
活動日期	96 年 3 月 23 日
活動時間	13 點 00 分 ~ 15 點 00 分
活動地點	設計二館 (DC121E)
演講者	丁鴻田老師
活動內容說明	
演講者丁鴻田教授遠從日本到來分享在日本八年的教學經驗以及帶給我們現在教授所研究領域及日本的遊戲製作範例。	
<b>主講要點：</b>	
1. 六角大王是一套快速鍵製卡通 3D 模型軟體，是日本發明丁鴻田教授引進台灣以及香港。	
2. 以 DirectX SDK 開發遊戲的軟體。開發一套遊戲製作 Tool，以此 Tool 可以讓遊戲開發初學者輕易上手，這是丁鴻田教授研究範圍。	
3. 丁鴻田教授研究遊戲新操控方式主要式觸覺操控裝置，而下列三項 Sensor 為日本正在研發顛覆以往遊戲的操控模式。	
腦波 Sensor 。	
心跳 Sensor 。	
脈搏 Sensor 。	
4. Toon Shading 卡通漫畫式的算圖方式	

活動照片



演講者 丁鴻田 教授

講者演說



演講情形

學生們聆聽演講



學生聽講情形

學生聽講情形

#### (4) 設計美學課程

#### 【設計美學課程講座】活動集錦

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	如何欣賞紀錄片
活動日期	96 年 4 月 1 日
活動時間	13 點 00 分 ~ 15 點 00 分
活動地點	設計三館 (DA303)
演講者	林泰州老師
活動內容說明	
演講者林泰州老師分享自己豐富經驗，為學生們簡介創意形成與產業現況。	
主講要點：	
1. 紀錄片簡介 甲、影片分類 乙、什麼是紀錄片	
2. 拍攝紀錄片的經驗談	
3. 紀錄片的要求 丙、拍攝劇情片與紀錄片的差別 丁、什麼是真實？ 戊、創作上的「誠實」	
4. 紀錄片「書包裡的秘密」 己、拍攝的主軸 庚、拍攝的問題與細節 辛、靈感來源 壬、拍攝的最好狀態	

活動照片



主持人邱怡仁主任



講者演說



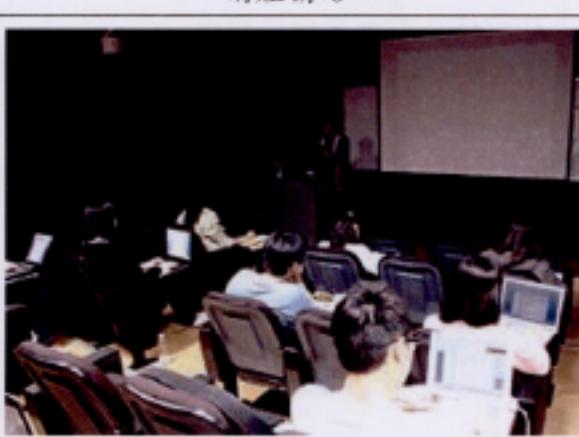
演講情形



講座情形



學生聽講情形



學生聽講情形

## 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。

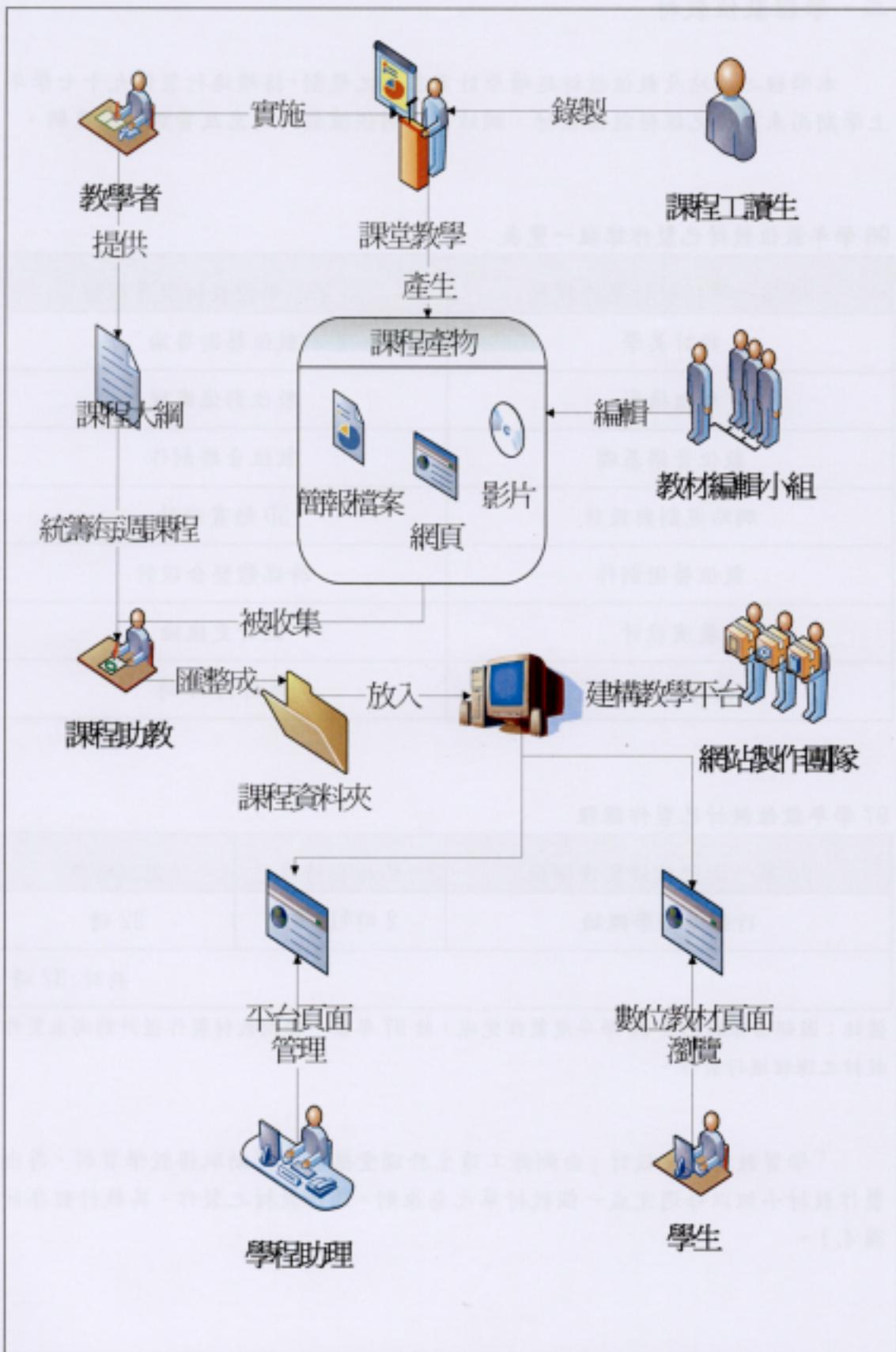
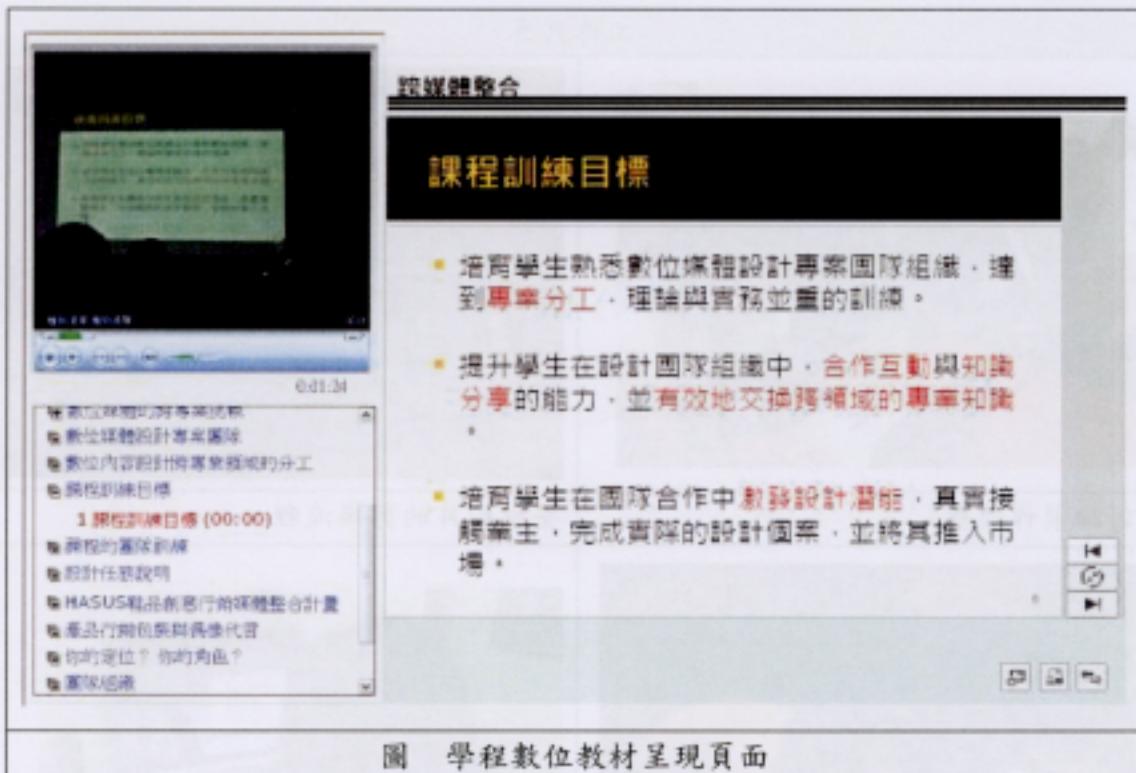


圖 4.1 人文數位學程計畫教材數位化標準流程

(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	將簡報與影片的時間點標示出來
	
討論工作分配	討論課程與繪製腳本

## (2) 教材呈現頁面



## 圖 學程數位教材呈現頁面



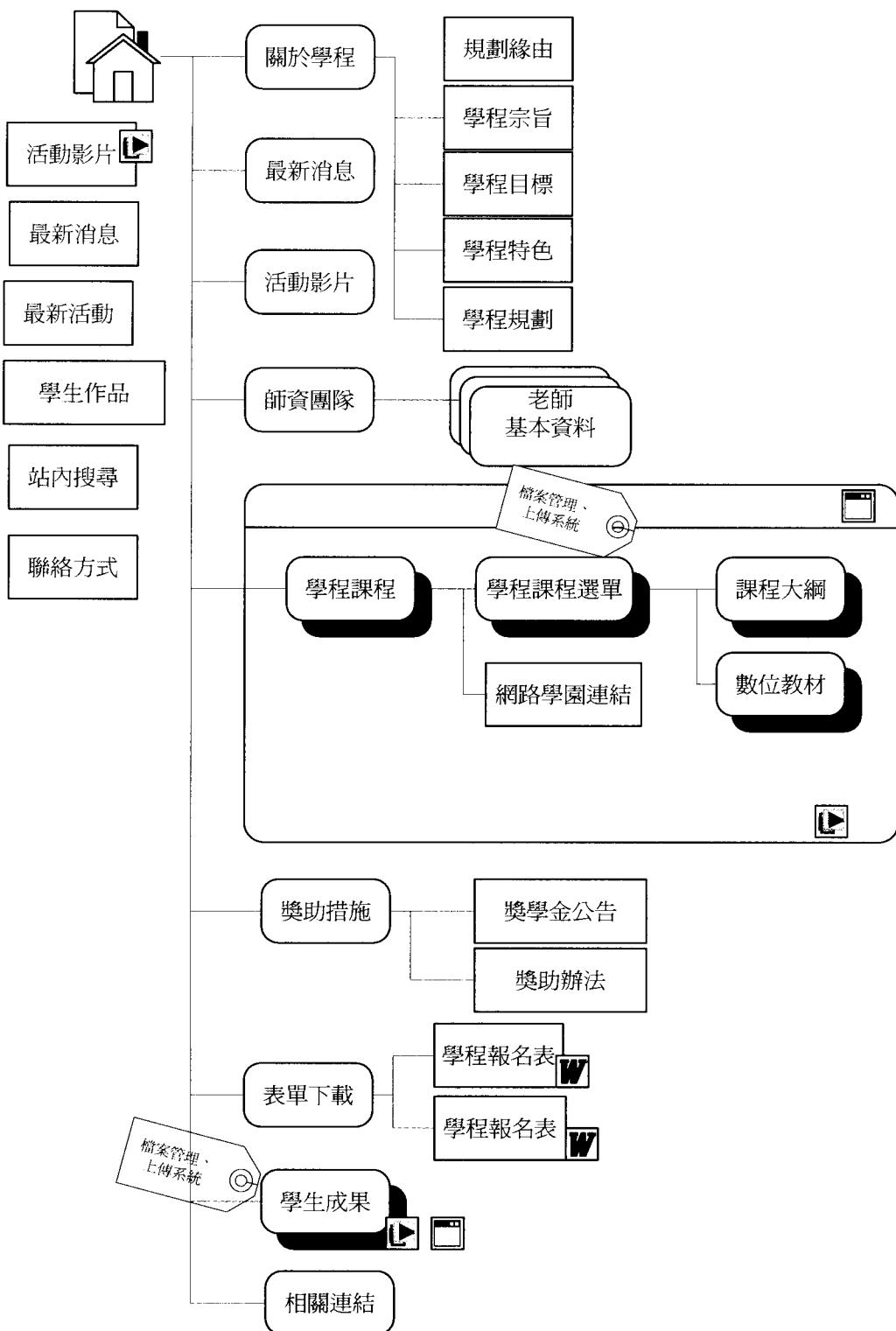
圖 4.8 學程數位教材呈現頁面

### **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



## 資訊更新

定期更新最新消息內容

最新消息

已新增作品

學生作品

學程網站首頁

學生作品

作品名稱：戲院內視  
作品類別：攝影  
學 生：陳宗慶  
作品描述：戲院內的柱子，占據了所有觀者的目光，帶給人深沉而若隱約的魔力。作品以近乎平面的拍攝方式，光線平均照射每塊，呈现出被劇場演員妝容及鮮豔色彩勾勒，表現出大門的莊嚴氣氛，映光著你我忘了大老闆年的那時。

作品名稱：雨  
作品類別：攝影  
學 生：林典強  
作品描述：冰門上的物体以及門把都被雨綿包覆，想必房子被剝離已有些時日。令人不覺想一觸即發，窗戶裡向外看去窗框卻又是另一種不同的門，窗格與玻璃織成了透徹的屏障，門上亦透露出繪向人眼的痕

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連結，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：雲林縣文化資影片拍攝

活動日期：2009年01月20日～04月30日假日

活動內容：

此一活動，藉由數位影像處理課程，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。

數位影像處理課程之拍攝影片：

新勝景



新勝景片段截圖

新勝景片段截圖



新勝景片段截圖



新勝景片段截圖



鐵花雨下的老人片段



鐵花雨下的老人片段



鐵花雨下的老人片段



鐵花雨下的老人片段



民國初期的黑肉田腳步跟著黑肉田



黑肉田影片片段

黑肉田影片片段



我們的出身和我們所有的團隊



這個時代在黑肉田裏面人知道的就是第一黑肉田  
愛情故事

黑肉田影片片段

黑肉田影片片段

**活動二：2009年雲林文化資產報馬仔人才培訓暨座談會**

**活動日期：2009.3.20（星期五）**

**活動內容：**

文化資產保存與再利用工作除實體的保存科學與修復技術外，應同步研擬未來再發展的策略及後續的經營管理；其中牽涉法令政策、社區意識、溝通協調、專業人才訓練等相關議題，並常產生保存與再利用間的取捨與矛盾。如何有效的推動整合性的研究，是保存工作相當重要且應持續關切的課題。據此，為加強推廣與讓民眾能更深入的對於在地文化有更深一層的瞭解，並促進民眾與專家學者之間的交流，本計畫預計舉辦研討會，邀請各區專家學者與民眾一同進行當地文化資產之守護論述討論。

## 議程表

時間	內容
8：30～9：00	報到
9：00～9：10	開幕式（主持來賓致詞） 主持人：莊育振 國立雲林科技大學數位媒體設計系助理教授 貴賓：林超 雲林縣政府文化處副處長
A. 座談（理念課程）	
9：10～10：00	主題：文化資產的活化與文化生活圈的連結 主講人：黃世輝 國立雲林科技大學創意生活設計系主任
10：00～10：10	休息
10：10～11：30	主題：文化資產之調查—以田中鎮為例 主講人：王貞富 國立雲林科技大學建築與室內設計系
11：30～12：00	交流座談時間
12：00～13：00	中餐休息
B. 實作（基礎人才培訓）	
13：00～14：00	館內導覽
14:00～15：30	主題：文資守護行動—以中都唐榮磚窯廠為例 主講人：許玲齡 高雄市文化愛河協會理事長
15：30～15：40	休息
15：40～16：20	文資激盪 主講人：黃莉婷 社區教育規劃師
16：20～17：00	分享成果
17：00	閉幕

## 活動目標

1. 讓學員對文化資產有進一步的認識
2. 培訓守護文化資產人才
3. 水利文物展示館之導覽介紹
4. 文化資產守護推廣及交流

## 研習對象

各社區協會、民間社團組織及對文化資產有興趣之民眾

## 主辦單位

- 行政院文化建設委員會文化資產總管理處籌備處
- 雲林縣政府文化處

## 承辦單位

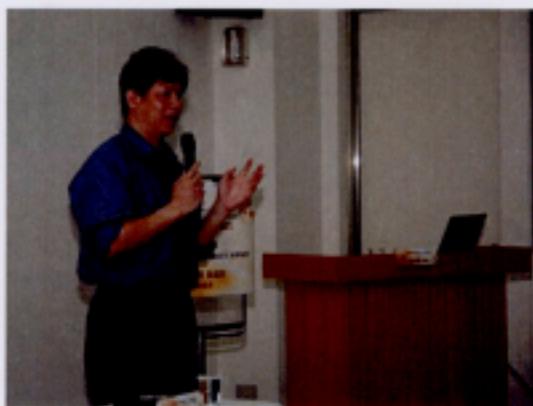
國立雲林科技大學 數位媒體設計系

國立雲林科技大學數位媒體設計系，教育目標以設計為基礎，電腦為媒體，美學為導向，運用先進的數位科技，引領學生整合應用以成為兼具藝術文化素養與電腦尖端科技技能的新媒體專業經營管理人才，開拓數位內容創意設計的新紀元。包括：(1) 數位內容設計產業專業經理人培植(2) 數位學習媒體規劃與設計(3) 數位娛樂媒體規劃與設計(4) 互動展演藝術設計與創作(5) 數位文化與媒體研究。

開幕式實況情況：

	
主持人莊老師舉行開幕式	雲林縣文化處副處長致詞
	
雲林縣文化處副處長致詞	林內鄉鄉長致詞

各授課教師授課情況：



黃世輝老師授課情況

王老師演講



許老師介紹高雄

林內鄉鄉長致詞



水利器具導覽

簽到情況

**活動三：跨媒體整合設計成果展**

活動日期：2009年6月28日(六)

展覽地點：設計三館一樓

活動目的：舉辦系上學生課程成果作品供學生觀摩學習。

**活動內容：**

學程跨媒體整合設計學生成果作品展示，在數位化的時代，媒體整合的能力是重要而必備的。藉由介紹雲林地區特色餐廳-摩爾花園，來展現「台灣的美食文化」，藉由此來推廣雲林地區的美食，並藉由整體行銷和包裝來推廣雲林地方美食。

跨媒體整合設計展場狀況：

	
提報過程	甲由組別提報
	
展示海報	展示作品
	
展示作品	作品展示紙人偶



指人偶展示

人形刊版



參展學生

參展學生與作品



作品展示

展示說明牌

活動四：2009 新一代設計展

活動日期：2009 年 5 月 14 日至 17 日

展覽地點：台北世貿一館

活動內容：第一屆學程學程總成果作品展示。



展場入口設計



鄧雨賢文化商品展室



學生互動作品與設計者



Kids 展示作品



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

### 跨媒體整合設計課程

課程作品主題：摩爾花園整體規劃設計

學生：大三全體同學

作品名稱：摩爾花園 LOGO 設計

作品理念：

羅盤上的花園”為概念，已經迷失方向的羅盤在，指向一個交錯的時空，開出美麗花朵。



學生：大三全體同學

作品名稱：摩爾花園標準字設計

摩爾花園  
Moor's

學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾花園著色本

用途說明：收藏性質紀念品，  
搭配摩爾主題故事添加趣味性。

材質：200 磅平面紙

規格：如樣品。



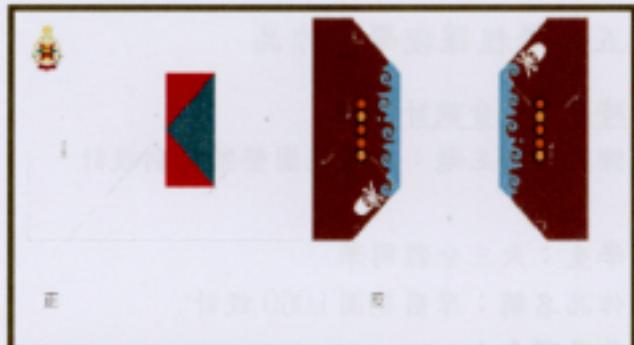
學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾餐墊(兒童)

用途說明：餐墊設計為可拆紙船的模式讓小朋友用餐時保持乾淨，也能配合園外的樓梯水道游玩，更能身如其境於摩爾的主題故事中。

材質：200 磅安格紙

規格：如樣品大小。



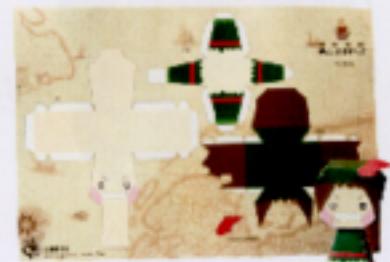
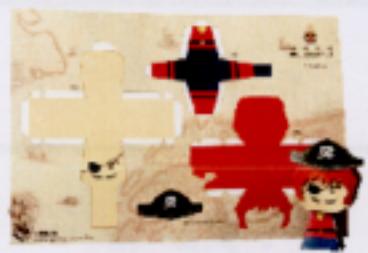
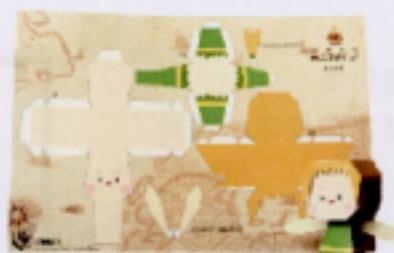
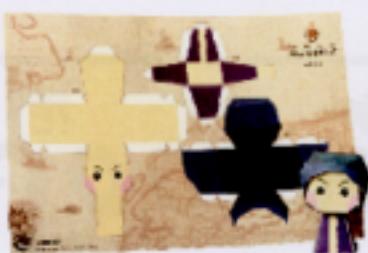
學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾花園公仔(五款)

用途說明：收藏性質紀念品，搭配摩爾主題故事添加趣味性。

材質：200 磅鏡銅紙

規格：如樣品大小。



學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾花園小劇場(四組 12 款)

用途說明：收藏性質紀念品，搭配摩爾主題故事添加趣味性。

材質：200 磅鏡銅紙



學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾菜單

用途說明：以拉頁盒的方式來讓點餐更有趣味性，可替換式的活動內頁菜單讓摩爾花園更換新菜單時方便又兼具實用性。

材質：防油防水亮面

250 磅鏡銅紙。



學生：大三全體同學

品項名稱：導覽地圖。

用途說明：

指引顧客園內介紹。

材質：200 磅萊妮紙。

規格：A3 如樣品。



學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾花園簡介DM

用途說明：園內說明簡介。

材質：200 磅萊妮紙。



學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾手提袋

用途說明：紀念商品提袋。

材質：材質 鏡銅紙、尼龍繩。

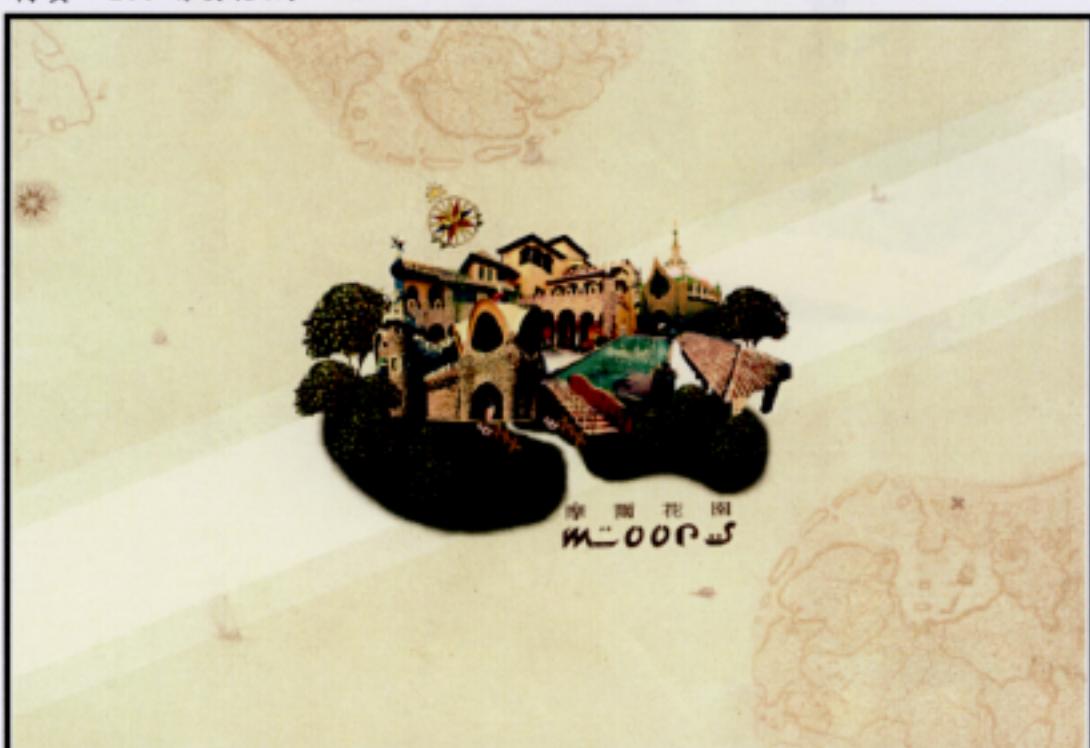


學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾餐墊(一般成人)

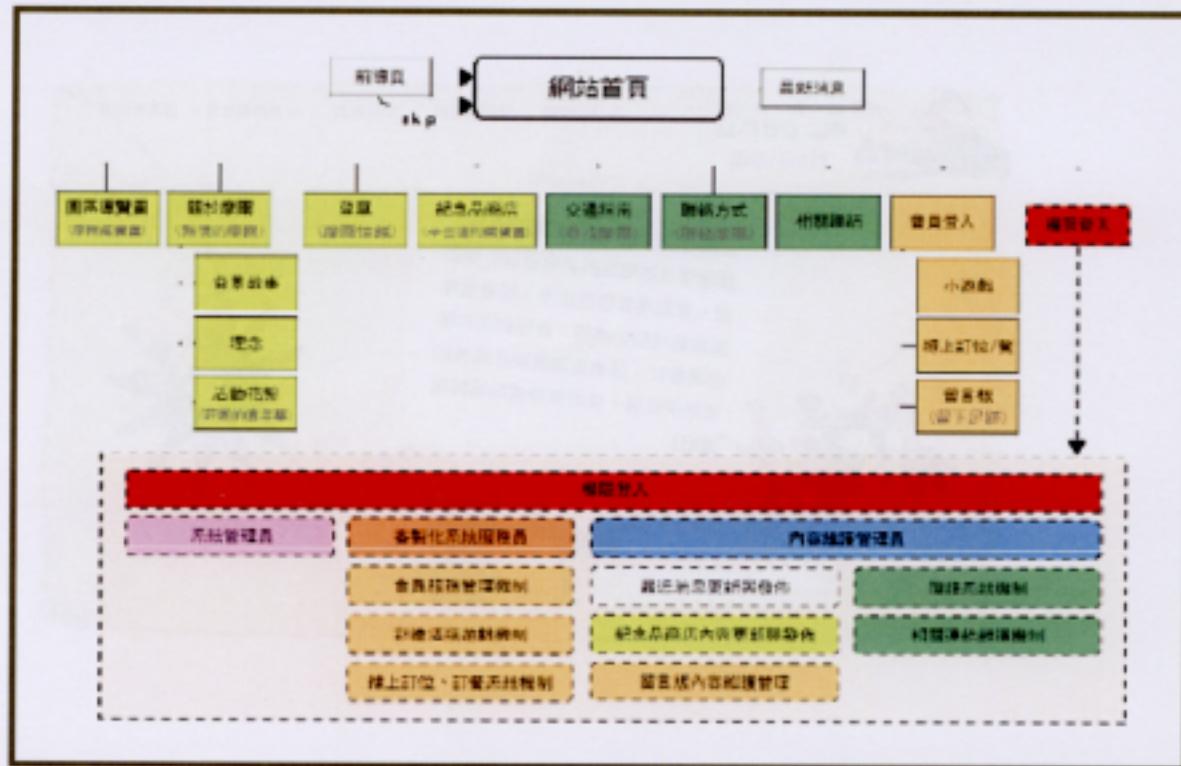
用途說明：以摩爾外形像來設計餐墊讓顧客有整體的視覺感受。

材質：200 磅安格紙。



學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾花園網路組設計品展示



學生：大三全體同學

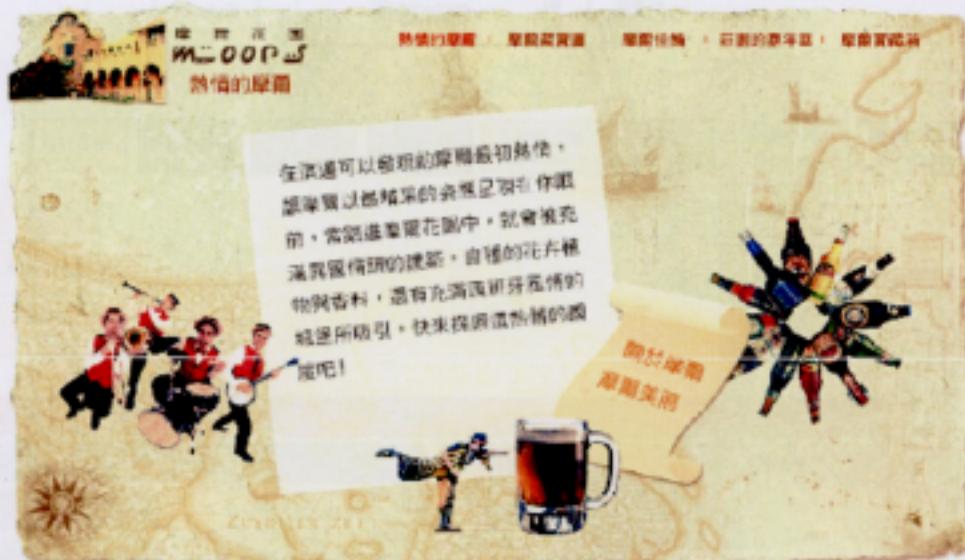
品項名稱：摩爾花園網路組首頁示意圖



學生：大三全體同學

品項名稱：熱情的摩爾

設計說明：介紹摩爾花園。包含關於摩爾及摩爾美照。



學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾美照

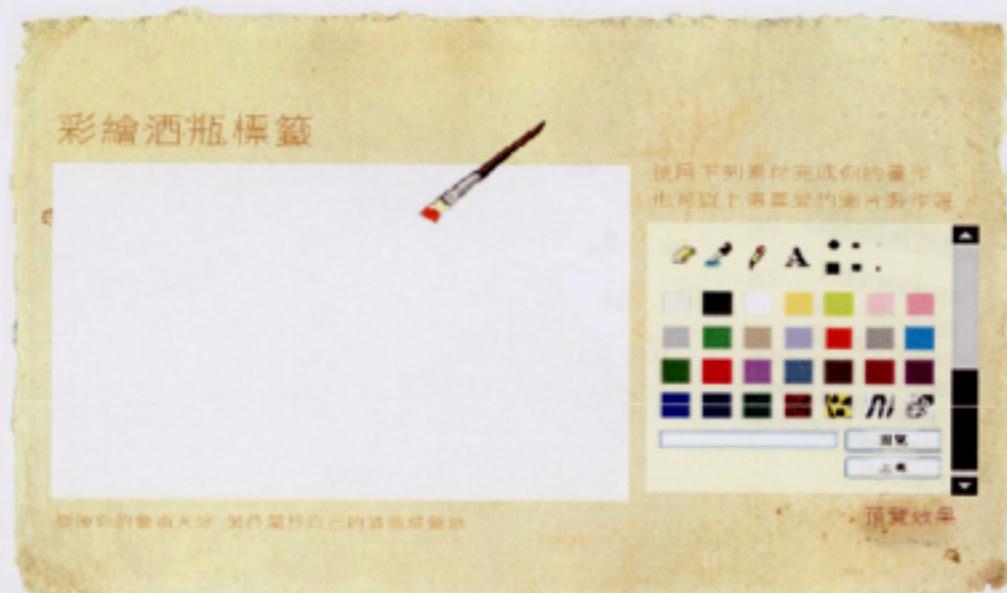
設計說明： 在左邊點選照片，右框就會跑出該圖放大的清晰圖及文字介紹。



學生：大三全體同學

品項名稱：彩繪酒瓶遊戲

設計說明：民眾可在彩繪酒瓶的小遊戲上畫下自己喜歡的圖案，摩爾花園會列印出來並貼在他們自釀的葡萄酒酒瓶上，當客戶到摩爾花園消費時，可購買自己親自設計的葡萄酒！



學生：大三全體同學

品項名稱：莊園的嘉年華

設計說明：專屬於摩爾花園的莊園嘉年華，介紹每個月不同的活動。



學生：大三全體同學

品項名稱：線上菜單

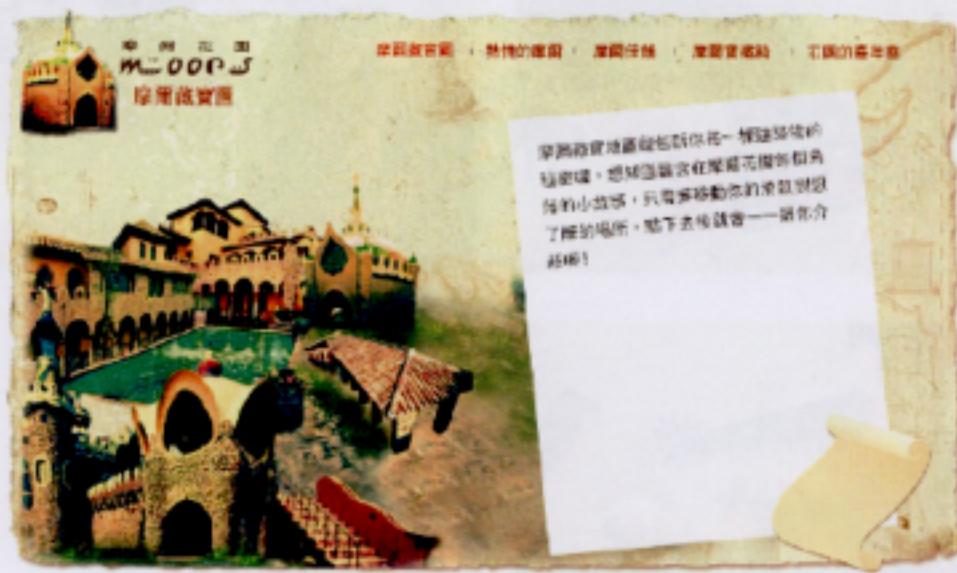
設計說明：與實體菜單一樣使用抽拉的方式觀看。



學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾藏寶圖

設計說明：摩爾花園的建築物平面圖。只要將滑鼠移動到建築物上面，就會介紹該建築物的景觀與故事。



學生：大三全體同學

品項名稱：摩爾藏寶箱

設計說明：介紹摩爾販售的相關週邊商品



學生：大三全體同學

品項名稱：活動篇-享受樂趣 Enjoy The Fun In Moors

時間：15 sec



學生：大三全體同學

品項名稱： CF2-感受熱情 Enjoy The Passion In Moors

時間：15 sec



學生：大三全體同學

品項名稱： CF3-品味美食 Enjoy The Food In Moors

時間：15 sec



品項名稱：摩爾花園動畫 Relax at Moors

設計者：王文仁

時間：30sec

動畫風格說明：以複合媒材的拼貼手法，加上魅偶戲的動作，來呈現放鬆前後的心情差異，也增加趣味性。

動畫人物設定



品項名稱：摩爾花園動畫 Relax at Moors

時間：30sec

動畫風格說明：動畫說明：到高級的餐廳吃飯卻搞不清楚用餐禮儀而搞得緊張兮兮，還被不討喜的服務生白了眼！放心~來到摩爾花園，放鬆你的心情，什麼都別擔心，好好的享受這一刻吧！



數位音效設計課程

學生：卓小巧

學號：9735012

品項名稱：玉米寶寶



學生：卓小巧

學號：9735012

品項名稱：看見生命



學生：卓小巧  
學號：9735012  
品項名稱：橘子育嬰



學生：那鳳華  
學號：9735034  
品項名稱：兔子愛上大象



學生：那鳳華

學號：9735034

品項名稱：烏龜還是金龜子？



### 烏龜還是金龜子？／

烏龜的特色就是背上背著一個大大的殼，把整個身體都蓋住，只露出四肢和頭。金龜子也是這樣，如果，我把牠們兩個結合的話……  
哈哈！怎麼那麼搭！

學生：那鳳華

學號：9735034

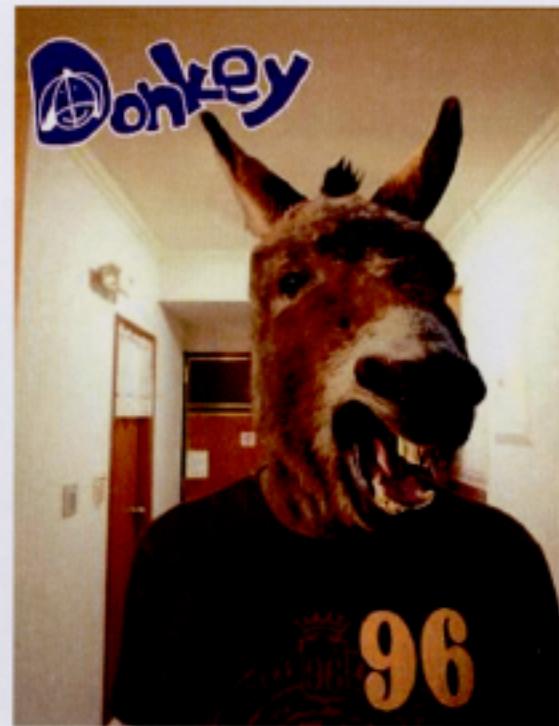
品項名稱：兔子移情別戀上班馬



### 兔子移情別戀上班馬／

兔子不是跟大象在一起的嗎，怎麼造回樣出現在斑馬身上了？！這次兔子隱藏的更好了，因為斑馬身上的紋路，不是誰都模仿的來的。

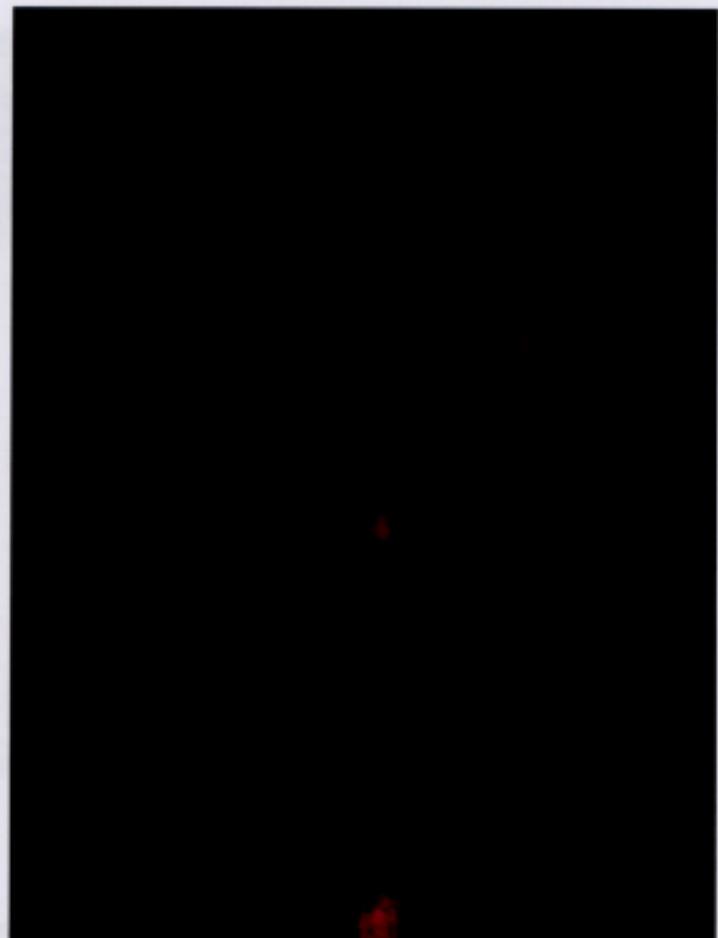
學生：童筱喬  
學號：9735010  
品項名稱：驢子



學生：童筱喬  
學號：9735010  
品項名稱：fish



學生：顏靖芬  
學號：9735045  
品項名稱：影像合成



學生：顏靖芬  
學號：9735045  
品項名稱：電腦繪圖



學生：吳筱丹  
學號：9735047  
品項名稱：展翅 1



學生：吳筱丹  
學號：9735047  
品項名稱：展翅 2



學生：劉慧萍  
學號：9735031  
品項名稱：電腦合成 1



學生：劉慧萍  
學號：9735031  
品項名稱：電腦合成 2



學生：劉馨玉  
學號：9735035  
品項名稱：拼貼娃娃



學生：劉馨玉  
學號：9735035  
品項名稱：Egg friends



學生：洪維祥、林子荃、洪天心、劉妍伶、陳宛伶、林千賚

學號：9635042、9635004、9635010、9635015、9635044、9635046

品項名稱：樂此不埠

理念說明：藉由背包客的角度，來觀看大埠鄉裡的產業發展，及產業如何運用自身的文化來幫助自己鄉內的觀光、推銷自己。再經過初步的認識後，運用產業的特色，來拍攝這次宣傳鄉鎮的短片。



迴紋針數位影像工作室









校內環境清幽



## 肆、課程目標達成情況

### 一、達成情形

本學程九十七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，另結合雲林縣文化資產守護網計畫，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。

### 課程數位教材

九十七學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 學年第一學期教材製作現況表

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
總計：160 時			

96 學年第二學期教材製作現況表

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
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	15 時
跨媒體整合設計	3 小時*16 週 = 48 時	21 時	15 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
總計：142 時			

97 學年第一學期教材製作現況表

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
總計：32 時			

### 學程網站

目前學程已於 96 學年第一學期建置一專屬網站，網址為 <http://dma.yuntech.edu.tw>，97 學年度延用原有建置之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，以上相關訊息均定期更新最新資訊，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，特結合雲林縣文化資產守護網

計畫，並規劃學程年度系列活動「雲林文化季」，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、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。

97 學年已舉辦之活動：

1. 2009 年雲林文化資產報馬仔人才培訓暨座談會
2. 2009 新一代設計展
3. 跨媒體整合設計成果展
4. 人文藝術講座共 7 場

**學程總成果分析：**

1. 完成雲林縣在地文化資產資料清冊，共 19 處，並陸續增加中。
2. 完成「雲林縣在地文化產業紀錄片」3 支，推廣在地文化產業。
3. 完成雲林縣文化資產守護網網站，並陸續增加在地文化資訊。
4. 完成雲林縣文化資產普查及數位化典藏資料，照片數位化共完成 40 處，共 926 張，並陸續增加中。
5. 舉辦成果展覽，展示學生學習成果與人文設計涵養，參與人數共 212 人。
6. 成立一數位媒體展演藝術創作工作室，提供學生相關資源及討論空間。

## 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：

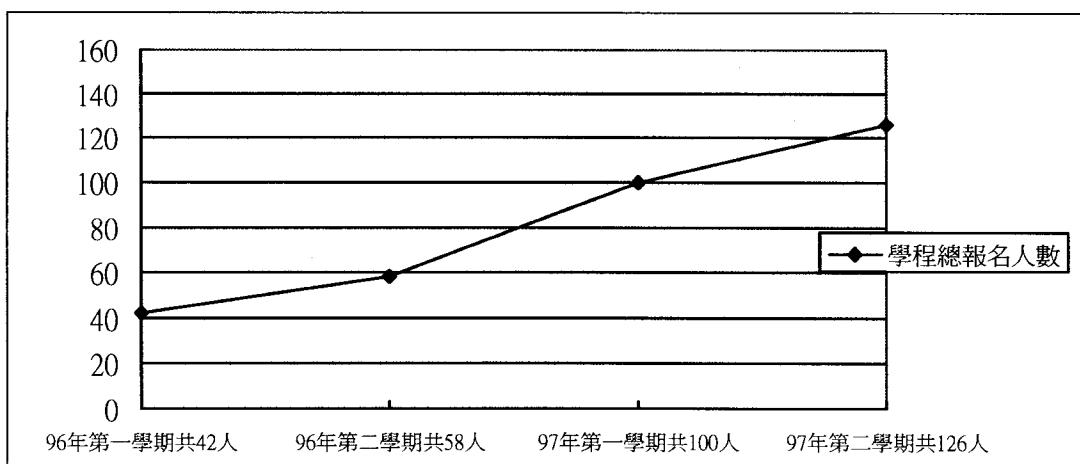
### 質化部份

- 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..)
- 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。
- 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。
- 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)
- 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)

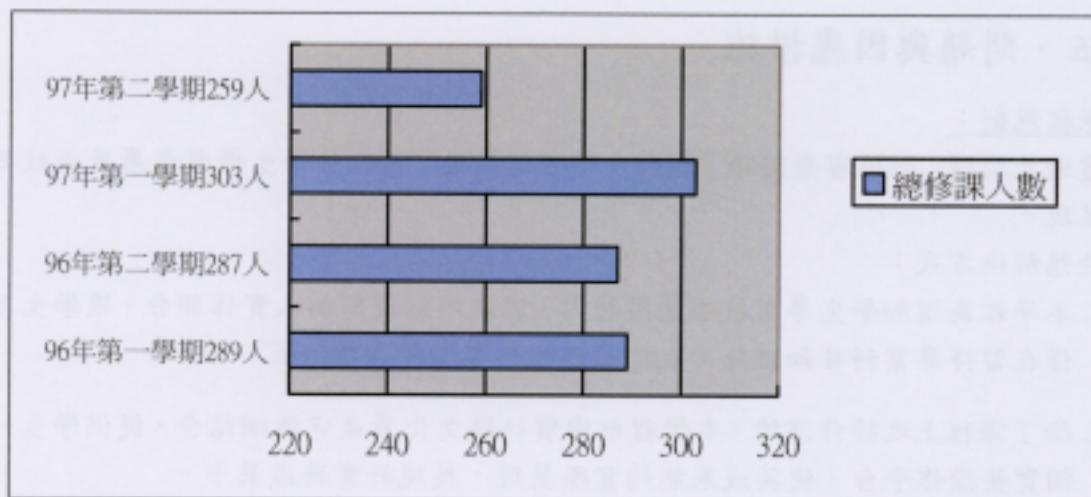
### 量化部份

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

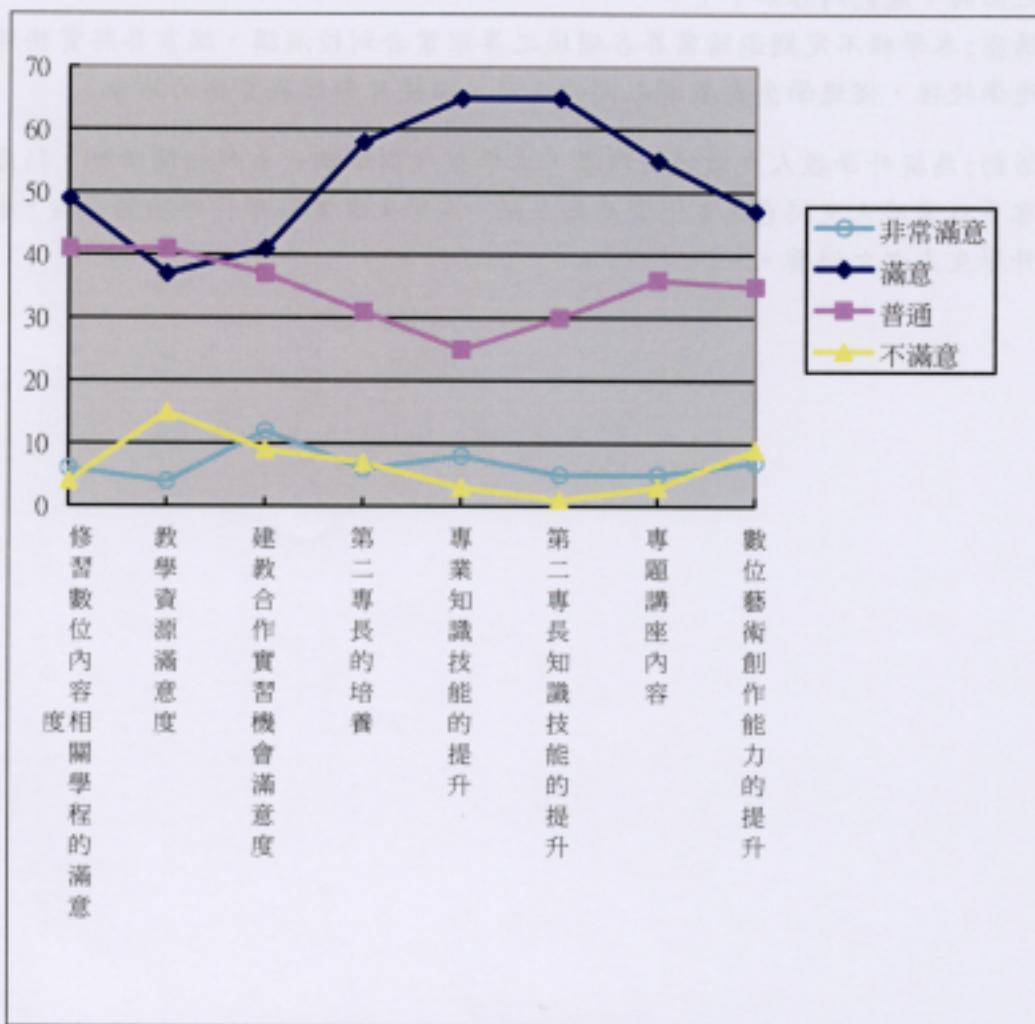


#### 2. 修課人數統計



### 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。



## 伍、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。

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，讓學生有實務操作經驗的平台，也提升學生人文之涵養。

## 陸、課程開設與進度規劃

學程九十七學年度第二學期開課課程如下：

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	<b>設計美學</b>	<b>2</b>	<b>必</b>
	數位攝影	2	必
	數位藝術導論	2	必
數位專業選修 課程	<b>數位音效設計</b>	<b>2</b>	<b>選</b>
	數位錄影	3	選
	數位構成	2	選
	<b>數位影像處理</b>	<b>2</b>	<b>選</b>
	<b>3D 動畫設計</b>	<b>2</b>	<b>選</b>
	<b>設計史概論</b>	<b>2</b>	<b>選</b>
	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	<b>數位藝術設計</b>	<b>3</b>	<b>選</b>
	展演設計	2	選
	數位音樂創作	2	選
	<b>跨媒體整合設計</b>	<b>2</b>	<b>選</b>

\* 橋底為 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	個人主題創作	
16	6/5	個人主題創作	

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			

### 一、簡介

### 二、科目目標

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。

### 三、課程規劃

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			

#### 一、簡介

#### 二、科目目標

本課程主要透過聲音的類別與構成原里之介紹，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。

#### 三、課程規劃

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			

#### 一、簡介

#### 二、科目目標

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。

#### 三、課程規劃

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	
9	13 日	燈光設定與算圖運用	期中作業繳交

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			

### 一、簡介

### 二、科目目標

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。

### 三、課程規劃

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
<b>四、指定及參考書籍</b>			
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. Kolin: TASCHEN. ISBN:3-8228-5542-1			
<b>五、評量指標</b>			
<b>六、考試/報告/實作規定</b>			
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	
6	3/25	-- 時程規劃：甘特圖的應用	

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連結，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，並再此年度第二學期，循序雲林文化季的系列相關活動做延伸，做了相關規劃的活動，如：數位影像處理課程延續雲林文化技拍攝文化資產相關照片，也在影片部份深入在地文化拍攝了樂此不疲，針對大埤地區進行深入的在地文化探討。並也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. 跨媒體整合設計

