

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：96年8月1日~97年7月



2008年1月22日

目錄

壹、學程內容.....	5
一、核心理念	5
二、學程目標	5
三、執行策略	6
四、學程發展核心內涵	7
五、內容摘要	11
貳、執行成果摘要.....	12
一、開設課程	12
二、每週主題概要	13
四、修課人數	24
五、成績評量方式	25
六、人員與相關活動	27
(一)人文藝術講座.....	27
(二)學程年度活動系列之一.....	29
(三)助教教育訓練.....	31
七、設備使用	40
八、總體成效	41
參、學程成果介紹.....	47
一、人文藝術講座	47
二、學程數位教材	80
三、學程網站	111
四、學程系列活動之一	132
五、學程課程學生作品	135
肆、課程目標達成情況.....	148
一、達成情形	148
二、自我評估	148
伍、面臨問題與因應措施.....	163
陸、後續課程構想與進度規劃.....	164
柒、結論與建議.....	177
捌、附錄.....	178
一、教學參考資料	178
二、數位化產出清單	187
三、學程評量表	188

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「人文藝術」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才。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才充分的學習資源，在結合實體教學與網路課程等課程規劃下，強調基礎與技術能與數位創作產業鏈結，進而培育產業所需的應用創作人才，發揮大學教育鏈結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：

(一)、提供具跨領域背景與創作實務背景之師資：

如藝術、資訊、設計、音樂與數位學習領域之專業師資。

(二)、結合系所、設計學院與校及資訊中心資源：

提供學生充足完善之數位學習資源與創作發表平台。

(三)、透過網路、視訊與多媒體科技，設置數位學習平台：

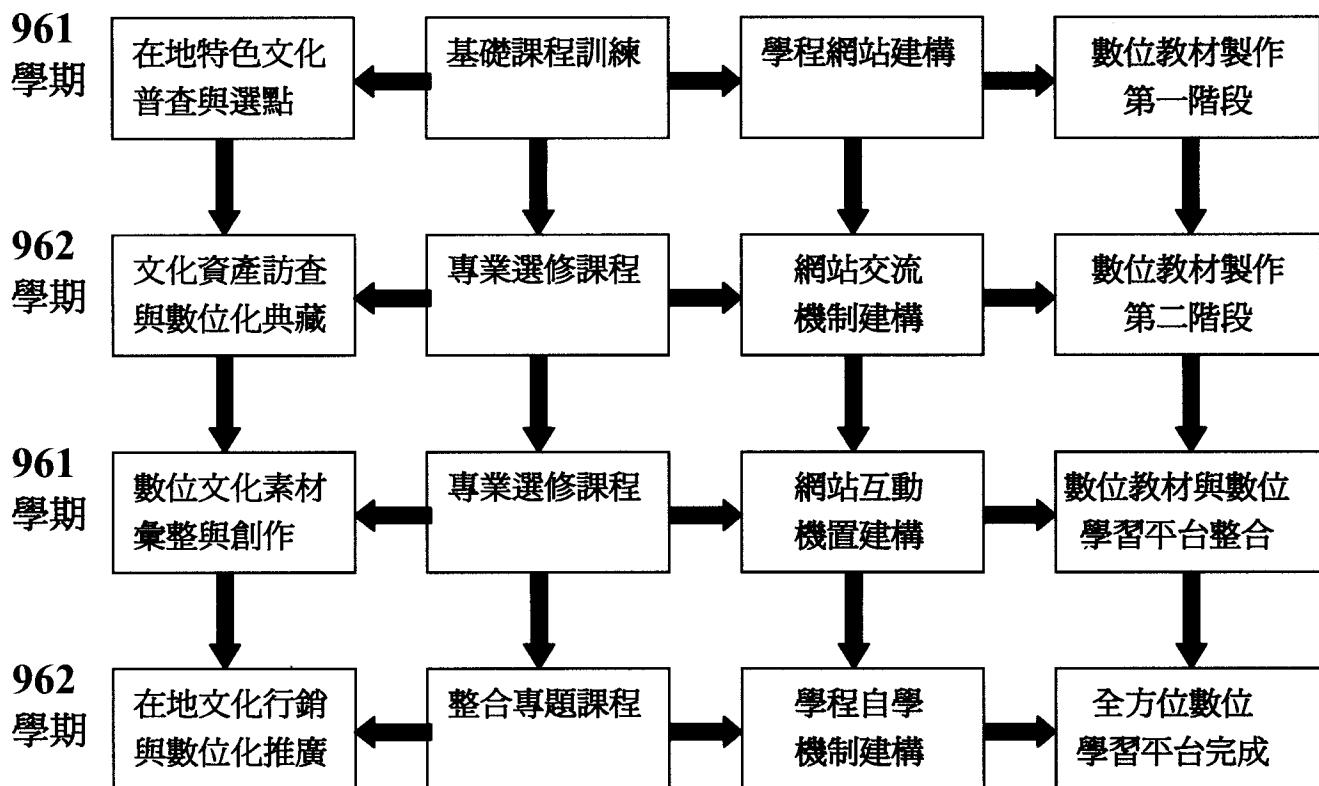
搭配面授課程提供線上學習資源，完整紀錄師生互動與管理課程品質。

(四)、因應數位媒體產業現況，創新藝術創作教學模式：

使學生具備發展個人特質與團隊創作之能力。

三、執行策略

本學程執行策略規劃，依照 2 年度四個學期階段性實施，其執行內容、流程如下圖：



四、學程發展核心內涵

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。以下將對合作社區做一基本介紹：

隙頂社區簡介

隙頂位於阿里山公路動線中段，海拔 800~1500 公尺，由於地處暖溫帶及亞熱帶交會區，同時海拔高度落差大，所以植物林相、生態資源豐富，早期是採藥、製炭、抽藤、鋸板、伐樟取腦，剝棕櫚皮、造紙的地區，隙頂山又名茶林山，更是原生茶遍布的地方。隙頂同時也有一些高經濟作物，包括阿里山高山茶、日本甜柿、高山蝴蝶蘭等。

隙頂山又名茶林山，原本是原生茶林立的地方；日據末年，嘉義農校勘察團曾召集當地士紳，研究推廣種植蒔茶。阿里山公路開通以後，茶農相繼引進青心烏龍與金宣茶，因為終年雲霧籠罩，氣候涼冷，茶湯滋味甘甜順口，而且價格便宜，是主要阿里山茶區之一。產業以農產為主，包含阿里山高山茶、日本甜柿、高山蝴蝶蘭等。本區同時也屬於推展觀光客倍增計劃中的大阿里山旅遊地區。

隙頂人文特色

有「隙間鍾秀氣，頂上育英才」之稱的隙頂國小，是隙頂社區中珍貴的資產，日據時代，在隙頂地區因為地處偏遠、人口不多，日本政府並沒有在社區內設置學校單位，當時最近的「講習所」在奮起湖，學生必須一早起床來回步行四小時，再加上當時多數人家生活困苦，所以兒童就學情況並不踴躍。

民國三十四年台灣光復後，地方人士開始積極爭取設校，當時是考慮在隙頂、龜頭擇一設校，由於兩地競爭激烈戶不相讓，最後僵持不下，只得由抽籤的方式決定。抽籤結果由龜頭的代表抽中，但是龜頭社區當時只有兩鄰，十幾戶人家，隙頂社區有三鄰，三十幾戶人家，經由大家再次討論與溝通，最後隙頂社區的人同意負責開闢隙頂到龜頭之間的道路，並維護道路的通暢，方便龜頭地區的學童上學的條件交換，才決定將學校社於隙頂。並且當時設的只是公田的分校，只接收一、二、三年級的學生，至於四、五、六年級，還得走老遠的路到公田本校上課。隨著地區人口的增加，在社區內設立學校的需求愈來愈迫切，地方有心人士於是積極向政府爭取設置完整的學校，隙頂分校終於於民國四十三年一月獨立出來成立隙頂國小，至此之後，不但隙頂地區兒童的就學率提高了，也間接的提升了社區的知識水平與文化水準。

在陳端成校長用心的帶領之下，創辦了「小小茶博士」之相關活動，融入學

校本位課程，推動鄉土教學，結合社區資源、產業文化與學校特色，並以創 e 行銷「臺灣阿里山茶之道」，以創意 ICT 與國外交流，成為偏遠山區 ICT 的典範團隊。個個小小茶博士為校爭光之餘，更培育出許多德智體群美五育兼備的學子。

小小茶博士簡介

小小茶博士的培育，這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



小小茶博士們請客人喝茶



茶藝老師的專業示範



小小茶博士用雙語介紹泡茶



茶藝老師接受教學拍攝



老師與學生至隙頂訪談



老師與學生調查隙頂社區現有設備資源



老師與學生至隙頂訪談



隙頂社區文化景點調查



老師與學生至隙頂訪談



隙頂社區文化景點調查

五、內容摘要

本學程 96 學年第一學期各課程內容摘要如下表：

96 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	參與授課老師數	修課學生數
數位媒體展演藝術創作學程	6 門	6	289
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
數位音樂基礎	盧麗淑	63	1
數位攝影	陳思聰	71	1
網站規劃與設計	張文山	52	1
設計美學	王淑慧	45	1
數位藝術創作	陳奕愷	18	1
展演設計	盧麗淑	40	1
C. 其他國內學術活動			
場次	參與人次		
人文藝術創作交流研討會	120		
人文藝術講座	12 場×45 人 = 540 人		

貳、執行成果摘要

一、開設課程

96 學年上學期開設的課程如下：

課程類別	課程數	課程科目	學分	授課教師	修別
創作基礎必修課程	課程一	設計美學	2	王淑慧	必
	課程二	數位攝影	2	陳思聰	必
數位專業選修課程	課程三	數位音樂基礎	2	盧麗淑	選
	課程四	網站規劃與設計	2	張文山	選
藝術展演整合專題課程	課程五	數位藝術創作	3	陳奕愷	選
	課程六	展演設計	2	盧麗淑	選

二、每週主題概要

課程一：設計美學

週次	上課日期	教 學 與 作 業 進 度	備 註
1	09/19	課程說明	
2	09/26	形而上方法之美學	
3	10/03	心理學方法之美學	平 時 作 業 1(10%)
4	10/10	社會學方法之美學	
5	10/17	社會學方法之美學	平 時 作 業 2(10%)
6	10/24	現代藝術之美學	
7	10/31	現代藝術之美學	平 時 作 業 3(10%)
8	11/07	中國美學	
9	11/14	中國美學	平 時 作 業 4(10%)
10	11/21	近代設計風格美學	
11	11/28	設計美學個案1	
12	12/05	設計美學個案2	
13	12/12	設計美學個案3	
14	12/19	Team 1-5 期末報告	期末報告(40%)
15	12/26	Team 6-10 期末報告	
16	01/02	Team 11-15 期末報告	

17	01/09	Team 16-20 期末報告	
18	01/16	Team 21 期末報告/分享心得與檢討	

課程二：數位攝影

週次	上課日期	教 學 與 作 業 進 度	備 註
1	96/9/20	課程介紹	
2	27	認識數位攝影及其應用、單眼數位相機的操作與保養	講述教學
3	10/4	ISO、影像品質、色彩空間、光圈、快門	講述教學
4	11	對焦、曝光、白平衡、閃光燈	講述教學
5	18	影像最佳化、拍攝模式、自拍、翻拍	講述教學
6	25	數位攝影棚實習	課堂實習
7	11/1	數位攝影棚實習	課堂實習
8	8	棚內商品攝影	課堂實習
9	15	棚內商品攝影	課堂實習
10	22	棚內人物攝影	課堂實習
11	29	棚內人物攝影	課堂實習
12	12/6	戶外攝影	課堂實習
13	13	戶外攝影	課堂實習
14	20	特殊攝影與實驗	講述教學
15	27	特殊攝影與實驗	講述教學
16	97/1/3	個人數位攝影專題	個人提報(一)
17	10	個人數位攝影專題	個人提報(二)
18	17	期末報告	期末總結

課程三：數位音樂基礎

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	09/19	教學規劃與課程進度說明	
2	09/26	數位音樂在數位內容產業中的定位與分析	
3	10/03	傳統音樂 v.s 數位音樂/數位音樂概論 v.s 基礎樂理/聲學及音響空間概論	
4	10/10	傳統音樂 v.s 數位音樂/數位音樂概論 v.s 基礎樂理/聲學及音響空間概論	
5	10/17	MIDI 基礎概論/數位音樂工作站設備/相關軟體介紹與應用/錄音工程	
6	10/24	認識聲音歷史與聲音原理 (Digital Music)	作業 1 說明
7	10/31	流行音樂的歷史與文化介紹	
8	11/07	分組報告	
9	11/14	分組報告/期中考週	
10	11/21	音樂節奏、弦律及聲部介紹	作業 2 說明
11	11/28	聲音觀察與體驗—聽覺思考	
12	12/05	聲音觀察與體驗—紀錄分享	作業 3 說明
13	12/12	影像觀察與體驗—視覺思考	
14	12/19	影像觀察與體驗—紀錄分享	
15	12/26	聲音與影像的構成	
16	01/02	聲音與影像的構成	
17	01/09	影像動畫中的聲音分析【1】	
18	01/16	影像動畫中的聲音分析【2】/課程回顧與檢討	期末考週

課程四：網站規劃與設計

週次	上課日期	教學與作業進度	上課內容摘要	教學方法	對照檔案
1	9/19	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。	doc	網站規劃與設計 -9615132.doc
2	9/26	Internet & WWW	網際網路與全球資訊網基礎知識與組成架構介紹	ppt	WebDesign-01-Internet_and_WWW.pdf
3	10/3	Web Server & Web Site	網站伺服器與商業網站運作原理與通信協定。	ppt	WebDesign-02-Web_Server_Web_Site.pdf
4	10/10	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。	ppt	WebDesign-03-Link-Web_CIS.pdf WebDesign-03-Web_Site_Plan.pdf
5	10/17	Web Site Design Planning (2) 分組作業討論	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 -- 育秀盃設計競賽企劃書撰寫與討論。	psd ppt 分組討論	Master_template.psd WebDesign-03-Link-Web_CIS.pdf WebDesign-03-Web_Site_Plan.pdf

6	10/24	Web Site Structure & Web Page Template 分組作業討論	Web Site Structure & Web Page Template -- 網站架構規劃、前導腳本與網頁版型設計訓練。 分組作業討論 -- 育秀盃設計競賽企劃書確認與完成線上報名。	ppt 分組討論	WebDesign-03-Link-Web_CIS.pdf WebDesign-03-Web_Site_Plan.pdf
7	10/31	Web Page Template Design 分組作業討論	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 -- 育秀盃設計競賽網站版型設計討論	ppt 分組討論	WebDesign-03-Link-Web_CIS.pdf WebDesign-03-Web_Site_Plan.pdf

課程五：數位藝術創作

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	09/20	影像藝術與創作概論	
2	09/27	圖檔來源與管理	
3	10/04	色彩處理與應用	
4	10/11	圖形調整與應用	
5	10/18	素材搭配與應用	
6	10/25	藝術風格與應用	
7	11/01	圖層分佈與應用	
8	11/08	文字搭配與應用	
9	11/15	影像剪輯與應用	
10	11/22	期中作業呈現	
11	11/29	實務製作：創意影像設計（一）	
12	12/06	實務製作：創意影像設計（二）	
13	12/13	實務製作：網頁底圖設計（一）	
14	12/20	實務製作：網頁底圖設計（二）	
15	12/27	實務製作：商用海報設計（一）	
16	01/03	實務製作：商用海報設計（二）	
17	01/10	實務製作：動態影像剪輯（一）	
18	01/17	實務製作：動態影像剪輯（二）	

課程六：展演設計

週次	日期	單元	教學進度	作業說明	備註
1	9月18日	聽、看、案例收集	教學規劃與課程進度說明		講述教學
2	9月25日		中秋節		放假一天
3	10月2日		展演定義與理論知識 /展演設計類別	作業(1)案例分析	講述教學
4	10月9日		文化展演 —博物館展覽規劃	平時(1)心得報告	專家演講
5	10月16日		商業展演 —商業行銷展覽規劃	平時(2)心得報告	專家演講
6	10月23日		互動展演 —互動性展演規劃與設計	平時(3)心得報告	專家演講
7	10月30日		展演設計構成要素 /規劃與設計的作業流程	作業(2)案例分析說明	講述教學
8	11月6日	案例分析	文化展演與商業展演案例分析(1)	作業(1)小組報告	分組報告
9	11月13日		互動展演案例分析(2)/期中考週	作業(2)小組報告	分組報告
10	11月20日	設計實作演練	靜態陳列展示設計 —以訊息傳達為例	作業(3)實作說明	講述教學
11	11月27日		靜態陳列展示設計概念發展與討論	每組至少提三個概念	分組討論
12	12月4日		靜態陳列展示設計作品發表	作業(3)小組報告	分組報告
13	12月11日		情境式互動展演規劃與設計	作業(4)實作說明	講述教學
14	12月18日		情境式互動展演規劃概念發展與討論		分組討論
15	12月25日		情境式互動展演設計概念發展與模型討論		分組討論
16	1月1日		開國紀念日		放假一天
17	1月8日		情境式互動展演設計作品發表	作業(4)小組報告	分組報告
18	1月15日		實作作品發表與展示 /期末考週	課程回顧與檢討	期末總結

三、參考書目或指定閱讀

課程一：設計美學

參考書目
自編教材
主要教科書：
1. 田曼詩，〈美學〉。四版，台北：三民，1990年8月 2. 宗白華，〈美學與意境〉，台北：淑馨（傳承），1989 3. 王受之，〈世界現代設計史(A history of modern design)〉，第1版，北京：中國青年，2002 4. Jerry Palmer and Mo Dodson, <u>Design and aesthetics :a reader</u> , Routledge, London ;, New York , 1996
參考書：
美學：
1. 劉昌元，〈西方美學導論〉，二版，台北：聯經，1994年 2. 朱光潛，〈西方美學的源頭〉，再版，台北：金楓，1991年 3. 朱光潛，傅佩榮導讀，〈談美〉，初版，臺北縣：名田文化，2003年 4. 伯德·史密特(Bernd H. Schmitt), 亞力士·賽門森(Alex Simonson)，郭建中譯，〈大市場美學〉，臺北縣：新雨，一版，1999年賈克·瑪奎(Jacques Maquet)，武珊珊等，〈美感經驗—一位人類學者眼中的視覺藝術〉，初版，臺北市：雄獅，2003年 5. Umberto Eco 安伯托 艾可編著，彭淮棟譯〈美的歷史〉。台北：聯經。2006。 6. 張法，〈中西美學與文化精神〉，台北：淑馨（傳承），1998 7. 李澤厚，〈美學四講〉，台北：三民，1996 8. 巴特/董學文/王葵/Barthes Roland.，〈符號學美學〉，台北：商鼎出版，1992
設計：
1. 李玉龍，張建成譯，〈新設計史〉，一版，臺北：六合，1992 2. 李新富審訂，〈設計史〉，初版二刷，臺北：藝風堂，1992 3. 佐口七朗，編輯部 編譯，〈設計概論〉，初版二刷，臺北：藝風堂，1991 4. 陳世哲、黃文治暨 era design 創意設計中心作， <u>The art of innovative design</u> ，初版，臺北：龍溪國際圖書，2006 5. 商品學研究會編著/李朝金譯，〈設計的未來考古學(The future archeology of design)〉，臺北：田園城市文化，2002
英文：
1. David Pye, <u>The nature and aesthetics of design</u> , CT :Cambium Press, Bethel, 1995, c1978

2. Andreas Papadakis , *The new modern aesthetic* , Academy Editions , London , St. Martin's Press , New York , 1990

課程二：數位攝影

參考書目

參考書：

1. 徐明錦，2001，數位攝影的技術，初版，田園城市，台北。
2. 陳思聰，紀壁焜，2005，Photoshop CS2 中文版數位影像處理寶典，初版，碁峰，台北。
3. Michael Freeman 著、洪志傑譯，2005，數位攝影創意表現，初版，視傳，台北。
4. 若揚其、洪蕙玲，2005，Adobe Photoshop CS 創意實現，初版，碁峰，台北。

課程三：數位音樂基礎

參考書目

自編講義。

參考書：

1. 江亦帆，2006，數位音樂科技整合應用，典絃音樂文化出版社，台北。
2. Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema.

課程四：網站規劃與設計

參考書目

自編講義。

參考書：

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:1-55860-658-0
2. 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.

課程五：數位藝術創作

參考書目

參考書：

1. 葉翊隆，《Photoshop CS3 中文版Extended影像接班人》，台北：上奇科技出版，2007年8月。
2. Adobe Creative Team、游萩平譯，《跟Adobe徹底研究Photoshop CS3》，台北：上奇科技出版，2007年8月。
3. 呂祖億、杜慎甄，《大躍進！Photoshop CS3の即效見本》，台北：上奇科技出版，2007年7月。
4. 明碁友達文教，《因數位而美麗：第一屆 BenQ 真善美獎作品大賞》，台北：大塊文化出版，2007年6月。

課程六：展演設計

參考書目

自編講義。

參考書：

1. 漢寶德，2000，展示規劃-理論與實務，台北，田園城市文化事業有限公司。
2. 吳江山，1995，展演設計，錦冠出版社，台北。
3. 黃世輝、吳瑞楓，1992，展示設計，台北，三民書局。
4. Lawson, Fred R., Congress, convention & exhibition facilities: planning, design and management, Oxford:Architectural, 2000。

四、修課人數

96 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	289
B. 課程開設摘要表			
課程名稱	授課老師	修課學生數	
數位音樂基礎	盧麗淑	63	
數位攝影	陳思聰	71	
網站規劃與設計	張文山	52	
設計美學	王淑慧	45	
數位藝術創作	陳奕愷	18	
展演設計	盧麗淑	40	

五、成績評量方式

課程一：設計美學

除課程單元講授外，並透過創作的方式與分組報告，建立學生自我的設計美感與設計欣賞能力。並透過提供數位藝術創作影片、演講等設計美學欣賞活動。

評量方式：

1. 平時成績（學習態度、出缺席） - 20%
2. 平時作業 - 40%
3. 期末報告 - 40%
4. 無故缺席三次(含)不到，將無法取得平時成績。

課程二：數位攝影

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

課程三：數位音樂基礎

課程安排主要為數位音樂基礎知識建構課程，除課程內容的講述學之外，並搭配講座心得報告、對於聲音的體驗觀察、以及影像與音樂的課題分析，整體評量指標著重於：(1)上課態度的積極性、(2)聆聽講座的參與性、(3)曲風分析的可信性、(4)體驗觀察的細膩性、(5)影像分析的完整性。成績評量方式如下說明：

成績計算：

1. 出席率【10%】
2. 作業（1）心得報告【10%】（兩週各占一半）
3. 作業（2）流行音樂文化分析【30%】
4. 作業（3）聲音與影像觀察【20%】（各占 10%）
5. 作業（4）動畫影像聲音分析【30%】

課程四：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%)

課程五：數位藝術創作

平時作業 40% / 期末作業 60%。

課程六：展演設計

課程安排為展演設計專題導向的訓練課程，除課程內容的講授之外，並搭配相關案例的收集與分析、以及小組的設計發展與討論，最後完整呈現展演主題空間規劃與設計表現。因此整體評量指標著重於：(1)上課態度的積極性、(2)過程討論的參與性、(3)案例分析的可信性、(4)設計概念的創意性、(5)整體規劃的完整性。成績評量方式如下說明：

成績計算：出席率【10%】

平時 (1) 心得報告【5%】

平時 (2) 心得報告【5%】

平時 (3) 心得報告【5%】

作業 (1) 案例分析報告【20%】(文化展演與商業展演各占一半)

作業 (2) 案例分析報告【15%】(互動展演)

作業 (3) 設計實作演練【20%】(靜態陳列與情境互動方式各占一半)

作業 (4) 設計實作演練【20%】(靜態陳列與情境互動方式各占一半)

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	講座名稱	講者	時間
設計美學	心理學方法之美學/	何文玲老師/國立嘉義大學	10/3
設計美學	數位視覺認知美學	沈思岑老師/國立虎尾科技大学	10/31
設計美學	台灣民俗之美	林茂賢老師/靜宜大學	11/14
設計美學	設計風格美學	陳啟雄老師/屏東科技大学	11/21
數位音樂基礎	傳統音樂與數位音樂	陳頤倫老師	10/3
數位音樂基礎	數位音樂構成與樂理	陳頤倫老師	10/17
展演設計	文化展演—博物館展覽規劃與設計	陳慧娟研究員/國立自然科學博物館	10/9
展演設計	商業展覽—商業行銷展演規劃與設計	林沂皇設計師/MaxLin室內設計工作室	10/16
展演設計	互動展演—互動性展演規劃與設計	李財明總經理/極易股份有限公司	10/23
展演設計	數位學習	許峰旗	10/18
網站規劃與設計	專案管理	雲郁芬老師/崑山科技大學應用英語系	11/27
網站規劃與設計	互動媒體設計	周文修/元智大學資訊傳播學系	11/28
行銷傳播學概論	On the study of Distributed Control Platform for Robot Using Embedded Ethernet	吳立偉	11/20
行銷傳播學概論	品牌形象設計	王桂沾老師/朝陽科技大學視傳系	12/11
行銷傳播學概論	互動設計與整合行銷	李峻德老師/交通大學傳播所	12/24

(二)學程年度活動系列之一

活動名稱：「2008 隘頂在地文化產業發展與數位學習應用研討會」

活動日期：97 年 1 月 2 日

活動時間：17：00～18：00

活動地點：設計三館(DA401)

活動內容：

「2008 隘頂在地文化產業發展與數位學習應用研討會」議程表

時間	2008 年 1 月 2 日(星期三)
地點	嘉義縣隙頂國小
9:30-10:00	報到
10:00-12:00	在地文化體驗—茶藝教學活動
12:00-13:30	午休
13:40-14:00	開幕式(主席來賓致詞) 主持人：莊育振 老師 各單位長官致詞
14:00-14:30	主題：隙頂人文精神與產業的發展 主講人：隙頂社區發展協會 陳英生 理事長
14:30-15:30	主題：創 e 隘頂小小茶博士的推廣 主講人：隙頂國小 陳瑞成 校長 ➤ 教學卓越經驗分享 劉秋麗 教學組長 ➤ 小小茶博士活動
15：30-16:00	茶敘
16:00-16:30	主題：社區數位 DOC 推動 主講人：雲林科技大學社區數位發展中心執行長 黃莉婷 小姐
16:30-17:00	主題：數位學習的教材設計與教學 主講人：陳思聰、張文山、黃格崇、盧麗淑、莊育振 老師
17:00-17:30	綜合座談：全體與會來賓 資訊志工團隊隙頂社區形象塑造規劃報告 報告人：許曜軒 隊長
17:30	閉幕

工作人員：

演講內容顧問指導：莊育振 老師、黃格崇 老師

隊長：許曜軒、楊雅玲

企劃人員：鄭兆策、黃渝津

設計人員：楊雅玲、楊東翰、林靖容

系統人員：蕭世廷、曾能鴻、陳智偉、廖袖婷

工作人員：蘇沛淇、盧秉成、林芳濃、游俊遠、王柏仁、李德俊、胡雁婷、許美卿

(三)助教教育訓練

本學程為將課程內容製作為數位教材，故於各課程中安排二名工讀生負責課程攝影；數位教材部分則由大三學生負責剪輯製作，為使工讀生及製作教材人員瞭解攝影機及教材製作相關軟體應用，特舉辦相關教育訓練。

1. 摄影訓練活動

活動名稱：攝影訓練

演講者：佩錚助理

活動日期：96 年 9 月 26 日

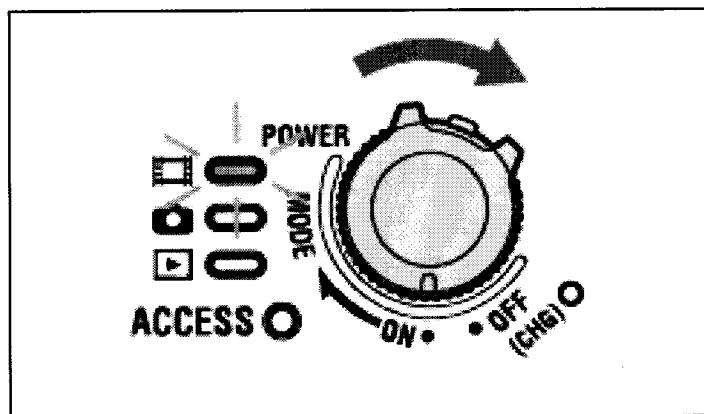
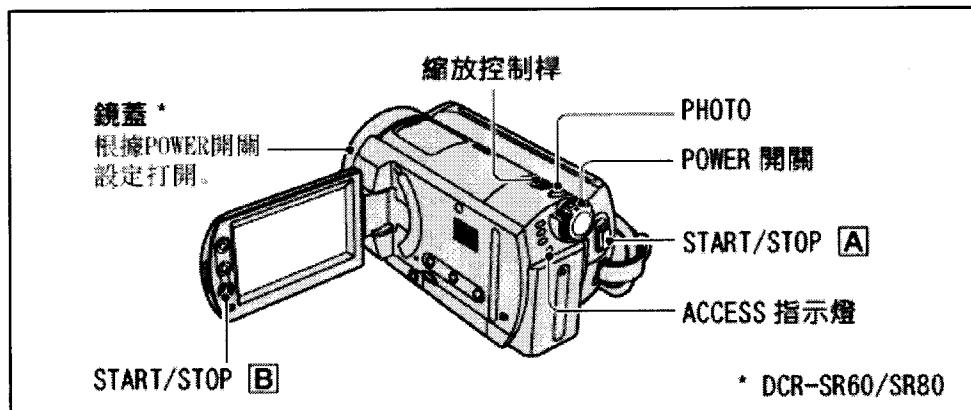
活動時間：17：00～18：00

活動地點：設計三館(DA401)

演講內容：

課程攝影教學

一、攝影機基本按鍵說明¹



¹ 摷取自 SONY 使用說明書。

錄製時間

使用完全充電電池組的有效近似時間（分鐘）。

DCR-SR60/SR80	電池組	連續錄製時間	典型錄製時間*
NP-FP50 (隨機提供)		100	55
		105	55
NP-FP60		150	80
		160	85
NP-FP70		205	110
		225	120
NP-FP71		245	130
		270	145
NP-FP90		370	200
		400	220

- 典型錄製時間表示在重複錄製開始/停止、打開/關閉電源和變焦時的時間。
- 顯示時間隨下列情況而異（當[拍攝模式]設定為[HQ]時）。
 - 上：液晶螢幕背光開啓時。
 - 下：液晶螢幕背光關閉時。
- 如果錄製完成後ACCESS指示燈亮起或閃爍，表示硬碟還在寫入資料。請勿撞擊或震動攝影機，而且請勿取出電池組或交流轉接器。
- 無法同時錄製動畫和靜態影像。
- 連續錄製時間最多可達13小時左右。
- 當動畫資料檔案超過2GB時，會自動建立下一個檔案。

若要在黑暗場所錄製

將NIGHTSHOT PLUS 開關設定為ON。（出現“”和[“NIGHTSHOT PLUS”]。）

- 若要錄製更亮的影像，請使用SuperNightShot plus 功能。若要在昏暗的光線下錄製更亮的影像，請使用ColorSlow Shutter 功能。
- NightShot plus 和Super NightShot plus 使用紅外線。因此，切勿讓手指或其他物體遮蓋到紅外線埠。
- 切勿在明亮的地方使用這些功能。否則可能導致故障。
- 攝影機的快門速度根據亮度而改變。此時，影像的移動可能變慢。

若要調節背光對象的曝光

若要調節背光對象的曝光，則按BACKLIGHT顯示。若要取消背光功能，則再按一次BACK LIGHT。

白平衡

可以將色彩平衡調節至錄製環境的亮度。

- 自動

白平衡會自動調節。

- 室外 ()

在下列錄製情況中，白平衡調整到合適值：

1. 室外
2. 夜景、霓虹燈及煙火
3. 日出或日落
4. 日光燈下

- 室內 ()

在下列錄製情況中，白平衡調整到合適值：

1. 室內
2. 派對、攝影室或其他照明條件快速改變的場景
3. 在攝影室的錄影燈下，或是鈉燈或類似白熱燈泡的彩色燈泡下

單鍵結合 ()

白平衡會根據周圍光線調節。

1. 觸碰[單鍵結合]。

2. 框住一頁紙張或白色物體，在與要拍攝對象相同的照明條件下充滿螢幕。

3. 觸碰[]。

 快速閃爍。當白平衡調節結束並儲存在記憶體中時，指示將停止閃爍。

- 當快速閃爍時，繼續框住白色物體。

- 如果白平衡無法設定，則將緩慢閃爍。

- 即使您觸碰了 ，如果仍一直閃爍，則將[白平衡] 設定至[自動]。

4. 移除電源超過五分鐘後，會恢復[自動]設定。

可以選擇三種等級的動畫品質

BHQ (HQ)：以高品質模式拍攝。

SP (SP)：以標準品質模式拍攝。

LP (LP)：增加拍攝時間（長時間播放）。

2. 串流大師軟體教學活動

活動名稱：串流大師軟體教學

演講者：林淑媛老師

活動日期：96 年 9 月 26 日

活動時間：17：00～18：00

活動地點：設計三館(DA401)

演講內容：

範例一：戶外教學資料

製作流程大綱

步驟	說明
1. 準備材料	準備簡報所需的數位圖片、文字內容、PowerPoint 簡報及圖片。
2. 製作 PowerPoint 簡報	
3. 製作圖片	
4. 在「串流大師」開啟專案	使用「串流大師」的「全螢幕簡報模式」開啟新專案，並將預先製作好的 PowerPoint 簡報匯入新專案。
5. 匯入 PowerPoint 簡報	
6. 改變簡報左上角圖片	
7. 進入錄製模式錄製畫面	
8. 儲存專案	在簡報中首先要改變左上角的圖片，然後再進入錄製模式錄製老師的操作步驟與聲音，錄製完後就可以將簡報儲存起來了。
9. 預覽簡報	錄製好的簡報，可以在「串流大師」的「編輯」頁面中，檢視製作好的簡報結果。
10. 發佈簡報	最後在「串流大師」的「發佈」頁面中，將製作好的簡報發佈到硬碟中。

範例解說

1. 全民英檢教材
2. 歐洲文藝復興講義
3. 燒錄古典樂光碟

活動照片



師生互動時間



講解分析串流大師軟體使用方式



同學發問，老師指導



講解分析串流大師軟體使用方式



其他相關案例說明



老師指導同學製作時應注意事項

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、隊頂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）。

學程儀器設備使用表

設備名稱	數量	用途
數位硬碟式錄影機	2	用於課程、講座、研討會等活動記錄用
伺服器外接硬碟	1	用於存取課程攝影檔、數位教材等資料
伺服器	1	用於課程FTP伺服器、網頁伺服器、資料庫等
硬碟式錄放影機	1	用於課程播放教學影片用
數位音樂擴大機設備	1	用於數位音樂基礎、數位音樂創作等課程音樂播放用
教學設備喇叭	1	用於各課程教學影片音效、音樂擴音用

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，本學程也規劃學程年度活動，並與隙頂社區合作，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；本學程於正式開課之前，特安排老師傳授拍攝及教材製作學生其拍攝方式、技巧及教材製作方式之教育訓練，以利於教材之製作，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。
2. 因應數位媒體產業現況，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，特與隙頂社區合作，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、產業推廣行銷之網站，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. 鼓勵學生創作，提供學生創作發表平台：本學程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	
數位音樂基礎	盧麗淑	63	1	
數位攝影	陳思聰	71	1	
網站規劃與設計	張文山	52	1	
設計美學	王淑慧	45	1	
數位藝術創作	陳奕愷	18	1	
展演設計	盧麗淑	40	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討會	100
人文藝術講座	12 場×45 人

人文藝術講座總覽

課程	講座名稱	講者	參與人數
設計美學	心理學方法之美學	何文玲老師/國立嘉義大學	45
設計美學	數位視覺認知美學	沈思岑老師/國立虎尾科技大學	45
設計美學	台灣民俗之美	林茂賢老師/靜宜大學	47
設計美學	設計風格美學	陳啟雄老師/屏東科技大學	45
數位音樂基礎	傳統音樂與數位音樂	陳頤倫老師	63
數位音樂基礎	數位音樂構成與樂理	陳頤倫老師	63
展演設計	文化展演—博物館展覽規劃與設計	陳慧娟研究員/國立自然科學博物館	40
展演設計	商業展覽—商業行銷展演規劃與設計	林沂皇設計師/MaxLin 室內設計工作室	43
展演設計	互動展演—互動性展演規劃與設計	李財明總經理/極易股份有限公司	40

展演設計	數位學習	許峰旗	40
網站規劃與設計	On the study of Distributed Control Platform for Robot Using Embedded Ethernet	吳立偉	52
網站規劃與設計	專案管理	雲郁芬老師/崑山科技大學應用英語系	52
網站規劃與設計	互動媒體設計	周文修/元智大學資訊傳播學系	52
行銷傳播學概論	品牌形象設計	王桂沼老師/朝陽科技大學視傳系	40
行銷傳播學概論	互動設計與整合行銷	李峻德老師/交通大學傳播所	40
行銷傳播學概論	文化創意產業與數位內容產業分析		40
隙頂研討會講座	隙頂人文精神與產業的發展	陳英生先生/隙頂社區理事長	100
隙頂研討會講座	創 e 隙頂小小茶博士的推廣	陳瑞成校長/隙頂國小	100
隙頂研討會講座	教學卓越經驗分享	劉秋麗小姐/隙頂國小教學組長	100
隙頂研討會講座	社區數位 DOC 推動	黃莉婷執行長/國立雲林科技大學數位發展中心	100

課程數位教材

九十六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。

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	12 時	10 時
數位攝影	3 小時*16 週=48 時	21 時	21 時
數位音樂基礎	2 小時*16 週=32 時	24 時	24 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	27 時	27 時

學程相關活動

教育訓練活動名稱	授課老師	活動內容	參與人數
攝影訓練	佩錚	教導學生如何拍攝課程影片及攝影機使用方式、技巧	20 人
串流大師教學	林淑媛	教導學生如何使用串流大師軟體製作數位教材	50 人
2008 隙頂在地文化產業發展與數位學習應用研討會	隙頂社區 陳英生、陳瑞成、劉秋麗，雲林科技大學數位社區發展中心 黃莉婷，雲林科技大学數媒系 莊育振、張文山、黃格崇、陳思聰、盧麗淑	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 隙頂社區數位環境發展趨勢 ➤ 隙頂人文精神與產業的發展趨勢 ➤ 產學交流：如何打造社區數位環境 	100 人

學程成果專書

各活動成果本學程均將其編制成冊（如學生作品集、網站製作、隊頂研討會等等活動成果）¹。



隊頂研討會報告書



人文藝術講座集錦

¹ 各成果專書內容，另輸出裝訂成冊並附上光碟。



學生作品集

參、學程成果介紹

一、人文藝術講座

講座總覽

課程	講座名稱	講者	時間完成度
設計美學	心理學方法之美學	何文玲老師/國立嘉義大學	10/3(完成)
設計美學	數位視覺認知美學	沈思岑老師/國立虎尾科技大學	10/31(完成)
設計美學	台灣民俗之美	林茂賢老師/靜宜大學	11/14(完成)
設計美學	設計風格美學	陳啟雄老師/屏東科技大學	11/21(完成)
數位音樂基礎	傳統音樂與數位音樂	陳頤倫老師	10/3(完成)
數位音樂基礎	數位音樂構成與樂理	陳頤倫老師	10/17(完成)
展演設計	文化展演—博物館展覽規劃與設計	陳慧娟研究員/國立自然科學博物館	10/9(完成)
展演設計	商業展覽—商業行銷展演規劃與設計	林沂皇設計師/MaxLin室內設計工作室	10/16(完成)
展演設計	互動展演—互動性展演規劃與設計	李財明總經理/極易股份有限公司	10/23(完成)
展演設計	數位學習	許峰旗	10/18(完成)
網站規劃與設計	On the study of Distributed Control Platform for Robot Using Embedded Ethernet	吳立偉	11/20(完成)
網站規劃與設計	專案管理	雲郁芬老師/崑山科技大學應用英語系	11/27(完成)
網站規劃與設計	互動媒體設計	周文修/元智大學資訊傳播學系	11/28(完成)
行銷傳播學概論	品牌形象設計	王桂涵老師/朝陽科技大學視傳系	12/11(完成)
行銷傳播學概論	互動設計與整合行銷	李峻德老師/交通大學傳播所	12/24(完成)

行銷傳播學概論	文化創意產業與數位內容 產業分析		12/27(完成)
隙頂研討會講座	隙頂人文精神與產業的發展	陳英生先生/隙頂社區理事長	1/2(完成)
隙頂研討會講座	創 e 隙頂小小茶博士的推廣	陳瑞成校長/隙頂國小	1/2(完成)
隙頂研討會講座	教學卓越經驗分享	劉秋麗小姐/隙頂國小教學組長	1/2(完成)
隙頂研討會講座	社區數位 DOC 推動	黃莉婷執行長/國立雲林科技大學數位發展中心	1/2(完成)

(1) 設計美學課程

課程名稱：設計美學

講座名稱：心理學方法之美學

演講者：何文玲老師

活動日期：96 年 10 月 3 日

活動時間：8：00~10：00

活動地點：設計三館(DA401)

演講內容：

以下是此次演講的簡略主要內容：

△ 精神分析美學

- ▲ 為 20 世紀影響最廣泛的美學
- ▲ 代表人物：佛洛伊德、榮格
- ▲ 發展年代：1906~1908 年
- ▲ 強調個人無意識與本能衝動在藝術創作與審美活動中
- ▲ 佛洛伊德：
 1. 無意識：無意識、潛意識
 2. 本能理論：生的本能、死的本能、性本能理論
 3. 人格理論：快樂原則、原實原則、理想原則
 4. 在藝術方面的應用，幻想形成與藝術之關係
- ▲ 榮格：
 1. 精神作用影響本能，而非本能影響精神作用
 2. 解釋藝術作品之形成
 3. 從事藝術創作的因素
 4. 因果關聯
 5. 集體無意識與創作過程之關係
 6. 藝術創作模式：
 - a. 心理學
 - b. 靈見(幻覺)模式：研究藝術作品與藝術家的心理傾向
 7. 榮格美學的限制。
 8. 格式塔(完形)心理美學
 9. 現代人本主義美學
 10. 現代科學主義美學

衍伸思考與問題：你在創作過程中是否完全的自由？

老師結語：對藝術理論的深入了解，有助學生對設計美學的創作，從個人創作理論、集體無意識…等，是每個學生都會遇到的，如何應用各個學說至學生的創作，是我們今天設立這個講座的目的。

活動照片



講者演說



學生聽講情形



演講主題大綱介紹



學生聽講情形



演講情形



案例介紹

課程名稱：設計美學

講座名稱：數位視覺認知美學

演講者：沈思岑老師

活動日期：96年10月31日

活動時間：8：00～10：00

活動地點：設計三館(DA401)

演講內容：

☆ Visual perception of products

- Scan image for patterns or shapes
- Deliberate focusing on details of the image

☆ Primary Global Precedence

- Pre-attentive processing is global
- It occurs first

☆ The Primal Sketch

- in case of ambiguous or incomplete images

☆ The Rules of Visual Perception

- General Rules: Allows us to extract visual information from any scene Gestalt laws
- Specific Rules: Make us particularly good at certain visual tasks for specific survival reasons fibonacci numbers

☆ Gestalt Laws

☆ Main Factors that Determine Grouping

- Proximity、Similarity、closure simplicity、continuance

☆ Perception of face

☆ The Fabulous Fibonacci

- 1、1、2、3、5、8、13、21、34、55、89、144

☆ The Golden Ratio

☆ The Golden Section

☆ Fibonacci in nature

☆ What we see is what we like

☆ Social 、Cultural and Business Effects

☆ The Attractiveness of products

- Semantic attractiveness—the product looks like it works well
- Intrinsic attractiveness – the inherent beauty of the product's form.

Q&A

Q：台灣在動畫與數位創作並不蓬勃，那現在的學生該如何才能走出一番格局？

A：在台灣以現況而言有點困難，這也許與民情有關，動畫片會賣，最主要的是劇情吸引人，但像台灣本土動畫，例如：媽祖、紅孩兒，此類劇情較難吸引人，我鼓勵大家，如果要學動畫，就出國去。

Q：一張構圖若過多黃金比例，會不會不好

A：這就是我剛所說的整合性，其實設計並無對錯、好壞，這是很主觀。最重要的是整個畫面的和諧性，與你要傳達給我們的東西，黃金比例是很 free 的，自然環境中有很多黃金比例。

Q：在國外，數位媒體系可以讀什麼學校比較好？

A：我鼓勵大家去大城市，學費雖然貴，但資訊較多，動畫的話，可以到美國、舊金山、加州；但如果你想走藝術創作的話，那可以去澳洲、英國(RCA)或是倫敦藝術大學。其實沒有好學校、壞學校，最重要的是學生本身的興趣

Q：如果動畫前途無光，那你建議學生們做些什麼？

A：嗯~~~沒有任何建議，但盡量去嘗試，目前我不看好國內，但不代表沒轉機，祇是就目前的台灣市場來說而已。

活動照片



講者演說



講者回答學生問題



講者演說



學生提問



講者演說



學生聽講情形

課程名稱：設計美學

講座名稱：台灣民俗之美

演講者：林茂賢老師

活動日期：96 年 11 月 14 日

活動時間：8：00～10：00

活動地點：設計三館(DA401)

演講內容：

(一) 神明的交通工具——神轎

轎，原為交通工具，隨著科技的發展早已被時代淘汰，但神明坐神轎的觀念卻依舊深植民心；迄今神明出巡、進香仍以神轎為主要交通工具，因此我們也經常見到神轎安置在卡車上或轎底加裝輪子的奇觀。

(二) 酒拳的緣起

酒拳俗稱「划拳」，乃民間普遍之飲酒遊戲。酒拳源自酒令，蓋以勸酒助興為目的。酒令起源甚早，《韓詩外傳》記載：「齊侯置酒令，曰：後者罰一經程，酒令之名始此。」

神轎依造型和性質可分為文轎、武轎、輦轎、四輪、手轎等類型。文轎有屋蓋，四周雕工精緻唯美，如媽祖使用的「鳳輦」；武轎則以輕便耐用為主，轎頂以帆布遮掩，轎身則以流蘇裝飾，多為武將、王爺所使用。

手轎則以兩人手執，神轎之上其實並沒有坐「神」，其造型類似兒童座椅，通常用於扶乩寫字勒符，因此著重堅固耐用。神轎材質多以檜木、櫟木製造，尺寸必須符合「文公尺」上吉利尺碼。

(三) 台灣的廟會文化

廟是神明的家，也是民眾信仰的中心。台灣的廟宇如同西方的教堂，不僅是宗教的聖地，也是民間的藝術中心，廟宇建築包括雕刻、美術、雕塑及文學等藝術，一座廟宇就是一件藝術精品，而不同於西方教堂的是，台灣民間的表演藝術並不是在演藝廳、歌劇院表演而多在廟口進行；傳統戲曲的演出、民俗藝陣的表演或江湖藝人的唸歌、講古、雜耍都在廟埕表演，因此，廟埕也就是地方的藝文中心。而廟宇周圍的商店、小吃攤、兜售金紙的小販、賣藥走唱的「王祿仔」聚集，使廟宇成為地方的商業中心。

由於宗教活動的盛行促使民間戲劇、藝陣的發達。這些民間藝陣除了具有藝術、娛樂功能之外，也兼具教育民眾、凝聚民心和防衛鄉里的功能。因此，廟會文化是台灣文化的縮影，在廟會中可以看到台灣人民的人文、藝術、信仰的呈現，也反映台灣民間的價值觀。

(四) 七夕

關於牛郎織女星的文獻最早記載於《詩經·小雅·大東》《史記·天官書》則謂「牽牛為犧牲」、「織女天女孫也」。可見原始的牛郎織女只是天上星宿，彼此並不來電。唐宋以降關於七夕牛郎織女鵲橋會的文學作品愈來愈多，民間於七夕向織女乞巧的民俗也愈普及。

活動照片



講者演說



講者演說



學生聽講情形



講者演說



講座實況



講者演說

課程名稱：設計美學

講座名稱：設計風格美學

演講者：陳啟雄老師

活動日期：96 年 11 月 21 日

活動時間：8：00～10：00

活動地點：設計三館(DA401)

演講內容：

- (1) Art Deco (裝飾藝術) 一辭起源於一九二五年在法國巴黎舉辦的「Exposition Internationale des Arts Decoratifs Industriels et Modernes」(現代工業裝飾藝術國際博覽會)，指的是兩次大戰期間，大約是一九二〇年代至三〇年代一種流行風格。此一風格不僅反映在建築設計上，同時也影響了當時美術與應用藝術的設計格調，如家俱、雕刻、衣服、珠寶與圖案設計等等。
- (2) Art Deco 演變自十九世紀末的 Art Nouveau (新藝術) 運動，當時的 Art Nouveau 是資產階級追求感性 (如花草動物的形體) 與異文化圖案 (如東方的書法與工藝品) 的有機線條。
- (3) 以較機械式的、幾何的、純粹裝飾的線條來表現，如扇形輻射狀的太陽光、齒輪或流線型線條、對稱簡潔的幾何構圖等等，並以明亮且對比的顏色來彩繪，例如亮麗的紅色、嚇人的粉紅色、電器類的藍色、警報器的黃色，到探戈的橘色、及帶有金屬味的金色、銀白色以及古銅色等等。
- (4) Art Deco 的裝飾有下列幾個主要的特徵：
 - (a) 放射狀的太陽光與噴泉形式：象徵了新時代的黎明曙光。
 - (b) 速度、力量與飛行的象徵物：交通運輸上的新發展。
 - (c) 幾何圖形：象徵了機械與科技解決了我們的問題。
 - (d) 新女人的形體：透露了女人贏得了社會上的自由權利。
 - (e) 打破常規的形式：取材自爵士、短裙與短髮、震撼的舞蹈等等。
 - (f) 古老文化的形式：對埃及與中美洲等古老文明的想像。
 - (g) 明亮對比的色彩。

活動照片



講者演說



講者演說



案例介紹



講者演說



講者演說



案例說明

(2) 數位音樂基礎課程

課程名稱：數位音樂基礎

講座名稱：傳統音樂與數位音樂

演講者：陳頤倫老師

活動日期：96 年 10 月 03 日

活動時間：13：00～16：00

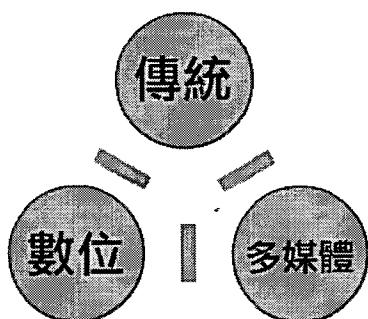
活動地點：DC121E

演講內容：

數位音樂與傳統音樂

音樂是一種習慣、是一種規則

傳統音樂及古典音樂的未來走向，大多是表演及教學工作。目前在職場上，已經到達人才飽和，市場過剩的情形。所以傳統、數位及多媒體，這三項形成的市場關係，會造就另一個音樂學習的市場趨勢。



Q1：聲音怎麼來？

=>由於振動及頻率共同交叉組成。

Q2：國際標準音哪一個音

=>A (a1) La 440F/s，因合奏而有的。

Q3：音樂是誰發明的？

=>音樂不是發明出來，而是從演變而來的

1. 模仿說：最原始->聲音

2. 感情說

3. 高聲談話說

4. 勞動說

5. 叫賣說

三大樂系(古希臘樂系、阿拉伯樂系及中國樂系)，其中中國樂系又可分為

香港：中樂 新加坡：華樂 中國：民樂 台灣：國樂

錄音的演變

從留聲機(唱片)->盤帶->錄音帶->DAT->MD->MEPG->CD

錄音可分為二種類比音及數位音

活動照片



演講實況



學生聽講情形



講者演說



講者與學生互動



講者介紹



授課老師開頭介紹

課程名稱：數位音樂基礎

講座名稱：數位音樂構成與樂理

演講者：陳頤倫老師

活動日期：96 年 10 月 03 日

活動時間：13：00～16：00

活動地點：DC121E

演講內容：

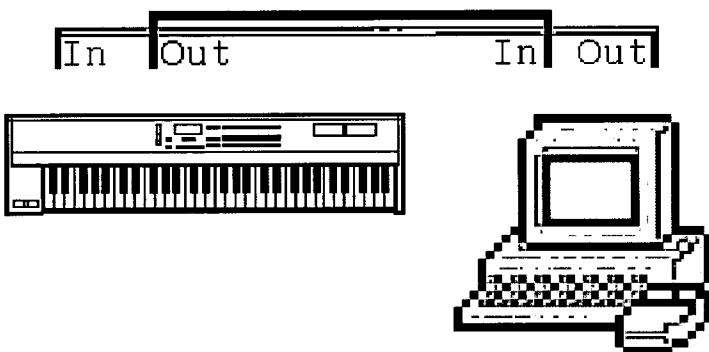
1. 何謂 midi?

MIDI 全名為 Musical Instrument Digital Interface，中文叫樂器數位介面。

MIDI 可以用來產生、紀錄和播放音樂。它的優點在於所佔用的空間精簡，所以在網際網路 (Internet) 上，MIDI 能展現豐富的音效，卻沒有頻寬 (Bandwidth) 的困擾。另一項優點是，使用者能輕鬆編輯音樂，並隨意改變音樂演奏速度或個別的音符性質。

2. MIDI 的基本組合包含：

(一)音源(Sound Module)、(二)聲音編輯器(Sequencer)、(三)輸入設備(input)、(四)介面裝置 (Interface)。



3. 何謂 GM(General MIDI)

GM 是 "General MIDI System Level1" 的簡稱，是在 1991 年被介紹，為了解決一些相容性問題而產生的一種建議規格，它本身並不是工業標準，但是凡是符合 GM 規格的樂器，它們的音色排列及鼓組的頻道等都是相同的，因此，在不同的樂器上播放相同的歌曲時，不會發生音色完全不同的窘況，因此只要是符合 GENERAL MIDI 規格的電子樂器，在市場上均具有極大的佔有率。

4. MIDI 設備常用功能

(1) 個人樂團、(2)同步樂譜繪製、(3)自動編曲、(4)專業音樂製作、(5)聲音剪接後製。

5. 設備常用軟體

(1)五線譜軟體：Encore、(2)自動編曲軟體：Band-in-a-box、

(3)專業音樂製作：Cakewalk Sonar、(4)硬碟錄音設備：Goldwave、SoundForge

6. 認識各種節奏組合

活動照片



講者與學生互動



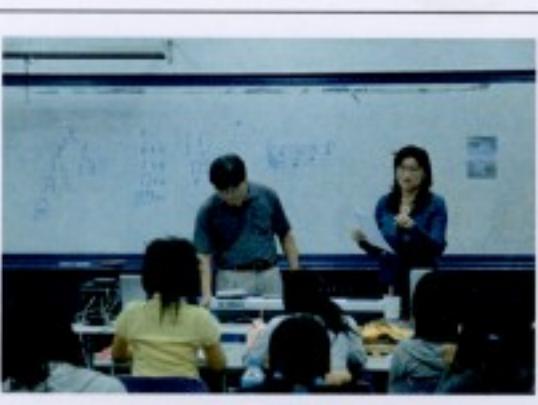
學生聽講情形



演講實況



講者與學生互動



老師介紹講者



學生聽講情形

(3)展演設計課程

課程名稱：展演設計

講座名稱：文化展演-博物館展覽規劃與設計講座

演講者：陳慧娟研究員

活動日期：96 年 10 月 09 日

活動時間：9：00～12：00

活動地點：設計三館(DA401)

演講內容：

1. 展示團隊的組成
 - 1.1 策展人的職責
2. 展示設計的籌疇與流程
 - 2.1 展示人員
 - 2.2 展示範疇
 - 2.3 展示執行
3. 展示案流程模式
 - 3.1 概念階段
 - 3.2 發展階段
 - 3.3 執行階段
 - 3.4 評估階段
4. 博物館的展示類別與設計策略
 - 4.1 場所與材料_科學/歷史/自然史/藝術
 - 4.2 展示期限_常設展/特展
 - 4.3 展示策略及風格
5. 展示理念-一段清楚但不簡單的陳述_定義展示的規模與目的
6. 博物館的訊息設計
 - 6.1 展示
 - 6.2 行銷
 - 6.3 媒體與展示

活動照片



陳老師的近期個案介紹之一



演講實況



案例介紹



講者與學生互動



講者演說



展場 Flash 動畫

課程名稱：展演設計

講座名稱：商業展演-商業行銷展演規劃與設計

演講者：林沂皇設計師

活動日期：96 年 10 月 16 日

活動時間：9：00～12：00

活動地點：設計三館(DA401)

演講內容：

第一階段 商業行銷概述導論

1. 行銷是執行及規劃的程序
2. 理念、服務及商品特性空間
3. 以概念化、定位及風格等設計方向
4. 創造交換目的達成
5. 滿足個人(一般消費者)及組織(營利及非營利組織)的目標

第二階段 常用建材種類介紹

1. 基本材料	9. 混凝土 (PC) 與鋼筋混凝土
2. 裝飾板材	10. 水泥粉飾材
3. 可曲性貼面材料	11. 金屬材
4. 地板材料	12. 壓克力及玻璃纖維 (FRP)
5. 石材	13. 地毯
6. 磚材	14. 塗料
7. 瓦材	15. 壁紙、壁布
8. 瓷磚材	16. 塑膠類材
	17. 窗簾、傢飾布

室內建材綜合表情與構成：

傢俱與觸感、色彩與塗料、材質特性的運用、透光建材的運用、柔性布幔的裝飾、簡潔的原始材質表現、木皮的特質、鋁窗框架的立面表現。

第三階段 燈光照明設計實物

挑空區燈光設計	造型牆燈光效果
垂直動線：樓梯、手扶梯	戶外場景燈光效果
主題性照明	戲劇性舞台燈光效果及間接燈光
端景燈光效果	精品店設計 LED 鋁條燈組

第四階段 展演設計案例說明

-上閣屋 台北旗艦店

-長庚生物科技

-服裝店案例

活動照片



以個案介紹商展的內容



實際參與案例介紹



講者演說



案例介紹



學生提問



講者回答學生問題

課程名稱：展演設計

講座名稱：互動展演-互動性展演規劃與設計

演講者：李財明總經理

活動日期：96 年 10 月 23 日

活動時間：9：00～12：00

活動地點：設計三館(DA401)

演講內容：

1. 互動魔法怎麼來的？

要有天馬行空的想像力

要跟別人不同，原生於自己的創意

要具有多元且廣泛的知識

要懂些跨領域的知識

找到可以落實環境機會

親手去試試看動手做 (Just do it)

2. 想像力怎麼來的？(感覺與認知)

與生俱來的(好奇心)

求生的本能

探索未知的能力 (Why?)

生活中的經驗(觀察力)

對環境的適應力

解決問題的能力 (How?)

來自內心的聲音(直覺)

找到自己的特質 (Who am I ?)

3. 創意是什麼？

概念

因無法完全明白，所以總是說不清楚

必須仰賴直覺，全憑想像

讓直覺清楚，靠不斷的練習

有整合模糊，連結破碎的能力

必須演化成『面對生命』的一種型式

要那麼多知識幹嘛！

我們需要一種能力(主題)，一種動人的說故事能力

沒有技術等於沒有手(技術有哪些？)

那裡有機會(環境)？

動手做，試試看！

格局&定位

活動照片



奈米特展-極易經典作品之一



盧老師與演講者的對話



演講者與同學們的 Q&A 時間



同學們的踴躍問答



同學們的踴躍問答



以實際的例子解答同學疑問

(4)網站規劃與設計課程

課程名稱：網站規劃與設計

講座名稱：專案管理

演講者： 雲郁芬老師

活動日期：96 年 11 月 27 日

活動時間：13：00~16：00

活動地點：設計三館(DA403)

演講內容：

- (一) 專案管理在數位內容製作個案中的重要性
- (二) 專案管理的定義
- (三) 專案經理人應具備的特質
- (四) 專案管理流程
- (五) 專案失敗的原因
- (六) 專案管理相關文件
- (七) PM 組織編制=PPM+PMM
- (八) 專案外包之要點

活動照片



老師介紹講者



講者演說



講者演說



案例介紹



演講實況



演者演說

課程名稱：網站規劃與設計

講座名稱：互動媒體設計

演講者：周文修老師

活動日期：96 年 11 月 26 日

活動時間：13：00～16：00

活動地點：設計三館(DA403)

演講內容：

1. 以實際在執行的案例中以傳統遊戲和 Serious games 「嚴肅遊戲」來說明，嚴肅遊戲是透過遊戲學到技能或 know how (隱性傳遞訊息)。

嚴肅遊戲的要點為

- Domain expertise、Domain-Specific techniques、Domain-Specific User Interface

量小、高單價、適合台灣

設計流程：In-depth interview、Watch and Listen、Co-design(user & design)、Prototyping、Testing、Evaluation(請doctor)、Re-Design

互動媒體設計中以 Music-driven Interactive Media Design Interactive 為主要議題，

以 SyQ 2005 中的 叢-音高音量 (黑管) 為例，作品在彈奏會有 real-time 動畫，The Color Organ System(Visual Music)，顏色對應音樂

互動藝術：以前重背景來源，現在則是重感受

音樂結合互動科技優點 (鄭健文) 「營造特殊空間感」無生命舞件舞動

Synesthesia 連接理論

Interactive Informational Visualization

把日常生活用品做為資訊載具-透過視覺、聽覺取代原先資訊生活方式

互動媒動設計發展 Making Invisible Visible (important key)、Conceptual Equation、IIV = Data Mining、Artificial Intelligence、Visual Design、Human Computer Interaction

活動照片



案例分析



老師與學生互動



學生聽講情形



演講實況



演講實況



演講實況

(5)行銷傳播學概論課程

課程名稱：行銷傳播學概論

講座名稱：互動設計與整合行銷

演講者： 李峻德老師

活動日期：96 年 12 月 24 日

活動時間：13：00～16：00

活動地點：設計三館(DA403)

演講內容：

1. 介紹互動設計概念如何與行銷整合。
2. 提出目前傳播媒體使用上還有許多功能及創意值得去發展。
3. 客製化概念的應用與世代思想的轉變，設計的方向該如何去執行。
4. 從消費者的觀點、感知進行產品開發與設計。
5. 趨勢分析：國際品牌轉移至大陸，設計功能化將以大陸人民的需求為主。
6. Q&A 時間

活動照片



講者演說



講者演說



講者演說



講者演說



講者演說



案例介紹

課程名稱：行銷傳播學概論

講座名稱：On the study of Distributed Control Platform for Robot Using Embedded Ethernet

演講者： 吳立偉老師

活動日期：96 年 11 月 20 日

活動時間：17：00~19：00

活動地點：設計三館(DA403)

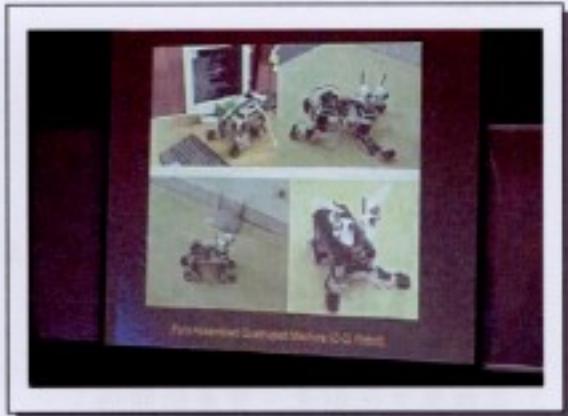
演講內容：

介紹機器人與 Ethernet 的關係，其中所使用的技術與知識，機器人工業的近況以及未來之展望，演講內容除了 Power Point 投影片外，吳教授也提供了教授在就學期間，於機械所製作的機器人之影片。最後提供學生提問，替學生解惑。

活動照片



演講實況



機器犬介紹



機器犬操作介面



探索機器人



與雲科合作設計之機器人設計圖



機器人展示影片

課程名稱：行銷傳播學概論

講座名稱：品牌形象設計

演講者： 王桂沾老師

活動日期：96 年 12 月 11 日

活動時間：17：00～19：00

活動地點：設計三館(DA403)

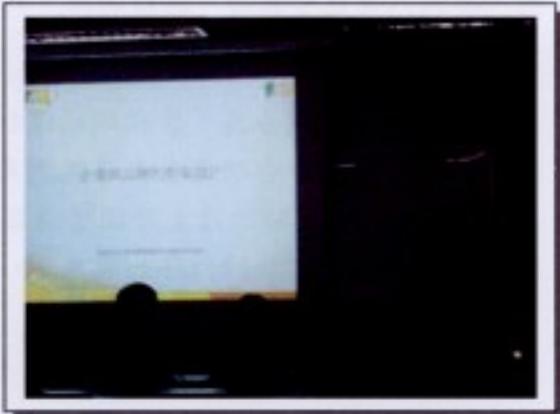
演講內容：

1. 以實際在執行的品牌形象設計中以專案經理人的角色，來分享品牌形象設計的團隊經營要點。
2. 蘭述為何所有的企業都經營品牌。
3. 品牌與文化創意、資產的關係：
 - 舊資源商品化
 - 舊資源再利用
4. 企業內識別形象設計之類型、階段
5. 個案分享：信義酒莊、花旗銀行…
6. 提問

活動照片



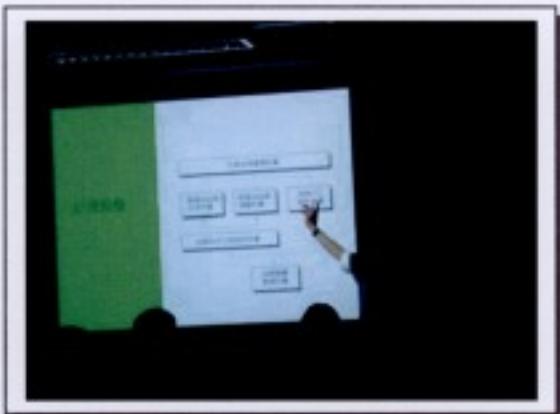
演講實況



演講實況



內容講解



內容講解



內容講解



演講實況

二、學程數位教材

本學程之網站及數位教材製作是以跨組織方式進行整合性的專案設計與執行，參與人員包含教師、課程助教、側錄工讀生、專案規劃研究生、教材編輯製作小組與學程助理。

此一製作專題分為「學程網站設計」與「學習教材單元設計」兩部分，「學程網站設計」部分由研究生主導規劃與版型設計；「學習教材單元設計」由大學專題小組主導，側錄工讀生於課堂攝影並協助取得教學資料，以每週完成一個教材單元為原則，其執行程序如圖 4.2。

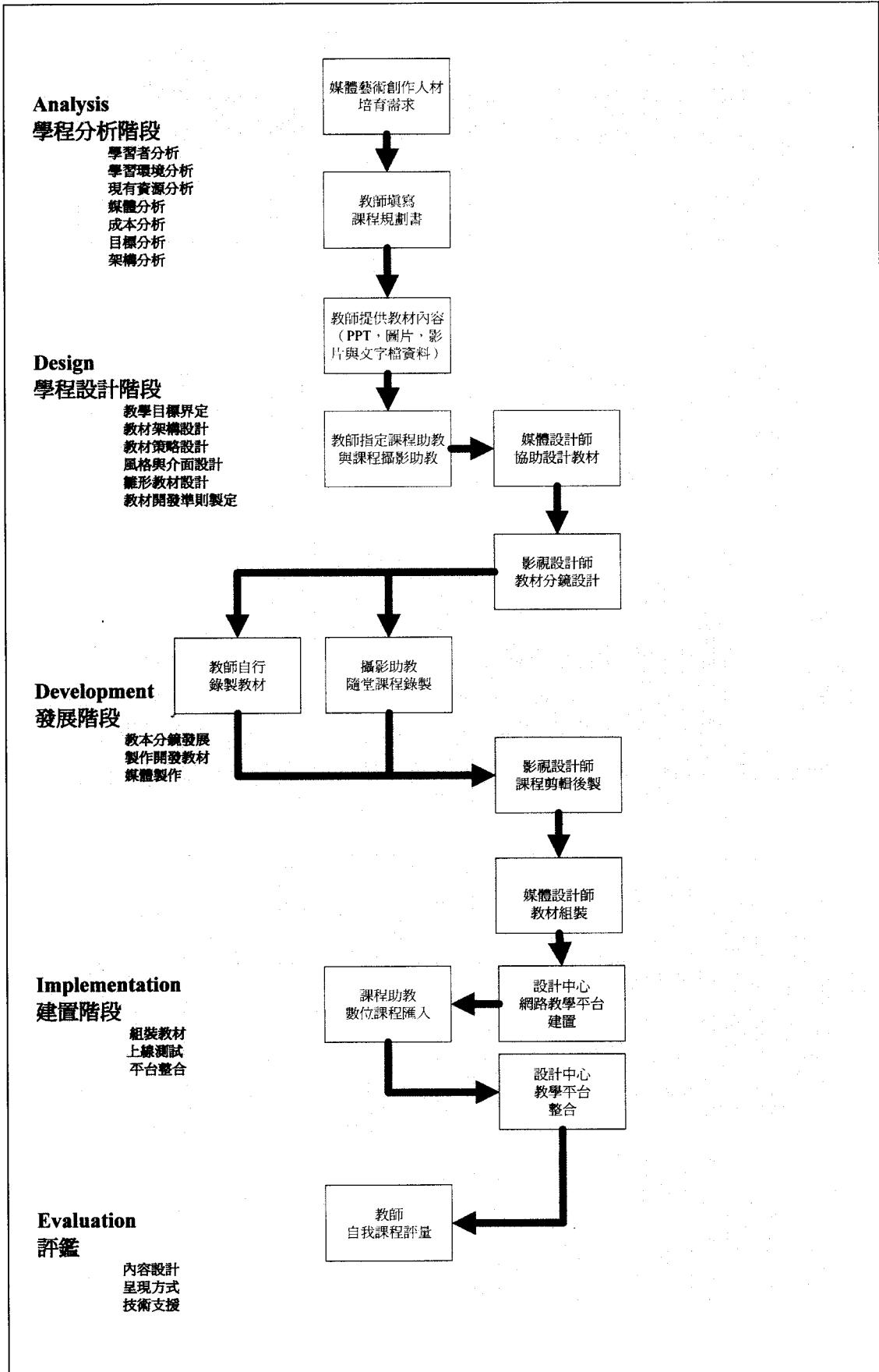


圖 4.2 人文數位學程計畫教材數位化標準流程

1. 數位學習教材製作

本學程除了實體教學外，另藉由教材數位化，作為學生網路學習的資源。數位學習教材之製作主要由修讀「數位媒體設計專題（三）」課程的大學部三年級學生共同製作，其製作分組依這學期學程開課課目數作分組，每組各負責一門學程課程。

數位教材製作主要依 1. 數位學習教材設計、2. 多媒體數位看板內容設計這兩項目為數位教材設計製作要點。其教材製作流程共分為學程分析、學程設計、發展、建置、評鑑五個階段，詳細教材製作流程說明如圖 4.2。

（1）前置階段

本學程之數位教材製作前置工作為資料蒐集、教學攝影。資料蒐集部分，由該課程講師提供每週上課之講義、ppt、影片資料；教學攝影部分，本學期所開設之六門學程課程，各分配有 2 名側錄工讀生進行各課程教學之攝影。在進行課程攝影及教材製作之前，為統一課程教材拍攝品質及使教材製作團隊熟悉影片編輯軟體，開設 2 堂攝影及串流大師軟體教學訓練課程。

（2）後製階段

由負責剪輯製作的團隊，將每週課程錄製完成的教學影片，進行剪輯、編輯、設計製作成數位教材。本學程之數位學習教材編輯製作工具採用串流大師 3.5 版，其優點為 1. 可結合多種檔案格式成為教材、2. 提供檔案擷取功能、3. 不論是非技術背景的業務人員、教育訓練講師或專業的教材製作者，皆可使用。

(1) 各課程數位教學影片剪輯後製記錄

A. 數位音樂基礎課程

(a) 後製工作項目：

影片剪輯、影片分析、教材收集、與老師協調、腳本繪製、行銷構想。

(b) 後製工作記錄：

課程名稱：數位音樂基礎		日期：0924-0928
組員	負責項目	工作內容敘述
陳彥斌	教材收集	針對課程做了解與分析
陳柏均	教材收集	針對課程做了解與分析
李宓穎	教材收集	針對課程做了解與分析
劉國驛	教材收集	針對課程做了解與分析
楊正明	教材收集	針對課程做了解與分析

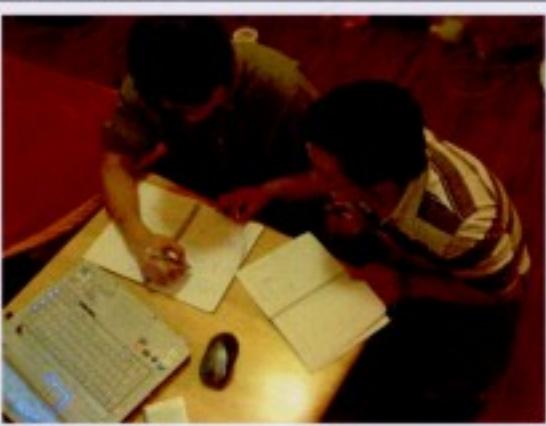
課程名稱：數位音樂基礎		日期：10/01-10/05
組員	負責項目	工作內容敘述
陳彥斌	收集影片檔	針對老師上課內容做相關影片收集、並構思行銷影片腳本
陳柏均	收集影片檔	針對老師上課內容做相關影片收集、並構思行銷影片腳本
李宓穎	收集文字教材	針對老師上課課程收集相關文字資訊、並構思行銷影片文案
劉國驛	收集文字教材	針對老師上課課程收集相關文字資訊、並構思行銷影片文案
楊正明	收集影片檔	針對老師上課內容做相關影片收集、並構思行銷影片腳本

課程名稱：數位音樂基礎		日期：10/08-10/12
組員	負責項目	工作內容敘述
陳彥斌	課程影片分析	針對老師的上課影片與 PPT 作交互分析，拼湊適合的剪接方式
陳柏均	熟悉串流大師	針對串流大師的功能作熟悉
李宓穎	課程影片分析	針對老師的上課影片與 PPT 作交互分析，拼湊適合的剪接方式
劉國驛	熟悉串流大師	針對串流大師的功能作熟悉
楊正明	課程影片分析	針對老師的上課影片與 PPT 作交互分析，拼湊適合的剪接方式

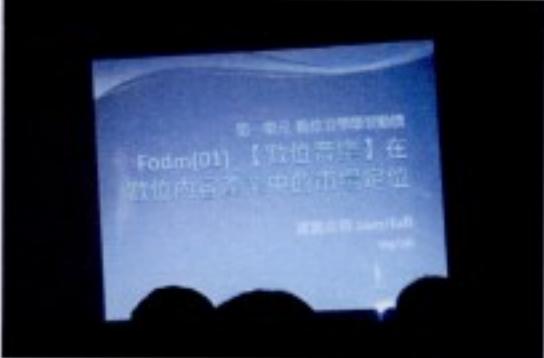
課程名稱：數位音樂基礎		日期：10/15-10/19
組員	負責項目	工作內容敘述
陳彥斌	腳本構想	構思行銷腳本的故事流程
陳柏均	熟悉串流大師、PPT 製作	針對串流大師的功能作熟悉，並製作腳本 PPT
李宓穎	腳本繪製	繪製行銷腳本
劉國驛	熟悉串流大師、PPT 製作	針對串流大師的功能作熟悉，並製作腳本 PPT
楊正明	腳本構想	構思行銷腳本的故事流程

課程名稱：數位音樂基礎		日期：10/22-10/26
組員	負責項目	工作內容敘述
陳彥斌	腳本修改	針對這禮拜所提出之腳本缺點做修正
陳柏均	試剪教學影片	針對先前所分析之結果作剪接的動作
李憲穎	腳本繪製修改	針對這禮拜所提出之腳本缺點做重新繪製
劉國驛	試剪教學影片	針對先前所分析之結果作剪接的動作
楊正明	試剪教學影片	針對先前所分析之結果作剪接的動作

(c) 工作情形：

工作寫真	
	
討論腳本的可行性	分析課程
	
安排影片的剪接流程	討論腳本的草稿

(d) 數位教材影片攝取之圖片：

教材影片寫真	
	
2007-09-26 課程大綱介紹	2007-09-26 影像與音樂的搭配欣賞
	
2007-10-03 音樂素材說明	2007-10-03 傳播媒介的說明

B. 展演設計課程

(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：展演設計		日期：10/01-10/05
組員	負責項目	工作內容敘述
林開元	剪片	將素材影片去蕪存菁
侯彩鈺	字幕	將字幕嵌入影片
林謙如	字幕	聽打字幕
楊政陵	素材製作	將手上簡報或 pdf 檔製作成能匯入串流大師的檔案。
唐婉容	字幕	聽打字幕
林信議	串流大師彙整	將所有素材匯入道串流大師裡面
蔡宏男	串流大師彙整	將所有素材匯入道串流大師裡面
蔡瑩蓁	制定時間軸	將簡報與影片的時間點制定出來

課程名稱：展演設計		日期：10/08-10/12
組員	負責項目	工作內容敘述
林開元	剪片	將素材影片去蕪存菁
侯彩鈺	字幕	將字幕嵌入影片
林謙如	字幕	聽打字幕
楊政陵	素材製作	將手上簡報或 pdf 檔製作成能匯入串流大師的檔案。
唐婉容	字幕	聽打字幕

林信議	串流大師彙整	將所有素材匯入道串流大師裡面
蔡宏男	串流大師彙整	將所有素材匯入道串流大師裡面
蔡瑩蓁	制定時間軸	將簡報與影片的時間點制定出來

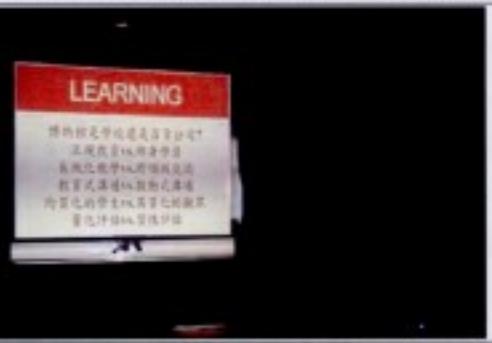
課程名稱：展演設計		日期：10/15-10/19
組員	負責項目	工作內容敘述
林開元	剪片	將素材影片去蕪存菁
侯彩鈺	字幕	將字幕嵌入影片
林謙如	字幕	聽打字幕
楊政陵	素材製作	將手上簡報或 pdf 檔製作成能匯入串流大師的檔案。
唐婉容	字幕	聽打字幕
林信議	串流大師彙整	將所有素材匯入道串流大師裡面
蔡宏男	串流大師彙整	將所有素材匯入道串流大師裡面
蔡瑩蓁	制定時間軸	將簡報與影片的時間點制定出來

課程名稱：展演設計		日期：10/22-10/26
組員	負責項目	工作內容敘述
林開元	剪片	將素材影片去蕪存菁
侯彩鈺	字幕	將字幕嵌入影片
林謙如	字幕	聽打字幕
楊政陵	素材製作	將手上簡報或 pdf 檔製作成能匯入串流大師的檔案。
唐婉容	字幕	聽打字幕
林信議	串流大師彙整	將所有素材匯入道串流大師裡面
蔡宏男	串流大師彙整	將所有素材匯入道串流大師裡面
蔡瑩蓁	制定時間軸	將簡報與影片的時間點制定出來

(c) 工作情形照片：

工作寫真	
	
文字說明	剪去課程中不必要的影像紀錄
	
將簡報與影片的時間點標示出來	將手上簡報或 pdf 檔製作成能匯入串流大師的檔案。
	
將字幕嵌入影片	聽打字幕

(d) 數位教材影片擷取之圖片：

教材影片寫真	
	
2007 / 10 / 02 老師第一次上課	2007 / 10 / 09 聘請國立台中自然科學博物館展示組助理研究員的講課
	
2007 / 10 / 16 商業行銷角度談展演設計	2007 / 10 / 23 博物館展覽規劃與設計講座

C. 數位攝影課程

(a) 後製工作項目：

影片剪輯、影片分析、教材收集、與老師協調、影片編輯。

(b) 後製工作記錄：

課程名稱：數位攝影		日期：2007/10/14
組員	負責項目	工作內容敘述
楊佳臻	剪輯影片	將攝影機 A 影片作適當的修剪
朱婉萍	剪輯影片	將攝影機 B 影片作適當的修剪
賴念怡	後製	將攝影機 A 剪完影片作處理
陳育芳	後製	將攝影機 B 剪完影片作處理
吳姿昀	整理資料	整理 PPT 資料
江佳蓉	整理資料	整理音樂資料
陳鈺欣	匯入串流大師	將檔案彙整入串流大師

課程名稱：數位攝影		日期：2007/10/19
組員	負責項目	工作內容敘述
楊佳臻	後製	將攝影機 A 剪完影片作處理
朱婉萍	後製	將攝影機 B 剪完影片作處理
賴念怡	剪輯影片	將攝影機 A 影片作適當的修剪
陳育芳	剪輯影片	將攝影機 B 影片作適當的修剪
吳姿昀	匯入串流大師	將檔案彙整入串流大師
江佳蓉	整理資料	整理音樂資料
陳鈺欣	整理資料	整理 PPT 資料

課程名稱：數位攝影		日期：2007/10/26
組員	負責項目	工作內容敘述
楊佳臻	剪輯影片	將攝影機 A 影片作適當的修剪
朱婉萍	剪輯影片	將攝影機 B 影片作適當的修剪
賴念怡	整理資料	整理 PPT 資料
陳育芳	整理資料	整理音樂資料
吳姿昀	後製	將攝影機 A 剪完影片作處理
江佳蓉	後製	將攝影機 B 剪完影片作處理
陳鈺欣	匯入串流大師	將檔案彙整入串流大師

(c)工作情形照片



(d) 數位教材影片擷取之圖片：

教材影片寫真	
	
教師授課	案例分析
	
主題講解	主題講解
	
教師授課	學生上課狀況

D. 網站規劃與設計課程

(a) 後製工作項目：

- a. 到系辦電腦抓錄製影片
- b. 向指導老師索取教學 PPT
- c. 影片轉檔
- d. 影片剪輯
- e. 影片串流
- f. 影片後製
- g. 串流大師後製做
- h. 檢視是否有錯誤

(b) 後製工作記錄：

課程名稱：網站規劃與設計課		日期：2007 9/26 (三)
組員	負責項目	工作內容敘述
9435009 詹嘉華	●分配工作 ●抓錄製影片	分配組員工作 到系辦電腦抓錄製影片
9435013 王斯穎	●索取 PPT ●影片轉檔	向指導老師索取教學 PPT 找尋轉檔軟體
9435029 陳宣樺	●影片轉檔 ●影片剪輯	轉一半的影片 剪輯一半的影片
9435031 羅喬茵	●影片轉檔 ●影片剪輯	轉一半的影片 剪輯一半的影片
9435041 紀瑀捷	●影片串流 ●影片後製	把組員剪輯好的影片串流好 影片後製處理
9435044 陳婷芳	●影片後製 ●串流大師後製做	看完整個後製影片是否正確 串流大師製作
9335036 張可樂	●檢視是否有錯誤	檢視是否有錯誤

課程名稱：網站規劃與設計課		日期：2007 10/03 (三)
組員	負責項目	工作內容敘述
9435013 王斯穎	●分配工作 ●抓錄製影片	分配組員工作 到系辦電腦抓錄製影片
9435029 陳宣樺	●索取 PPT ●影片轉檔	向指導老師索取教學 PPT 找尋轉檔軟體
9435031 羅喬茵	●影片轉檔 ●影片剪輯	轉一半的影片 剪輯一半的影片
9435041 紀瑀捷	●影片轉檔 ●影片剪輯	轉一半的影片 剪輯一半的影片
9335036 張可樂	●影片串流 ●影片後製	把組員剪輯好的影片串流好 影片後製處理
9435009 詹嘉華	●影片後製 ●串流大師後製做	看完整個後製影片是否正確 串流大師製作
9435044 陳婷芳	●檢視是否有錯誤	檢視是否有錯誤

課程名稱：網站規劃與設計課		日期：2007 10/10 (三)
組員	負責項目	工作內容敘述
9435029 陳宣樺	●分配工作 ●抓錄製影片	分配組員工作 到系辦電腦抓錄製影片
9435031 羅喬茵	●索取 PPT ●影片轉檔	向指導老師索取教學 PPT 找尋轉檔軟體
9435041 紀瑀捷	●影片轉檔 ●影片剪輯	轉一半的影片 剪輯一半的影片
9435009 詹嘉華	●影片轉檔 ●影片剪輯	轉一半的影片 剪輯一半的影片

9435044 陳婷芳	●影片串流 ●影片後製	把組員剪輯好的影片串流好 影片後製處理
9335036 張可樂	●影片後製 ●串流大師後製做	看完整個後製影片是否正確 串流大師製作
9435013 王斯穎	●檢視是否有錯誤	檢視是否有錯誤

課程名稱：網站規劃與設計課		日期：2007 10/17 (三)
組員	負責項目	工作內容敘述
9435031 羅喬茵	●分配工作 ●抓錄製影片	分配組員工作 到系辦電腦抓錄製影片
9435041 紀瑀捷	●索取 PPT ●影片轉檔	向指導老師索取教學 PPT 找尋轉檔軟體
9435009 詹嘉華	●影片轉檔 ●影片剪輯	轉一半的影片 剪輯一半的影片
9335036 張可樂	●影片轉檔 ●影片剪輯	轉一半的影片 剪輯一半的影片
9435044 陳婷芳	●影片串流 ●影片後製	把組員剪輯好的影片串流好 影片後製處理
9435013 王斯穎	●影片後製 ●串流大師後製做	看完整個後製影片是否正確 串流大師製作
9435029 陳宣樺	●檢視是否有錯誤	檢視是否有錯誤

課程名稱：網站規劃與設計課		日期：2007 10/24 (三)
組員	負責項目	工作內容敘述
9435041 紀瑀捷	●分配工作 ●抓錄製影片	分配組員工作 到系辦電腦抓錄製影片
9435009 詹嘉華	●索取 PPT ●影片轉檔	向指導老師索取教學 PPT 找尋轉檔軟體
9335036 張可樂	●影片轉檔 ●影片剪輯	轉一半的影片 剪輯一半的影片
9435044 陳婷芳	●影片轉檔 ●影片剪輯	轉一半的影片 剪輯一半的影片
9435029 陳宣樺	●影片串流 ●影片後製	把組員剪輯好的影片串流好 影片後製處理
9435031 羅奇茵	●影片後製 ●串流大師後製做	看完整個後製影片是否正確 串流大師製作
9435013 王斯穎	●檢視是否有錯誤	檢視是否有錯誤

PS:工作是以輪班制為主。

(c)工作情形照片：

工作寫真	
	
討論工作項目	討論工作流程



討論行銷短片



討論行銷短片



討論轉檔問題&串流大師&製作



討論轉檔問題&串流大師&製作

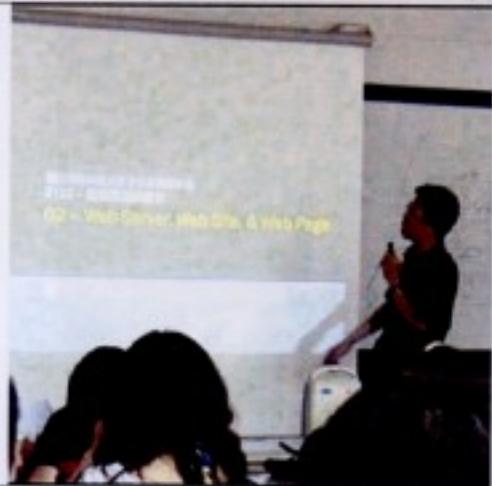
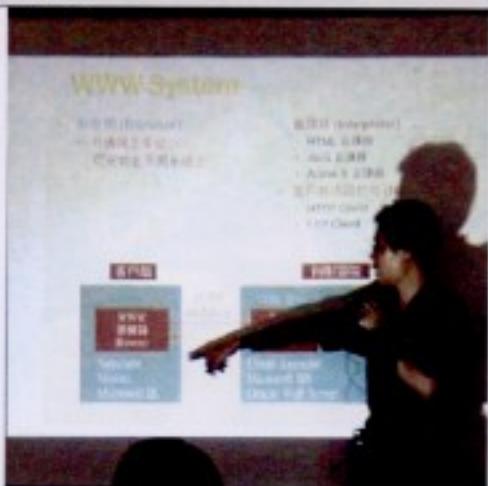
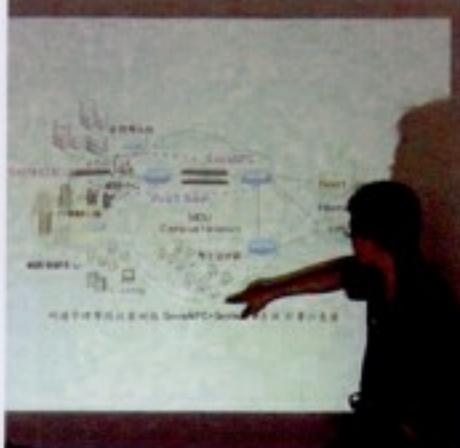
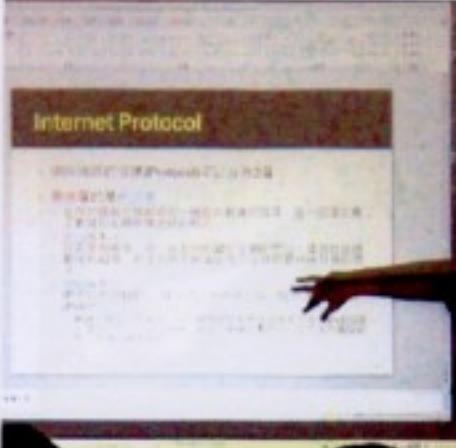


工作分配



工作分配

(d) 數位教材影片擷取之圖片：

教材影片寫真	
	
2007/09/26 介紹網路	2007/09/26 介紹 WWW
	
2007/09/26 介紹網域	2007/10/03 介紹名詞
	
2007/10/03 介紹名詞	2007/10/17 介紹機台

E. 數位藝術創作課程

(a) 後製工作項目：

資料整理、影片剪輯、影片串流、後製、影片編輯。

(b) 後製工作記錄

課程名稱：數位藝術創作		日期：10/04
組員	負責項目	工作內容敘述
胡明憲	影片剪輯	將攝影機 A 影片剪輯至適當內容
陳明賢	影片剪輯	將攝影機 B 影片剪輯至適當內容
張世璿	後製	將攝影機 A 影片作後製
耿玉翰	後製	將攝影機 B 影片作後製
吳宗祥	資料整理	整理 PPT 及相關資料彙整
黃泰成	匯入串流大師	將影片匯入串流大師並作最後處理

課程名稱：數位藝術創作		日期：10/11
組員	負責項目	工作內容敘述
胡明憲	影片剪輯	將攝影機 B 影片剪輯至適當內容
陳明賢	後製	將攝影機 A 影片作後製
張世璿	後製	將攝影機 B 影片作後製
耿玉翰	資料整理	整理 PPT 及相關資料彙整
吳宗祥	匯入串流大師	將影片匯入串流大師並作最後處理
黃泰成	影片剪輯	將攝影機 A 影片剪輯至適當內容

課程名稱：數位藝術創作		日期：10/18
組員	負責項目	工作內容敘述
胡明憲	後製	將攝影機 A 影片作後製
陳明賢	後製	將攝影機 B 影片作後製
張世璿	資料整理	整理 PPT 及相關資料彙整
耿玉翰	匯入串流大師	將影片匯入串流大師並作最後處理
吳宗祥	影片剪輯	將攝影機 A 影片剪輯至適當內容
黃泰成	影片剪輯	將攝影機 B 影片剪輯至適當內容

課程名稱：數位藝術創作		日期：10/25
組員	負責項目	工作內容敘述
胡明憲	後製	將攝影機 B 影片作後製
陳明賢	資料整理	整理 PPT 及相關資料彙整
張世璿	匯入串流大師	將影片匯入串流大師並作最後處理
耿玉翰	影片剪輯	將攝影機 A 影片剪輯至適當內容
吳宗祥	影片剪輯	將攝影機 B 影片剪輯至適當內容
黃泰成	後製	將攝影機 A 影片作後製

(c) 工作情形照片

工作寫真	
	
討論課程與繪製腳本	討論課程與繪製腳本

(d) 教材影片擷取照片



(2)教材呈現頁面

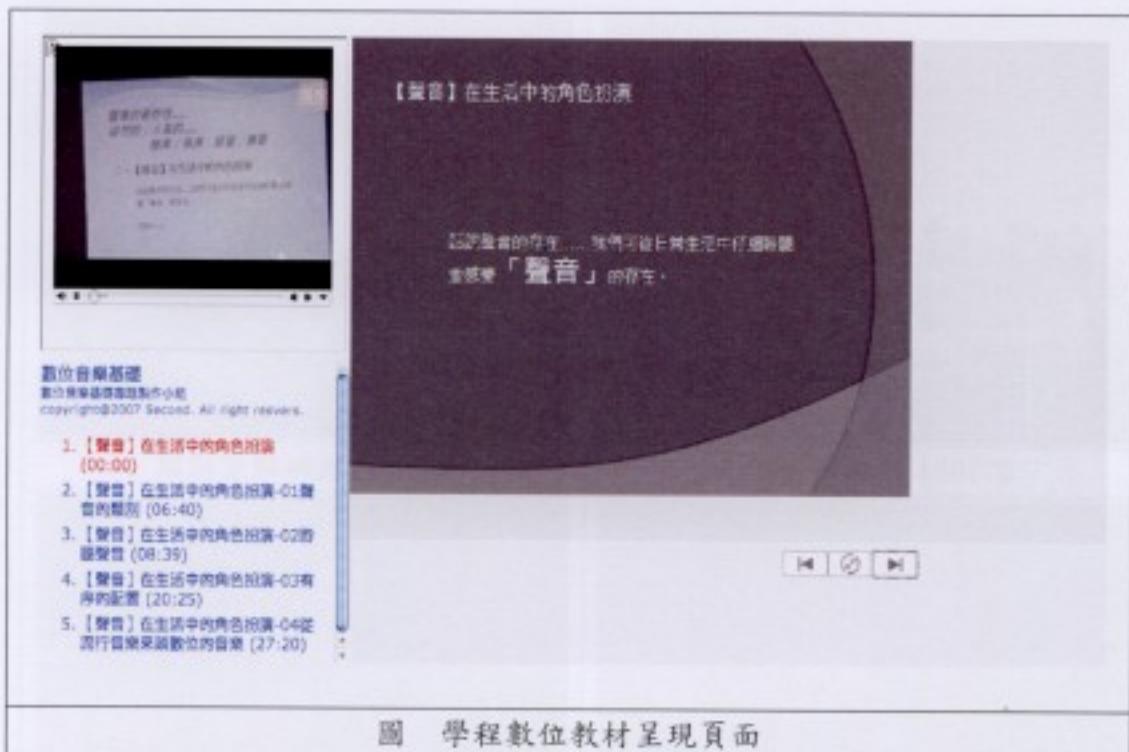


圖 學程數位教材呈現頁面



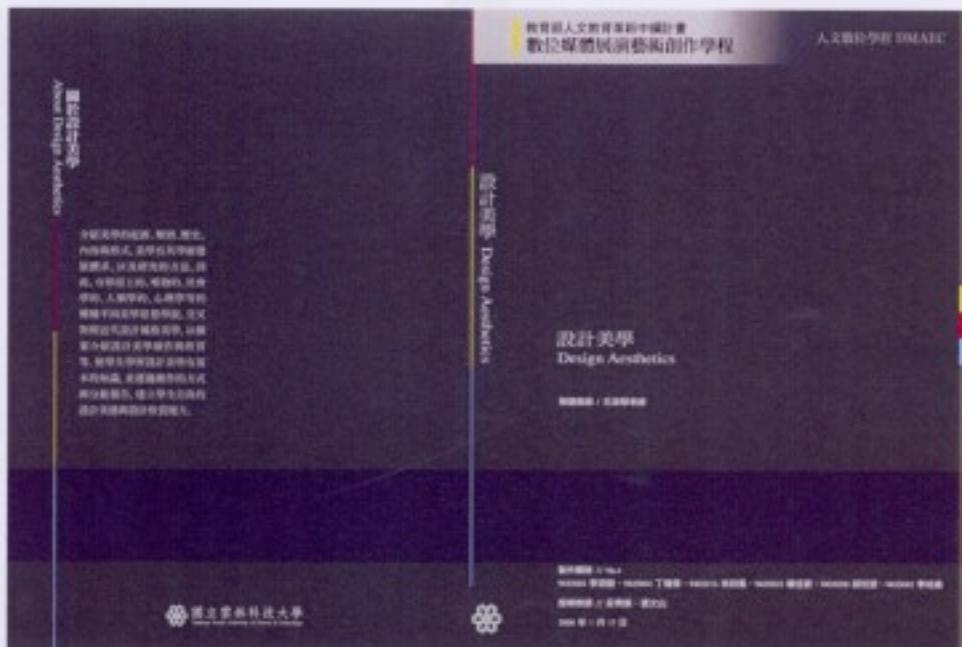
圖 4.8 學程數位教材呈現頁面

(3) 教材數位化現況

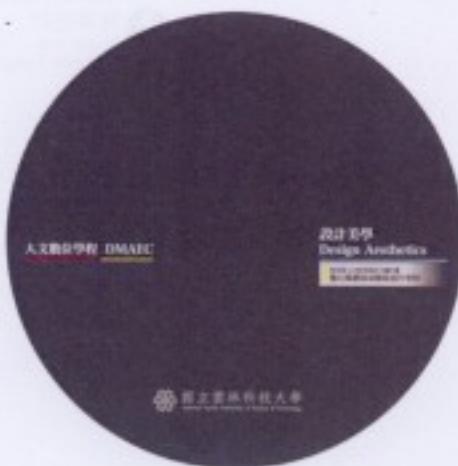
本學程目前完成六門課程數位教材，並製作成六片課程 DVD 光碟。

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	12 時	10 時
數位攝影	3 小時*16 週 = 48 時	21 時	21 時
數位音樂基礎	2 小時*16 週 = 32 時	24 時	24 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	27 時	27 時

各課程數位教材 DVD 封面
設計美學課程



DVD 盒封面



CD 圓標

展演設計課程



DVD 盒封面



CD 圖標

數位藝術創作課程

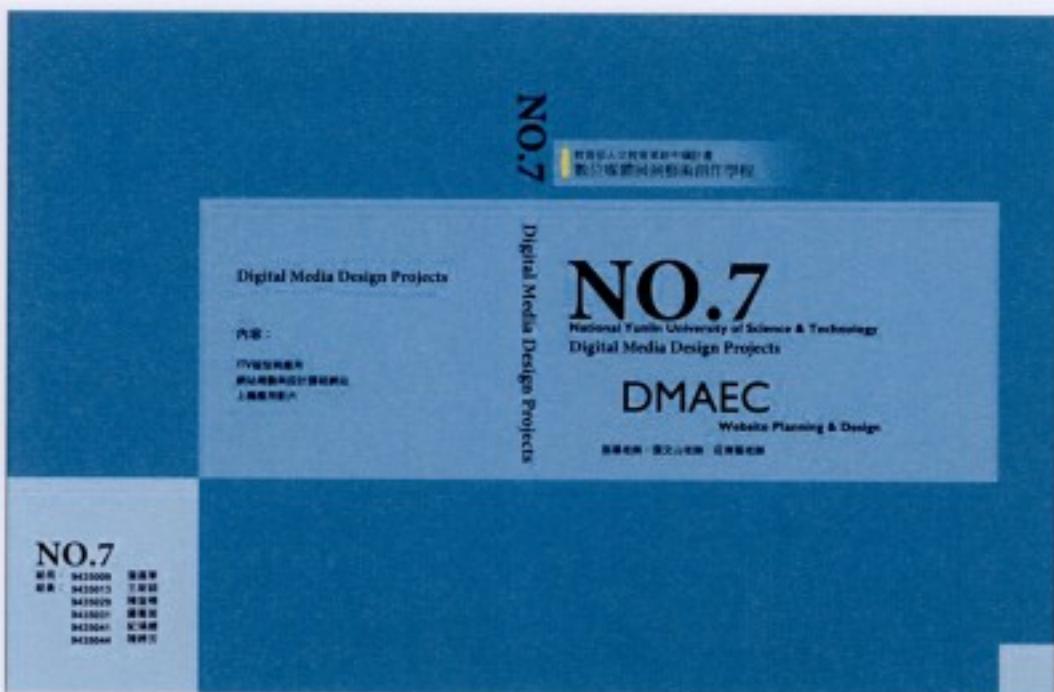


DVD 盒封面



CD 圖示

網站規劃與設計課程



DVD 盒封面



CD 圖標

數位音樂基礎課程



DVD 盒封面



CD 圖標

數位攝影課程



DVD 盒封面



CD 圖標

三、學程網站

1. 工作規劃及人力配置

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。其團隊主要分為3組人員（企畫組、設計組、程式組，如圖4.3所示），由企畫組進行網頁工作規劃後，進行學程相關資料蒐集及工作進度追蹤、聯繫；設計組則負責網頁版型設計、Flash動畫製作、老師採訪影片剪輯製作、整合設計組及程式組之檔案、網頁連結；程式組負責系統軟、硬體架設安裝設定及前、後端網頁程式（如表4.1所示）。

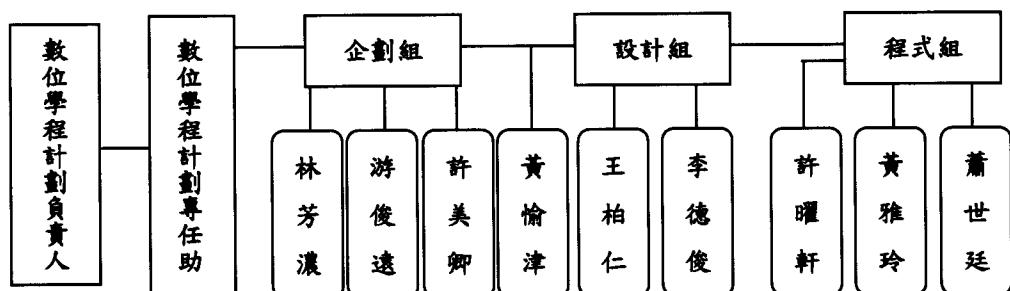


圖 4.3 團隊組織圖

表 4.1 職權分配事項

	姓名	工作事項
【企劃】	林芳濃	蒐集資料、尋問進度、問題討論。
	許美卿	蒐集資料、追蹤進度、採訪老師、借器材、採訪老師擬問稿、撰寫企劃書。
	游俊遠	聯絡教授、追蹤進度、統整報告資料、規劃老師訪談時間地點、撰寫企劃書
【設計】	李德俊	Flash動畫製作、整合設計組、程式組等網頁、檔案連結
	王柏仁	網頁版面設計與規劃
	黃渝津	借器材、採訪老師、錄影、剪輯、摘要採訪內容
【程式】	許曜軒	系統硬體架設、伺服器軟體安裝與設定
	楊雅玲	前端網頁程式
	蕭世廷	後端網頁程式

2. 實施進度與分工

其相關工作進度規劃如圖 4.4 所示。



圖 4.4 工作進度規劃圖

計畫工作預定檢核點說明：

檢核一（10/03：星期三）

【企劃】：採訪老師、企劃書的前置作業、資料整理。

【設計】：確定版型、開始做動畫、剪輯採訪 資料中。

【程式】：確認軟硬體及開發配備需求、後端介面設計初步 Demo。

檢核二 (10/10：星期三)

- 【企劃】：企劃書的架構內容初步擬稿、預估所有老師採訪完畢。
- 【設計】：執行網站製作、製作動畫。
- 【程式】：後端介面功能確認、網站前後端程式展示、前端介面設計確定、伺服器軟硬體架設完成。

檢核三 (10/17：星期三)

- 【企劃】：企劃書初稿完成(編排、內容)、討論及校正。
- 【設計】：設計介面報告、嵌入動畫、網頁上傳至主機、問題檢核調查。
- 【程式】：網站前、後端程式完成 100%。

檢核四 (10/24：星期三)

- 【企劃】：企劃書定案、發表。
- 【設計】：網站整合完成。
- 【程式】：網站整合完成、修正測試、管理者 使用說明(影音檔)。

3. 網站規劃與製作

依照本學程之所需，先行擬定學程網站之基本架構（如圖 4.5 所示），再搜尋並統計其他大學網站父標題之名稱創意點（如表 4.2 所示），再訂定本學程網站父標題之名稱，之後設計網頁版型。

網站架構

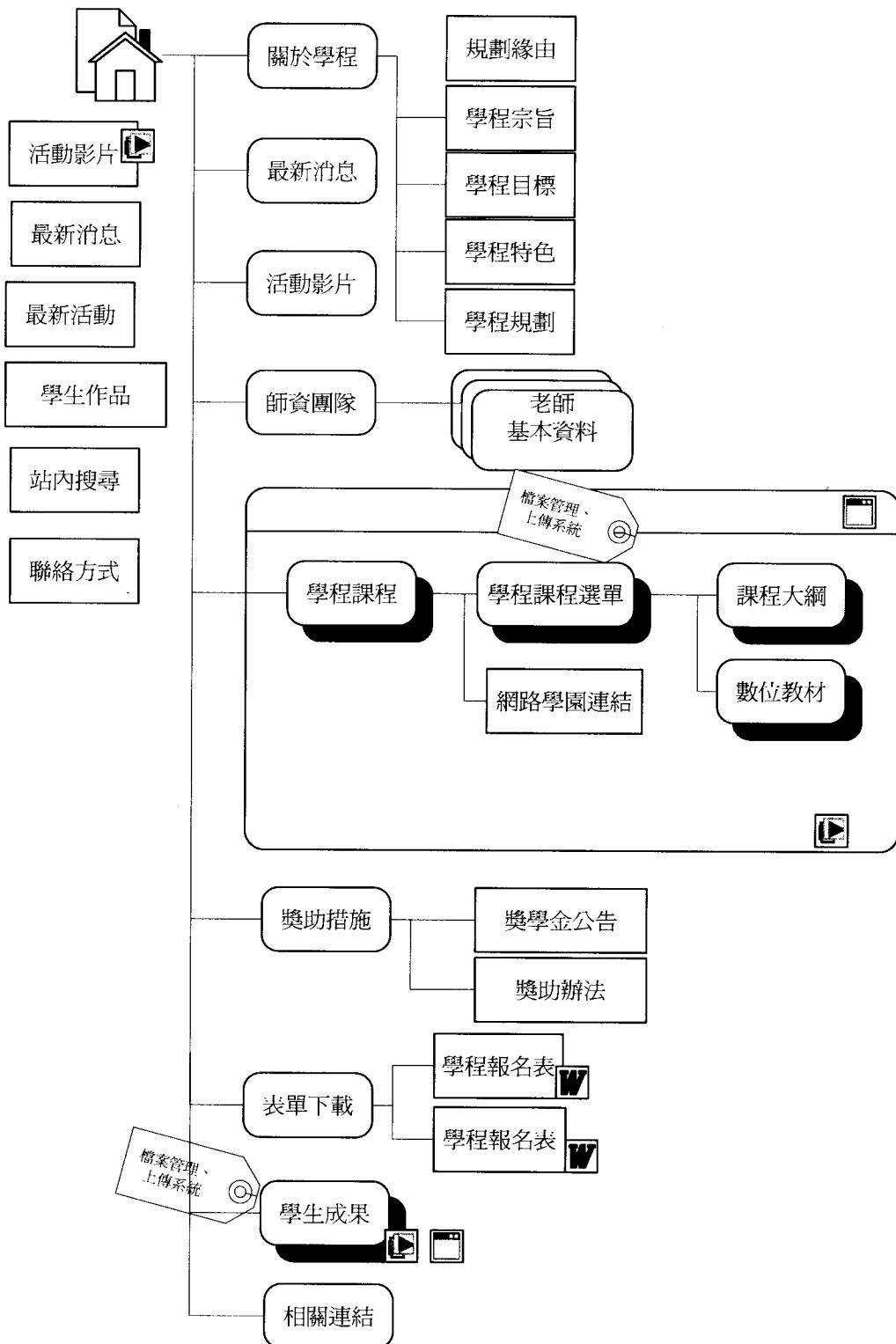


圖 4.5 學程網站架構圖

表 4.2 其他大學網站父標題之創意點統計

預設	最新消息	關於學程	師資團隊	課程介紹	獎助措施	表單下載	成果展示	相關連結
中興大學		學程簡介	師資陣容	課程內容	教學分享	下載區	教學成果	相關網站
台灣藝大	公告事項	關於學程		數位課程		文件下載	學習成果	相關連結
世新大學	學程公告	學程簡介	課程架構	修課規定		課程資料		相關連結
中原大學	學程公告	成立宗旨	師資設備	課程內容	相關規定	預期成效	學員作品	相關連結
台東大學	最新消息	學程簡介	授課師資	課程規劃	實施辦法	申請表格		
嶺東科大	最新消息		師資陣容	課程介紹		學生資源	作品展示	資源連結
台灣師大	最新消息	學程簡介	課程架構	修習辦法				相關連結
清華大學	最新消息	中心簡介	教師成員	課程規劃	教育資源	表格下載	招生訊息	相關法規

開頭動畫設計理念

第一階段

在 DMAED-數位媒體藝術展演創作學程中，所提及的課程理念，希望讓學員能夠深刻感受到數位與人文的匯流。所以在學程的首頁動畫上，我打算從學員在網頁上互動的方式開始發想，實驗二個互動版型。

互動版型	互動方式
 <p>版型一</p>	<p>所有的課程圖片都會在中間的黑框以隨機的出現，使用者可以藉由觀看課程圖片，先大致上了解學程的教學內容。</p>
 <p>版型二</p>	<p>讓使用者可以透過上下左右四個方向自由的選擇學程課程資訊，在這個過程中心理上會有意識到這個網站，它是一個包含數位互動又兼具人文素養的網站。</p>

在團隊溝通協調之後，我們選擇版型二做為接下來發想的主體。

在這討論過程中，我們發現的一些問題，如下：

1. 使用者該如何使用這個互動的網站？
2. 如果沒有人選點的時候，是否要先行加入一些圖片？
3. 有做一些引導（上下左右）的機制嗎？
4. 有需要加入音樂嗎？

第二階段

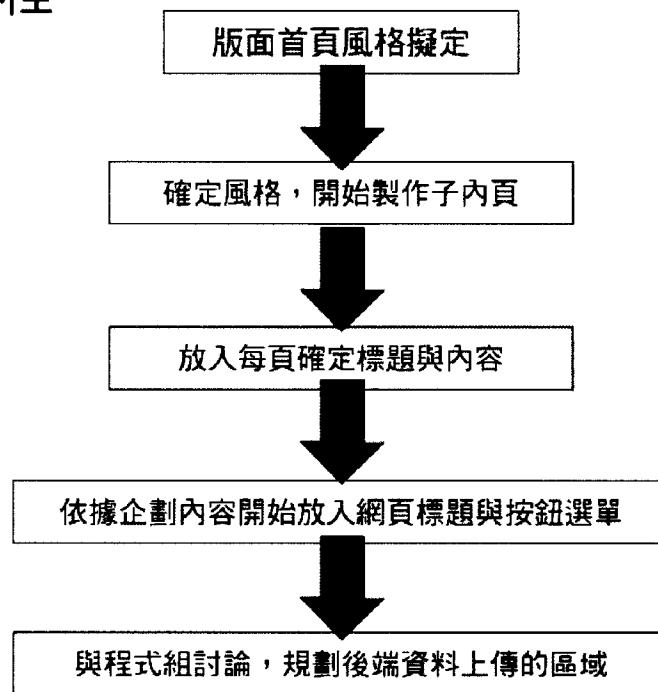
所以在第二階段的製作中，我開始加入了這些元素來改善這些問題。

版型畫面	互動方式及改善問題
	<ol style="list-style-type: none">在進入動畫時，從上下左右四個方向，會快速的出現課程圖片，希望可以讓使用者知道這四個方向是會出現圖片的。每一張圖片出現的時候，都會有音樂出現，讓動畫的節奏感更加的強烈。
	<ol style="list-style-type: none">在畫面中的上下左右各有一個▼淡入淡出，希望引導使用者可以往各方位移動。背景都以學程課程的淡明圖片做為播放的內容。
	滑鼠移過出現的畫面。

設計理念

讓使用者可以透過上下左右四個方向自由的選擇學程課程資訊，在這個過程中心理上會有意識到這個網站，它是一個包含數位互動又兼具人文素養的網站。

製作流程



設計理念

- 用綠色與黃色等色彩，製造網頁整體上活潑與年輕效果。
- 在色彩使用上，使用漸層方式，讓網頁看起來柔和。
- 圖塊的使用，用圓角方式來做，讓整個網頁看起來比較不死板。
- 每頁上方放入學校的照片，讓瀏覽者可看到學校一景。

網頁版型設計

由設計組兩位同學進行版型設計，並由大家討論，選取適合之網頁版面形式，在進行版型的修正。



圖 4.6 10/3 網站版型設計初稿



圖 4.7 10/4 網站版型設計初稿



圖 4.8 10/3 網站版型頁面解說



圖 4.9 網站版型內頁更正確認

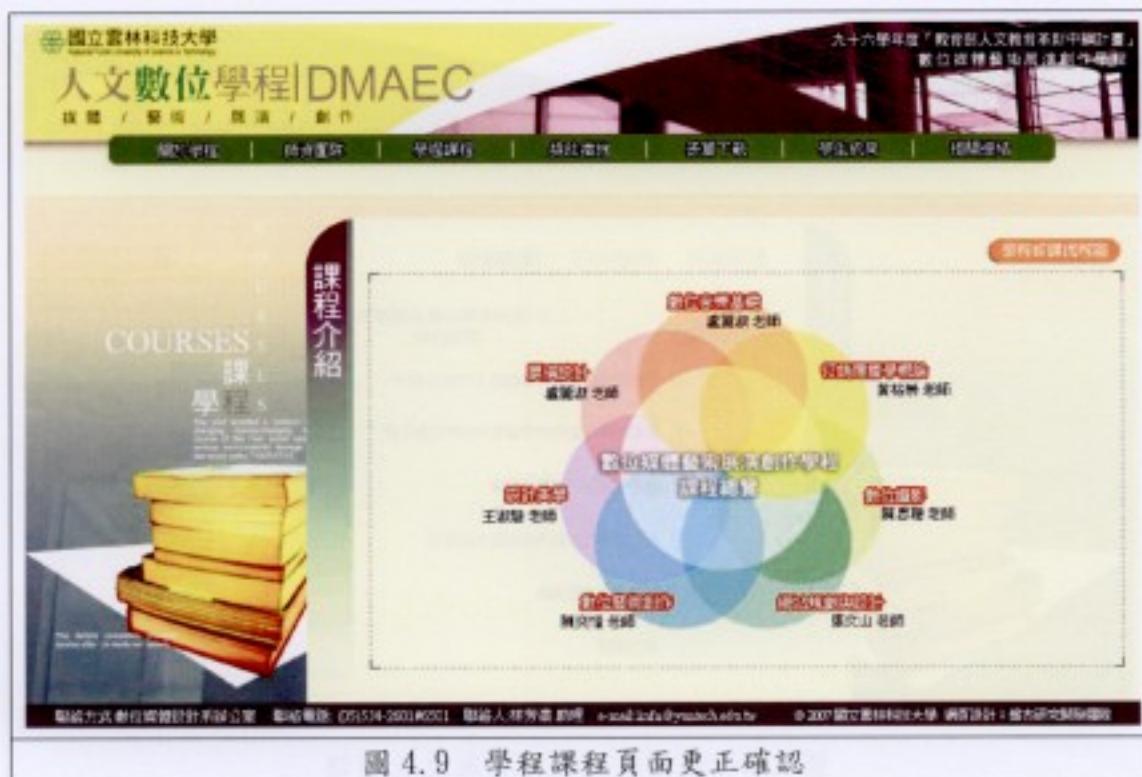


圖 4.9 學程課程頁面更正確認

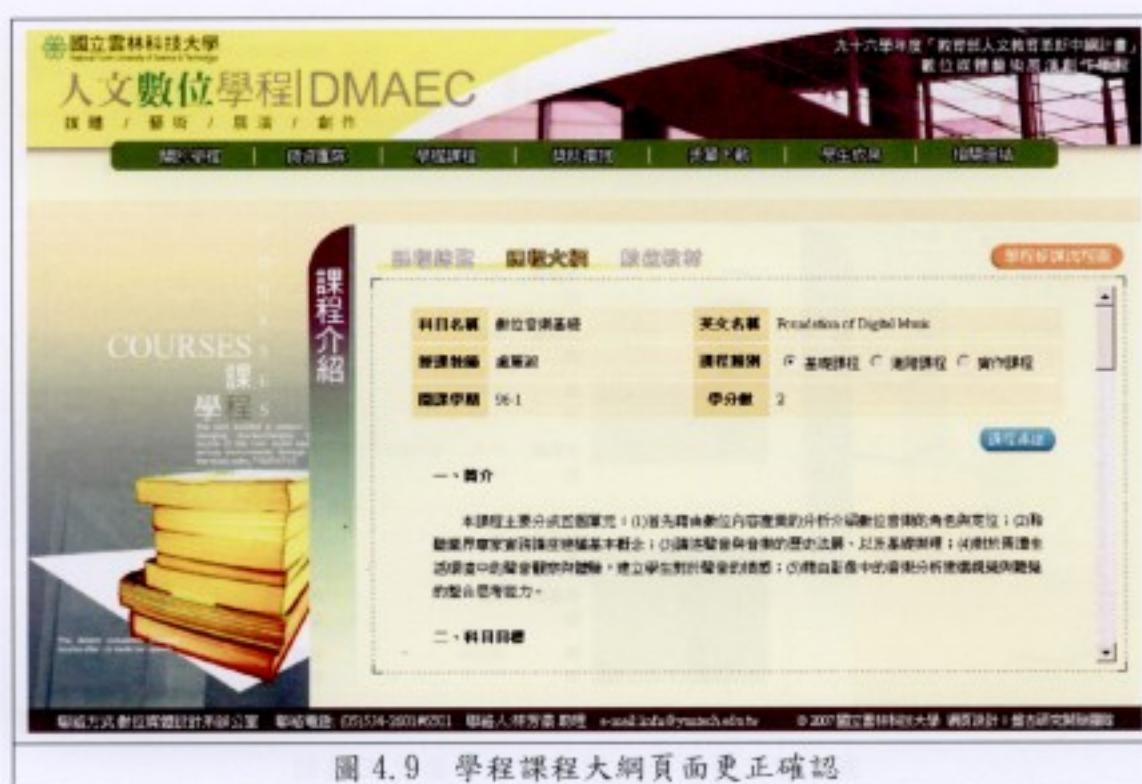


圖 4.9 學程課程大綱頁面更正確認

國立雲林科技大學
人文數位學程|DMAEC

採集 / 編輯 / 發表 / 創作

關於學程 | 教資辦法 | 學程課程 | 資料查詢 | 表單下載 | 學生政策 | 招聘資訊

九十六學年度「數位人文教育推動中綱計畫」
數位媒體藝術系資源創作輔導

COURSES 課程

課程介紹

聆聽藝術 錄製大師 聽覺藝術

課程申請說明

96-2數位音樂基礎 盡觀諸老師

編次	課程內容	教材影片
1	數位音樂在聽力內容產業上的定位-概論	
2	數位音樂在聽力內容產業中的定位與分析	
3	聲音在生活中的角色扮演	
4	數位音樂在聽力內容產業中的定位	
5	數位音樂基礎概論	
6	聽力崇拜	

聯絡方式:數位媒體設計系辦公室 聯絡電話:05534-2601#6501 聯絡人:林子豪 助理 e-mail:linzihao@yuntech.edu.tw © 2007 國立雲林科技大學 請勿複製；違反著作權法將會受到法律的制裁

圖 4.9 課程數位教材頁面更正確認

國立雲林科技大學
人文數位學程|DMAEC

採集 / 編輯 / 發表 / 創作

關於學程 | 教資辦法 | 學程課程 | 資料查詢 | 表單下載 | 學生政策 | 招聘資訊

學生作品

學生作品

作品名稱 方向

作品類別 攝影 課程 96-1數位攝影

學生 黃治達 發表日 2007-04-27

作品簡述 每個人，都有屬於自己的路牌，隨著它的延伸走，它就是每個人的方向。

作品名稱 導

作品類別 攝影 課程 96-1數位攝影

學生 傅昭玲 發表日 2004-04-27

聯絡方式:數位媒體設計系辦公室 聯絡電話:05534-2601#6501 聯絡人:林子豪 助理 e-mail:linzihao@yuntech.edu.tw © 2007 國立雲林科技大學 請勿複製；違反著作權法將會受到法律的制裁

圖 4.9 學程學生作品展示頁面更正確認

網站名稱

網站介紹

教育部人文革新中興計畫網站	國立台灣師範大學 教育資訊與教學研究組（EER）陳九榮
多媒體創作	國立彰化師大 教育學系數位學科群主任 林貴仁
教材媒體與操作	淡江大學 大學院歷史學系 林貴仁
史料數位化	新竹師大校 全球資訊網研討會資料庫 林麗雲
動植物數位製作	新竹師大校 全球資訊網研討會資料庫 林麗雲
台灣百年老照片數位典藏	國立台北藝術大學 論述藝術研究中心 江衍慶
文字資訊數位典藏規劃設計	高師技術學院 新聞媒體設計系 鄭昭明
文化創意產業	東吳大學 藝術教育中心 陳以進
多媒體教材設計、製作、應用與評文、藝術、文化的教學	國立暨南國際大學 品大系 蔡逸飛

聯絡方式：郵件：DMAEC@ym.edu.tw | 電話：05034-36014620 | 聯絡人：林芳蕙 | 網址：www.ym.edu.tw/~dmaec/ | 地址：國立雲林科技大學 DMAEC 數位學程

圖 4.9 相關連結頁面更正確認

公告類型	公告主題	日期
研討會	2008跨領域文化產業發展與數位學習應用研討會	2008-03-02
講座	講者：周文輝副教授 講題：「互聯媒體設計」	2007-11-26
講座	講者：陳詒謹教授 講題：「設計攝影美學」	2007-11-21
講座	講者：林茂賢副教授 講題：「台灣梵谷之美」	2007-11-14
講座	講者：沈祖堯助理教授 講題：「數位視聽認知美學」	2007-10-31
講座	講者：陳冠倫老師 講題：「音效音樂與數位音樂」	2007-10-31

聯絡方式：郵件：DMAEC@ym.edu.tw | 電話：05034-36014620 | 聯絡人：林芳蕙 | 網址：www.ym.edu.tw/~dmaec/ | 地址：國立雲林科技大學 DMAEC 數位學程

圖 4.9 學程最新消息頁面更正確認

製作技術—前置作業

圖 4-10 管理系統操控畫面-最新消息總覽

The screenshot shows a web-based management system for the DMAEC program at National Kaohsiung Normal University. The top navigation bar includes links for Home, About Us, Program Overview, Faculty, Research, Events, News, and Contact Us. Below the navigation is a search bar and a date range selector (2007-06-03 to 2008-01-01). The main content area displays a table with columns for Message ID, Type, Content, and Content Type. One row is visible, showing a message from the '學生事務處' (Student Affairs Office) dated 2007-06-03, with a content type of '公告消息' (Announcement Message) and a content type of '一、學生課業輔導自修室...'. At the bottom, there are buttons for 'Search' and 'Reset'.

圖 4-11 管理員純操作畫面-最新消息編輯操作頁面

The screenshot shows the DMAEC Management System interface. At the top, there's a yellow header bar with the system name and a building image. Below it is a navigation menu with links like '最新消息' (Latest News), '最新活動(含活動影片)', '學程課程規劃與設計', '志業工坊', '學生作品', and '相關連結'. A search bar is also present. The main content area is titled '最新活動(含活動影片)資料' (Latest Activities Data). It contains a table with columns: 活動日期 (Activity Date), 活動影片 (Activity Video), 活動顯示 (Activity Display), 活動內容敘述 (Activity Description), and 閱讀 (Read) and 儲存 (Save) buttons. The table lists several entries from 2007-10-18 to 2008-01-01.

圖 4.12 管理系統操控畫面-最新活動總覽

This screenshot shows the 'Edit Latest Activity' page. The top part is identical to the previous one. The main area has a form for editing an activity. It includes fields for '活動日期' (Activity Date), '活動影片' (Activity Video), '活動顯示' (Activity Display), and '活動內容敘述' (Activity Description). There are also buttons for '修改' (Modify) and '新增' (Add New). Below the form, there's a note about file formats: '請勿將音樂、重新選擇圖片檔案、請勿將音樂、重新選擇圖片檔案' (Please do not upload music, choose new picture files, please do not upload music, choose new picture files).

圖 4.13 管理系統操控畫面-最新活動編輯頁面

The screenshot displays the 'Course Catalog' section of the system. The top part is consistent with the other screenshots. The main content area is titled '學程課程資料' (Course Catalog Data) and contains a table with columns: 學程課程名稱 (Course Catalog Name), 課程內容概述 (Course Content Summary), 課程內容網址 (Course Content URL), and 閱讀 (Read) and 儲存 (Save) buttons. The table lists various courses such as '96-1行銷傳播學概論', '96-1行銷傳播學概論', '96-1行銷傳播學概論', etc., each with its respective details and URLs.

圖 4.14 管理系統操控畫面-學程課程總覽

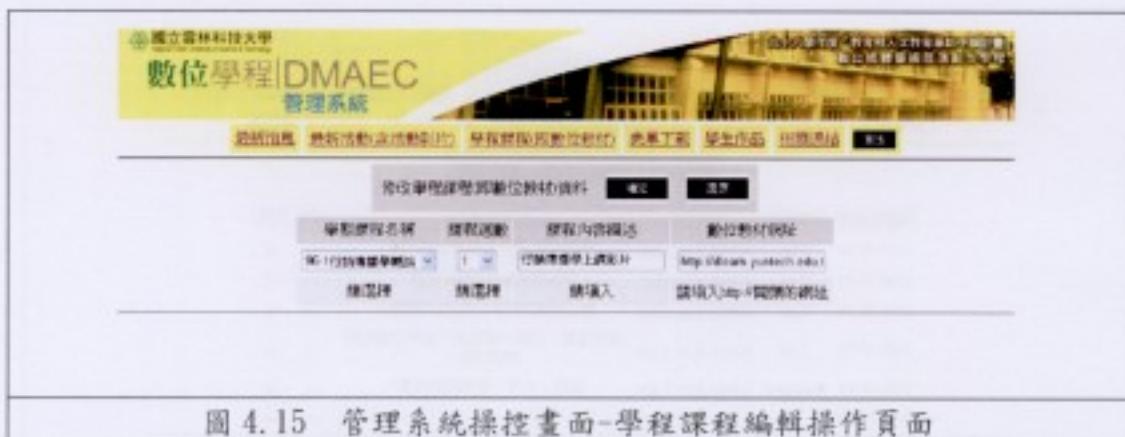


圖 4.15 管理系統操控畫面-學程課程編輯操作頁面



圖 4.16 管理系統操控畫面-表單下載總覽



圖 4.17 管理系統操控畫面-表單下載編輯操作頁面

The screenshot shows a table of student works:

作品標題	作品日期	作品學程課程	作品作者	作品內容敘述	作品圖片	作品檔案	修改	刪除
牛軛	2008-01-01	96-1行動攝影 學概論	www	www.momow.com	student_www.jpg	www.jpg	圖片	上傳
叮噹	2007-10-31	96-1行動攝影 學概論	叮噹撞打	有一天我到山上上去，發現 一件事很有趣……	student_dingtang.jpg	student_dingtang.jpg	圖片	上傳
和牠之間	2007-10-17	96-1數位音樂 基礎	路老大	阿路老大，苦難來說	student_lulu2.jpg	student_lulu2.jpg	聲音	上傳
色彩	2007-10-10	96-1數位藝術 創作	王小五	色彩，是在聲音女人	student_xiaowu.jpg	student_xiaowu.jpg	圖片	上傳
相冊	2007-10-06	96-1數位攝影	三裕仁	相冊、片刻、一轉眼	student_siyun.jpg	student_siyun.jpg	圖片	上傳
咩	2007-10-27	96-1數位設計	MDeus	MDeus&MDeus	student_miu.jpg	student_miu.jpg	圖片	上傳

圖 4.18 管理系統操控畫面-學生作品總覽

The screenshot shows a search form for student works:

作品標題	作品日期	作品學程課程	作品作者	作品內容敘述	作品圖片	作品檔案	作品標題說明
失戀	2007-10-10	失戀	黃君	失戀, 失戀 黃君文人	失戀.jpg	失戀.jpg	失戀
請填入	範例格式：	請選擇	請填入	請填入	請填入	請填入	請填入, 請填入 請填入, 請填入, 請填入 請填入, 請填入, 請填入

圖 4.19 管理系統操控畫面-學生作品編輯操作頁面

The screenshot shows a table of related connections:

連結名稱	連結敘述	連結網址	修改	刪除
國立英東教育大學視覺藝術系-李學 玲-行動動畫創意夢想	國立英東教育大學視覺藝術系-李學 玲-行動動畫創意夢想	http://www.edu.tw/~liulin/	上傳	上傳
逢甲科大社會工作系-王慈 慶-行動設計應用	逢甲科大社會工作系-王慈 慶-行動設計應用		上傳	上傳
數位傳播學程	國立中正大學國家資訊研究所-張慈 慶-數位傳播學程		上傳	上傳
數位藝術創作學程	長榮大學人文藝術學院-劉劍謙-數位藝 術創作學程	http://www.cue.edu.tw/faculty/jianqun.htm	上傳	上傳
數位影音創作學程	國立虎尾科技大學多媒體設計系-白弘 毅-數位影音創作學程	http://www.hkust.edu.tw/white/	上傳	上傳
音樂動力與視聽學 系	國立臺灣師範大學音響及民族音樂研究 所-黃均人-音樂動力與視聽學系		上傳	上傳
數位影視與動畫設計 學程	國立台東大學人文學院美勞教育學系-蔡 清豐-數位影視與動畫設計學程		上傳	上傳
人文藝術與美學學程	國立臺東大學人文學院美勞教育學系-蔡 清豐-人文藝術與美學學程		上傳	上傳
藝術與傳媒系-林志 仁-數位藝術與傳媒系	藝術與傳媒系-林志仁-數位藝術與傳媒系		上傳	上傳

圖 4.20 管理系統操控畫面-相關連結總覽

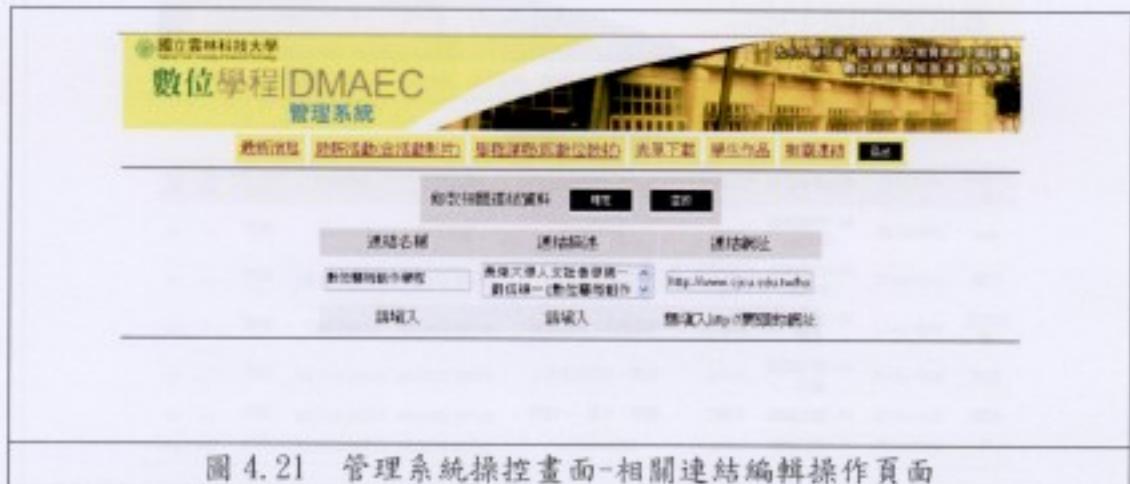
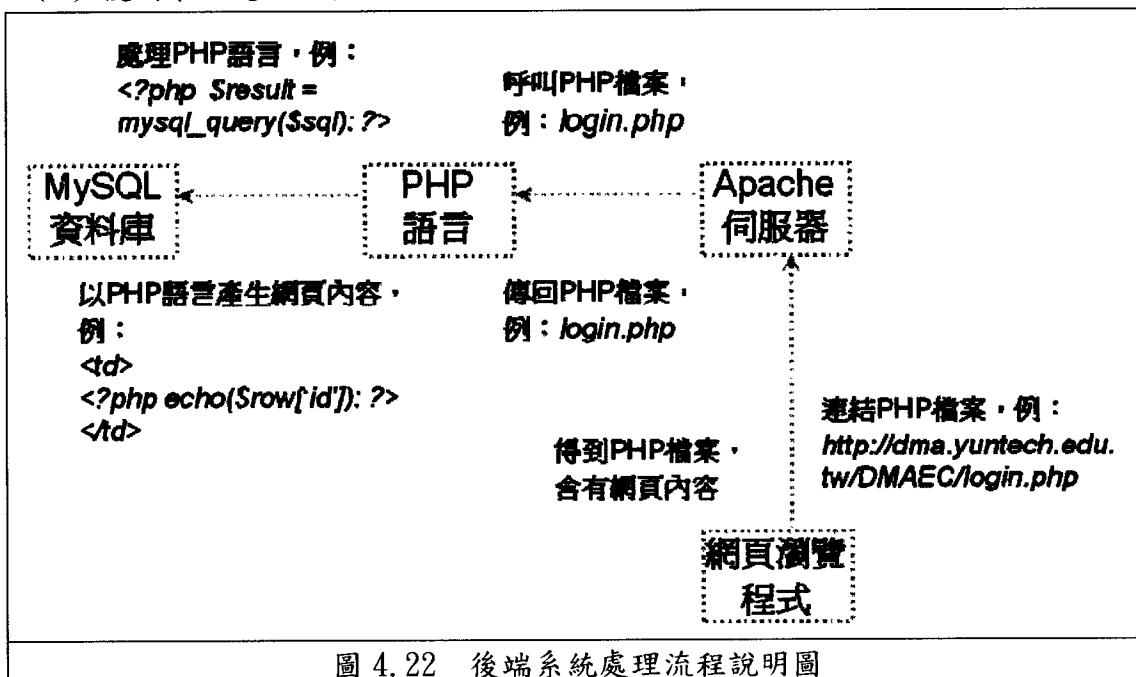


圖 4.21 管理系統操控畫面-相關連結編輯操作頁面

製作技術-後製作業

(1) 後端系統處理流程



(2) 關於 APPSERV

AppServ 是整合了 Apache/PHP/MySQL，目前最新的版本是 2.4.4a 及 2.5.4a，2.4.xx 是比較穩定的版本！適合所有的人使用，因為此版本將使用 PHP4xx 做為核心。這也是說符合目前大部份的 PHP 函式。

如果是要架站是建議使用這版本。2.5xx 是使用 PHP5x 做為核心。這方便程式開發者使用測試 PHP5 等新函式，但相信程式設計者了解 PHP5 目前對舊有的函式支援不多。

(3) 使用者管理介面

The screenshot shows a list of messages on the 'User Management' page. Each message card includes a date, subject, type, content, and a thumbnail image of the sender.

消息日期	消息名	消息類型	消息內容	消息圖片	修改	刪除	
2007-10-02	10月1日（三）陳沂倫教授專題演講	課程資訊	「數位音樂基礎」課程之業界泰軍人士之講座 演講者：陳沂倫老師 演講題目：傳統與數位音樂 日期：10月1日（三） 時間：下午1時~2時 地點：D103室				
2007-10-01	大一知識導航課程「基礎設計」1	課程資訊	90學年度第1學期 配合學院計畫加開「基礎設計」課程 上課時間：16:00 授課教師：陳志增				
2007-10-02	10月1日（三）何文科教授專題演講	課程資訊	「設計美學」課程之業界泰軍人士專題演講 演講者：高義大學 何文科教授 演講題目：心理學方法之美學 日期：10月1日（三） 時間：上午10時 地點：D1401（設計三館）				

下方有「新增資料」和「全部清除」按钮。

底部版权信息：© 2007 國立雲林科技大學 網頁設計：通識研究與發展組

圖 4.22 後台管理畫面預覽圖示

The screenshot shows a form for creating a new message. It includes fields for message date, name, type, content, and a file upload field for a picture.

消息日期	2007-10-02	請選擇消息日期
消息名	<input type="text"/>	請輸入消息名
消息類型	<input type="button" value="課程資訊"/>	請選擇消息類型
消息內容	<input type="text"/>	請輸入消息內容
消息圖片	<input type="file" value="瀏覽..."/>	請勿空上传圖片

下方有「新增資料」和「全部清除」按钮。

底部版权信息：© 2007 國立雲林科技大學 網頁設計：通識研究與發展組

圖 4.23 後台管理裡面預覽圖示

(4) 設備支援

表 4.3 設備需求說明

設備需求	軟體需求	硬體需求
說明	一部安裝 Windows 作業系統，需內建 IE 6.0 以上之電腦，用來設定伺服器或異地備份用途 安裝 appserv。優點：免費軟體、結合資料庫與動態網頁管	一部雙核規格 (Intel, AMD 或 VIA) 之電腦或伺服器 CPU 可支援單一 CPU 或多 CPU 架構之電腦記憶體，至少 128 MB / 最高支援到 4GB 網路卡，一片或兩片 PCI 10/100/1000 Mbit 介面卡 IDE/ATA 硬碟或 SCSI 硬碟或 RAID, IDE Raid 目前支援 promise, 3ware, High-point 晶片目前 Serial-ATA(SATA) 介面若需要支援 RAID 符合中信局 第一組 第十六項。
整體需求分析	硬體需求先以基本項次為準，待日後不足可另行追加配備 軟體需求以 Windows server2003 為主系統，附加內建 web 及 ftp 功能配合軟體以 appserv 為優先考量，好用且系統整合能力強考慮上傳速度及功能，可以考慮追加購買 1000m 之網卡。	

(5) 網頁伺服器架構圖

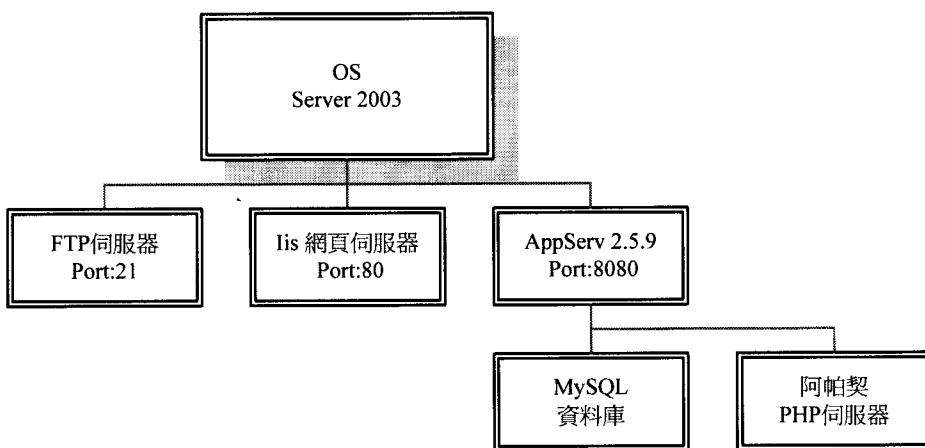


圖 4.24 伺服器架構說明圖

四、學程系列活動之一 關於研討會

台灣的資訊教育普及，連最偏遠的東引、拉拉山上，都有資訊志工，而位於阿里山上的隙頂在地產業豐富，利用數位資源整合，讓社區民眾可透過數位媒體進行產業推廣，提高社區經濟利益達到推廣產業之效益；透過數位行銷觀念的推展，提升居民數位資訊科技素養，提升社區民眾參與興趣，以達建立社區文化資產與觀光資源永續經營自主之基礎，雲林科技大學數位媒體設計系暨設計運算研究所於近期成立資訊志工團隊，協助地方產業發展，並促進本研討會的招集。

本研討會將邀請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、隙頂國小及隙頂社區發展協會，相關研究團隊與人員共同分享隙頂人文及傳達媒體技術之發展經驗。

宗旨

配合本校數位媒體設計系專業與隙頂社區發展之需求，本研討會將可順利學習有效之經驗與發展。會同時能夠在文化產業、媒體設計、人文藝術之相關領域，有明顯的宣傳功效。透過研討、實地參訪，讓學生能有效學習實務經驗，也能提升隙頂社區地方居民數位資訊素養，研討會亦可聯絡他校之研發，達到學術與實務交流之目的。

主辦單位

國立雲林科技大學數位媒體設計系
嘉義縣隙頂社區發展協會
嘉義縣隙頂國民小學

活動日期

97年1月2日

舉辦地點

隙頂國小(嘉義縣番路鄉公田村隙頂40號)

研習對象

應邀隙頂社區之有關單位、隙頂國小校長及職員、雲林科技大學社區數位發展研究中心執行長與雲林科技大學數位媒體設計系師生共同參與。

研習內容

- 隙頂社區數位環境發展趨勢
- 隙頂人文精神與產業的發展趨勢
- 產學交流：如何打造社區數位環境

研習方式

- 活動
- 演講
- 座談
- 經驗分享

研討會議程

時間	2008年1月2日(星期三)
地點	嘉義縣隙頂國小
9:30-10:00	報到
10:00-12:00	在地文化體驗—茶藝教學活動
12:00-13:30	午休
13:40-14:00	開幕式(主席來賓致詞) 主持人：莊育振 老師 各單位長官致詞
14:00-14:30	主題：隙頂人文精神與產業的發展 主講人：隙頂社區發展協會 陳英生 理事長
14:30-15:30	主題：創 e 隙頂小小茶博士的推廣 主講人：隙頂國小 陳瑞成 校長 ➤ 教學卓越經驗分享 劉秋麗 教學組長 ➤ 小小茶博士活動
15：30-16:00	茶敘
16:00-16:30	主題：社區數位 DOC 推動 主講人：雲林科技大學社區數位發展中心執行長 黃莉婷 小姐
16:30-17:00	主題：數位學習的教材設計與教學 主講人：陳思聰、張文山、黃格崇、盧麗淑、莊育振 老師
17:00-17:30	綜合座談：全體與會來賓 資訊志工團隊隙頂社區形象塑造規劃報告 報告人：許曜軒 隊長
17:30	閉幕

活動照片



主持人莊育振老師舉行開幕式



阿里山風景區管理處
遊憩課課員 王若甄致詞



隙頂國小校長陳瑞成致詞



理事長陳英生致詞



會場全景



介紹與會嘉賓

五、學程課程學生作品

1. 設計美學課程

設計主題簡介：

利用形而上的、唯物的、社會學的、人類學的、心理學等的種種不同美學思想學說。交叉對照近代設計風格美學，以個案介紹設計美學創作與欣賞等，使學生學習設計美學有基本的知識，並利用其學術基礎，創作屬於學生自己的創意作品。

學生作品：

作者：吳麗螢

指導老師：王淑慧

作品主題：愛美

作品創意：

將畢卡索的解構主義和一些主張無政府，放入我的作品之中，所以我們可以推翻社會的常規，我們可以長得亂七八糟，當這些自由被過度濫用，人類就會開始失控，如我畫中的女人想要變美，卻變得非常地不協調！

利用不同材質的拼貼，描述現代醫學美容的方便，艾美的女性紛紛去整容，有些甚至整到天昏地黑根本忘記自己是誰。這何嘗不是另一種的反叛，對大自然宣示無政府。



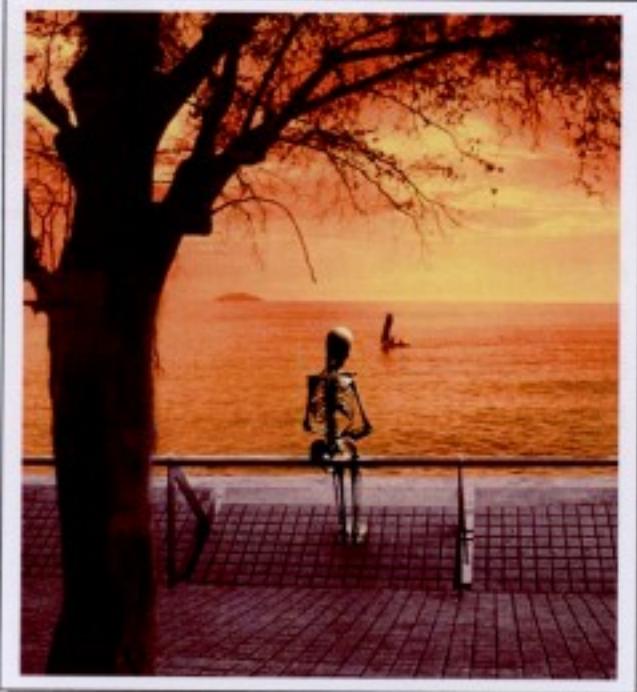
作者：陳怡琳
指導老師：王淑慧
作品主題：蝶夢
作品創意：

中國美學講虛實、形意，於是我在「莊周曉夢迷蝴蝶」來作為我的創作，以我做為主角，我即蝴蝶、蝴蝶即我，兩者相生。再者，我以類似剪紙的方式做為表達，並用大量的留白來給蝴蝶飛翔的空間。



作者：陳靜瑩
指導老師：王淑慧
作品主題：不變的愛
作品創意：

透過超現實的想像構思一個有關永恆愛情的故事，我用骷髏人是暗喻逝去已久時間，而她卻一直坐在岸邊痴痴地望著遠方，無論時光與景色如何消逝在時間的巨大洪流裡，她只是等待著良人乘船歸來。



作者：陳香吟

指導老師：王淑慧

作品主題：中國美學-光影

作品創意：

我想突別於傳統中國美學，結合現代美學，用黑白圓點的方式與女生的體態來從中展現出虛實、氣韻生動，這簡單的圖中緩緩的呈現出一種自然的律動，看過去看到的不只是她的體態而已，更能看到她散發出的靈魂，讓在那黑白圓點彷彿自然映照在女生體態上的虛之中，找到意識中想心靈舒展的實。



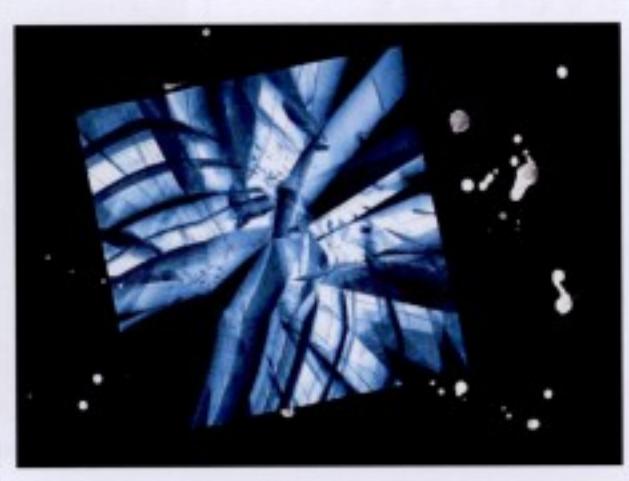
作者：黃美甄

指導老師：王淑慧

作品主題：真實

作品創意：

參考中國美學的意境畫出，我畫出一隻蝴蝶，蝴蝶本身代表存在事物；乍看蝴蝶是實，其他是虛，但其實黑暗才是存在的東西。有時候我們會被週遭人想法所左右，看似我們活著，但其實這個實體只是因為別人的觀念限制而塑造的形狀，我們是真實存在嗎？我們的生命是活在別人的觀念中或是自己的意識呢？



作者：江柏勳

指導老師：王淑慧

作品主題：遙控自我意識

作品創意：

物質化生活的改變了人類的意識，由各種物質交錯的產品影響著自己到生活最後成為社會意識，然而，電視是近代最偉大的發明，各種物質產品植入電視的廣告之中，人類深深被他所制約思想。畫面上的人們每天用遙控器遙控畫面，卻也形成一個鉤子，搖控自我的意識自我本身的意識。



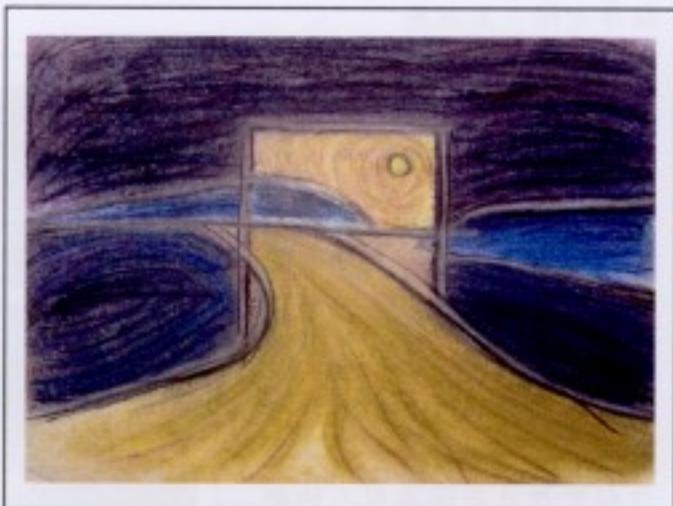
作者：廖珮涵

指導老師：王淑慧

作品主題：旅程

作品創意：

用抽象的粉彩畫表現出我對未來不安與恐懼的感受。太陽的若隱若現，和那扇通往未來之門的破碎，都帶有探索性的意味。



2. 數位攝影課程

設計主題簡介：

課程作品主題簡介

鼓勵同學拍攝居家附近之古蹟，藉此增進同學對於國內文化資產現況之認識與瞭解。

學生作品：

作者：高婉貞

指導老師：陳思聰

作品主題：古到今

作品創意：

我是以穿越時空的意念去發想的，拍攝吳鳳廟過程中，運用走廊上的門來表現我要的主題，感覺每一道門就是不同的時代。



指導老師：陳思聰 老師

作者：陳宛伶

作品主題：延續

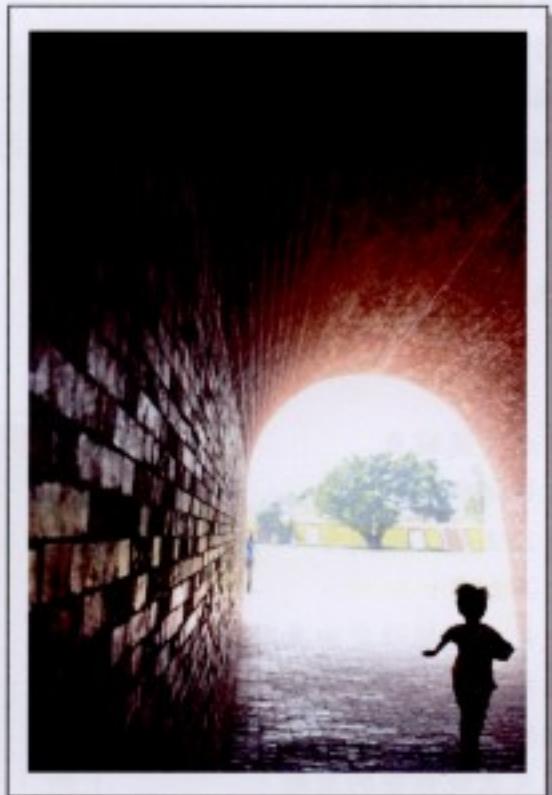
作品創意：

以寺廟的燈籠為主題拍，讓整個畫面呈現出宗教的神聖與莊嚴氣息。因取景的方式搭配色調所構成這種氛圍所表現出一種香火綿延不絕！



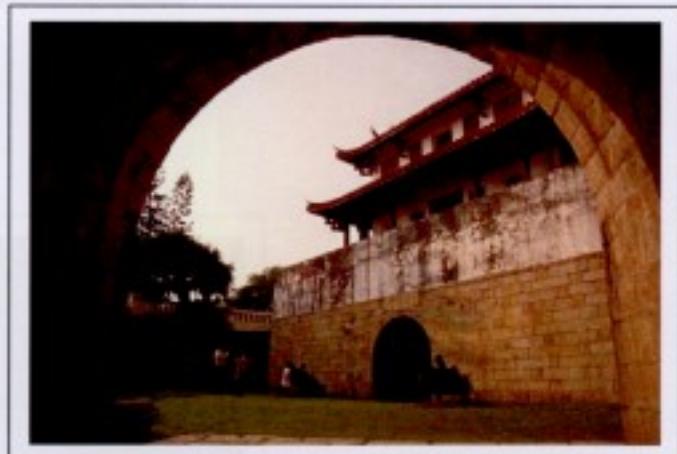
作者：劉虹伶
指導老師：陳思聰
作品主題：追尋
作品創意：

因為剛好有孩子跑過去，讓正在拍攝古蹟的我有一種追尋歷史的感覺，想要把這份感覺保存，於是按下快門。



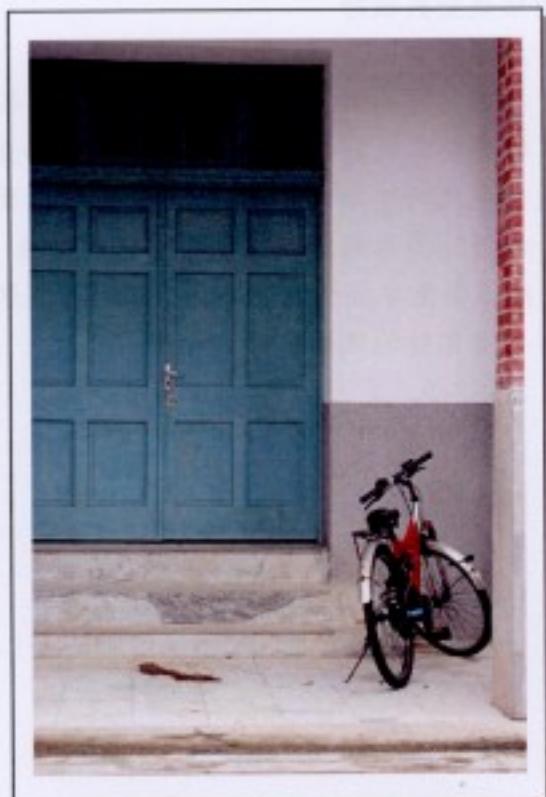
作者：黃佩凌
指導老師：陳思聰
作品主題：尋找大南門
作品創意：

大南門是台灣府城殘存的兩座主城門之一，更是全台唯一遺存有「外廊」的老城門。從城門口由外往裡拍攝的目地，是想藉著明暗的層次來表現出空間的張力。在黃昏的光線下以 800 以上的 ISO 值，來表現出粗糙的感覺，這樣更能呈現出時間為大南門留下的歷史痕跡，同時城內剛好有一組小家庭在那拍照留念，充分的表現出古今交錯的景象。古蹟為人們留下記憶的畫面，這一刻我也為他們留下這個歷史的畫面。



作者：李彥陵
指導老師：陳思聰
作品主題：過去與現在
作品創意：

古蹟的門是通往過去的時光隧道，門外卻有一部現代的腳踏車。腳踏車代表的是通往未來的工具，跟古舊的大門形成不細想就無法體會的強烈對比。
通往過去的門緊閉，腳踏車也停在門外，似乎在反映台灣社會的一部分太過守舊無法前進。



作者：李彥陵
指導老師：陳思聰
作品主題：玻璃後的空白
作品創意：

大門深鎖的行政紀念館，從外面看進去什麼都沒有，是一片空白，讓人感覺相當的孤單，透過玻璃拍攝屋中的荒涼，相機的鏡頭跟玻璃的反射在白天的自然光照射之下，把背後已經葉片落光的樹映照在玻璃上，替整張照片添增不少落寞感。



3. 網站規劃與設計

設計主題簡介：

本課程有兩大主要教學目標：目標一在於訓練學生對商業網站與動態多媒體網頁的規劃與設計能力；目標二是加強學生對 On-line Media 專案設計環境與合作設計模式的認知，以培養學生實際承接商業網站設計專案的執行能例，並對網路合作設計團隊的工作環境有基本的認識。

。並鼓舞學生參加全國性專業型競賽，讓學生以分組團隊的方式，訓練學生獨立完成一項完整的網站設計創作。

學生作品：

作者：u9435001 陳柏均

u9435007 張世璿

u9435028 胡培斌

指導老師：張文山

作品主題：Mio 推樂園

作品創意：

受到周休二日和連續假期的影響，人們越來越重視休閒生活，喜歡在休閒時全家出遊或吆喝三五好友一起遊憩，所以豐富的吃喝玩樂資訊，成為消費者最期待從 GPS 中得到的。一直致力於提供最貼近消費者生活 GPS 應用的 MIO，希望在找路之外，也能夠以「 Explore & Discover the world Around You 」的概念，帶著使用者探索身邊精采有趣的人文、景點、美食與新事物。



作者：u9335023 陳彥斌

u9435019 劉國驛

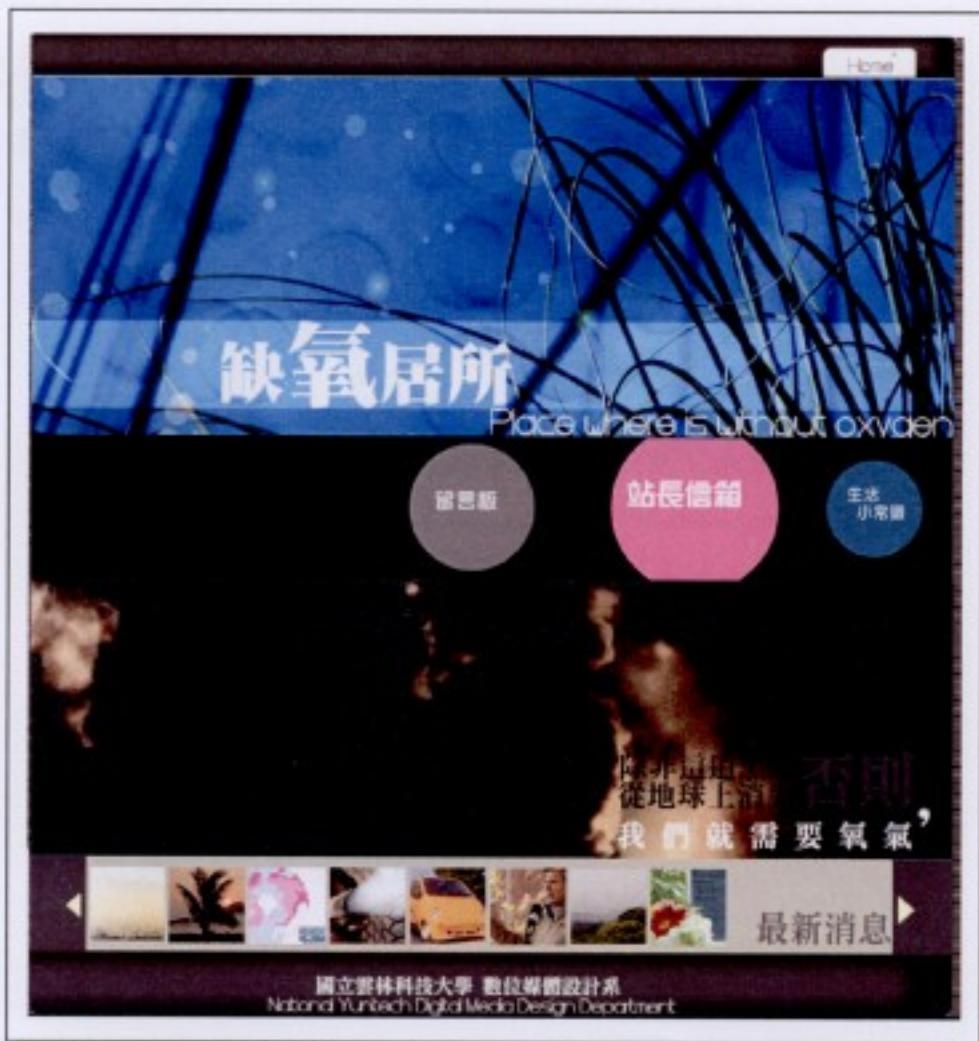
u9435033 楊正明

指導老師：張文山

作品主題：缺氧居所

作品創意：

人類與其他生物如同天譴兩端的平行軸，在自私過度發展後天譴已經完全頹向人類，但極端的進化必導致絕對的滅亡。其中又以冰山漸融最為劇烈，二氧化碳的爆炸性增加正在反噬著人類，減少其排放量是已成當前課題。希望能成為台灣環保界的巴哈姆特，也就是資訊、資源集散中心，專門提供環保界最新消息(從 Google News 挿取或自行採訪)、並與其他學者、環保工作人員成立寫作特約專欄(類似駐校藝術家)，定期撰寫相關文章。



作者：u9335036 張可樂

u9435031 羅蕙茵

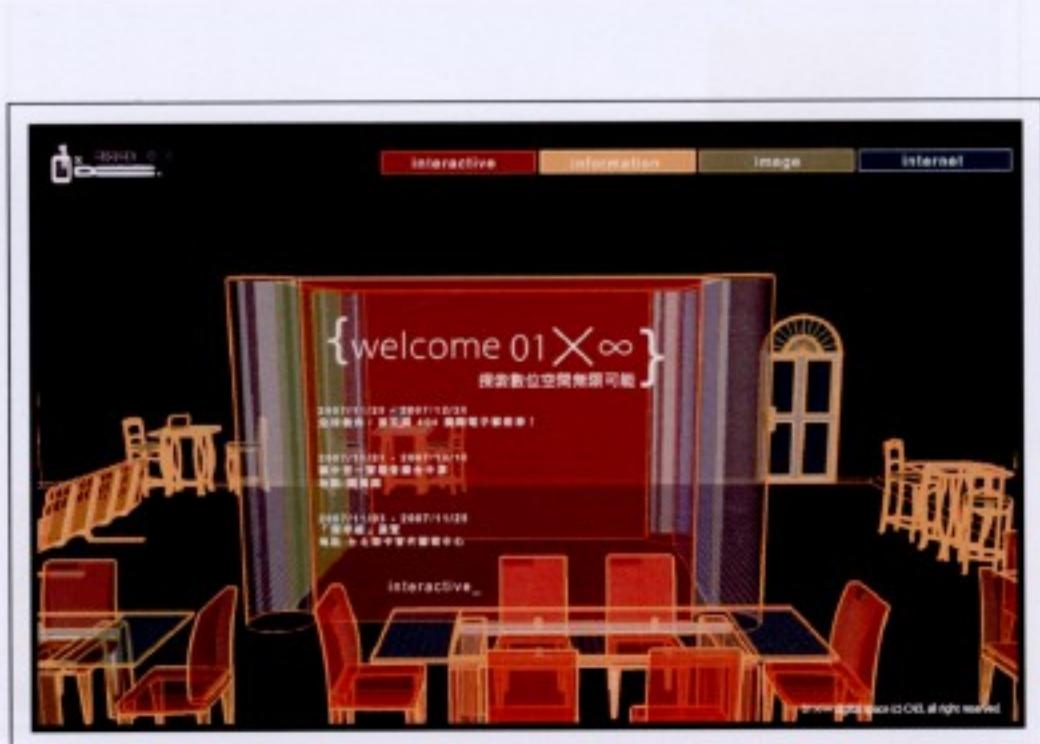
u9435043 蔡宏男

指導老師：張文山

作品主題：探索空間無限可能

作品創意：

現今有相當多主題式餐廳，例如以醫院為主題、以監獄為主題...等等，而還沒發現以數位為主題而開的餐廳，現在是個數位化的時代，人們的生活皆離不開數位化的產品，網路的發達促進了數位產業的日新月異，而有此設計一個虛擬的數位主題餐廳之構想，而我們賣的不是美食、美酒，而是數位化的資訊、藝術、互動裝置，使用者可以透過我們設計的網頁空間介面，在虛擬的空間中盡情享受數位藝術、數位互動、與數位生活帶來的樂趣。



作者：u9435004 丁權偉

u9435022 江佳蓉

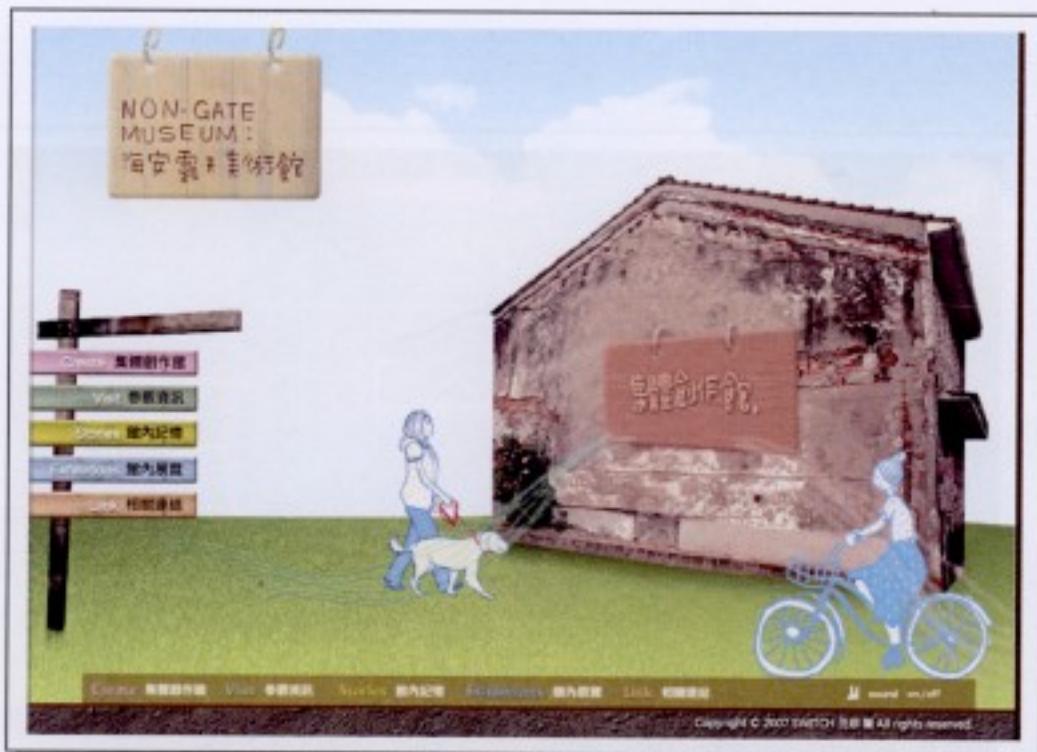
u9435023 楊佳穎

指導老師：張文山

作品主題：海安露天美術館

作品創意：

海安路地下街計畫，對臺南市是個長期影響的政策，商店關了、居民搬了，路旁盡是畸零地，城市景觀破壞殆盡。此時藝術透過感性的創作力量進入街區，將當代藝術以公共藝術的形式作為街區的療傷藥方新類型公共藝術。



作者：u9435009 詹嘉華

u9435029 陳宣樟

u9435044 陳婷芳

指導老師：張文山

作品主題：太平老街紅磚路

作品創意：

介紹老街的歷史變遷以及現今的建築風貌，加深其文化色彩提升觀光價值，並實際走訪老街內店家，熟之其優缺點，可得到大量的資料去做統整並規劃新興的遊玩路，創造新型態老街玩法，藉由專欄式的報導方式呈現老街的不同面貌。方便的使用介面讓使用者輕鬆閱覽網站，活潑的互動畫面使網站具動感卻又不雜亂，擺脫老街的古板印象，讓使用者有更多想去老街參訪的意願。



肆、課程目標達成情況

一、達成情形

本學程九十六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；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。

課程數位教材

九十六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。

學程網站

目前學程已建置一專屬網站，網址為 <http://dma.yuntech.edu.tw>，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，以上相關訊息皆已上傳至網站，提供公開閱覽，其餘相關訊息將陸續增加。

隙頂研討會

本學程為提升學生人文涵養及實務操作經驗，特規劃學程年度系列活動；本系列活動之一為「2008 隙頂在地文化產業發展與數位學習應用研討會」，此次活動結合隙頂國小、隙頂社區協會、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，分享相關隙頂在地人文特色、文化、產業現況，及其他相關社區人文、產業數位化推動經驗。

二、自我評估

1. 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。

2. 因應數位媒體產業現況，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，特與隙頂社區合作，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、產業推廣行銷之網站，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. 鼓勵學生創作，提供學生創作發表平台：本學程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。

本學程並針對九十六學年度第一學期學程整體執行成果、網站、教材作一問卷調查，並請各課程之修課學生填寫，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。

各課程統計結果如下：

表 5-1・數位藝術創作 共 10 人

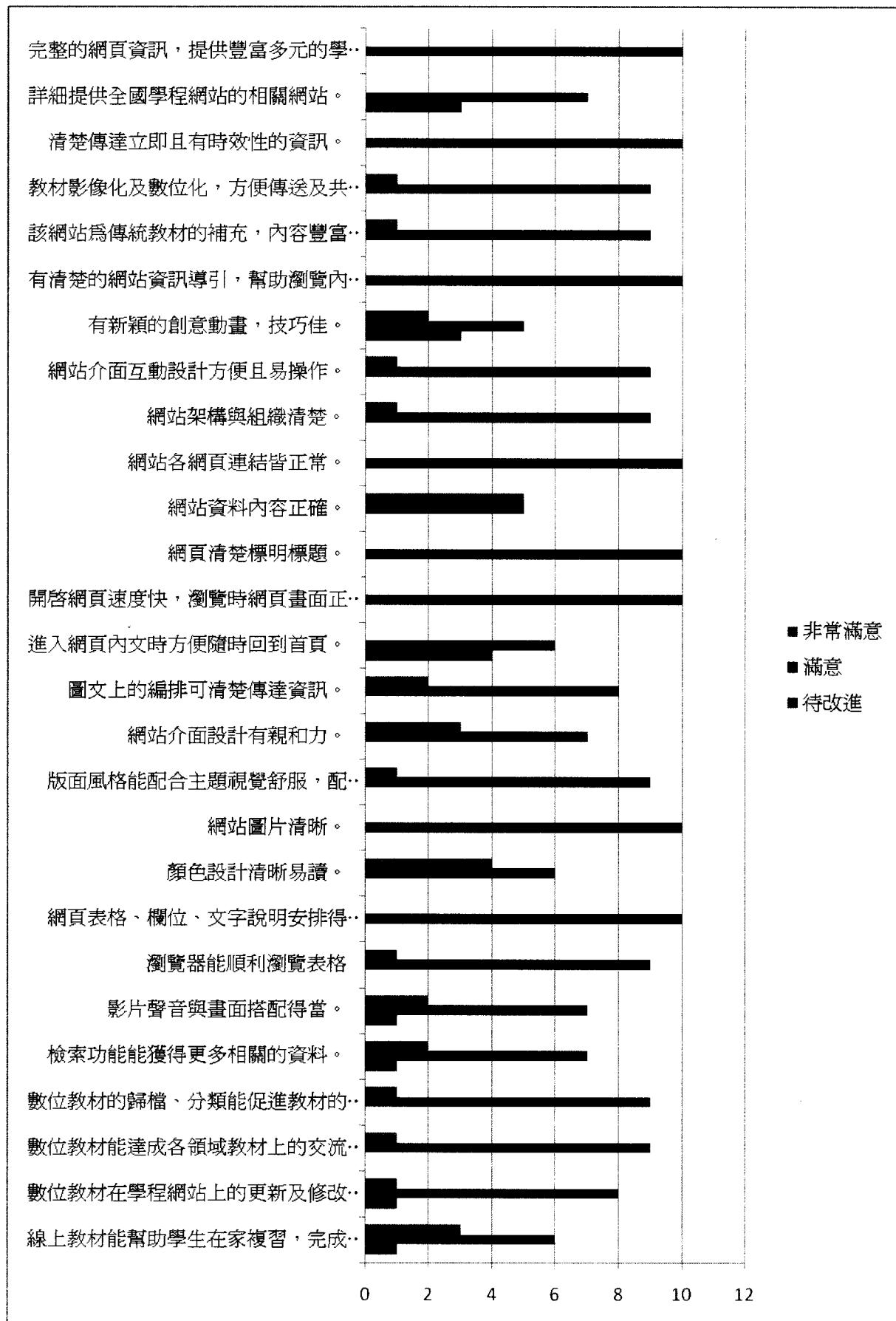
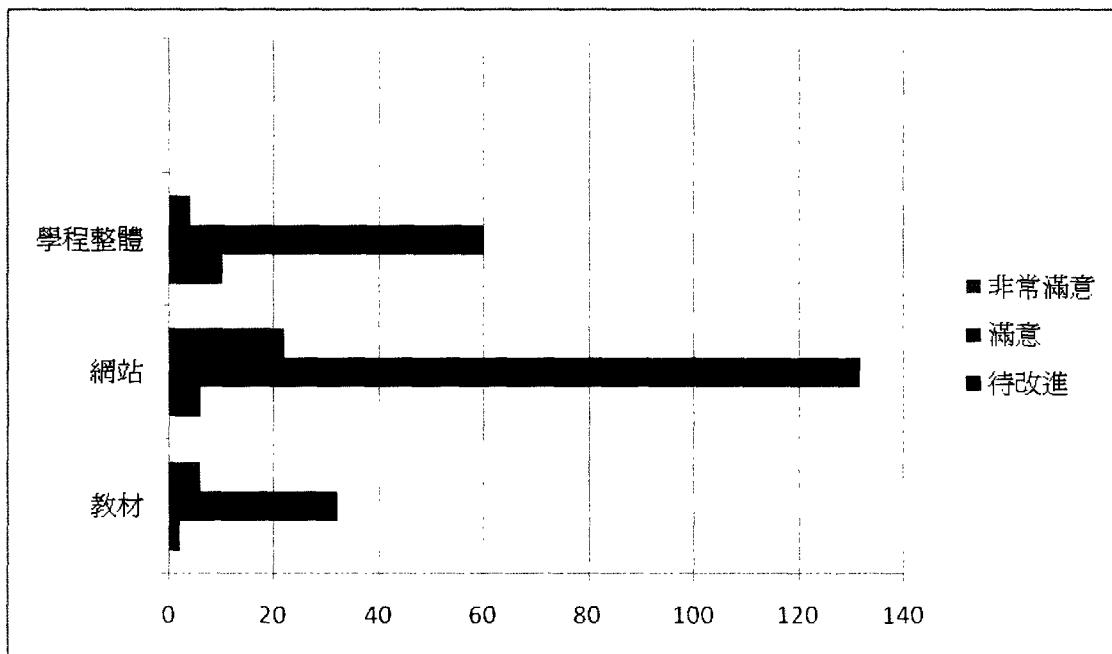


表 5-2・數位藝術創作



以「數位藝術創作」課程來看，以學程整體、網站、教材部份來分析滿意度，其中，以「滿意」較多。

表 5-3・網站規劃與設計 共 18 人

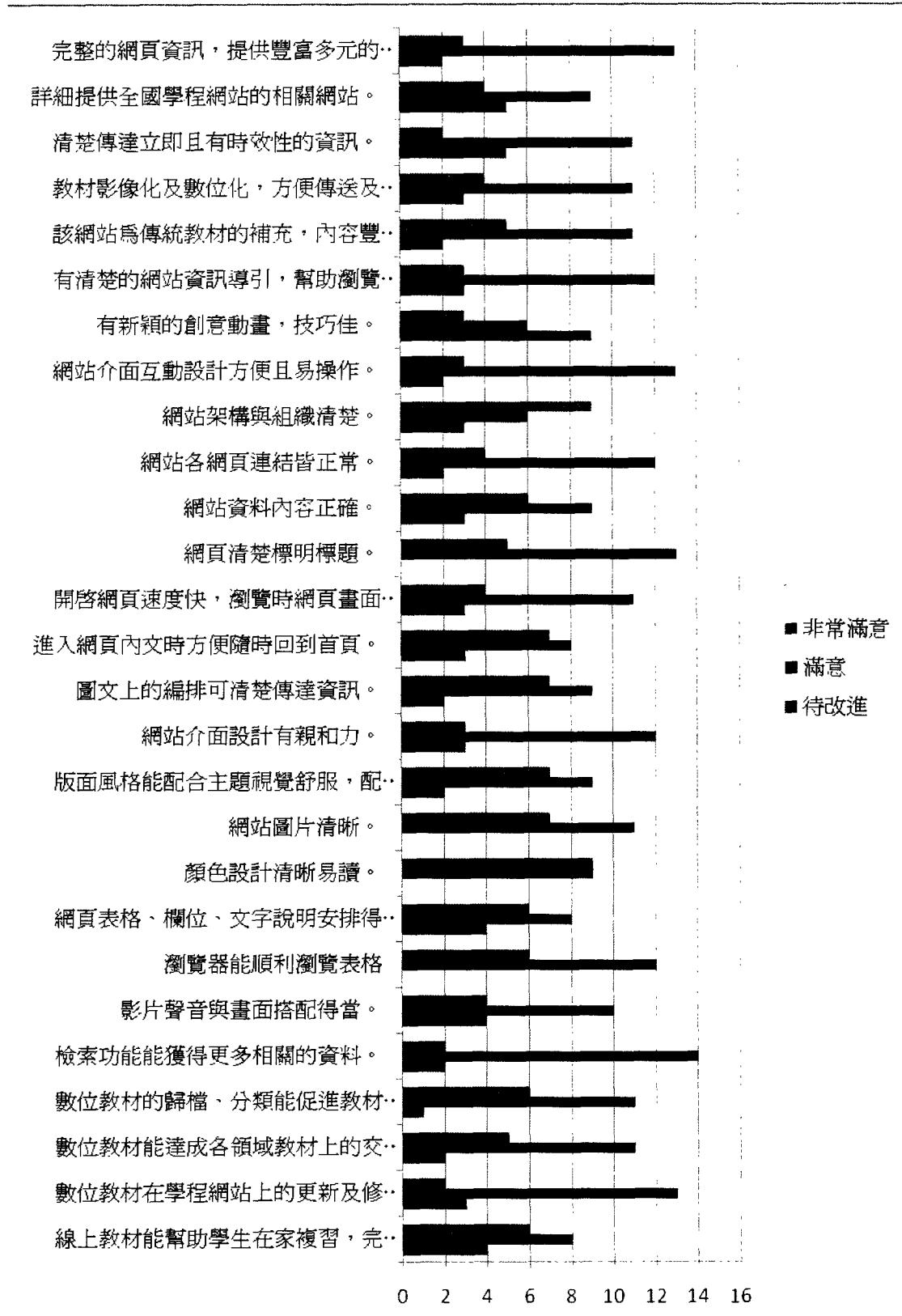
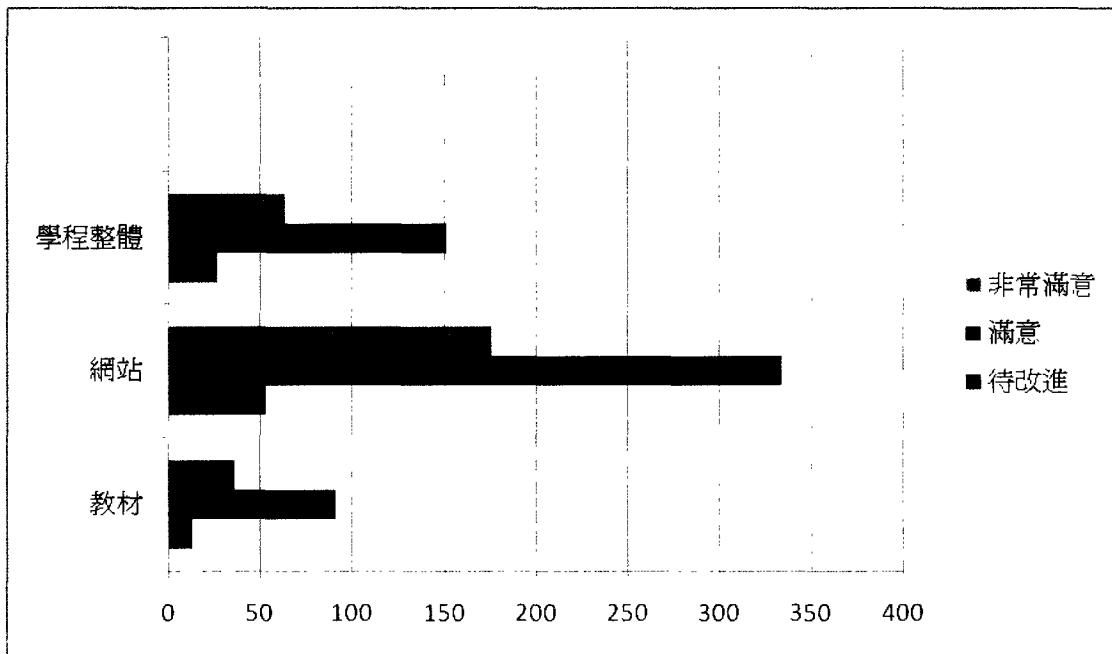


表 5-4・網站規劃與設計



以「網站規劃與設計」課程來看，以學程整體、網站、教材部份來分析滿意度，其中，以「滿意」較多。

表 5-5・數位音樂基礎 共 35 人

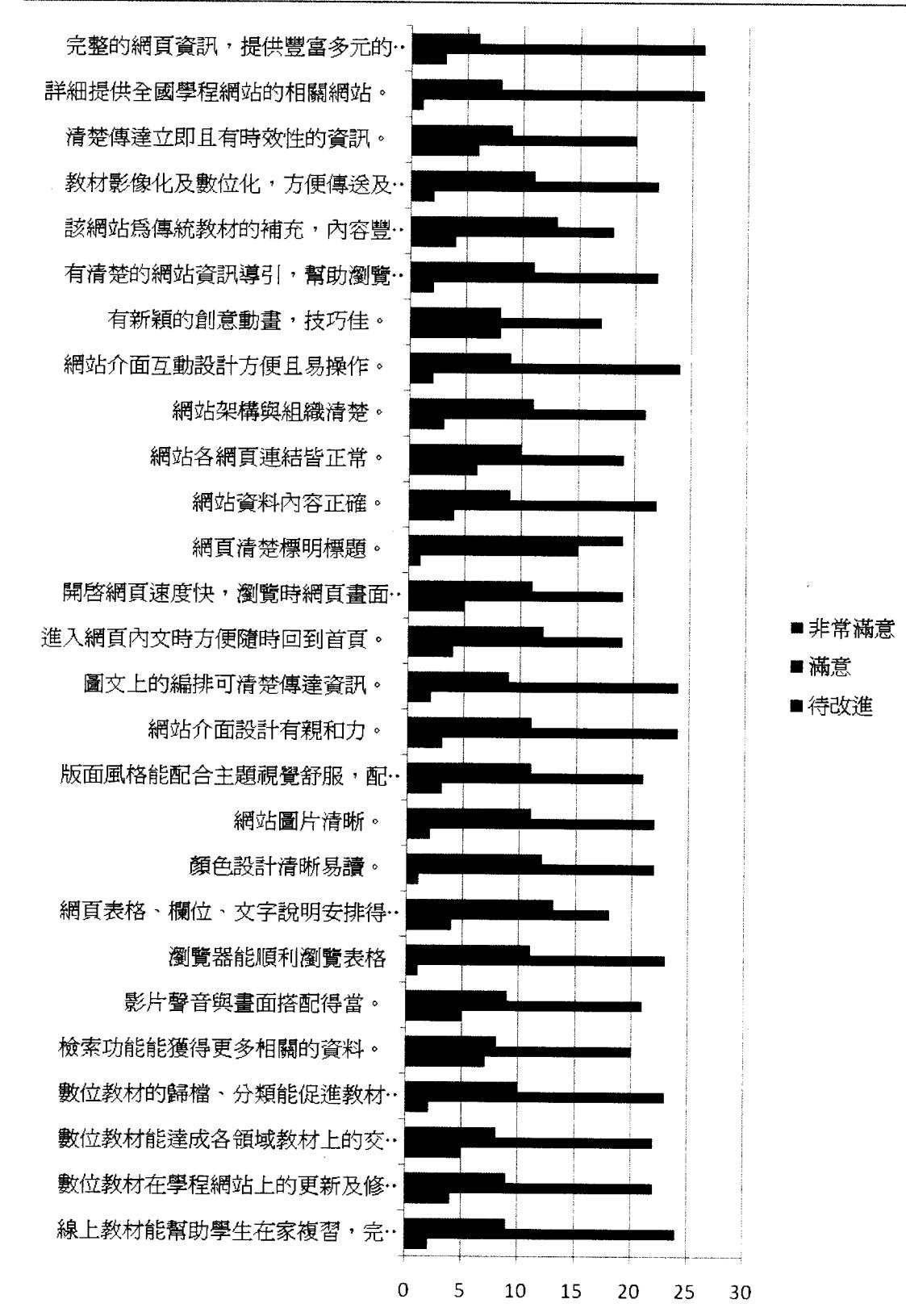
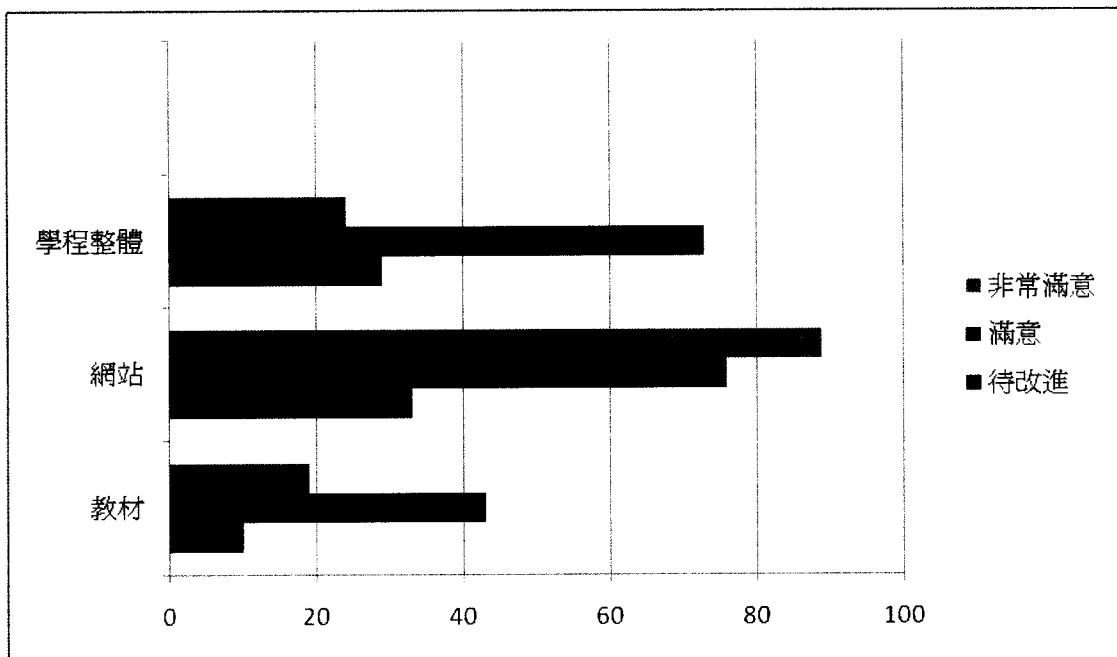


表 5-6 數位音樂基礎



以「數位音樂基礎」課程來看，以學程整體、網站、教材部份來分析滿意度，其中，以「滿意」較多。

表 5-7・設計美學 共 23 人

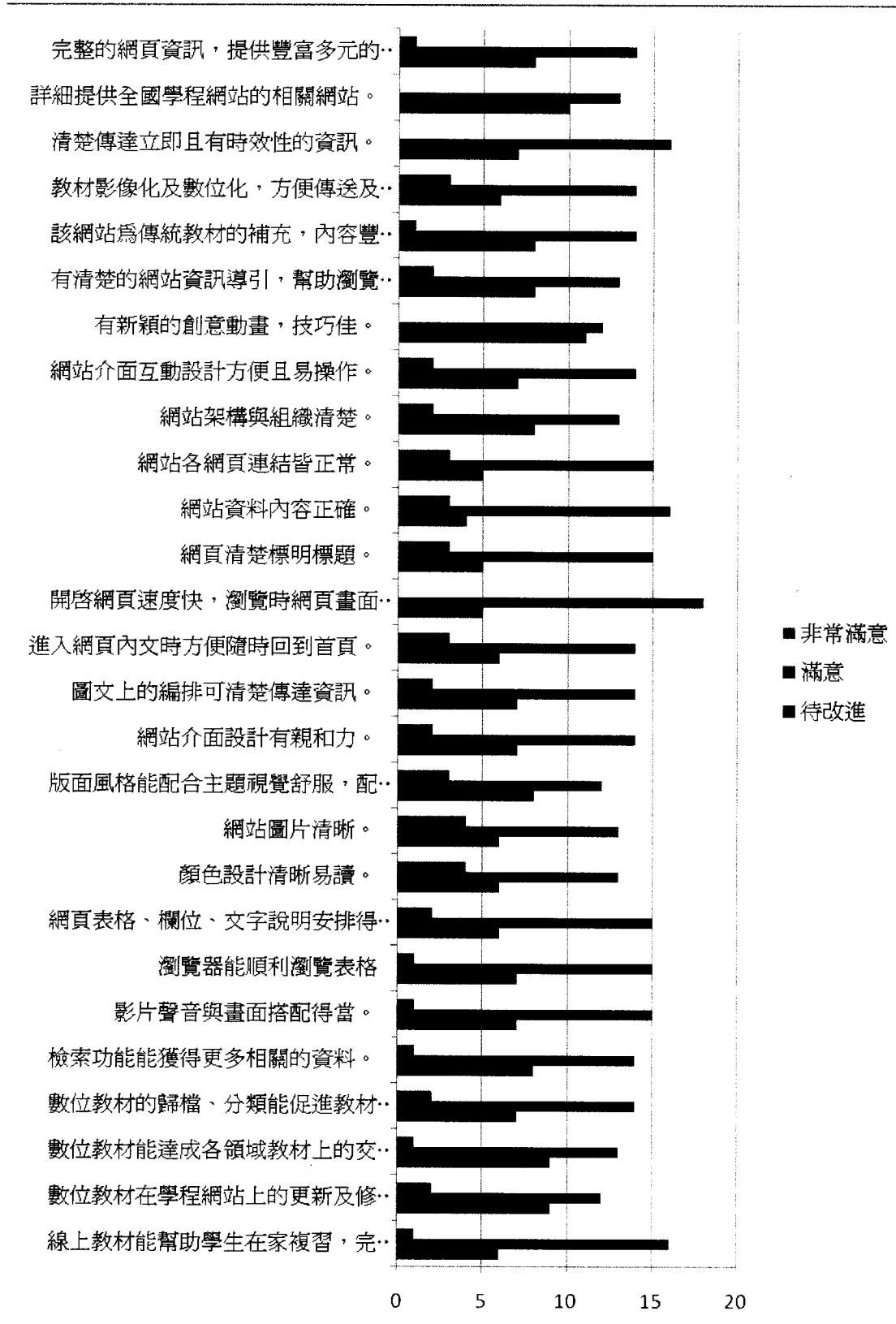
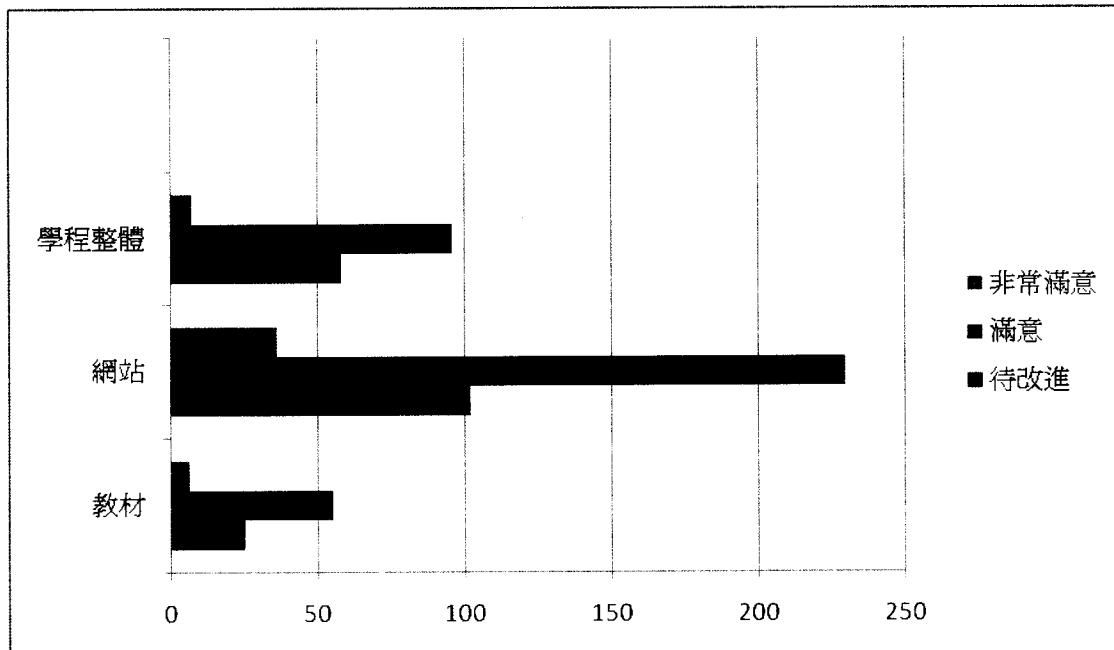


表 5-8・設計美學



以「設計美學」課程來看，以學程整體、網站、教材部份來分析滿意度，其中，以「滿意」較多。

表 5-9・展演設計 共 39 人

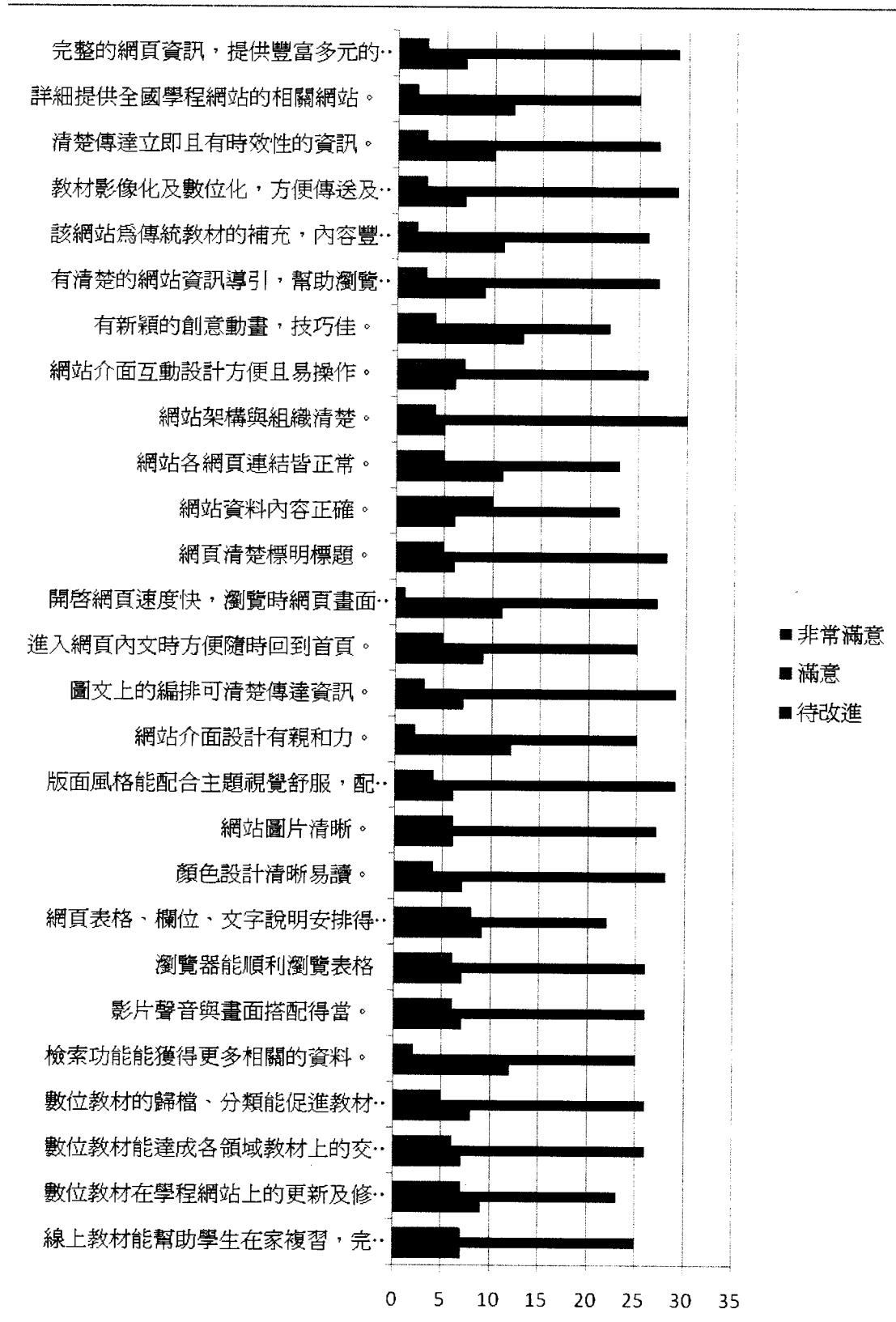
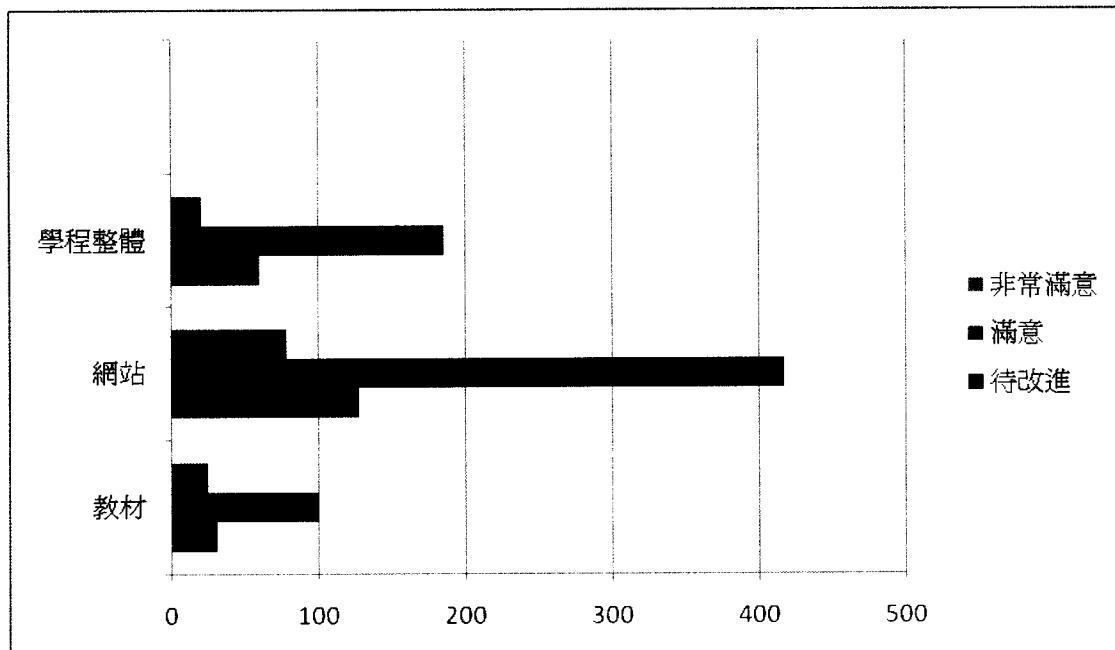


表 5-10・展演設計



以「設計美學」課程來看，以學程整體、網站、教材部份來分析滿意度，其中，以「滿意」較多。

表 5-11・數位攝影 共 39 人

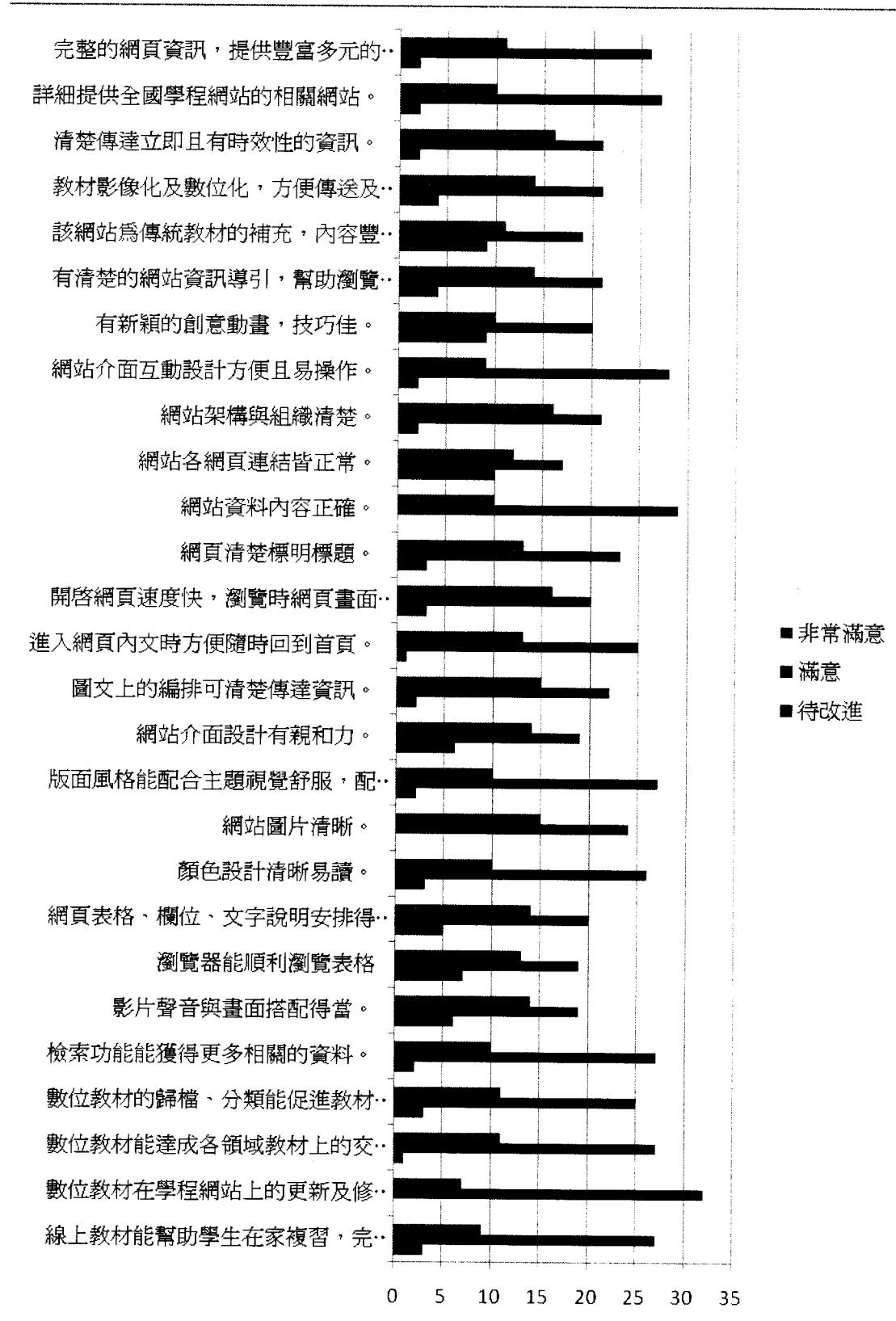
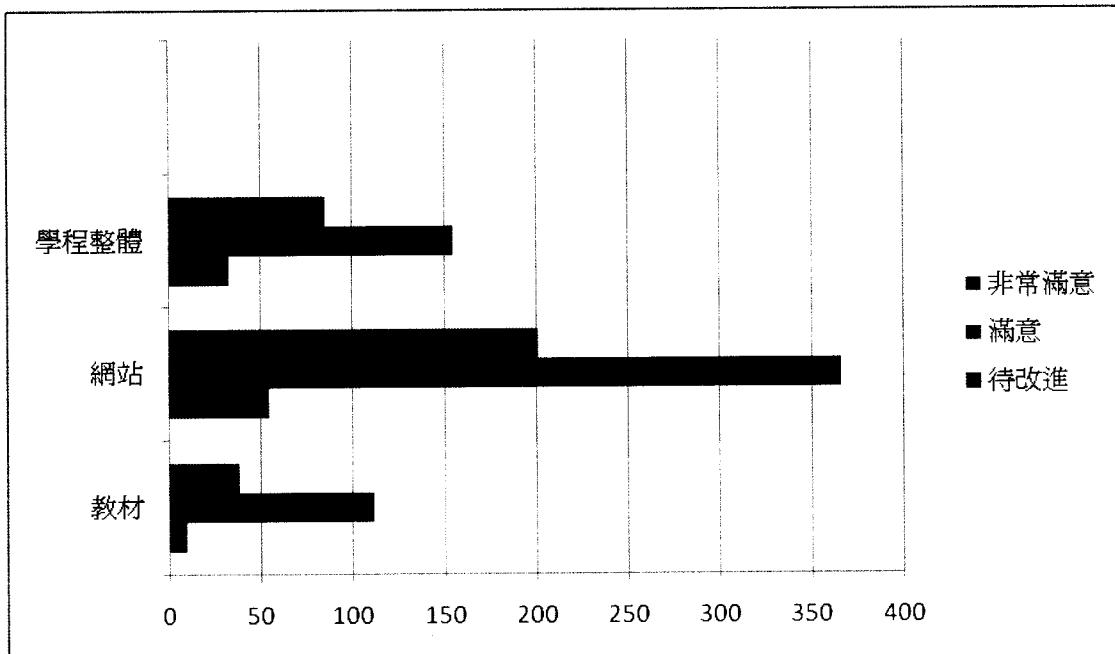


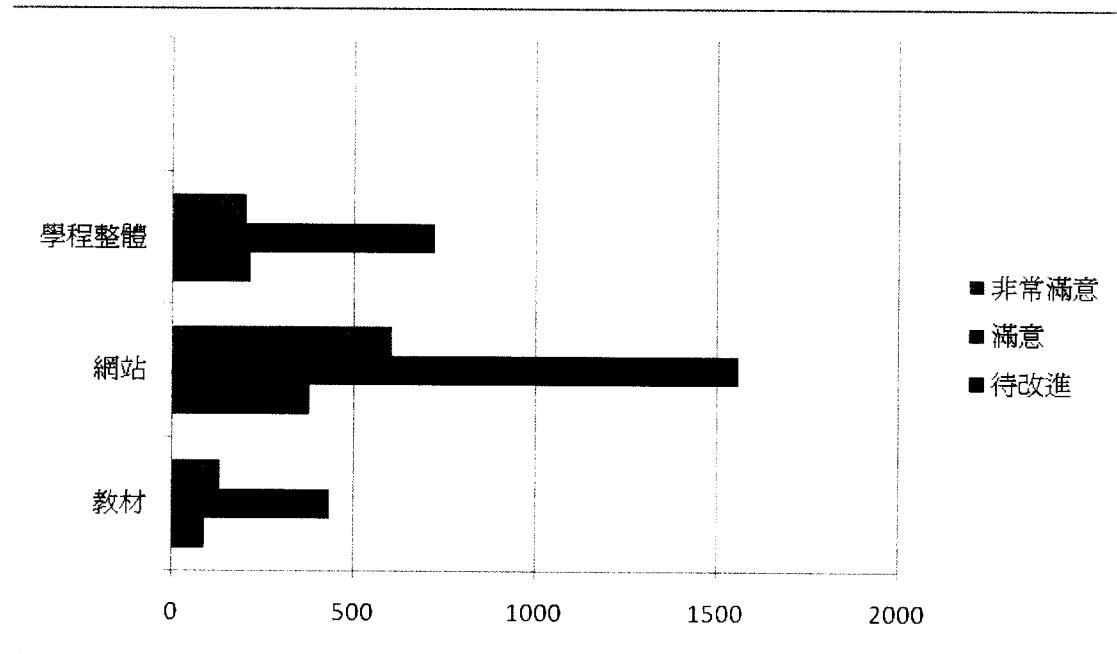
表 5-12・數位攝影



以「數位攝影」課程來看，以學程整體、網站、教材部份來分析滿意度，其中，以「滿意」較多。

【總結】：

表 5-13 各課程問卷統計整合表



由於本問卷設計全部樣母數為 164 名學生，而「學程整體」題數為七題，「網站」為十六題，「教材」為四題，故在長條圖上「網站」的數量會偏多。以「學程整體」全部樣母數來看滿意者居多，「網站」以全部樣母數來看滿意者居多，「教材」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，課程規劃上人文部分較為不足。

設想解決方式：本學程為增加人文部分，各課程不定期舉辦人文藝術講座，邀請專家學者講授相關經驗；另規劃學程年度活動，此活動特與隙頂社區合作，讓學生實際學習、操作，以增加學生人文涵養及實務經驗。

網站：

【企劃】

遭遇之問題：時間規劃上並未很充足、因一開始在構想上太過於天馬行空，因此在時間安排上並未完整達成所預期目的。

設想解決方式：跟設計與程式組多次討論，定出一個完善行程表，並按照行程上的規劃去執行，並定出四週的檢核點去討論所要檢討的問題處。

【設計】

遭遇之問題：版面一開始並未很明確規劃排版，因此造成多次修改。版型設計與程式組需要密集溝通，因為有些程式部分，程式組並未完全達成，採訪硬體設備受限於學校管理時間，以致於在檔案的整理及管理上易受到侷限。

設想解決方式：多次討論後，計畫主持人也提供需要改進的方針，並照著行程表上的進度去執行，在版面的排版與動態頁面的設計上，也更進了許多。

【程式】

遭遇之問題：主機設備的負荷超過預期成效。在技術上表現尚未成熟，又因時間上的限制，因此在系統上的表現多少受影響。

設想解決方式：在程式組部份，由三位同學進行分工，並不定時進行檢討及改進，因此最後呈現出來的繕稿系統才能正確的讓管理者去執行。

教材製作：

遭遇之問題：由於製作教材需要相當大量的硬碟空間儲存課程影片，因此，錄製幾週課程之後，發生要存放攝影影片之硬碟空間不足情況。造成部分攝影機，無法下載存取。

設想解決方式：為解決影片存取空間問題，本學程添置伺服器及電腦主機，供拍攝影片及數位教材存取使用。在伺服器未架設好之前，先將部分課程拍攝影片燒成 DVD 光碟備份。

陸、後續課程構想與進度規劃

本學程九十六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	設計美學	2	必
	數位攝影	2	必
數位專業選修 課程	數位藝術導論	2	必
	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
	數位音樂基礎	2	選
藝術展演整合 專題課程	網站規劃與設計	2	選
	數位藝術創作	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 96 學年度第 2 學期開課課程

1. 數位藝術導論課程

科目名稱 (中/英文)	數位藝術導論	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	莊育振	開課學期/學分數	
修課限制			

一、簡介

二、科目目標

介紹數位藝術的起源、類別、內容與形式、創作與欣賞等，使學生學習數位藝術的基本知識，並透過分組討論與創作的方式建立學生自我的美感與欣賞能力。

三、課程規劃

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	2/28	藝術是什麼？藝術的界定	
2	3/6	數位藝術的起源	
3	3/13	新媒體藝術的特質	
4	3/20	數位藝術的類別 1—錄像藝術	
5	3/27	藝術的類別 2—機械藝術	
6	4/3	藝術的類別 3—電子藝術	
7	4/10	藝術的類別 4—網路藝術	
8	4/17	數位藝術的內容與形式	
9	4/24	期中考試	
10	5/1	數位藝術創作	
11	5/8	影片欣賞「神秘畢卡索」	
12	5/15	數位藝術集體創作	
13	5/22	藝術的欣賞與批評	
14	5/29	藝術與社會脈動	
15	6/5	藝術與社會改造	
16	6/12	台灣當代數位藝術 1	
17	6/19	台灣當代數位藝術 2	
18	6/26	期末考試	

四、指定及參考書籍

蔣勳著，〈藝術概論〉，台北，東華書局，2000。

維荷尼克 安瑞 安德森著，賴慧雲譯，〈藝術有什麼用？認識藝術的第一堂課〉，台北，先覺，2005。

Umberto Eco 安柏托 艾可編著，彭淮棟譯，〈美的歷史〉，台北，聯經，2006。

五、評量指標

六、考試/報告/實作規定

出席 20%，平時作業 20%，期中考試 30%，期末作業 30%。

2. 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 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

以影像處理軟體應用結合攝影技巧，並在課程中實做與理論作結合，使同學更能了解數位影像處理；並在期末以個人主題創作及發表。

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	2/25	課程簡介	
2	3/3	常用的數位相片編修	
3	3/10	常用的數位相片編修	
4	3/17	影像掃描	
5	3/24	基礎操作	
6	3/31	選取去背	
7	4/7	選取去背	
8	4/14	色調調整	
9	4/21	期中考試	
10	4/28	影像合成	
11	5/5	影像合成	
12	5/12	影像特效	
13	5/19	綜合應用	
14	5/26	綜合應用	
15	6/2	綜合應用	
16	6/9	個人主題創作	
17	6/16	個人主題創作	
18	6/23	期末報告	

四、指定及參考書籍

1. 鄭國裕，電腦影像處理，初版，藝風堂，台北，1996。
2. 謝振榆、傅毓芬，影像處理，初版，全威圖書，台北，1997。
3. 連國珍，數位影像處理，初版四刷，儒林，台北，1996。
4. 鍾國亮，影像處理與電腦視覺，初版，台灣東華，台北，2002。
5. 陳思聰、紀壁焜，Photoshop 7 中文版影像設計寶典，初版，碁峰，台北，2002。

五、評量指標

六、考試/報告/實作規定

作業完成度 40%、發表能力 30%、學習態度 30%。

3. 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 type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	邱怡仁	開課學期/學分數	
修課限制			

一、簡介

二、科目目標

1. 電腦動畫的起源、演進過程、製作工具和應用範圍等概念性介紹。
2. 本學期偏重電腦動畫實務製作練習
3. 課程的重點將會是集中在從創作觀念的討論以及各個軟體的製作運用。
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	2/25	課程說明與準備	
2	3/3	Rotoscope 動畫教學、作品欣賞	
3	3/10	Rotoscope 動畫檢討	
4	3/17	Rotoscope 動畫檢討	
5	3/24	3D 片頭動畫功能、作品欣賞	
6	3/31	3D 片頭動畫教學、製作、合成與輸出	
7	4/7	3D 片頭動畫討論	
8	4/14	3D 片頭動畫繳交	
9	4/21	人體模型製作	
10	4/28	角色動畫設定	
11	5/5	角色動畫製作	
12	5/12	角色動畫製作	
13	5/19	擬人化動作練習	
14	5/26	角色動畫檢討	
15	6/2	角色動畫檢討	
16	6/9	期末作業繳交與討論	
17	6/16	動畫史與動畫製作流程	
18	6/23	停課	

四、指定及參考書籍

自訂教材

五、評量指標

教學活動將綜合講解、示範和課堂練習來達成。

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% |

六、考試/報告/實作規定

講課、課堂演練、報告

4. 設計史概論課程

科目名稱 (中/英文)	設計史概論	類別	<input 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	
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

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	02/27	課程介紹/ 上課方式與作業規定解說	
2	03/05	設計史著眼之重點	
3	03/12	概論（現代主義/ 後現代思潮/ 新風格）	
4	03/19	現代主義源啟（美術工藝運動/ 新藝術運動）	
5	03/26	保守現代主義（法、英、美）	
6	04/02	激進現代主義（荷、蘇、德）*	
7	04/09	包浩斯	
8	04/16	戰後現代主義（美、德、日）	
9	04/23	期中考試	
10	04/30	後現代思潮（普普運動）	
11	05/07	後現代風格（設計語意/ 解構主義）	
12	05/14	新興設計風潮與國家	
13	05/21	折衷現代設計主義	
14	05/28	設計產品與經典案例	
15	06/04	現代設計風格延伸	
16	06/11	新科技、新材料（現代設計之演進）	
17	06/18	綜合討論	
18	06/25	期末考試	

四、指定及參考書籍

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

五、評量指標

出席 20% / 平時作業 40% / 期中作業(考試)20% / 期末作業 20%

六、考試/報告/實作規定

課程單元講授、分組練習&報告。

5. 數位音樂創作課程

科目名稱 (中/英文)	數位音樂創作/Digital Music Creation	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input 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	2/2
修課限制	無		

一、簡介

因應數位內容產業發展以及智慧財產權之觀念，無論是電影、商業廣告影片、或是動畫、遊戲等數位內容，音樂的重要性在於可讓視覺影像更加突顯訊息的傳達內涵，並且留下深刻的記憶。由於智慧財產權的重視，音樂的原創是影片傳達不可或缺的要素，因此在數位媒體設計相關科系中，藉由數位工具進行音樂創作與表達，是現今課程規劃中不容忽視的一項專業訓練，與學習過程。

二、科目目標

本課程主要透過音樂概論、基礎樂理與相關應用軟體介紹，建構學生數位音樂創作之基本概念，並以相關的案例探討，建立音樂與影像結合之編製概念。最後藉由數位音樂軟體的操作與演練，進行實際創作練習，以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	02/28	課程介紹	
2	03/06	數位音樂基礎概論 【數位音樂基礎概論 + 音樂構成 + 基礎樂理】	
3	03/13	數位音樂與影像 【共感覺 + 康丁斯基 + John Cage】	
4	03/20	MIDI 介紹與相關軟體 【MIDI 設備常用軟體 + Keyboard 使用環境與介面說明 + 練習】	
5	03/27	MIDI 鍵盤操作 【主旋律 + 和弦伴奏 / 操作練習】	
6	04/03	MIDI 鍵盤操作 【主旋律 + 和弦伴奏 + 節奏 / 操作練習】	

8	04/17	音樂創作軟體操作與錄音	
9	04/24	期中報告	
10	05/01	MIDI 鍵盤與音樂創作軟體操作—說明 【配樂/原背景音樂重新配樂】	
11	05/08	MIDI 鍵盤與音樂創作軟體操作—討論 【配樂/原背景音樂重新配樂】	
12	05/15	MIDI 鍵盤與音樂創作軟體操作—驗收 【配樂/原背景音樂重新配樂】	
13	05/22	MIDI 鍵盤與音樂創作軟體操作—製作討論	
14	05/29	MIDI 鍵盤與音樂創作軟體操作—製作討論	
15	06/05	MIDI 鍵盤與音樂創作軟體操作—製作討論	
16	06/12	期末成果發表（一）	期末報告
17	06/19	期末成果發表（二）	
18	06/26	課程回顧與檢討	

四、指定及參考書籍

江亦帆，2006，數位音樂科技整合應用， 恒藝國際事業有限公司。

五、評量指標

期中報告（作業 1、作業 2）30%、期末創作發表（作業 3、作業 4）40%、學習態度 20%、出勤狀況 10%。

六、考試/報告/實作規定

講課、課堂演練、成果展示。

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 type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	張文山	開課學期/學分數	
修課限制			

一、簡介

本課程包含下列三大要綱：

第一部份：跨媒體編輯製作流程與資源應用

第二部分：各類數位媒體的組織特性與儲存格式

第三部分：跨媒體執行製作專案實習

二、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。

三、課程規劃

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

四、指定及參考書籍

1. 講義

五、評量指標

平常成績（20%）、設計專案作業（30%）、書面報告撰寫（30%）、口頭報告（20%）
上課不定時點名，曠課三次以上（含三次）的同學，無法獲取本課程學分。

六、考試/報告/實作規定

課堂討論、設計專案執行製作、書面報告撰寫、口頭報告等。

柒、結論與建議

學程成果分析：

1. 完成學程網站建置，提供師生互動介面。
2. 完成 6 門課程數位線上課程製作。
3. 完成學生作品數位展示平台，利於師生交流。
4. 強化人文素養，導入在地產業文化內涵。
5. 運用數位媒體藝術，形塑隙頂社區高山茶文化之美。
6. 結合數位媒體協同工作模式，創新教學模式。

未來發展目標：

1. 改善網路教學平台，導入 web2.0 思維，強化師生溝通管道。
2. 運用在地社區資源，創作數位媒體影片、音樂、行銷廣告與農產包裝等。
3. 活化社區人文精神，使學程學生成為人文素養及數位能力兼具之人材。

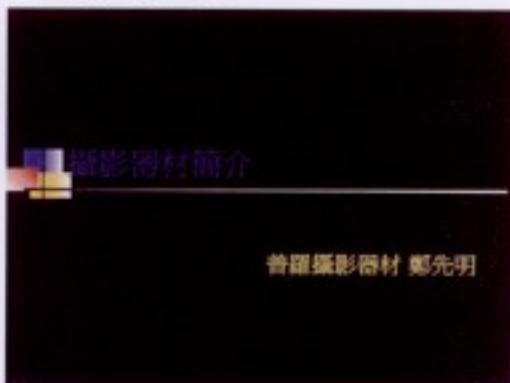
捌、附錄

一、教學參考資料

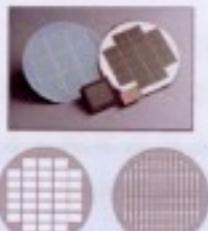
1. 數位攝影課程²

授課用 ppt：

第一週～第二週



CCD vs CMOS



Nikon D3



Nikon D300



Sony A-700

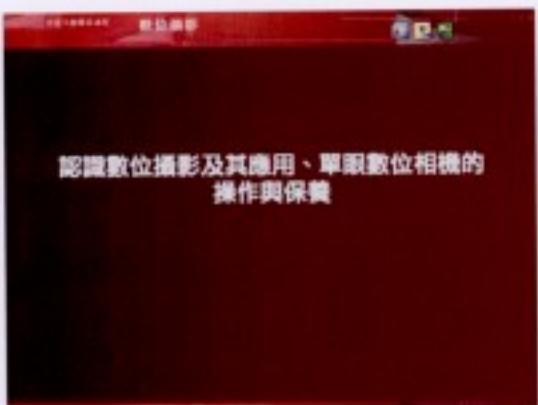


Olympus E3



² 各課程 PPT 因葉數過多，故將擷取該課課程數張列出，其完整版將置於光碟存查。

第三週



一. 數位相機

- 數位相機結合光學、機械機械、電子科技，能取代傳統底片式照相機。
- 數位相機普及的原因：
 - 立即看的結果，且不佔空間。
 - 可使用電腦直接觀看、編輯與保存，更省沖洗費用。
 - 可將影像檔複製到記憶卡進行編輯、修飾或加上特效。
 - 附加多種功能，隨時記錄生活動向。
- 功能複雜，應許初級操作手冊。

修正曝光過度的相片

- 這張相片除了拍攝時光線較強之外，同時亮度也提升了三級（因為擔心太暗而過曝，所以將亮度提升一級），導致影像有明顯曝光過強現象，且兩部色調也較為不足。

修正曝光不足的相片

- 這張相片由於拍攝時天空太亮，影響了曝光的結果，因此產生兩端曝光不足的現象。

修正對比過度的相片

- 這張相片同時包含了門檻門外的環境，門外陽光強烈，有點曝光太強的感覺；門內人物則被遮蔽物遮蔽，呈現了陰暗的效果，太高太大的色調導致了相片對比過度的情況。

修正對比不足的相片

- 這張相片由於選擇錯誤拍攝，且融合與原物的距離較遠，影像同時受到空氣中雜質的影響，產生灰沉感的情況。

修正紅眼情況的相片

- 這張相片中小男孩瞳孔由於閃光燈的關係產生了紅眼現象，攝影師在相機有避免紅眼的功能，但紅眼現象總會在不小心的情況下出現，此時就得倚靠 Photoshop 來解決了。

移除相片中多餘的景物

- 這張相片中女主角頭部白色領帶，光感及背景襯托效果較好的是髮及身後。這樣的長髮被右側的黑色無紗拖布石上方的灰白暈點影響了背景的華美。

微距摄影

调整相片清晰度

- 相片中现具有着绒毛的材质，随着毛细细胞的线条，可以挑选清晰程度执行剪裁的好题材。

微距摄影

调整色调偏蓝色的相片

- 这张相片拍摄时太阳刚下山，且主要是到建筑物的色调，因此色彩会产生偏蓝色的情况。

微距摄影

调整色调偏黄色的相片

- 这张相片由于光源为暖光的缘故，因此色调会产生偏黄色的情况。

微距摄影

拍出相片面部影像

- 拍一张意大利老爷爷的照片，背景相当时，很怕突出老爷爷的身影，不想要影子有很多了乱，我们来试试他建议的剪裁，让主题与背景能有更完美的融合。

微距摄影

调整局部影像的明暗

- 这张相片由于右上方光线强弱不一，因此产生了左右亮度不同的现象，相信小弟我们来了解一下，如何调整光线的亮度，使画面亮度较为平均。

微距摄影

负片效果及色调变化

- 这位小哥我们来了解一下如何使相片产生负片效果，同时了解他建议色调的方法。

微距摄影

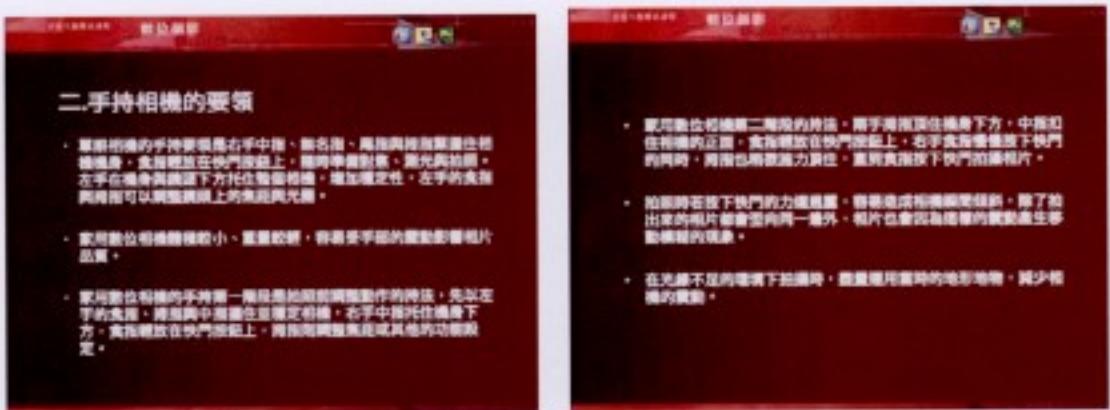
调整逆光下僵硬的影响

- 这张相片有很明顯的逆光效果，天空偏灰但色调良好，但楼宇的影子除了极白的部分外，房子都快看不見了。也許很多朋友觉得这样的相片没有调幅的空间吧？那就先不给您衝突，最后的说明将要说明一切。

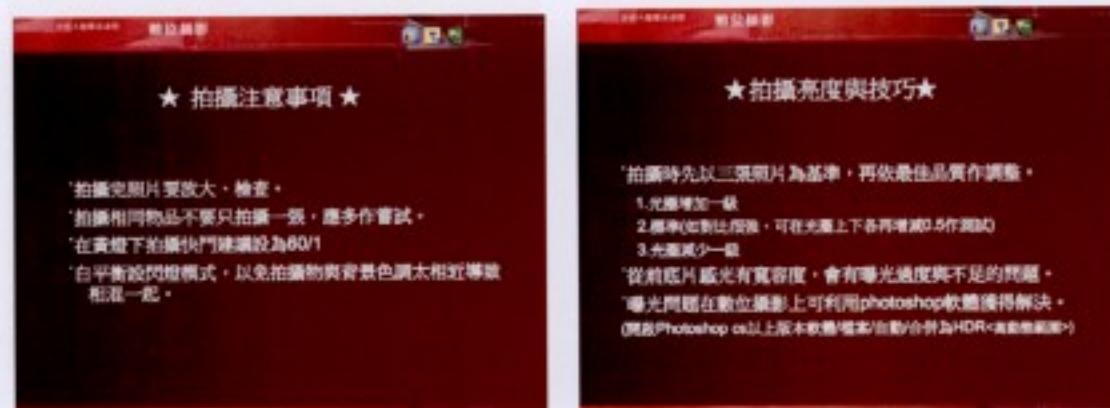
微距摄影

移除老人斑

- 这张相片中的老爸脸面上有著很年纪感的老年斑，我们来帮他移除这些老人斑，看看它们们们能不能把斑移掉。



第四週



2. 設計美學課程

第一週



A slide containing a bullet point about metaphysical aesthetics:

- 布爾上師流派的人物
• 布古斯(Augustinus)認為美是秩序的精華
• 內賽羅(Cicero)認為均衡為美的條件
• 亞奎納一派認為美是存在的秩序、比例、調和之中

結論：為什麼覺得某事物是美的？乃是因為事物本身具有某些條件，而這些條件告訴我們人類審美的產生，是源自人類的直覺和客觀的一致理念而這個理念是可以加以界說的！

The text at the bottom right reads '形而上方法之美學 - 楊曉楓老師'.

A slide listing seven elements of beauty:

- 變化中的統一統一中求變化
- 秩序
- 對稱
- 平衡
- 均衡
- 比例
- 調和

The text at the bottom right reads '形而上方法之美學 - 楊曉楓老師'.

A slide listing several theories of beauty:

- 這派美學家有些認為：美是源於感覺的意識
- 也有人認為：美是屬於概念的意識
- 又有的人認爲：美是源於情感的作用
- 有人更主張：美的意識源於人類精神中之概念

The text at the bottom right reads '形而上方法之美學 - 楊曉楓老師'.



一、源於觀念的美學思想

一、源於觀念的美學思想

1. 不論動物及植物，主張美是產生於人類觀念的哲理之中，換言之，不具有這些觀念的規律，就無法認知「美」。

2. 該觀念來自於自身的邏輯演繹推導。
如：變化的統一、均衡、對稱、比例、調和與秩序等，可解釋為是人的理性行為，而美的邏輯遠遠超出範圍。

3. 如何觀定共同的性質或關係？

2007/9/13

新竹市立美術館 美學的四大原則

11

• 蘇格拉底及其後人的美學思想

蘇格拉底（Socrates, 公元前469年—前399年）是著名的古希臘哲學家，他和他的學生柏拉圖及柏拉圖的學生亞里士多德被定位為「希臘三賢」。

他被認為是西方哲學的奠基者。
身為哲學的公眾，據說蘇格拉底的最後哲學教義以不可解的問題裡向自己發想，而不給答案。
儘管他被雅典法庭判處死刑，但蘇格拉底卻堅持他的學說，因為他認為死亡只會進一步延緩他追求真理的進程。

同時也是因為擔心他論述的哲學將再沒有好的導師可以教育人們，所以「我所愛的人將我處死」。蘇格拉底臨刑前對弟子說著：

「阿斯提斯說到別一個人的時候說他的地位，確實沒有人能夠取代，但卻有夠多的哲學家繼承了他的志業。」
「我就是為了發現自我，我的哲學是自我發現哲學。」

蘇格拉底為西方哲學留下最有價值的遺產，也以自己的生命為這個哲學傳出最強的標幟。

資料來源：維基百科
2007/9/13
新竹市立美術館 美學的四大原則
11



蘇格拉底教學法

「我只知道一件事，就是我一無所知。」—Socrates, 470-399BC

蘇格拉底對於西方哲學最重要的貢獻或許應該是他的教學法（用一個問題回答另一個問題）來提出問題，這被稱為蘇格拉底式的舉手投足和正確帶領許多數學家的直接傳授上。

這教學方法被形容為柏拉圖的「師徒式授課」上，解釋為通常被認為是人政治參與和倫理學成，這時哲學的根基之父。

也是西方哲學的主要思想根源之一。

文字中代表，指向蘇格拉底草木，新增註解
請勿亂剪！而……」

資料來源：維基百科
2007/9/13
新竹市立美術館 美學的四大原則
11



美德

蘇格拉底相信人們最好的生活方式就是尋找並發揮自己的本性，而不是去追求物質的富足。
他總是鼓勵別人注意友誼關係和參與社會的共同體，蘇格拉底相信這是使人們共同成長的最好方式。

蘇格拉底教學中的一貫路線為人類的道德和美學，這被美學代表了一次人生的最高點人生，而之中最高的點就是哲學或智慧的樂趣。

蘇格拉底強調「天地及所有事物裡最美的是東西」，他大聲呼喊的「人生是終將你一生奉獻於你所拔上身」，我們只能在隨緣感之下，前行享受的任務就是愛與關心它們內所知的就是如此之少。」最後，美學對於生命的形而上學，一個人要真正做到至善，而不是僅僅依據他的「道德」行動：一個人必須了解不變的形而上學。

資料來源：維基百科
2007/9/13
新竹市立美術館 美學的四大原則
11

蘇格拉底名言：

「養金財物在我們生命之中極度的過，但我們卻只看到一些形體；天使常常來告訴我們，但我們卻在猶疑我們不知道。」

「智慧相約定義的專利。」

「我不是經商人，也不是承運人，我是一個世界的公民。」

「米諾塞說的生活電影與演員。」

「我知道自己是沒有智慧的，不論大小的沒有。」

「愚鴨人知道自己的愚鴨。」

「因為我一出生就和母親，一出生就教我如何保持純潔。」

「我唯一知道的一件事，就是我一無所知。」

「生活不輕盈已極難不如不活。」

「沒有聽過反覆的人生是沒有意義的人。」

http://tinyurl.com/2yqjw2
2007/9/13
新竹市立美術館 美學的四大原則
11

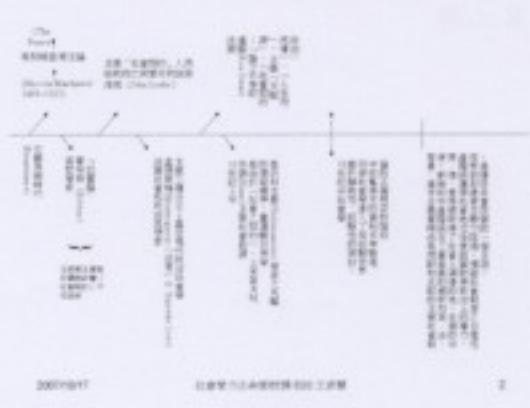


第三週



社會學方法之美學

資料來源：王永慶





一、社會主義的美學

社會學研究方法的問題

4

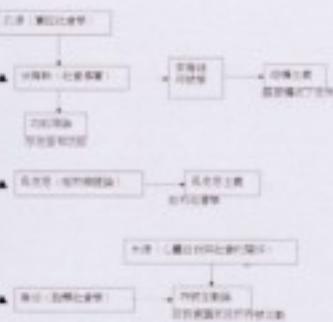


前言

- 社會學是研究「人群」為對象，是以「人」為主題的研究觀點之「社會學」（Socio-logy）一詞的出現，是19世紀法國社會學家孔德所確立，法國大革命所產生社會動盪，促使孔德發展理性的方法來探討社會，以發現問題。就是理性的「實證研究方法」。

社會學研究方法的問題

5



社會學研究方法的問題

6



- 派爾幹認為「社會分工與整合」：社會分工不會導致失序，或是馬克思認為的階級鬥爭。原因是「社會分工」的同時，「社會整合」的機制也將啓動。具體而言，「道德重整」是派爾幹認為為什麼社會不會瓦解的原因。
- 「社會」是複雜而多樣，如何客觀的研究？派爾幹認為應該「社會」當成某一個外在物來研究，稱為「社會事實」、「社會事實」只外在於個人，強調行動者的力量，並可以用來測量與觀察。換言之：「人在江湖、身不由己」這些無形的力量「規定」我們應該如何行動。

社會學研究方法的問題

7



- 是也認為人類吃蔬食、魔咒解脫、四五代之內是強制系統的，邏輯的兩極化的資本主義社會。

社會學者	貢獻	專門	影響
斯賓塞	社會一體化假設 社會階級社會 進步的社會	社會、政治社會 進步、社會階級社會	社會一體化假設 社會階級社會 社會進步
費希特的批判	身心一體關係的 不平等	政治社會的社會 進步	社會一體關係 身心一體關係
研究社會的方法	社會統治論	研究社會	研究社會

社會學研究方法的問題

8

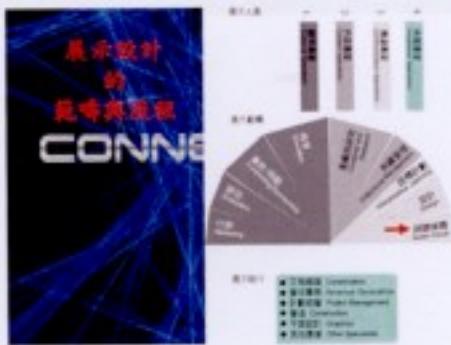
3. 展演設計課程

第二週

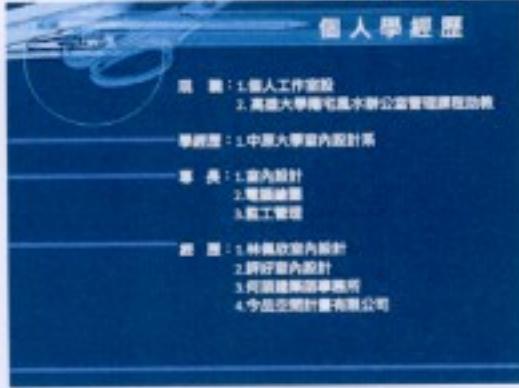
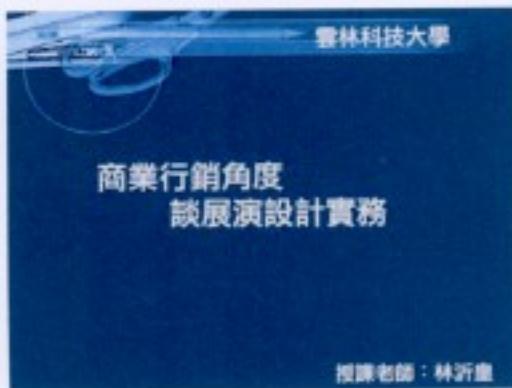
文化展演—博物館展覽規劃

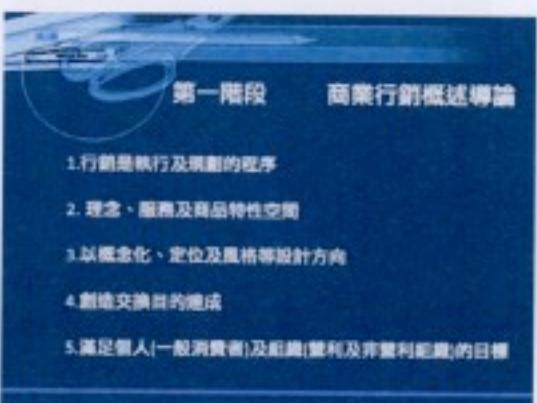
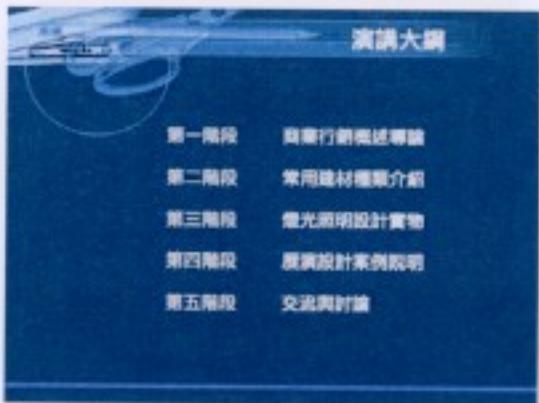


36禁烟的利弊和影响研究
吸烟与健康的关系
（续）



第四週





二、數位化產出清單

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	32 時	32 時
數位攝影	3 小時*16 週=48 時	48 時	48 時
數位音樂基礎	2 小時*16 週=32 時	32 時	32 時
網站規劃與設計	3 小時*16 週=48 時	48 時	48 時
數位藝術創作	3 小時*16 週=48 時	48 時	48 時
展演設計	3 小時*16 週=48 時	48 時	48 時