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：莊育振助理教授
執行期程：96年8月1日～97年7月31日



目錄

壹、學程內容 7

一、核心理念 7
二、學程目標 7
三、執行策略 8
四、學程發展核心內涵 9
五、內容摘要 13

貳、執行成果摘要 14

一、開設課程 19
二、每週主題概要 20
三、參考書目或指定閱讀 26
四、修課人數 28
五、成績評量方式 29
六、人員與相關活動 31
(一)人文藝術講座 31
（二）學程相關活動 33
（三）學程年度活動系列二 35
七、設備使用 38
八、總體成效 39

參、學程成果介紹 43

一、人文藝術講座 43
二、學程數位教材 70
三、學程網站 82
四、學程系列活動之二 87
五、學程課程學生作品 101

肆、經費運用情形 116

一、學校配合款 116
二、教育補助款 118
三、經費運用情況一覽表 121

伍、課程目標達成情況 122

一、達成情形 122
二、自我評估 123

陸、面臨問題與因應措施 157

柒、後續課程構想與進度規劃 158

捌、結論與建議 175

玖、附錄 176

一、教學參考資料 176

二、數位化產出清單 182

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。

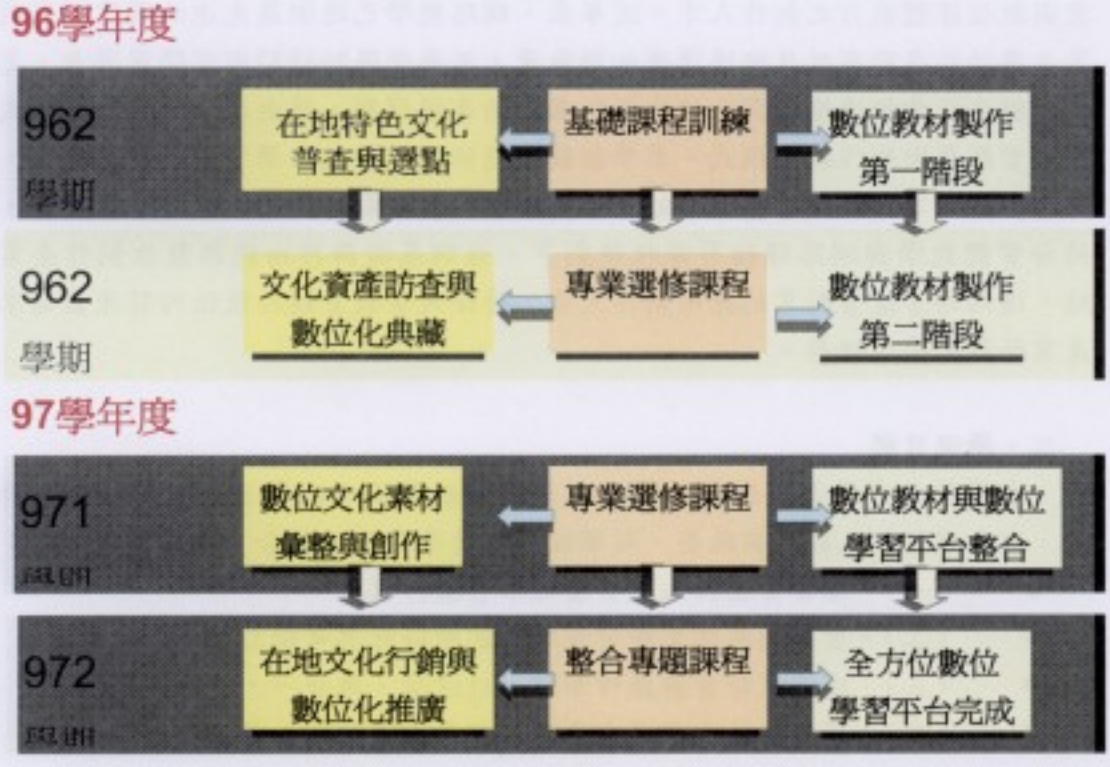
二、學程目標

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)、結合實務與人文素養之學習操作模式。
- (二)、業師拓展學生學習視野，創新設計思考能力。
- (三)、透過設計實務操作學習，以達學、用合一。
- (四)、運用在地產業現有資源，發展人文藝術加值創作能力。
- (五)、透過職涯規劃，啟發學生特質，創新人文多元發展面向。

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，早期是採葯、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、龍頭擇一設校，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。抽籤結果由龍頭的代表抽中，但是龍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龍頭之間的道路，並維護道路的通暢，方便龍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。

在陳瑞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。

活動集錦



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 學年第二學期各課程內容摘要如下表：

96 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		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	287
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
數位音樂創作	盧麗淑		25	1
數位影像處理	陳思聰		58	1
跨媒體整合設計	張文山		44	1
設計史概論	黃格崇		56	1
數位藝術導論	莊育振		56	1
3D 動畫設計	邱怡仁		48	1
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x49 人＝588 人	

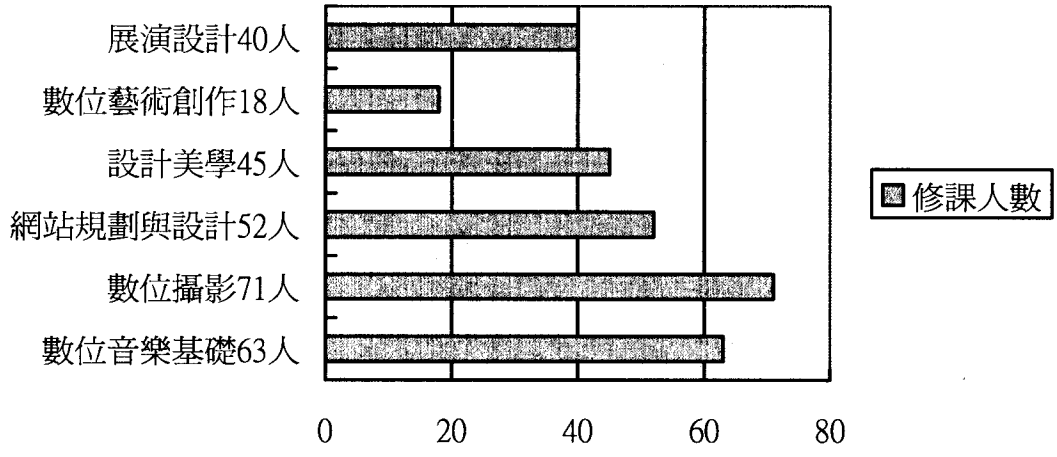
貳、執行成果摘要

本學程針對 96 學年度總執行成果作一統合，其成果摘要如下：

1.修課人數：

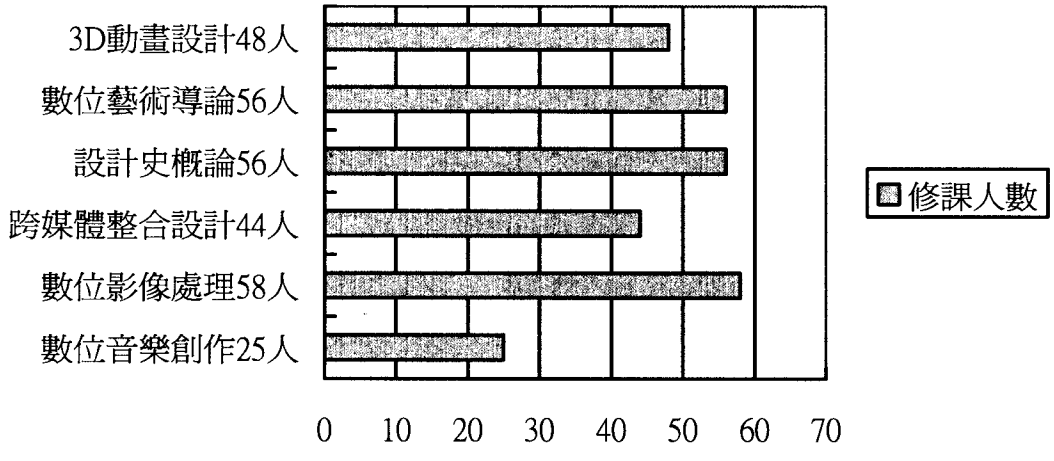
96 學年第一學期修課人數

課程數	修課學生總數
6 門	289



96 學年第二學期修課人數

課程數	修課學生總數
6 門	287



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

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**	
總場次	**17 場**	**總場次**	**12 場**
總參與人數	**765 人**	**總參與人數**	**589 人**

3.課程數位教材製作：

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			

4.學程系列活動：

96 學年第一學期學程活動

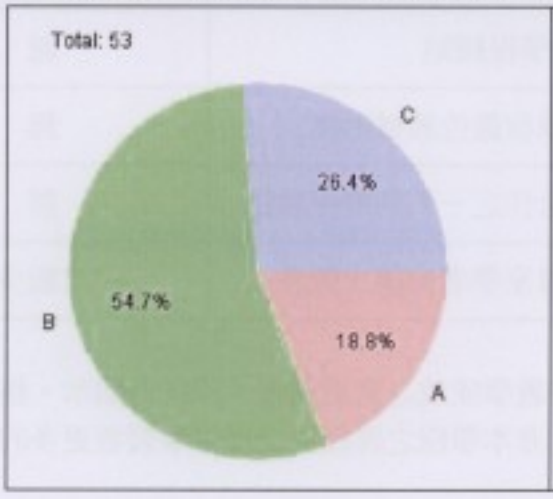
活動名稱	活動內容	參與人數
2008 隙頂在地文化產業發展與數位學習應用研討會	1. 隙頂社區數位環境發展趨勢 2. 隙頂人文精神與產業的發展趨勢 3. 產學交流：如何打造社區數位環境	120 人
隙頂茶林季—小小茶博士活動	1. 小小茶博士示範泡茶、喝茶等知識。	50 人
		總計：170 人

96 學年第二學期學程活動：

活動名稱	活動內容	參與人數
老照片蒐集活動	蒐集隙頂老照片、老照片數位化	50 人
2008 隙頂茶文化包裝創意競賽	茶包裝創意設計競賽	40 人
隙頂高山茶文化產業紀錄片拍攝	拍攝採茶、製茶等相關過程，剪輯成紀錄片	30 人
隙頂專屬網站製作	協助隙頂社區製作專屬網站，推廣當地人文特色、產業及文化資產	20 人
小小茶博士推廣影片製作	協助製作隙頂小小茶博士推廣影片，記錄查博士之相關過程	25 人
人文設計生涯職場適性測驗活動	問卷測驗、一對一諮詢分析	50 人
		總計：215 人

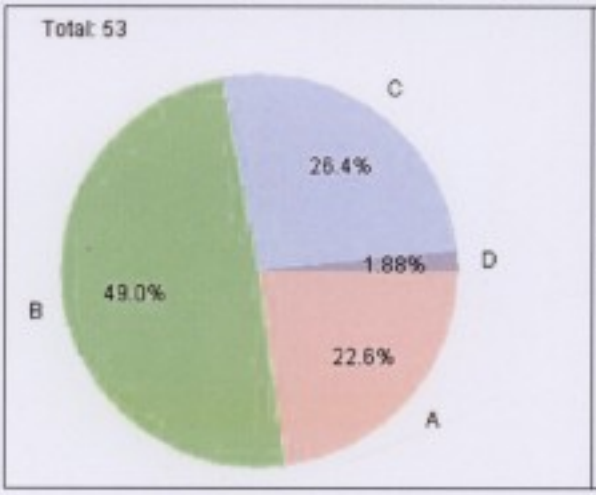
5.學生對於本學程學習成效意見統計

1. 課程及資源能讓學習者更確實瞭解課程內涵。



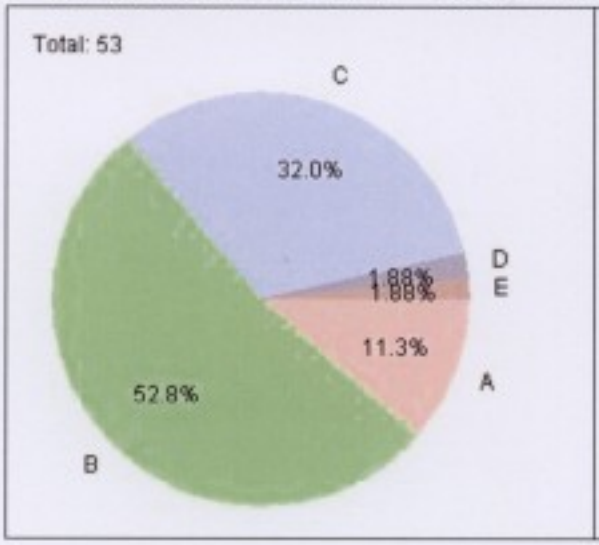
A- 非常滿意 (10)
B- 滿意 (29)
C- 尚可 (14)
D- 不滿意 (0)
E- 非常不滿意 (0)

2. 課程提供豐富多元的學習素材，協助學習者建立基礎智能。



A- 非常滿意 (12)
B- 滿意 (26)
C- 尚可 (14)
D- 不滿意 (1)
E- 非常不滿意 (0)

3. 課程活動能引導學生學習，完成學習作品。



A- 非常滿意 (6)
B- 滿意 (28)
C- 尚可 (17)
D- 不滿意 (1)
E- 非常不滿意 (1)

提供學生課程相關資源項目	數位媒體展演藝術創作學程	非本學程課程
網站	學程網站	無
數位教材	學程各課程數位教材影片	無
校外實務平台	與隙頂社區合作之一系列學程活動	無
人文藝術講座	邀請業界專家學者演講次數多	次數少

綜合以上學程學生對於本學程教學成效之意見調查，經統合顯示，修習本學程課程之學生表示，本學程課程比非本學程之課程更能提供學習者更多的學習資源，對於學習上有更多的幫助。

一、開設課程

96 學年下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	數位藝術導論	2	莊育振	必
數位專業選修課程	課程二	數位影像處理	2	陳思聰	選
	課程三	設計史概論	2	黃格崇	選
	課程四	3D 動畫設計	2	邱怡仁	選
藝術展演整合專題課程	課程五	數位音樂創作	2	盧麗淑	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：數位藝術導論

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	2/28	Orientation（課程介紹與討論）	
2	3/6	(當代藝術簡介)	
3	3/13	(二十世紀數位藝術史一)	
4	3/20	(二十世紀數位藝術史二)	
5	3/27	(數位影音藝術一)	
6	4/3	(數位影音藝術二)	
7	4/10	(數位藝術創作提案與發表一)	
8	4/17	(數位藝術創作提案與發表二)	
9	4/24	期中報告（專案提案報告）	期中考週
10	5/1	(裝置藝術一)	
11	5/8	(裝置藝術一)	
12	5/15	(數位互動裝置技巧)	
13	5/22	(數位互動裝置技巧)	
14	5/29	(數位互動裝置創作實務一)	
15	6/5	(數位互動裝置創作實務二)	
16	6/12	(期末展覽一)	
17	6/19	(期末展覽一)	
18	6/26	期末報告	期末考週

課程二：數位影像處理

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	其中考週
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	期末考週

課程三：設計史概論

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	

課程四：3D 動畫設計

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	

課程五：數位音樂創作

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	2/28	課程介紹	
2	3/6	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	3/13	數位音樂與影像 【共感覺＋康丁斯基＋John Cage】	
4	3/20	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	3/27	MIDI 鍵盤操作 【主旋律＋和弦伴奏 / 操作練習】	
6	4/3	MIDI 鍵盤操作 【主旋律＋和弦伴奏＋節奏 / 操作練習】	
7	4/10	MIDI 鍵盤操作與音樂創作軟體介紹	
8	4/17	音樂創作軟體操作與錄音	
9	4/24	期中報告	
10	5/1	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	5/8	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	5/15	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	5/22	MIDI 鍵盤與音樂創作軟體操作－製作討論	
14	5/29	MIDI 鍵盤與 Cake Walk 軟體操作－製作討論	
15	6/5	MIDI 鍵盤與 Cake Walk 軟體操作－製作討論	
16	6/12	期末成果發表（一）	期末報告
17	6/19	期末成果發表（二）	
18	6/26	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	2/25	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	3/3	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	3/10	跨媒體整合專案企劃規範 -- 企劃書撰寫說明與格式範本	
4	3/17	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	3/24	跨媒體整合專案企劃規範 -- 媒體編輯製作規範	
6	3/31	時程規劃: 甘特圖的應用	
7	4/7	跨媒體編輯製作輸出輸入流程	
8	4/14	數位媒體類型與檔案格式規範表	
9	4/21	期中設計專題提報	期中考週 繳交期中作業
10	4/28	-- 網站或多媒體光碟架構圖範例	
11	5/5	-- 介面與樣板設計規範範例	
12	5/12	-- 光碟壓製配合要項 -- 光碟圓標印製規範	
13	5/19	跨媒體整合設計實務訓練	
14	5/26	跨媒體整合設計實務訓練	
15	6/2	跨媒體整合設計實務訓練	
16	6/9	跨媒體整合設計實務訓練	
17	6/16	跨媒體整合設計實務訓練	
18	6/23	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：數位藝術導論

參考書目
自編講義。

課程二：數位影像處理

參考書目
參考書： 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。

課程三：設計史概論

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

課程四：3D 動畫設計

參考書目
參考書： 自編教材

課程五：數位音樂創作

參考書目
參考書： 1.江亦帆，2006，數位音樂科技整合應用， 恆藝國際事業有限公司。

課程六：跨媒體整合設計

參考書目
自編講義。

四、修課人數

96 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	287

B. 課程開設摘要表		
課程名稱	**授課老師**	**修課學生數**
數位音樂創作	盧麗淑	25
數位影像處理	陳思聰	58
跨媒體整合設計	張文山	44
設計史概論	黃格崇	56
數位藝術導論	莊育振	56
3D 動畫設計	邱怡仁	48

五、成績評量方式

課程一：數位藝術導論

評量方式：

期初作業 10%：數位藝術展覽參觀心得，作業規定另行公布。

期中作業 30%：數位藝術創作企畫，作業規定另行公布。

期末作業 40%：數位藝術創作展覽，展出期間期末考週，展覽規定另行公布。

課堂參與 20%：包含出席率及課堂參與程度。

課程二：數位影像處理

評量方式：

課程單元講授、分組練習&報告。

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

課程三：設計史概論

評量方式：

課程單元講授、分組練習&報告。

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

課程四：3D 動畫設計

評量方式：

教學活動將綜合講解、示範和課堂練習來達成。

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%

課程五：數位音樂創作

評量方式：

課堂演練、成果展示。

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%。

課程六：跨媒體整合設計

評量方式：

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	講座名稱	講者	時間
跨媒體整合設計	數位媒體偵探	梁敏富總監/飛碟電台	3/12
跨媒體整合設計	數位內容產業區域發展現況暨區域特色推動構想	花建忠祕書長/台中市數位知識經濟協會	3/17
跨媒體整合設計	環境視覺設計的點線面	洪明宏教授/高雄師範大學-視覺設計學系	4/7
跨媒體整合設計	九二一地震教育園區論述之一：籌建、定位和特色	侯文忠主任/九二一地震館	4/14
數位藝術導論	扭轉品牌印象的要素	黃兆怡協理/拜爾特生物科技有限公司行銷業務處	4/17
數位藝術導論	視覺設計與文化藝術的異體組曲	高挺裕設計總監/浮游設計有限公司	5/29
3D 動畫設計	明天的你一定比今天的你更聰明-遊戲企劃思考	吳育光老師/鈊象電子-專案負責人	3/24
3D 動畫設計	下一個遊戲，由你來主宰-遊戲製作介紹	張嘉仁主任/數位星資訊	3/31
3D 動畫設計	動畫概念與製作流程工具	吳崇榮主任/龍眾新媒體股份有限公司	4/28
數位音樂創作	資訊互動科技與數位媒體設計	李其瑋老師/元智大學-資訊傳播學系	3/27
設計史概論	智慧財產權簡介	董佩靈律師/連邦國際商標事務所	4/2
設計史概論	理想與夢想	吳志芬教授/元智大學資訊傳播學系	4/16

（三）學程年度活動系列二

活動名稱: 隙頂高山茶文化產業紀錄片拍攝

活動日期：2008.4.24～4.25

活動時間：8：00~22:00

活動地點：嘉義縣隙頂社區

活動內容：

紀錄片內容：

茶文化記錄片—包含訪談人物(老闆、採/種茶的人…等)、種茶過程、歷史、茶對地方人士的影響等…等等。

腳本：

茶農泡茶講述茶與他們的生活
→拿出老照片講述隙頂茶歷史
→茶園有茶農採茶
→在講述中切入製茶過程
→回倒茶農起身拿自己種的茶
→繼續製茶過程
→茶沒有這麼簡單！！
→小小茶博士
→END

拍攝顧問指導：莊育振老師
工作人員：曾能鴻、楊東翰、胡雁婷、林芳濃

活動名稱:隙頂老照片蒐集活動

活動日期：2008.4.1～4.15

活動地點：嘉義縣隙頂國小

活動內容：

為因應本學期學程之執行目標，本次與隙頂合作的活動為隙頂老照片蒐集活動，該活動中集結隙頂社區民眾與學程學生，一同蒐集隙頂地區相關老照片，並將其數位化處理；在活動過程中，藉由學生與居民的互動，實際學習相片數位化處理相關技巧及瞭解隙頂人文特色。

工作人員：

隙頂社區發展協會：陳英生理事長、楊書凱專員

雲林科技大學數位媒體設計系：莊育振老師、林芳濃、楊東翰、曾能鴻、胡雁婷

活動名稱: 2008 隙頂茶文化包裝創意競賽

活動日期：2008.5.24～6.23

活動地點：雲林科技大學數位媒體設計系

活動內容：

隙頂社區位於阿里山公路動線中段，海拔約 800～1500 公尺，是觀賞日出的最佳地點之一。它地處於暖溫帶至亞熱帶交會區，因此造就地區多元豐富的生態，也發展出多樣性農產品茶葉、蝴蝶蘭、甜柿等，而其中茶葉為隙頂地方代表性的產業之一，在各種層面都可見茶葉對地方的影響力。

為了創新及提升地方茶業發展，結合設計人才，透過共同包裝設計與行銷，創造茶產業新視野。

工作人員：

隙頂社區發展協會：陳英生理事長、楊書凱專員

雲林科技大學數位媒體設計系：莊育振老師、林芳濃、楊東翰、曾能鴻、胡雁婷

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，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. 提升學生未來競爭力：本學程於 96 學年第一學期建置一學程網站，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. 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. 部分課程採用實務操作模式：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。

4. 舉辦人文設計適性測驗活動，提供學生未來生涯規劃之方向：本學程為讓學生更瞭解自己特質及早規劃未來發展方向，特舉辦此活動，讓學生對於未來發展能夠依據自己專長及特質去規劃安排，及早準備充實自己，提升學生未來業界競爭能力。

整體執行均有達到預期目標，再加上儀器設備的輔助搭配，使學程執行之總體成效達到最好的成果展現。

課程與人文藝術講座

針對課程內容，各課程均按照預定之教學計畫授課，並如期完成課程教學。各課程為達到學術與業界實務之交流目的，特聘請業界專家於課堂中演講，傳授學生目前業界遭遇的問題與解決方式及相關實務經驗；藉由演講中，學生與講者的互動、對話，能在當下激發學生的問題意識，讓學生對於該門課程相關領域有進一步的瞭解，也促進學術與實務之交流。

A. 課程開設摘要表				
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數	教學助理人數
數位音樂創作	盧麗淑		25	1
數位影像處理	陳思聰		58	1
跨媒體整合設計	張文山		44	1
設計史概論	黃格崇		56	1
數位藝術導論	莊育振		56	1
3D 動畫設計	邱怡仁		48	1
B. 其他國內學術活動				
場次			參與人次	
人文藝術創作交流研習營			100	
人文藝術講座			12 場×49 人＝588 人	

人文藝術講座總覽

課程	講座名稱	講者	時間
跨媒體整合設計	數位媒體偵探	梁敏富總監/飛碟電台	3/12
跨媒體整合設計	數位內容產業區域發展現況暨區域特色推動構想	花建忠祕書長/台中市數位知識經濟協會	3/17
跨媒體整合設計	環境視覺設計的點線面	洪明宏教授/高雄師範大學-視覺設計學系	4/7
跨媒體整合設計	九二一地震教育園區論述之一：籌建、定位和特色	侯文忠主任/九二一地震館	4/14
數位藝術導論	扭轉品牌印象的要素	黃兆怡協理/拜爾特生物科技有限公司行銷業務處	4/17
數位藝術導論	視覺設計與文化藝術的異體組曲	高挺裕設計總監/浮游設計有限公司	5/29

3D 動畫設計	明天的你一定比今天的你更聰明-遊戲企劃思考	吳育光老師/鈊象電子-專案負責人	3/24
3D 動畫設計	下一個遊戲，由你來主宰-遊戲製作介紹	張嘉仁主任/數位星資訊	3/31
3D 動畫設計	動畫概念與製作流程工具	吳崇榮主任/龍眾新媒體股份有限公司	4/28
數位音樂創作	資訊互動科技與數位媒體設計	李其瑋老師/元智大學-資訊傳播學系	3/27
設計史概論	智慧財產權簡介	董佩靈律師/連邦國際商標事務所	4/2
設計史概論	理想與夢想	吳志芬教授/元智大學資訊傳播學系	4/16

課程數位教材

九十六學年度第二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
數位藝術導論	2 小時*16 週＝32 時	26 時	26 時
數位影像處理	3 小時*16 週＝48 時	42 時	42 時
設計史概論	2 小時*16 週＝32 時	20 時	20 時
3D 動畫設計	3 小時*16 週＝48 時	48 時	48 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	24 時	24 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
老照片蒐集活動	隙頂社區 陳英生、陳瑞成，雲林科技大學數媒系莊育振	蒐集隙頂老照片、老照片數位化	50 人
2008 隙頂茶文化包裝創意競賽		茶包裝創意設計競賽	40 人
隙頂高山茶文化產業紀錄片拍攝	隙頂社區茶業者、雲林科	拍攝採茶、製茶等相關過程，剪輯成紀錄片	20 人

	科技大學數媒系莊育振		
隙頂專屬網站製作	雲林科科技大學數媒系莊育振	協助隙頂社區製作專屬網站，推廣當地人文特色、產業及文化資產	10 人
小小茶博士推廣影片製作	隙頂社區茶業者、雲林科科技大學數媒系莊育振	協助製作隙頂小小茶博士推廣影片，記錄查博士之相關過程	10 人
人文設計生涯職場適性測驗活動	雲林科科技大學數媒系莊育振、career 就業情報公司藍如瑛顧問、徐柏園顧問	問卷測驗、一對一諮詢分析	50 人

參、學程成果介紹

一、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	
總場次	17 場	總場次	12 場
總參與人數	765 人	總參與人數	589 人

96 學年第一學期講座總覽

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	陳頎倫老師	63
數位音樂基礎	數位音樂構成與樂理	陳頎倫老師	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	王桂沾老師/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

96 學年第二學期講座總覽

課程	講座名稱	講者	時間
跨媒體整合設計	數位媒體偵探	梁敏富總監/飛碟電台	3/12
跨媒體整合設計	數位內容產業區域發展現況暨區域特色推動構想	花建忠祕書長/台中市數位知識經濟協會	3/17
跨媒體整合設計	環境視覺設計的點線面	洪明宏教授/高雄師範大學-視覺設計學系	4/7
跨媒體整合設計	九二一地震教育園區論述之一：籌建、定位和特色	侯文忠主任/九二一地震館	4/14
數位藝術導論	扭轉品牌印象的要素	黃兆怡協理/拜爾特生物科技有限公司行銷業務處	4/17
數位藝術導論	視覺設計與文化藝術的異體組曲	高挺育設計總監/浮游設計有限公司	5/29
3D 動畫設計	明天的你一定比今天的你更聰明-遊戲企劃思考	吳育光老師/鈊象電子-專案負責人	3/24
3D 動畫設計	下一個遊戲，由你來	張嘉仁主任/數位星資	3/31

	主宰-遊戲製作介紹	訊	
3D 動畫設計	動畫概念與製作流程工具	吳崇榮主任/龍眾新媒體股份有限公司	4/28
數位音樂創作	資訊互動科技與數位媒體設計	李其瑋老師/元智大學-資訊傳播學系	3/27
設計史概論	智慧財產權簡介	董佩靈律師/連邦國際商標事務所	4/2
設計史概論	理想與夢想	吳志芬教授/元智大學資訊傳播學系	4/16

（1）數位藝術導論課程

課程名稱：數位藝術導論

講座名稱：扭轉品牌印象的要素

演講者：黃兆怡協理

活動日期：97 年 4 月 17 日

活動時間：10：00～12：00

活動地點：設計三館（DA401）

演講內容：

此次演講以投影片加上談話互動方式進行，演講者籍由自己豐富的行銷經驗與學生們分享，有關商品形象、行銷手法以及整體包裝，許多，提供了學生許多業界方面的資訊。

演講者黃兆怡小姐分享自己豐富的行銷經驗；為學生們講解業界行銷的方式，工作的態度及處事方法，給學生們往後職涯之路的方向。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 好的行銷方式不是自己覺得好就可以了，必須符合市場需求、更要能貼近消費者的心，否則就不算是一個好的行銷。

消費者的心態是每個行銷團隊要執行企劃前必須周詳考慮的，因為如果行銷方式不適合或不能達到消費者的需求，即使做的再好，也不能讓消費者主動掏出錢來購買商品。

活動照片



授課老師介紹講者



講者演說



講者演說



講者演說



授課老師補充說明



講者演說

課程名稱：數位藝術導論

講座名稱：視覺設計與文化藝術的異體組曲

演講者：高挺育設計總監

活動日期：97 年 5 月 29 日

活動時間：13：00～15：00

活動地點：設計三館（DC121E）

演講內容：

本次演講活動以 Power Point 簡報輔助，以演講方式進行，演講者籍由自己於業界工作及求學時的設計與經驗與學生們分享。以下為本次演講主要方向與內容：

一、設計的視覺符號

視覺設計的重要元素之一就是影像符號，透過它具體的形狀、體態、顏色、以及指涉的象徵、意涵……等等，設計師可將欲求表達的訊息傳遞予觀者，並產生某種感受經驗。

二、創作者的異體解讀

影像雖然具有清楚的傳達信息，然而在這個複雜多元、虛實共構的新社會，影像移位與符號錯亂的現象成為大眾必然接觸的生活經驗。「異體解讀」運用影像符號的輸入→解讀→拆解→異位→重構並重新詮釋過程，一方面進行一場新的視覺實驗，一方面帶領觀者一同解讀異體視覺所帶來的獨特符號語言。

三、設計與藝術之間的關係

純藝術與設計之間有著分門壁壘的界線，藝術重視觀念的本質、創作的表現，設計講求目的之需求、商業的市場。隨著影像化與數位化時代的來臨，雖然在形式或外觀上，設計與藝術之間的圍牆似乎逐漸瓦解，然而觀念或本質上兩著之間的區隔確曾未鬆拖。創作者運用設計工具與技法的藝術表現行為，嘗試破除設計與藝術之間本質上的界線，以精準的設計工具與技法進行觀念藝術的表現行為。在精準的指涉與模糊的先驗矛盾中，實際體驗設計／非設計或藝術／非藝術的問題。

其他

除以上主題，高總監並另藉實際商業案例，概述其於業界實際工作過程及內容，以使同學更能了解實際設計案例之實行過程。

心得與感想：在本次演講「視覺設計與文化藝術的異體組曲」中可了解到，透過視覺符號

之變化運用，以及異體間的結合，可產生新的不同的設計表現與內涵。而設計與藝術之界限，

亦是值得探討之議題。

活動照片



講者演說



授課老師介紹講者



講者演說



講者演說



學生聽講情況



演講實況

（2）跨媒體整合設計課程

課程名稱：跨媒體整合設計

講座名稱：數位媒體偵探

演講者：梁敏富總監

活動日期：97 年 3 月 12 日

活動時間：9：00～12：00

活動地點：DC121E

演講內容：

此次演講以談話式方式進行，演講者籍由自己豐富的媒體界經驗與學生們分享，不論是哪一種行業都必需持續的充實自己；豐富自己的知識，另外不要怕羞、推銷自己、與人為善以及柔軟的身段，這些都是在職場上強而有力的做事態度。

演講者梁敏富小姐分享自己豐富媒體界經驗；為學生們講解於職場上做人做事應有的態度及處事方法，給學生們往後職涯之路之方向。

以下摘自於學生參加講座後心得：

2. 每個人都有自己的特色，當人存在於媒體業任職業務時，現隨時隨地了解現今發展以去反應顧客之需求。不單只是業務如此，於職場充實自己的知識、發揮自己的特色才是向上爬的不二法門。

不只有推銷商品才算是業務，其實每個人都有機會成為業務，但推銷的不一定是商品，也可能是一種理念。即使身為設計人的我們也必需傳達、推銷自己的設計理念。

活動照片



講者演講



演講實況



演講實況



講者演講



演講實況



講者回答學生問題

課程名稱：跨媒體整合設計
講座名稱：數位內容產業區域發展現況暨區域特色推動構想
演講者：花建忠秘書長
活動日期：97 年 3 月 17 日
活動時間：12:30～15:30
活動地點：設計三館（DA401）
演講內容：

針對數位內容產業發展特性，在台灣中南部相較北部擁有更豐富的人文及觀光休閒資源，區域聚落的形成可在國際化發展較快的北部以外地區更易突顯出台灣主體的特色內容，這些特色可以提供故事性素材與數位內容題材，透過網路與數位科技的創新加值，可有效改善產業資訊流通與產品創新開發，可為地方產業發展帶來新契機，藉以引進更多的國內外產業投資台灣數位內容產業，以平衡區域產業發展。

演講者花建忠 秘書長分享自己豐富業界經驗；說明數位內容產業發展特性。

以下摘自於學生參加講座後心得：

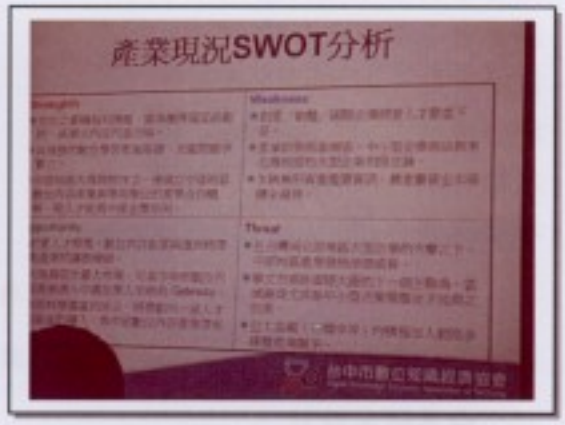
1. 產業不僅可發展數位內容，也可以利用數位內容去包裝，甚至是推銷及帶動觀光。

2. 在數位內容產業中”創意”的要素佔了相當大的分量，從最開始的企劃、腳本到人物等，都是需要創意發想，而成功的案例取決於內容的規劃和完整的行銷政策。因此在行銷和創意上，也會是重要的一環。

活動照片



演講實況



演說內容



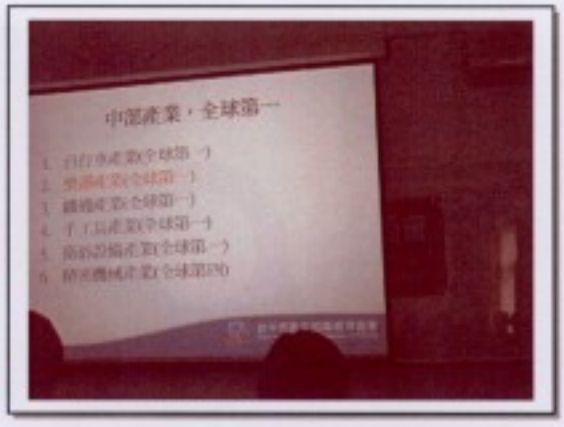
演說內容



演講實況



演講實況



演講實況

課程名稱：跨媒體整合設計
講座名稱：環境視覺設計的點線面
演講者：洪明宏教授
活動日期：97 年 4 月 7 日
活動時間：12：30～15：30
活動地點：設計三館 DA402
演講內容：

視覺指標視為公共空間及使用行為的一種視覺語言，具備實用性、審美性、內容區分為美術與設計、公共家具的點線面、藝術工學等面向。

◆美術與設計

◆公共家具的點線面

◆藝術工學

演講者洪明宏教授分享自己豐富經驗，為學生們簡介環境視覺設計之重要概念。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 當我們在設計物品時，往往會忽略文化的部份，台灣是個受過多種文化薰陶的社會，如何深耕讓台灣本土文化發揚光大，是我們該持續努力與深思的方向。

2. 作為一個設計者，可由文化歷史之中衍生更多賦有意象的表現方式來增加內涵與樂趣。

3. 當今的網路文化造成了許多符號意象之出現，如滑鼠指標、火星文等，這亦能成為我們研究發展的題目，此次的演講內容替我們帶來了另一種研究思維方向。

活動照片



講者演說



學生聽講情形



講者演說



學生聽講情形



講者演說



講者演說

課程名稱：跨媒體整合設計
講座名稱：九二一地震教育園區論述之一：籌建、定位和特色
演講者：侯文忠主任
活動日期：97 年 4 月 7 日
活動時間：12：30～15：30
活動地點：設計三館 DA402
演講內容：

921 大地震

◆921 大地震發生歷史回顧
◆斷層保存館
◆事件、大地、建築
◆以混亂為榮（尼采）
◆博物館功能寓教於樂

演講者侯文忠主任分享自己豐富經驗，為學生們簡介 921 大地震。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 921 地震教育園區的建築，是一場建築再生運動的呈現。

2.建築是文學建築上的文字，視覺和技術上的意義，自由操作的可能性，試著讓建築傳達情感和意念。

3. 園區中的許多建築設計讓人深思以及欽佩，博物館的宗旨就是寓教於樂，在娛樂中也可以學習到許多的經驗，當身處在博物館時，感嘆大地的力量與無情的摧毀，藉由了解後，下次地震時就不至於驚慌失措，面對危機時更應該冷靜處理。

活動照片



講者演說



學生聽講情況



演講實況



演講實況



案例分析



案例分析

（3）3D 動畫設計課程

課程名稱：3D 動畫設計

講座名稱：明天的你一定比今天的你更聰明-遊戲企劃思考

演講者：吳育光老師

活動日期：97 年 3 月 24 日

活動時間：12：30～15：30

活動地點：設計三館 DA402

演講內容：

目前遊戲產業產值已超越電影產，成為世上最大的娛樂產業。這次演講者帶來他參與 GDC 盛會的成果，讓學生們瞭解遊戲產業國際上的發展狀況，其中演講者以<EVE>這套遊戲與學生們分享。

演講者吳育光先生分享自己豐富遊戲產業經驗；為學生們講解當身為一個遊戲企劃需具備的條件及所要考量的問題。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 透過吳育光先生經歷以及 GDC 心得分享可以從他身上獲取良多。一款在架上賣一千多元台幣的遊戲，背後藏了多少祕密。認知科學、心理學及經驗學等重要的理論在遊戲建構的同時也被包含進去，這也說明為什麼只有大公司才有能力開發遊戲了。

2. 最好的遊戲內容是了解玩家的的臨界點，稍微難度加深一點，然後再讓遊戲的耐玩度提高，然而過度的優化遊戲是無需的。

活動照片



學生聽講情況



學生聽講情況



學生聽講情況



學生聽講情況



學生用心作筆記



演講實況

課程名稱：3D 動畫設計
講座名稱：下一個遊戲，由你來主宰-遊戲製作介紹
演講者：張嘉仁主任
活動日期：97 年 3 月 31 日
活動時間：12：30～15：30
活動地點：設計三館 DA402
演講內容：

介紹遊戲製作

◆遊戲主機發展史
◆遊戲美術發展轉變
◆遊戲職場甘苦談

演講者張嘉仁主任分享自己豐富經驗；為學生們介紹早期遊戲主機硬體設備，在有限條件下設計出美術一切都以節省效能為主，並講述目前美術應用軟體種類。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 近期 3D 遊戲興盛，美術在製作上常使用一些輔助軟體幫助加快製作時程。
2. 現今遊戲僅有華麗畫面，而較少遊戲的耐玩性。
3. 對於想進入遊戲製作行業的人，首先對於此行業要有熱衷的態度，認清玩遊戲與製作遊戲是不一樣的心態。

活動照片



講者演說



案例說明



學生聽講情況



演講實況



案例分析



學生聽講情況

課程名稱：3D 動畫設計
講座名稱：動畫概念與製作流程工具
演講者：吳崇榮主任
活動日期：97 年 4 月 28 日
活動時間：12：30～15：30
活動地點：設計三館 DA303
演講內容：

Toon Boom Animation 所製作的動畫軟體在全球動畫產業中佔有重要的地位，舉凡 The Simpsons, Tarzan2 等知名動畫，皆有使用其下的套裝軟體進行動畫製作。

◆動畫製作工具

◆動畫製作訓練

◆案例說明

演講者吳崇榮主任分享自己豐富經驗，為學生們簡介動畫概念與製作流程工具。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1.除了運用故事板等工具，有相關的工具才能接到國外的訂單；使用手寫板讓你更能熟悉動畫繪製。創作前先用工具來瀏覽最後成果，增加準確度，避免錯誤。

2.在運用 3D 軟體製作之前，可以用一些軟體先去模擬動作及情境來確定之後要執行呈現的東西。

3.動畫製作的前置作業非常重要，良好的溝通可以讓動畫製作更為簡化，減少重複修改的製作，提案時則要表現出精緻度與完整度。

活動照片



講者演說



講者演說



講者演說



講者演說



學生聽講情形



學生聽講情形

（4）數位音樂創作課程

課程名稱：數位音樂創作

講座名稱：資訊互動科技與數位媒體設計

演講者：李其瑋老師

活動日期：97 年 3 月 27 日

活動時間：8：30～12：00

活動地點：設計三館 DA303

演講內容：

創意與創新-資訊科技是延伸創意的重要工具

◆傳媒知識

◆基礎資訊技能

◆具備資訊之靈敏度

◆整合能力

◆腦袋不能僵化

演講者李其瑋老師分享自己豐富教學經驗；為學生們講解於資訊科技與數位媒體兩者間的密切關係。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 資訊互動技術與數位媒體之間的關係可說是密不可分的，然而在資訊爆炸與媒體充斥的數位年代，創意與創新即扮演了重要的決定角色。

2. 李其瑋老師強調：具備傳媒知識、基礎資訊技能及對資訊的靈敏度和整合能力外，靈活的思考是更為重要的。

活動照片



演講實況



講者演說



演講實況



演講實況



演講實況



演講實況

（5）設計史概論

課程名稱：設計史概論

講座名稱：智慧財產權簡介

演講者：董佩靈律師

活動日期：97 年 3 月 27 日

活動時間：8：00～12：00

活動地點：設計三館 DA303

演講內容：

智慧財產權相關資訊

◆智慧財產特性

◆智慧財產權保護對象

◆智慧財產權保護架構

◆專利權

◆商標權

◆著作權（網路著作權相關問題）

演講者董佩靈律師分享自己豐富經驗，為學生們簡介智慧財產權之重要概念。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 著作權只保護形式，若換手法表達同一主題，則不侵犯著作財產權。

2. 以既有的故事、背景與人物自行創造衍伸後續發展的人，則不侵犯著作財產權。

3. 想法有某方面的表達與達成步驟，擁有實施力才可申請專利保護。

活動照片



講者演說



演講實況



講者演說



講者演說



演講實況



講者演說

課程名稱：設計史概論
講座名稱：理想與夢想
演講者：吳志芬教授
活動日期：97 年 4 月 16 日
活動時間：8：00～12：00
活動地點：DC121E
演講內容：

在資訊爆炸的全球化時代，文化資本為自身最大的價值。

◆心中對於有興趣的事物，進而朝著相關的領域前進
◆國際觀與外語能力
◆當機會來臨時，你已準備妥當
◆懷著信念作戰，等於擁有雙倍的裝備
◆人生就像迴力鏢，你給什麼，就得什麼
◆專業知識與工作能力相關的能力，決定了個人在職場上的表現

演講者吳志芬教授分享自己豐富經驗，為學生們簡介理想與夢想。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1.一個人固然再有創意，再有更多有趣的點子，但若是缺少了行動力，那這些東西也只是空想。

2.在自我價值的提升上，在國際觀、外語能力、專業知識也必須在一個水準之上，因為機會是給準備好的人。

3.人必須充滿鬥志有夢想，因為夢想而偉大，一分耕耘一分收穫。

活動照片



講者演說



演講實況



老師介紹講者



講者演說



演講實況



演講實況

二、學程數位教材

本學程之網站及數位教材延續上學期之規劃，持續進行九十六學年下學期開課之六門課程數位教材之製作，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:142 時

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

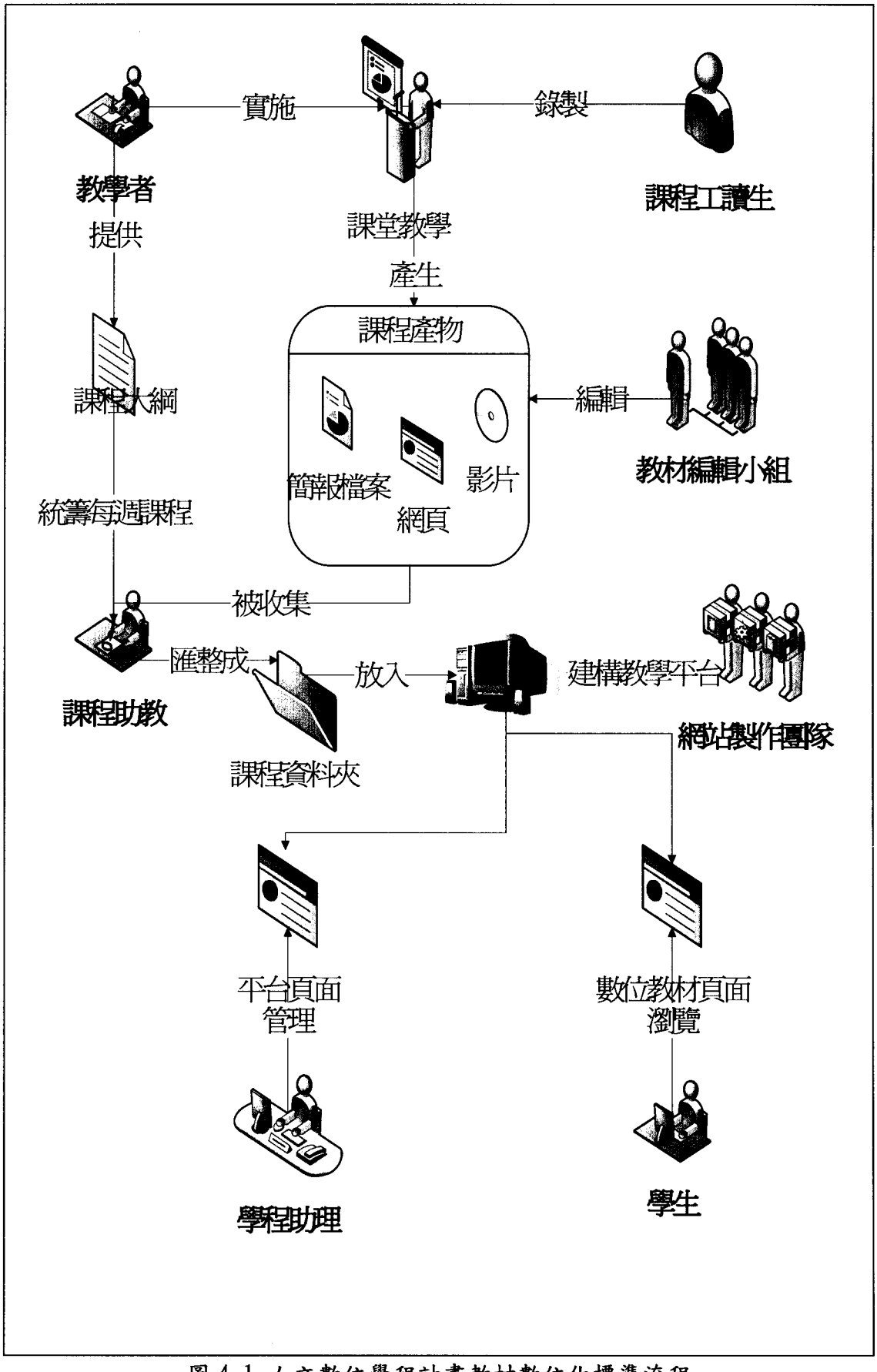


圖 4.1 人文數位學程計畫教材數位化標準流程

1. 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)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：數位藝術導論	日期：
製作人員	工作內容敘述
林讌如	剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸

課程名稱：數位影像處理	日期：
製作人員	工作內容敘述
侯彩鈺	剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸

課程名稱：數位音樂創作	日期：
製作人員	工作內容敘述
楊正明	剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸

課程名稱:跨媒體整合設計	日期：
製作人員	工作內容敘述
黃泰成	剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸

課程名稱：設計史概論	日期：
製作人員	工作內容敘述
王凱璇	剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸

課程名稱：3D 動畫設計	日期：
製作人員	工作內容敘述
蔡瑩蓁	剪片、字幕、串流大師彙整、素材製作(ppt)，製訂時間軸

（c）工作情形照片：

工作寫真	
	
將簡報與影片的時間點標示出來	安排影片的剪接流程
	
討論轉檔問題&串流大師&製作	討論工作分配
	
將字幕嵌入影片	討論課程與繪製腳本

(2)教材呈現頁面

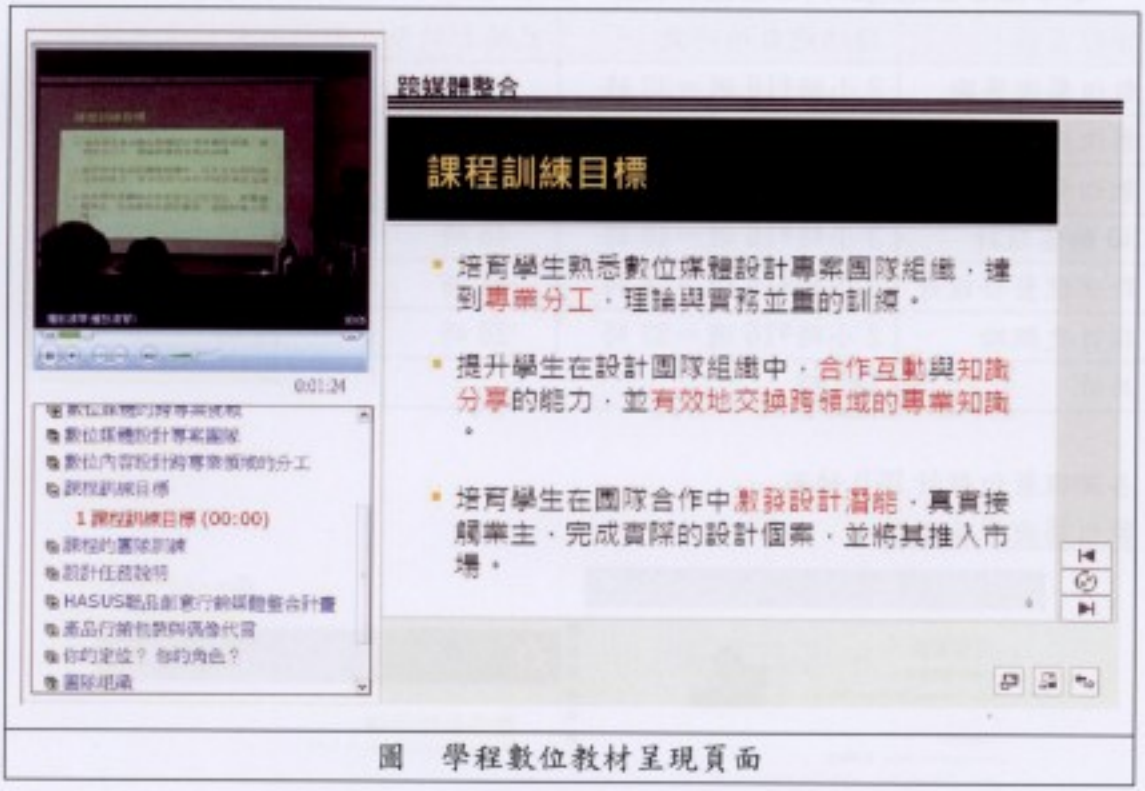


圖　學程數位教材呈現頁面



圖 4.8　學程數位教材呈現頁面

（3）教材數位化現況

本學程目前完成五門課程數位教材，並製作成五片課程 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
數位藝術導論	2 小時*16 週＝32 時	26 時	26 時
數位影像處理	3 小時*16 週＝48 時	18 時	18 時
數位音樂創作	3 小時*16 週＝48 時	24 時	15 時
3D 動畫設計	3 小時*16 週＝48 時	48 時	48 時
跨媒體整合設計	3 小時*16 週＝48 時	24 時	24 時
設計史概論	2 小時*16 週＝32 時	20 時	20 時
共計	142 時		

各課程數位教材 DVD 封面

數位藝術導論課程

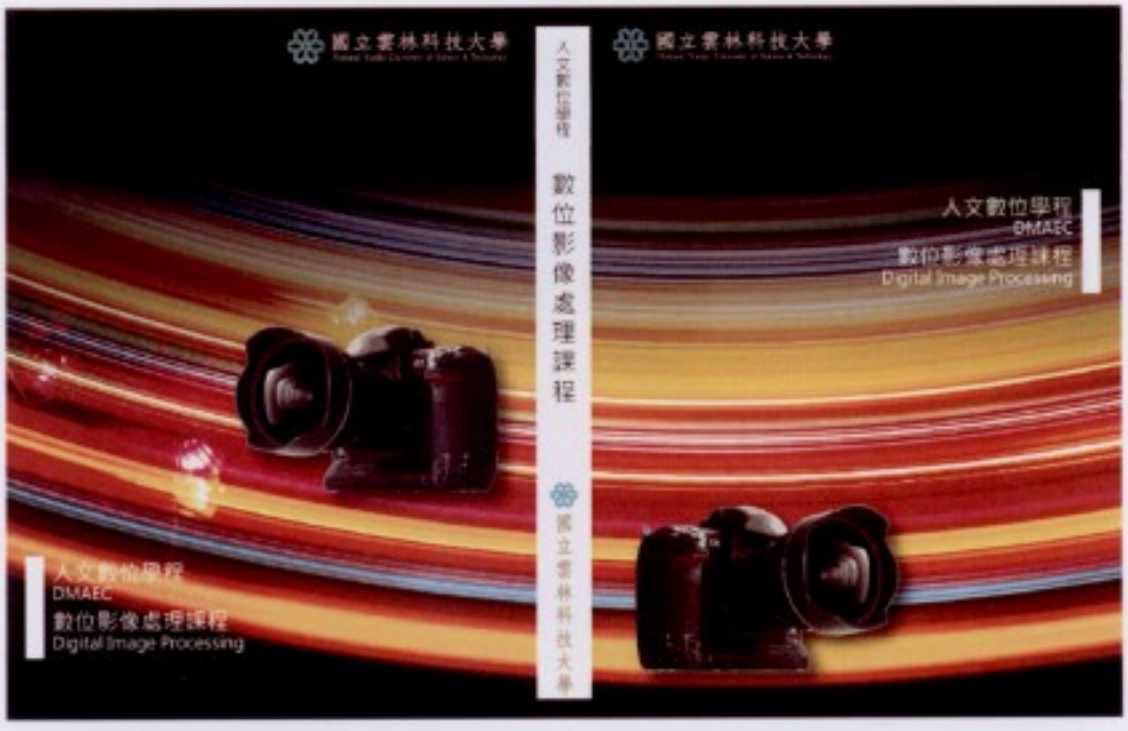


DVD 盒封面



CD 圓標

數位影像處理課程



DVD 盒封面



CD 圓標

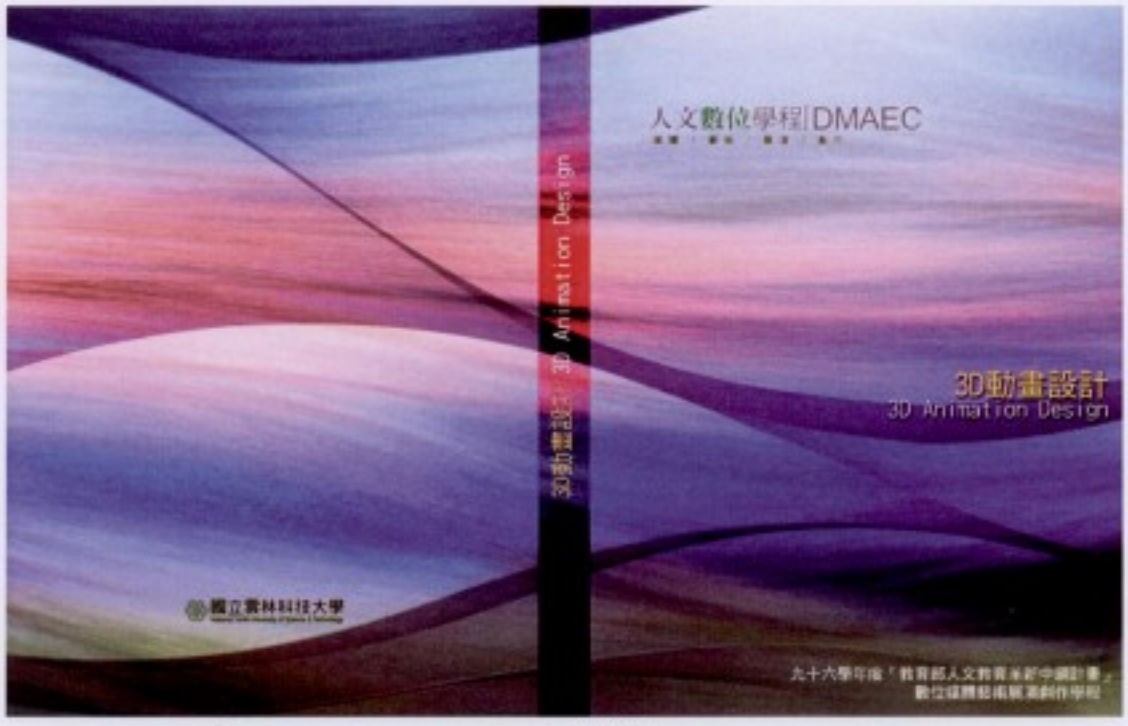
數位音樂創作課程



DVD 盒封面



CD 圓標


人文數位學程|DMAEC
3D動畫設計
3D Animation Design
3D動畫設計 3D Animation Design
國立雲林科技大學

DVD 盒封面


人文數位學程|DMAEC
3D動畫設計
3D Animation Design
國立雲林科技大學

CD 圖標


教學目標：
本課程的主要教學目標有二，一為使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等案整合的品質控制與執行製作的能力。
There have two key goals for this course. One is focused on a basic skill to organize a production plan of digital media; and the other is provided different approaches for students to improve the knowledge for integration quality control and production of cross-media projects.

DVD 盒封面


跨媒體整合
Multimedia Integration Design

CD 圓標

設計史概論課程



DVD 盒封面



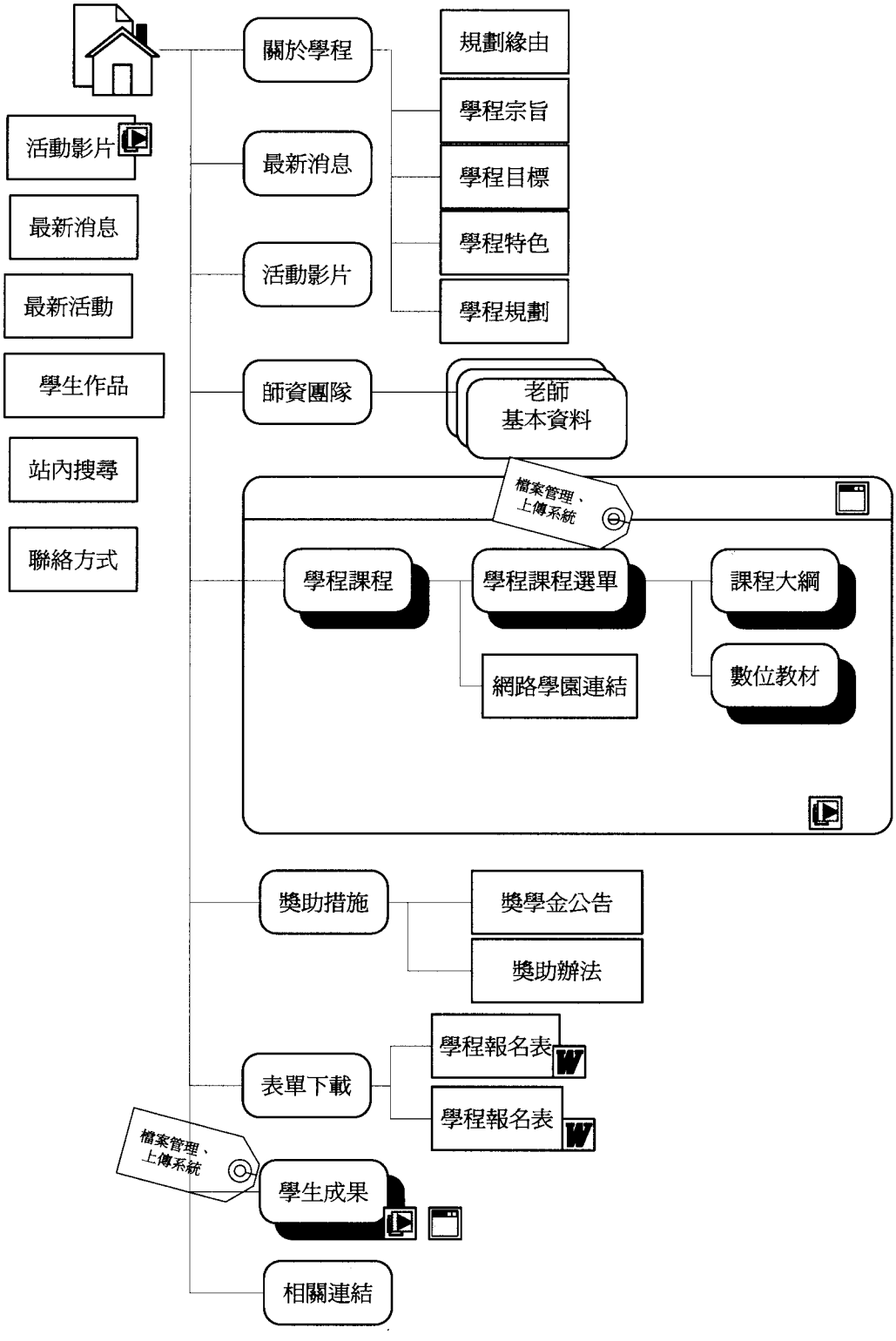
CD 圓標

三、學程網站

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

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

網站架構


關於學程
規劃緣由
學程宗旨
學程目標
學程特色
學程規劃
最新消息
活動影片
活動影片
最新消息
最新活動
學生作品
站內搜尋
聯絡方式
師資團隊
老師
基本資料
檔案管理、上傳系統
學程課程
學程課程選單
課程大綱
網路學園連結
數位教材
獎助措施
獎學金公告
獎助辦法
表單下載
學程報名表
學程報名表
檔案管理、上傳系統
學生成果
相關連結

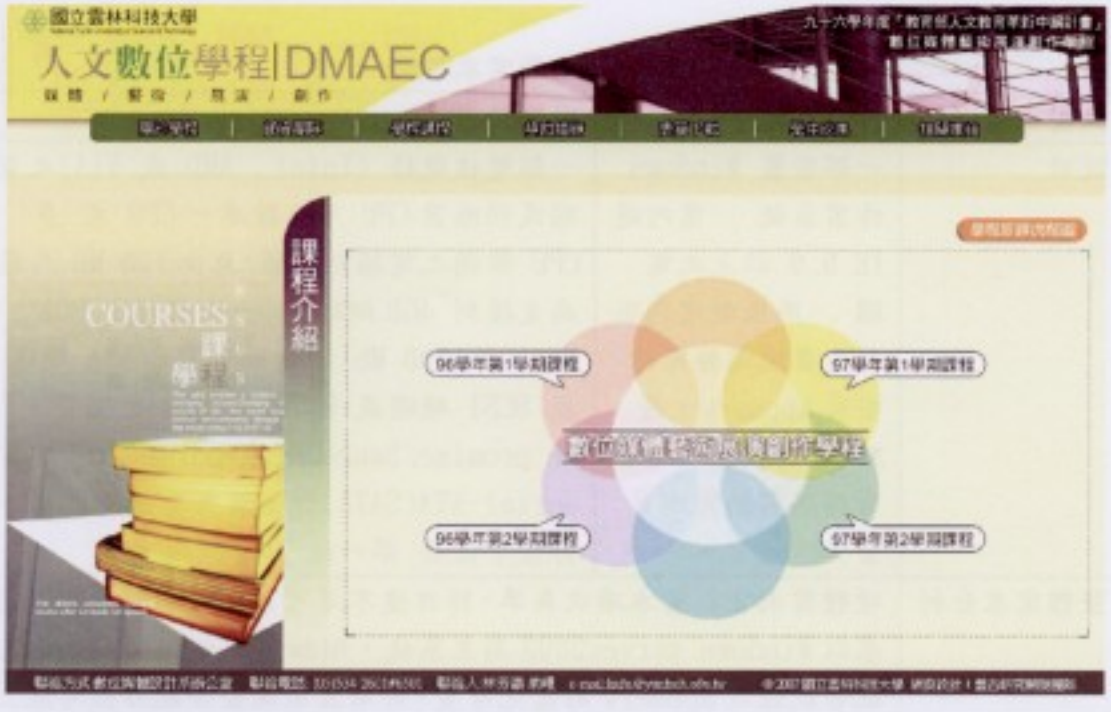
網頁呈現



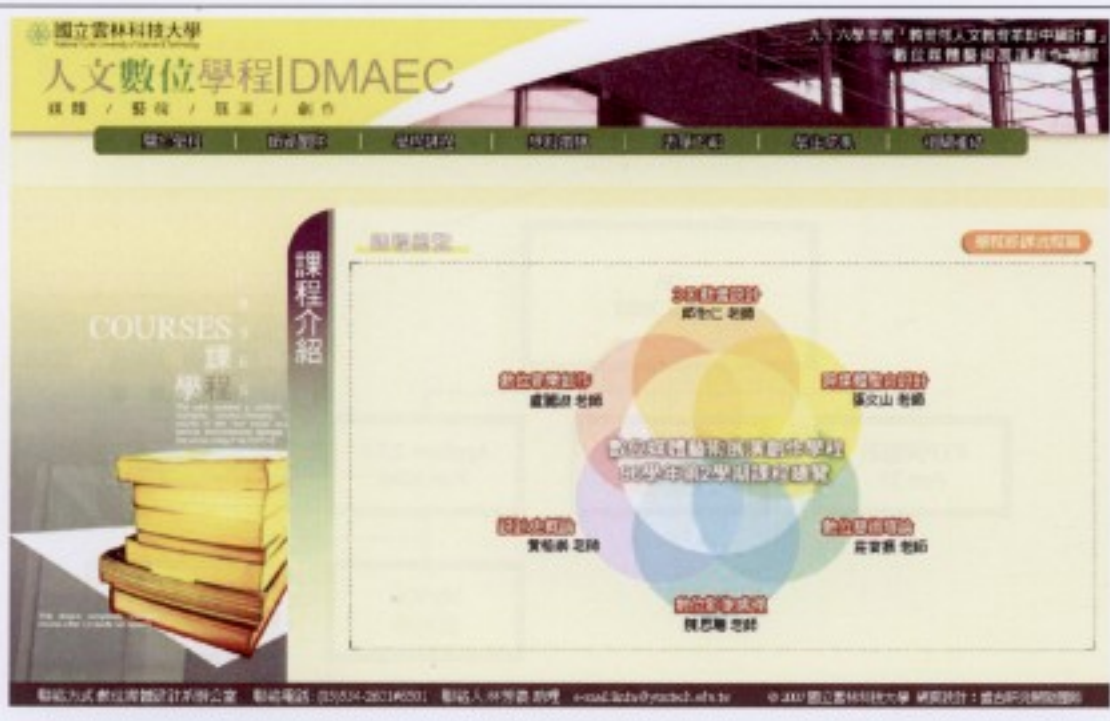
學程網站首頁



學生作品頁面



學期課程點選頁面



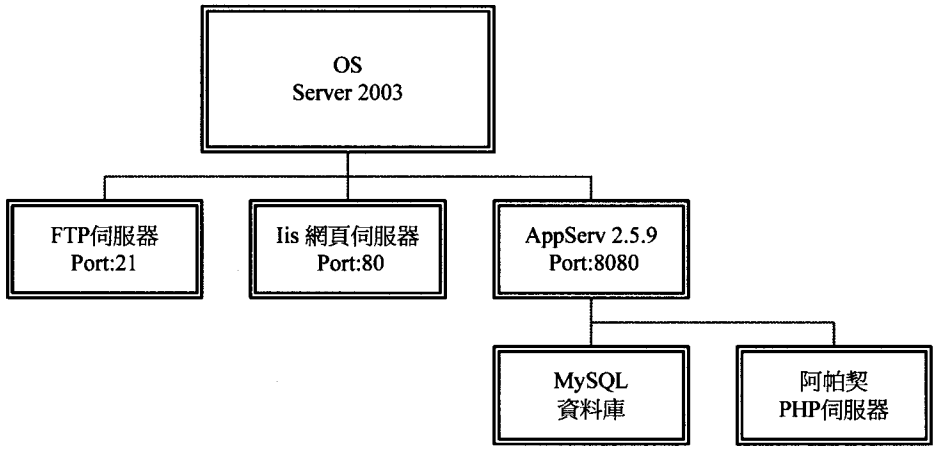
96 第二學期課程頁面

設備支援

表 4.1 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。	

網頁伺服網頁伺服器架構圖



伺服器架構說明圖

四、學程系列活動之二

活動一：隙頂文化產業訪查營隊

活動日期：2008 年 1 月 21 日～1 月 23 日

活動內容：

為蒐集隙頂社區人文、產業、文化資產等相關資料，本學程舉辦「隙頂文化產業訪查營隊」。

工作人員：

第一小隊　人文歷史 - 瑜津(小隊長)、兆策、世廷、美卿

第二小隊　景觀環境 - 東翰(小隊長)、袖婷、靖容、智瑋

第三小隊　產業環境 - 雅玲(小隊長)、曜軒、能鴻、俊遠

註：隊長-企劃、紫色-拍照人員、紅色-攝影人員、黑色-記錄人員

營隊行程表

2008 年 1 月 21 日，星期一

8:30 am - 9:00 pm	**集合**		
9:00 am - 10:30 am	驅車前往嘉義縣番路鄉隙頂社區		
10:30 am - 11:00 am	到達目的地 - 分配房間、安置行李		
11:00 am - 11:30 pm	行前說明、設備分配及動線規劃		
12:00 pm - 1:30 pm	**午餐時間及午休**		
1:30 pm - 4:30 pm	隙頂發展協會沿革及歷史 (第一小隊) 註:該協會下午二點開會員大會	龍頂步道 (第二小隊)	隙頂咖啡 (第三小隊)
4:30 pm - 5:30 pm	**各小隊回梅園樓集合 & 休息整裝**		
5:30 pm - 7:00 pm	**晚餐時間**		
7:00 pm - 8:00 pm	陳英生理事長 & 社區協會 - 經驗及社區發展沿革		
8:00 pm - 9:30 pm	各隊人員回報 & 整理當天收集資料		
9:30 pm - 10:30 pm	**宵夜**		
	洗澡就寢		

註：

1. 指揮中心人員 - 莊育振老師、黃格崇老師
2. 所有人員營隊期間不得善自行動，所有行動需向指揮中心報告
3. 各小隊人員紅字為器材人員，負責攝影，拍照人員由各隊推選之
4. 各小隊與當日晚間回報當日資料需包含（ 照片數張、影片一部、文字書面3~10 頁)並向所有人員簡報

2008 年 1 月 22 日，星期二

5:00 am - 6:30 pm	拍攝 - 隙頂日出 & 觀日平台 & 龍銀步道 & 象山環境 (第二小隊)		
7:00 am - 7:30 pm	**起床 刷牙洗臉 穿衣服**		
7:30 am - 8:30 am	**精緻早餐**（行前說明、整裝及設備分配)		
08:30 am - 11:30 pm	歷史環境及人文調查(採訪長者) (第一小隊)	龍銀步道、茶園山環境拍攝 (第二小隊)	茶產業資料收集及過程 (第三小隊)
11:30 pm - 1:00 pm	**午餐時間**		
1:00 pm - 5:00 pm	茶文化人文發展過程與歷史 (第一小隊)	仙井瀑布拍攝 (第二小隊)	民宿產業調查及資料收集 (第三小隊)
5:00 pm - 5:30 pm	**各小隊回梅園樓集合 & 休息整裝**		
5:30 pm - 7:00 pm	**晚餐時間**		
7:00 pm - 8:00 pm	阿榮的店老闆 - 隙頂社區環境拍攝與經驗分享		
8:00 pm - 10:00 pm	各隊人員回報 & 整理當天收集資料		
10:00 pm - 11:00 pm	**宵夜**		
	自由時間、洗澡就寢		

2004 年 1 月 23 日，星期三

7:00 am - 7:30 pm	起床 刷牙洗臉 穿衣服		
7:30 am - 8:30 am	**精緻早餐**（行前說明、整裝及設備分配）		
8:30 am - 11:30 pm	隙頂土地公廟資料、范氏古厝 (第一小隊)	安頂步道、竹林、生態解說及山谷影像收集 (第二小隊)	園圃產業 - 產銷過程及史料 (第三小隊)
11:30 pm - 1:00 pm	**午餐時間**		
1:00 pm - 4:00 pm	早期產業(石牆) (第一小隊)	老鷹穴、名人像 (第二小隊)	甜柿園產業 (第三小隊)
4:00 pm - 4:30 pm	收拾行李		
	返回雲科		



當地耆老訪談



當地居民介紹隙頂自然景觀



咖啡業者介紹咖啡產業



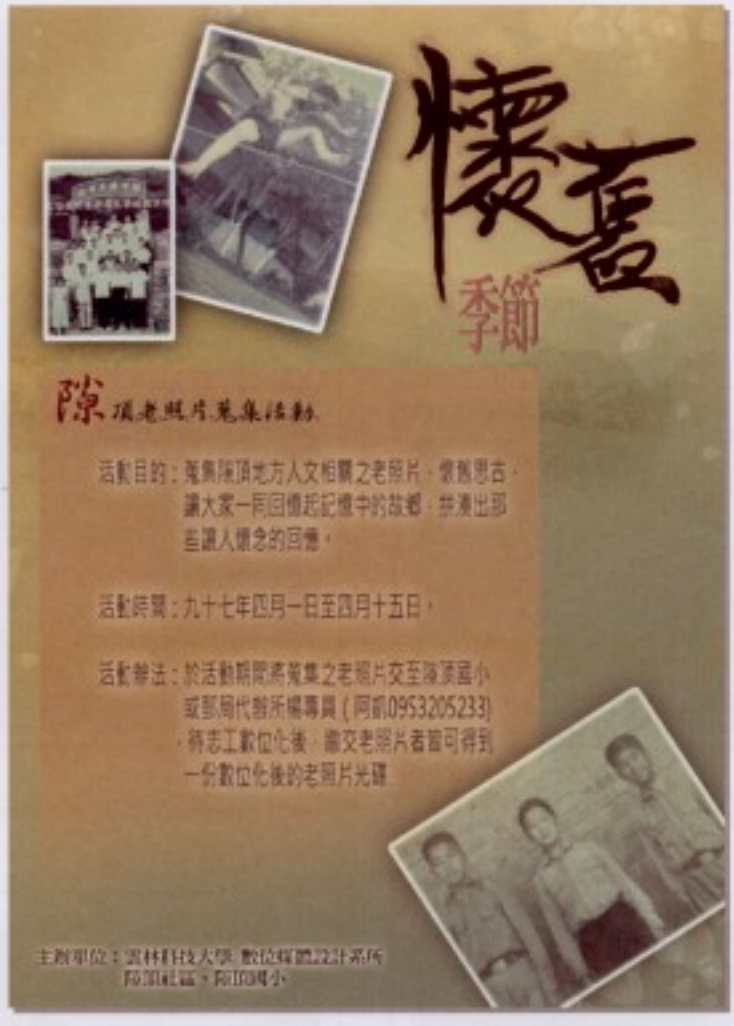
當地耆老訪談

活動二：隙頂老照片蒐集活動

活動日期：2008 年 4 月 1 日～4 月 15 日

活動內容：

為因應本學期學程之執行目標，特舉辦蒐集隙頂地方人文相關老照片活動，並將其數位化，以利將來數位化加值運用。



隙頂老照片蒐集活動海報

活動照片



居民與學生在照片數位化處理過程中互相交流情形



隙頂老照片



隙頂老照片活動實況



隙頂老照片活動實況



掃描老照片實況



隙頂老照片活動實況

活動三：隙頂高山茶文化紀錄片拍攝

活動日期：2008 年 4 月 24 日～4 月 25 日

活動內容：

為使學生瞭解高山茶文化與製茶過程，特舉辦此活動，記錄隙頂茶葉製作過程。



業者介紹茶之生態



採茶後交由工頭秤重



業者介紹茶之生態



採茶工頭檢查茶葉



烘茶實況



採茶實況

活動三：隙頂社區專屬網站製作

活動日期：2008 年 1 月 24 日～迄今

活動內容：

本學程協助隙頂社區製作一專屬網站，網站架構內容由本學程學生與居民一同商討規劃，隙頂資訊內容蒐集由學程學生至隙頂實地搜查及居民提供而來，再進行整理彙整。該網站作為推廣隙頂人文特色、產業及文化資產等用途。



隙頂網站首頁

活動三：人文設計生涯職場適性測驗活動

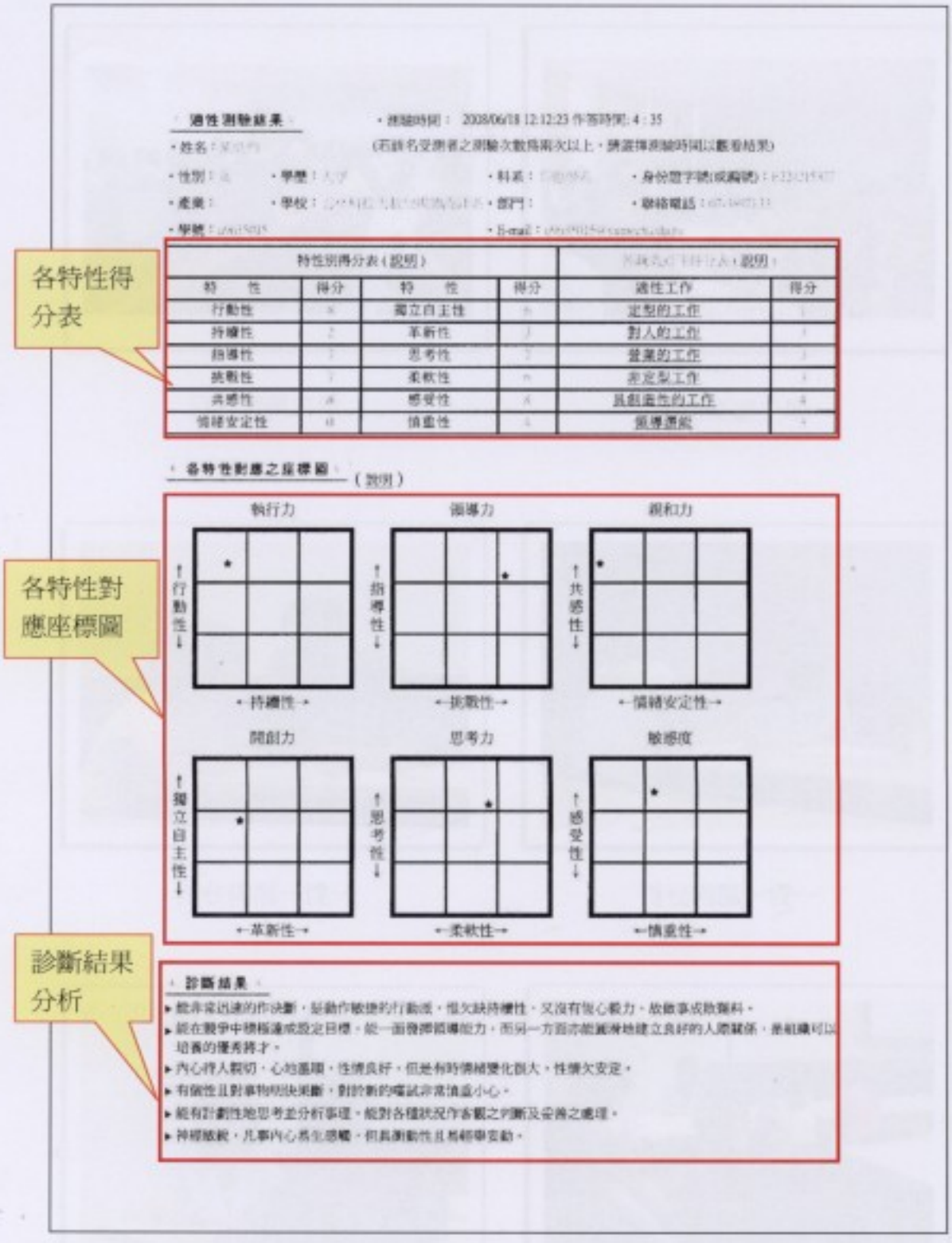
活動日期：2008 年 6 月 18 日～6 月 19 日

活動內容：

本學程為讓學生更加瞭解自身性格、特質，進而規劃適合自己未來發展生涯，特舉辦此活動。透過測驗問卷，分析每個學生本身特質及職場適職類型及能力特徵，再由專業職涯分析師一對一諮詢剖析，讓每個學生更能由測驗結果顯示之資訊中更加瞭解其代表意義，而及早規劃適合自己的未來發展生涯，提升學生未來職場競爭能力。



活動海報


適性測驗結果
・測驗時間： 2020/06/18 12:12:23 作答時間: 4 : 35
(若該名受測者之測驗次數為兩次以上，請選擇測驗時間以觀看結果)
・姓名：
・性別：
・學歷：
・科系：
・身份證字號(或護照)：
・產業：
・學校：
・部門：
・聯絡電話：
・學號：
・E-mail：
各特性得分表
特性別得分表(說明)
特性 得分 特性 得分
行動性 持續性 獨立自主性 革新性 指導性 思考性 挑戰性 柔軟性 共感性 感受性 情緒安定性 情感性
適性工作 得分
定型的工作
對人的工作
營業的工作
決定型工作
具創意性的工作
領導能能
各特性對應之座標圖 (說明)
各特性對應座標圖
執行力
領導力
親和力
行動性
指導性
共感性
持續性
挑戰性
情緒安定性
開創力
思考力
敏感度
獨立自主性
思考性
感受性
革新性
柔軟性
情感性
診斷結果分析
診斷結果
能非常迅速的作決斷，是動作敏捷的行動派，惟欠缺持續性，又沒有恆心毅力，故做事成敗難料。
能在競爭中積極達成設定目標，能一面發揮領導能力，面另一方面亦能與他人建立良好的人際關係，是組織可以培養的優秀將才。
內心待人親切，心地善良，性情良好，但並有時情緒變化很大，性情欠安定。
有個性且對事物明快果斷，對許新的嘗試非常積極小心。
能有計劃性地思考並分析事理，能對各種狀況作客觀之判斷及妥善之處理。
神經敏銳，凡事內心易生感觸，但具創動性且易感舉動。

適性測驗結果分析表

活動照片



學生施測情況



學生施測情況



一對一諮詢分析



一對一諮詢分析



活動實況



一對一諮詢分析

活動三：2008 隙頂茶文化包裝創意競賽

活動日期：2008 年 5 月 18 日～6 月 19 日

活動內容：

本學程為提升學生人文藝術涵養及實務上之設計應用與經驗，特舉辦此活動。讓學生運用其在校學習之設計技能並針對隙頂在地產業文化資源，將隙頂人文內涵設計運用在當地茶產業之茶包裝上，創新及提升地方茶業發展。



活動海報

學生高山茶包裝作品



茶包裝作品呈現版面



茶包裝作品呈現版面



茶包裝作品呈現版面



茶包裝立體圖



茶包裝展開圖



茶包裝作品呈現版面



茶包裝立體圖



茶包裝立體圖

五、學程課程學生作品

數位影像處理課程

課程作品主題：擬人化表現

學生：曾筠雅
學號：9600125
作品名稱：
向左走，向右走



學生：林孟章
學號：9635003
作品名稱：想不開
創作理念：一株可憐的小樹，由於欠高利貸錢不還到最後一步一步走向死亡之途。
圖片中可以看到兩個凶惡討債人以及就像人生道路的階梯，小樹就這樣一步一步的走向自殺之路。



學生：林子荃
學號：3635004
創作理念：
前陣子不斷的下大雨，各地都開始淹水，
也想到因為北極冰山融化，而照成海平面上升；讓我想到可以用海水上升的構想來做這個作品。



學生：張晃榕
學號：9635005
作品名稱：歲月如梭
創作理念：
一千億年化育成一棵石頭，然而時光飛逝，時光交錯；依然屹立不搖在最初的原點。



學生：邱靖怡
學號：9635009
創作理念：
將先前的圖檔彙整，作整體之統合，表現出一個「破爛樂團」演奏的巡迴海報，背景是利用雜誌拼貼的手法營造出POOR 儉樸卻又有動力的形象。



學生：洪天心
學號：9635010
作品名稱：以貌取人
創作理念：路檔給人安全的意象，但也忽略了它還是有可能犯錯，但人們通常卻會認為錯不在他身上。進而將矛頭指向別人。



學生：王雅萱
學號：9635011
創作理念：
三個童心未泯木頭人，
玩起了 123 木頭人



學生：劉虹伶
學號：9635015
作品名稱：山神降臨
創作理念：
其實一開始只有先拿起樹的照片開始修改，修改修改著卻發現這棵樹好像是一個**山神**哪！好想膜拜，於是又開始想到最近社會上充斥著環境保護的問題，山神在森林悠哉，而人類造訪森林的詼諧故事便在我心中築起，我開始用一種有趣的海報方式來著作這個故事，主要是要大家眼睛看到海報，可是心中卻冒出了與我想的不同的故事，激發所有人的創意點！而每個人現在心中想的故事以及我創造的這個故事卻不離開我做的這個有趣的作品。



學生：陳沛晴
學號：9635020
創作理念：
兩個擬人化的主角分別為樹和花，把樹加上眼睛鼻子嘴巴，花則加上眼睛，強調的是樹的鼻孔，『好香的花』彷彿聞到了花的香味一樣，以大自然為發想而成的畫面，泛黃的畫面帶出夢境般虛幻的感覺。



學生：陳沛晴
學號：9635020
創作理念：
『好想加入他們跟他們一樣自由移動』旁邊的樹心中這麼想著，看到檸檬跟柳丁這麼悠閒，坐在石頭上享受這悠閒的下午，好像在討論著『等等要去哪呢?』樹木努力張開了嘴，但是還是無法發出聲音，也無法移動，只能睜大眼睛看的他們。



學生：李世方
學號：9635021
作品名稱：情竇初開的牧羊女
創作理念：
好像受到樂活的影響，我想做那種與世隔絕的田園生活，又有點童話味道，牧羊女在山坡上放羊的情形，有著少女情懷，加上泡泡帶點夢幻的情境，想著白馬王子的出現。活動中心前的樹有幾棵曲線很美，我覺得很有女人的味道，所以就決定是它了，牧羊女就這樣誕生了。在圖書館後方有很多矮小的樹叢，一小叢的聚在一起我覺得很像棉羊群，加上手繪棉羊就誕生了。



學生：李世方
學號：9635021
作品名稱：邪惡森林
創作理念：
聽、看太多台灣樹木被殘害的例子，我想做出有有大自然反撲意味的圖，同時結合了童話風格，變成小紅鞋誤闖邪惡森林。小紅鞋有代表人類的意思，所以我並沒有多加修改，整張圖表面上是小紅鞋誤闖邪惡森林，但實際上是人類污染、破壞大自然後，大自然開始對人類進行報復。同時也有樂活的意味在裡面，暗指要多環保，保育環境，愛護地球，以免有一天，樹木真的開始攻擊我們。



學生：林家樺
學號：9635023
作品名稱：求婚
創作理念：
這次的靈感來源，就是在拍樹木的時候所拍的花朵，花花草草就讓我聯想到花束，於是就做了這個求婚的主題。



學生：黃宜寧
學號：9635038
作品名稱：summer
創作理念：
最近天氣越來越熱連樹木也會想拔起跟往水源衝吧?
夏天就是要泡水游泳才像夏天!
想要做出涼爽快樂的氣氛
小小的輕鬆一下



學生：林宜萱
學號：9635040
創作理念：
如現在隨時可在電視上看到的汽車推銷廣告，宣導科技使人類和樂融融，背後事實卻是汽車排放的廢氣會汙染地球，形成溫室效應，傷害地球環境和生物，而樹才是真正對地球，環境有益的，所以我索性就把樹改成主角，形成一個很具諷刺性的，是人和被任意宰割的樹立場對掉，形成人類行為和樹給人的意像的強烈反差，藉此讓我們注意到樹也是個活生生的個體。



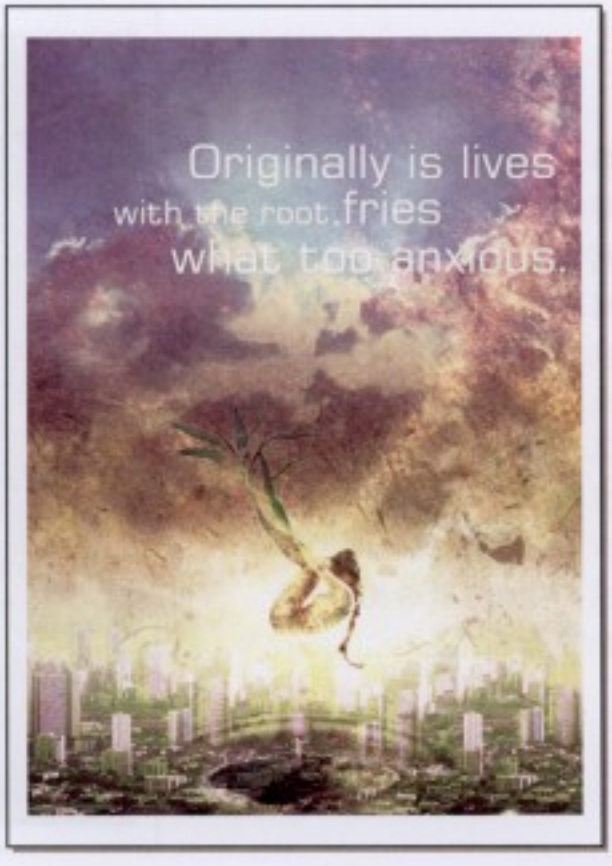
學生：陳宛伶
學號：9635044
作品名稱：樹娶親
創作理念：
看到這張畫面時，因為看到二棵樹生長在一起，讓我有個畫面就很像老夫老妻般佇立在那。因此我以婚嫁這畫面當作這次主題，樹就像人類一般都可以和自己的老伴長長久久。



學生：陳宛伶
學號：9635044
作品名稱：come on~來跳舞
創作理念：
三館前種滿了這種樹，讓我想到了夏威夷，而把樹改成正在跳草裙舞的人，整個畫面想呈現出很夏天的感覺。



學生：王俐絜
學號：9635047
作品名稱：“Root”根
創作理念：
Slogan - Originally is lives with the root, fries what too anxious.
這是個美麗的綠洲城市-“Root” 。根與人，本為一體，密不可分。
主要傳達的意念是人不應忘本，回歸自然才為真義。



學生：葉雅筑
學號：9635048
創作理念：
這個作品讓我想了很久，一直想不出來要怎樣表現詼諧逗趣的畫面，看到別人已經要準備快快樂樂放暑假，我們還在這裡爆肝。這時我的靈感突然來了!我用樹木來表達我們想放暑假的心情。



學生：潘紫涵
學號：9635050
創作理念：
團名：TREEFORE
我是以一個樂團做為這次的創作主軸!
呈現像專輯封面的感覺畫面用的比較奇幻，會彈吉 BASS 他打鼓的樹，有嘴巴可以唱歌的花，奇異的畫面。



數位藝術導論課程

課程作品主題：打造未來雲科校園

學生：洪美菱

學號：9435025

創作理念：

由於三館要通往雲科籃球場的部分，沒有鋪上主要的道路幹道，但是三館前卻有正大門，感覺上如果正大門只有一邊方向可以通行的話，那麼不就失去了最主要建立門口的方便性，所以想說採用學校最新在南側門直排輪溜冰廣場新建蓋的木質感的走道，如果合成在三館設計正門口前，應該可以成為學校未來最新打造的小修改，但是如果可以有像工設的工作坊也有一個著名的標的物，專屬於設計三館數位媒體設計系，或許也會替三館新增加不少的特色。



學生：王若喬

學號：9435026

作品名稱：打造未來的雲科校園 － 綠活中心

創作理念：

其實在學校有許多地方，像是理科大樓、大禮堂、大餐廳等地方，都有很漂亮的樹藤爬滿建築，我覺得這些是校園中十分特別、美麗的景象；當初剛進來雲科，讓我印象最深刻的就是這些奇特的綠色樹藤了，所以我就以現在的建築景觀的主流「自然、環保」作為發想，再加上學校的 LOGO 也是綠色為主，還有校園景觀本身的綠藤意念。

在校園中，學生們的社團活動、會集體出現的地方，大都是在活動中心，而現在的活動中心看起來有些呆板，方方正正、灰灰白白的，感覺較無生氣，但學生活動中心應該是要充滿著生活、樂天的氣息，於是我決定要將樹藤攀上活動中心，讓其更有雲科建築的代表性，而且充滿綠意的校園，也會使人活動得更愉悅，不用爬山，就能享受到在樹林中的芬多精，接著再「改建」週遭的環境景色，讓設計工廠旁的荷花也種一些到雲科中心景點之一——雲夢湖中，大多數的學生們都能夠更貼近荷花，了解荷花之美，經由我設計過的安排，希望讓整個活動中心能夠變成更漂亮且能代表雲科的建築之一。



學生：段綺維

學號：9535041

創作理念：

說到未來，我先想到的是跟現今做比較，台灣政局很混亂，台灣為什麼不能在國際上出頭，我覺得台灣人沒有像南韓人、新加坡人那種團結的愛國心，所以無法達到。

大家都希望台灣能越來愈好，因為我們是生活再同一個地方的人，沒有人會希望台灣越來越爛，所以我的第一個出發點是希望能有很美好的未來世界，所以希望呈現的色調為較為鮮豔、活潑，表現出快樂的外來生活，人們不事活在痛苦之中，而是每天都很快樂得在過著每一天。

說到未來的指標，我的第一個念頭就是科技發達的想法，加上要以雲林科技大學作為基礎來作改變呈現，所以我希望除了能有科技感之外，另外還可以加上一些較為趣味性的元素，例如在未來的雲科大的學生上課方式是如何呢?他們所身處的環境與現今社會互相比較起來會有什麼樣的不同之處呢?對於那些上課不認真、愛遲到、翹課的同學，在未來的雲科大裡面，會有什麼令人意想不到的後果以及處罰呢?所以希望能夠利用較為繽紛的色彩，替讓未來的雲科大增加豐富性、以及趣味性。



學生：蔣豐兆

學號：9535045

作品名稱：雲科浮游城

創作理念：

未來雲科校園的構想作品，所出發的構想來自於未來的世界因為人為過度濫用地球資源，所造成的全球暖化現象無法遏止，終於導致冰川融化，全球各地海平面上升，人類可居住的地表被海水淹沒，海平面的上升、水溫的升高及生態生產力的改變，使得未來的雲科不得不面對向天空發展的趨勢。

終於，在未來科技進步之下，雲科利用新的反引力裝置將整座雲科校園，重新解構主體在拼奏出新的校園景觀，將整座校園浮升到天上，在發揮高科技技術之時也結合了自然生態，人類破壞大自然而造成的後果讓人省思，因此在新的空中雲科校園也結合了自然的生機，達成人類與自然共存的新面貌。



學生：張晃榕

學號：9635005

創作理念：

此景取於設計三館，我與設計三館朝夕相處近一餘年，可是我卻沒有好好的靜下心來看看周遭的環境，卻在一次偶然的機遇下，在手邊的所有事情都告一段落後，我終於有屬於自己的一點點時間，我在宿舍到設計三館的路上，偶然的發現校園竟是如此的自然、和諧、單純的陪伴著我，輕輕的和風，緩緩的吹拂著我長長的髮絲，這種無造作的感覺，是如此的平靜，就如同湖水一般的清澄，我活過來了！長期居住在台北的我，被自然的微風洗禮了。

在我心中，城市裡那股沉重的喧囂氣息，竟被一陣輕輕的微風給吹散了，卻在下一個轉角又淪陷了。設計三館的存在，竟將所有的和諧，在轉瞬間先給了……。



運用本校配合款與部所核定之設備費用，共建置完成數位教學平台，提供本學程之學生一個最有效的學習平台，除了應用數位錄影之方式與課程結合，並且以網路學習數位化的方式讓學生有最佳的學習管道，提升本學程課程數位化之夢想，也讓本學程增添完善之色彩。



名稱：個人電腦

用途：行政、課程、影像數位化等工作使用



名稱：SONYDV

用途：各課程之授課過程影像錄影、後製等功能使用。



名稱：個人電腦

用途：行政、課程、影像數位化等工作使用



名稱：伺服器、外接式硬碟

用途：學程網站、課程數位化資料等各課程之影像錄影、剪輯後站。



名稱：硬碟式錄放影機、擴大機、喇叭組

用途：學程、課程數位化製作與教學課程等使用。

伍、課程目標達成情況

一、達成情形

本學程九十六學年度第二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，也促進學術與實務之交流。。

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

九十六學年度第二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			

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，網站內容包含最新消息、課程查詢、師資資訊、課程教材、學生作品、相關連結等等，以上相關訊息均定時更新最新資訊，提供學生閱覽。

學程系列活動

本學程為提升學生人文涵養及實務操作經驗，特規劃學程年度系列活動；本系列活動之二為「隙頂文化資產訪查營隊」、「隙頂老照片蒐集活動」、「隙頂高山茶文化紀錄片拍攝」、「隙頂茶文化包裝創意競賽」等活動..，活動中結合隙頂國小、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. 透過設計競賽活動與業界合作交流，提升學生實務操作經驗與未來競爭力：本學程鼓勵學生積極參與校內外競賽，以培養實務操作之能力，並從中學習欣賞分析別人的作品。

2. 資料數位化，提供數位藝術創作人才充分的學習資源與未來加值應用：學程相關資料均數位化處理，以作為未來數位加值應用。

3. 提供學生充足完善之學習平台：本學程建置一學程網站並將各課程授課過程數位化，製作成數位教材，提供學生課後學習、瀏覽平台。

4. 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。

5. 透過課程分組實作，培養學生發展自我觀點與洞察整合能力：本學程為培養學生整合能力及團隊合作觀念，部分課程採用分組討論實作方式進行教學。

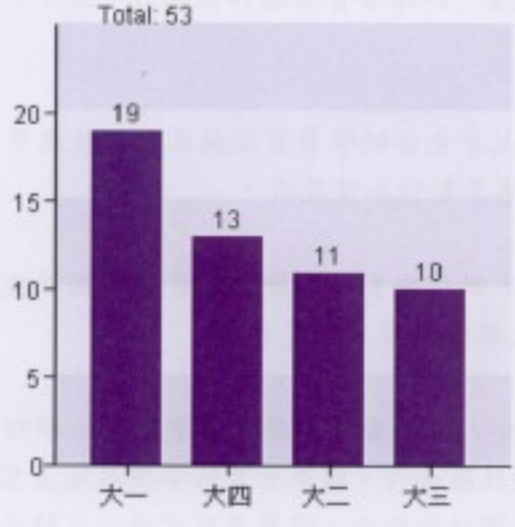
本學程並針對九十六學年度第一學期學程整體執行成果作一問卷調查，並請修習學程學生填寫，本學程將依照學生收回之表格填寫的結果作統計記錄，後續將針對統計之滿意度做加強及改善。

問卷調查統計如下：

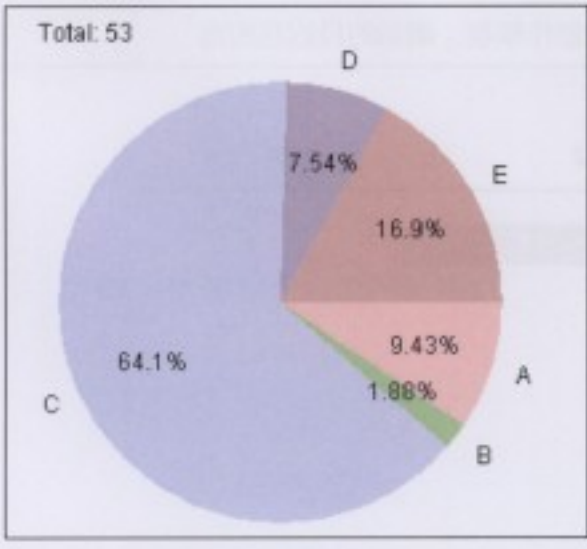
一、 姓別：



二、 年級

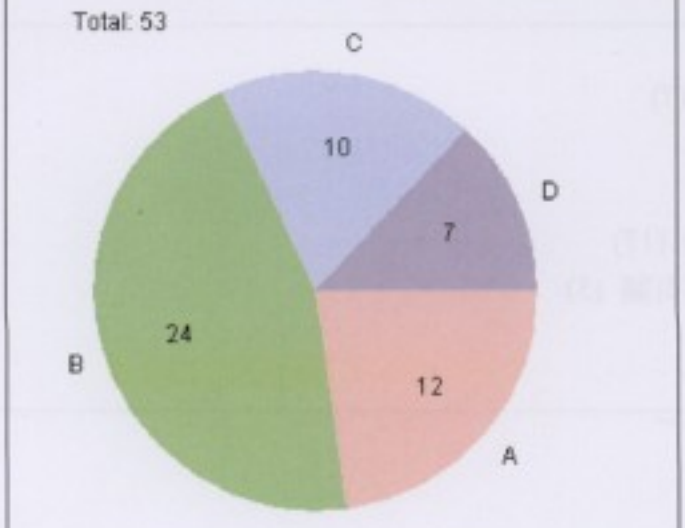


三、 系別



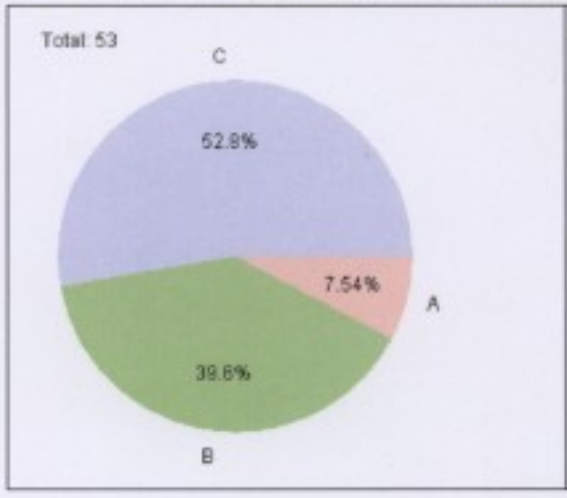
A- 工業設計系 (5)
B- 空間設計系 (1)
C- 數位媒體設計系 (34)
D- 創意生活設計系 (4)
E- 其他 (9)

四、 您停留在「數位媒體藝術展演創作學程」網站的時間約爲？



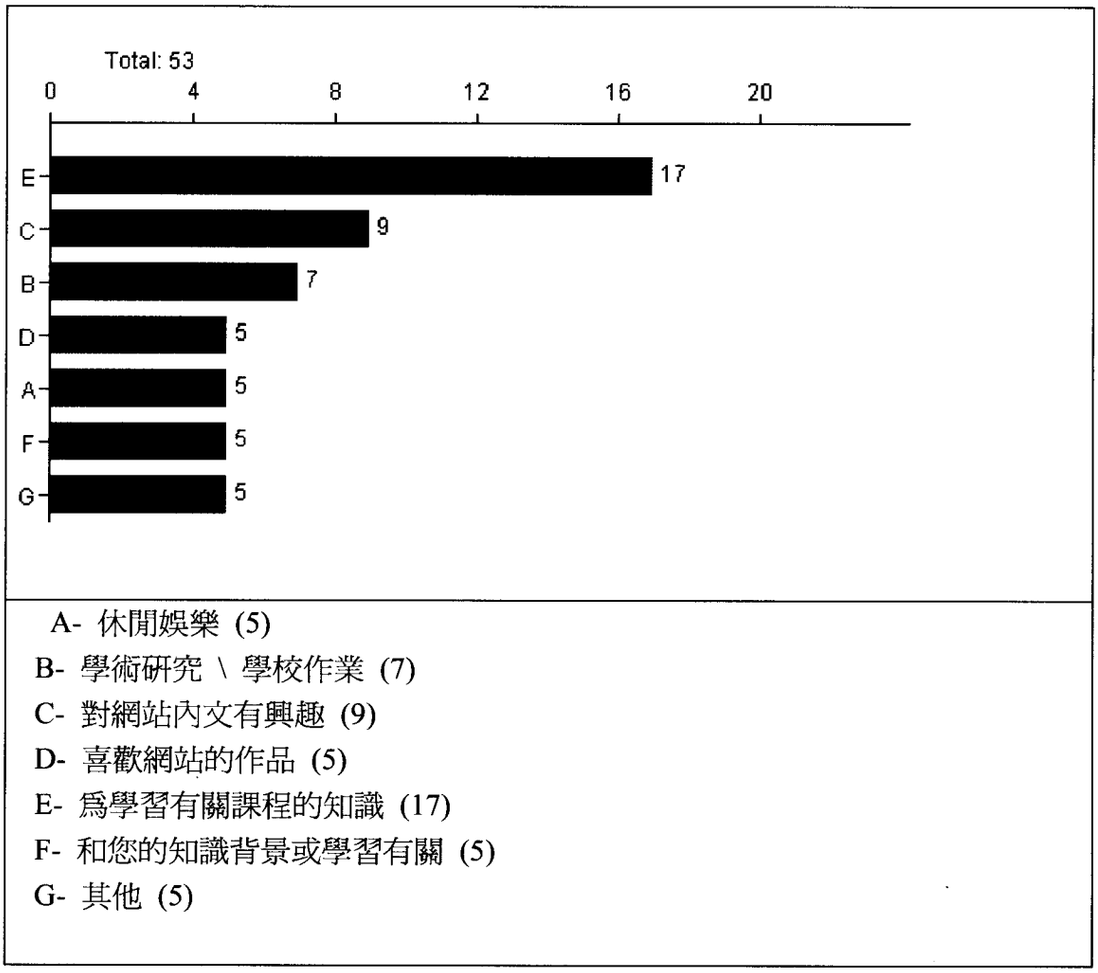
A- 10 分鐘以下 (12 人)
B- 半小時 (24)
C- 一小時 (10)
D- 一小時以上 (7)

五、 您大概多久到「數位媒體藝術展演創作學程」網站一次？



A- 每天一次 (4)
B- 每週至少一次 (21)
C- 每月至少一次 (28)

六、　　來參觀「數位媒體藝術展演創作學程」網站的目的是因爲

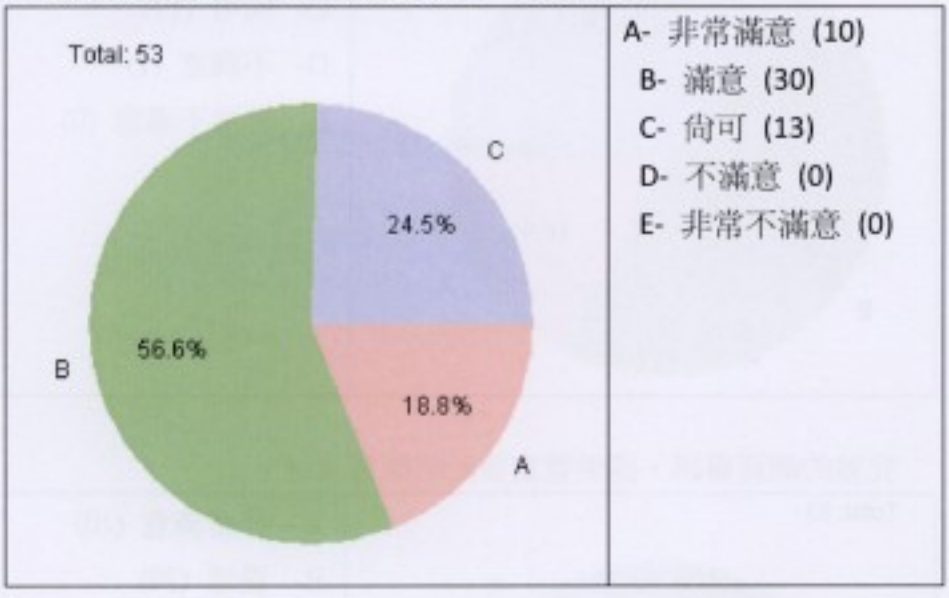


A- 休閒娛樂 (5)
B- 學術研究 \ 學校作業 (7)
C- 對網站內文有興趣 (9)
D- 喜歡網站的作品 (5)
E- 爲學習有關課程的知識 (17)
F- 和您的知識背景或學習有關 (5)
G- 其他 (5)

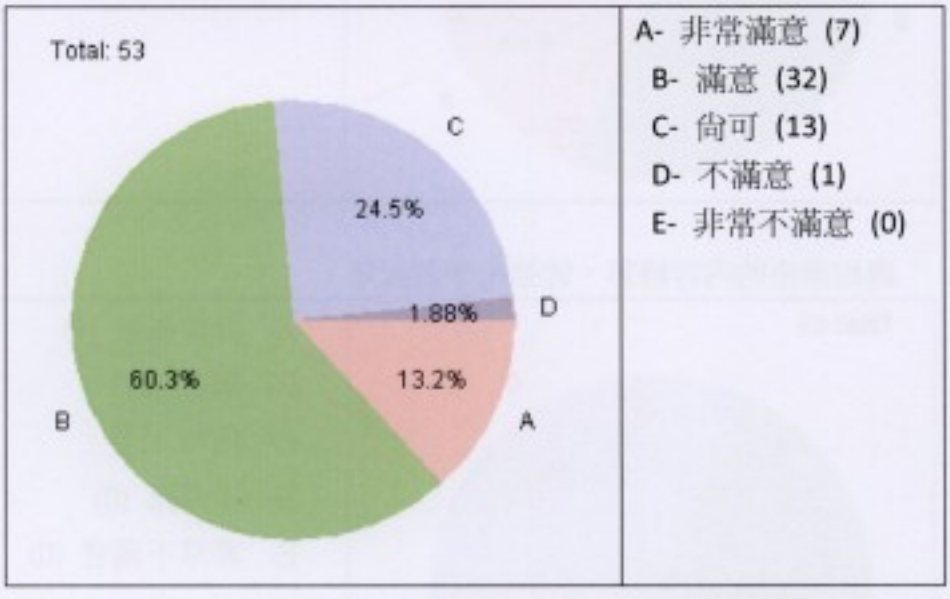
問卷統計

一、 學程整體

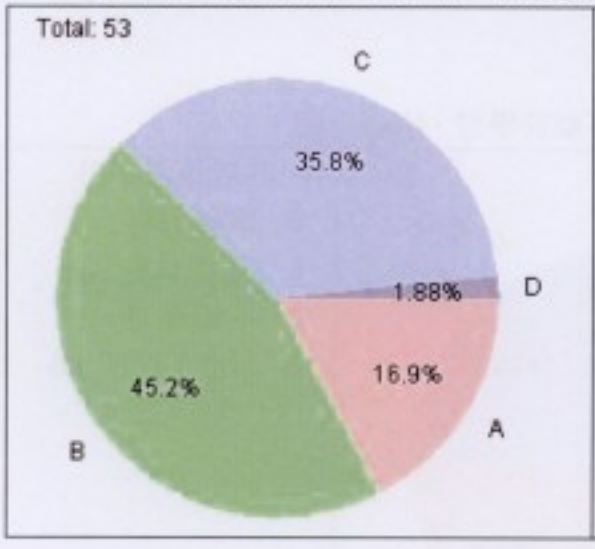
1. 學程安排的講座活動有益於學習，增廣見聞。



2. 學程規劃的職測活動能提供給學生未來工作的規劃參考。

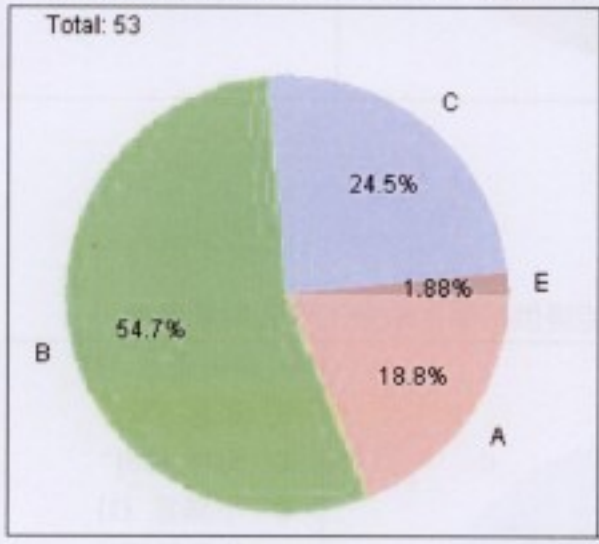


3. 學程舉辦的競賽活動趣味性高，能提高學習動機。



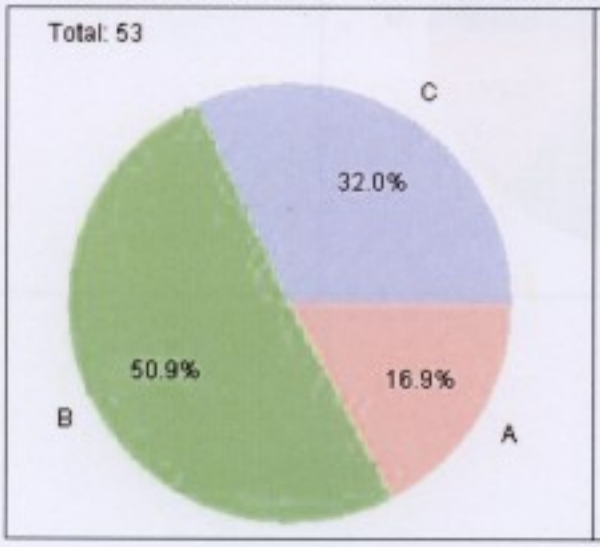
A- 非常滿意 (9)
B- 滿意 (24)
C- 尚可 (19)
D- 不滿意 (1)
E- 非常不滿意 (0)

4. 完整的網頁資訊，提供豐富多元的學習素材。



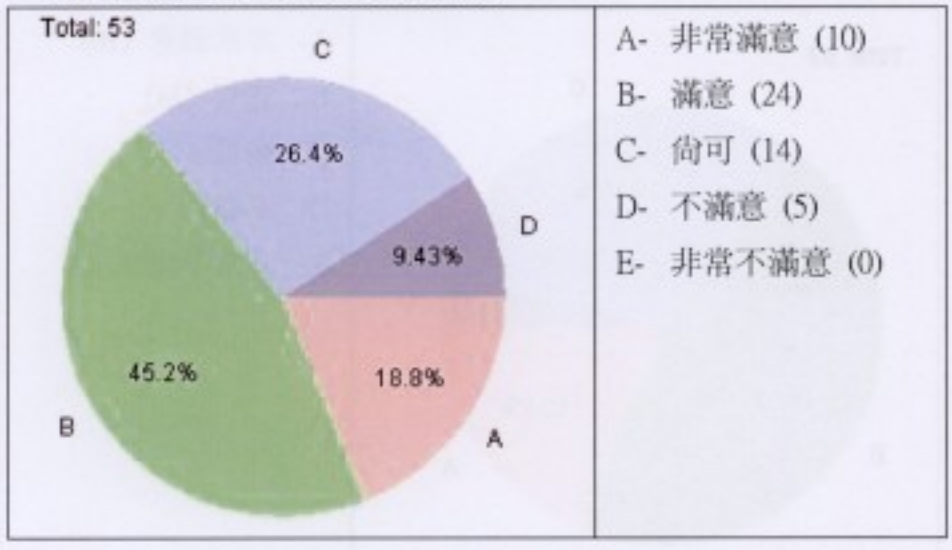
A- 非常滿意 (10)
B- 滿意 (29)
C- 尚可 (13)
D- 不滿意 (0)
E- 非常不滿意 (1)

5. 課程講座的內容精彩，能強化學習成效。

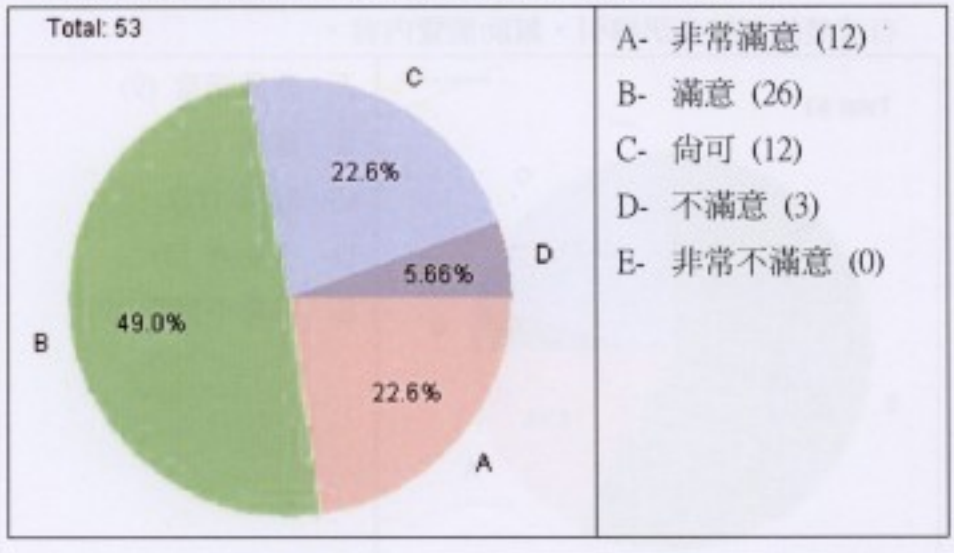


A- 非常滿意 (9)
B- 滿意 (27)
C- 尚可 (17)
D- 不滿意 (0)
E- 非常不滿意 (0)

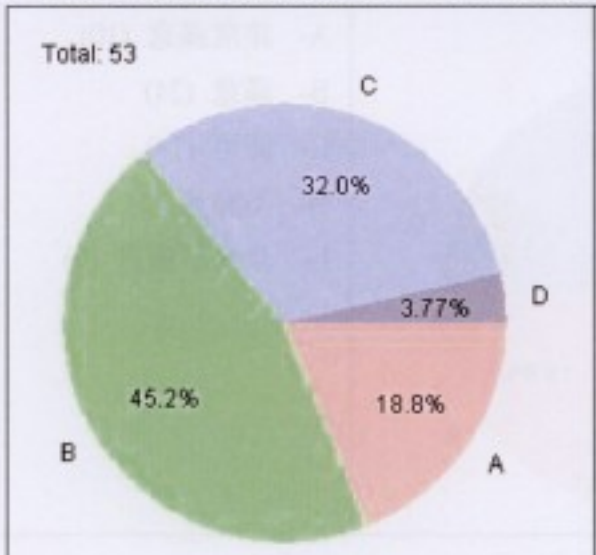
6. 清楚傳達立即且有時效性的資訊。



7. 教材影像化及數位化，方便傳送及共享教學資訊內容。

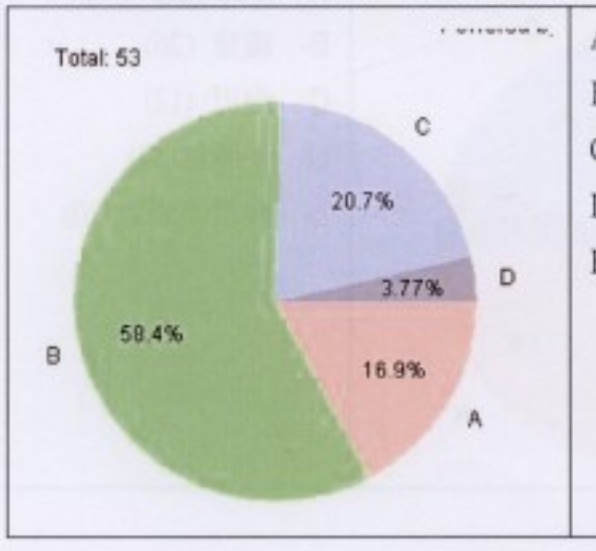


8. 該網站爲傳統教材的補充，內容豐富資訊完整。



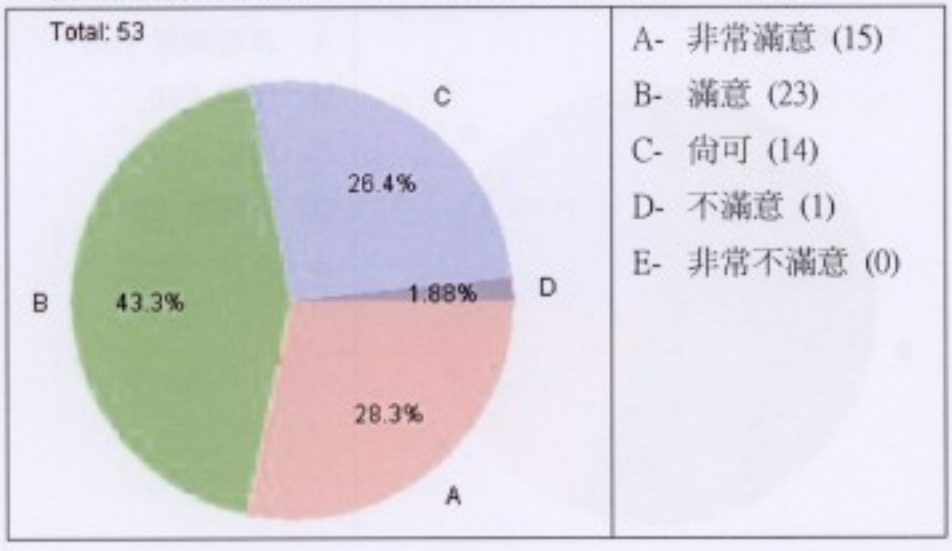
A- 非常滿意 (10)
B- 滿意 (24)
C- 尚可 (17)
D- 不滿意 (2)
E- 非常不滿意 (0)

9. 有清楚的網站資訊導引，幫助瀏覽內容。

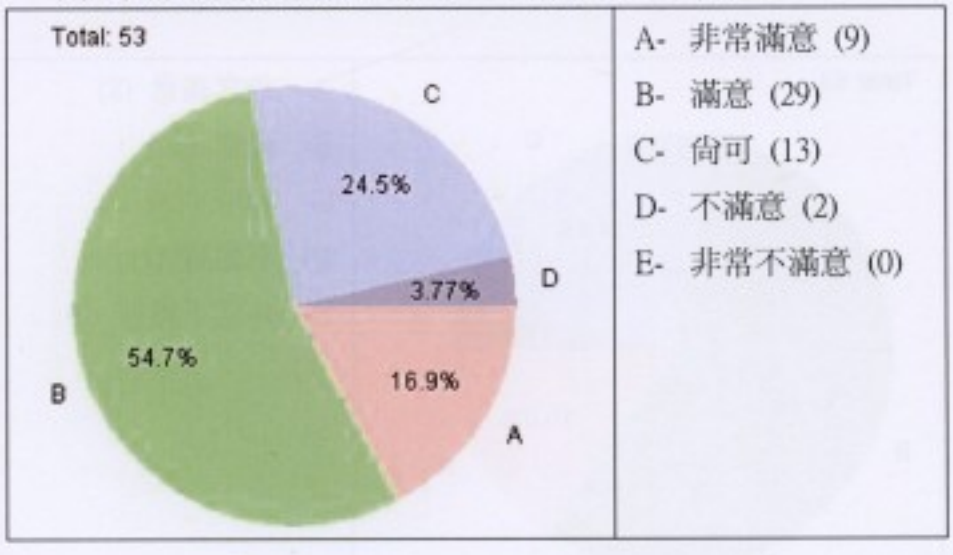


A- 非常滿意 (9)
B- 滿意 (31)
C- 尚可 (11)
D- 不滿意 (2)
E- 非常不滿意 (0)

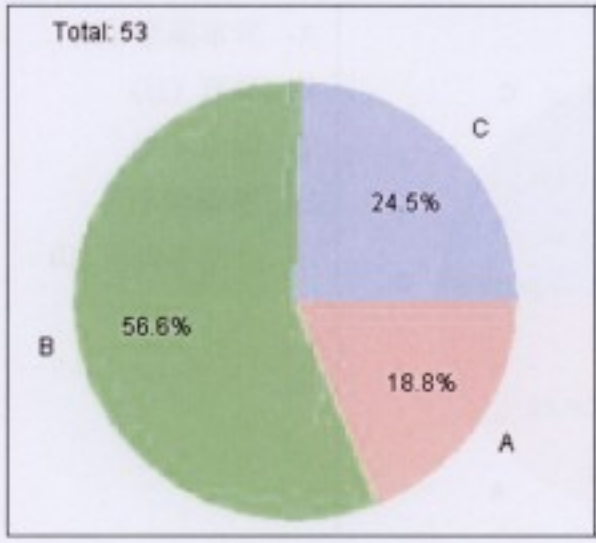
10. 職測活動有益於學生的性向釐清，深入了解學生的潛能。



11. 學程舉辦的競賽活動能提供學生了解自我的學習程度。

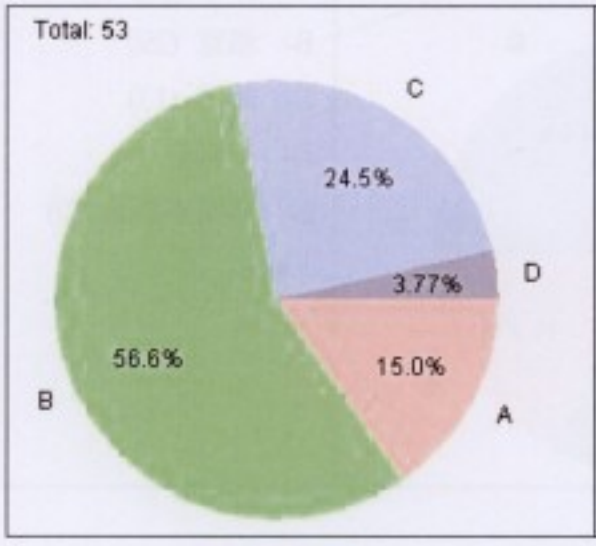


12. 課程講座能多幫助學生多認識該學域的近況發展。



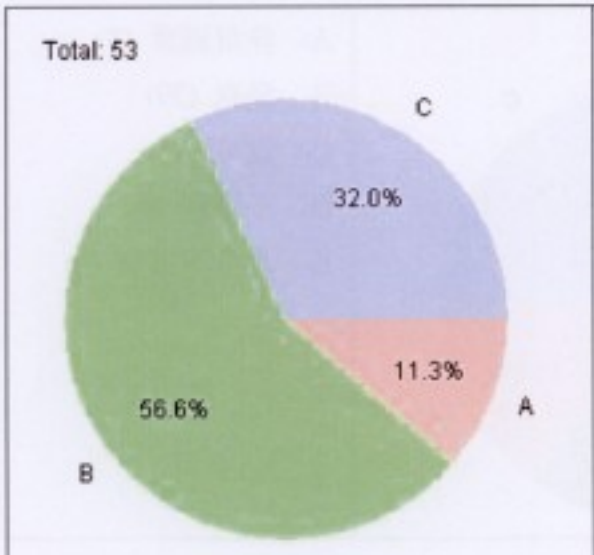
A- 非常滿意 (10)
B- 滿意 (30)
C- 尚可 (13)
D- 不滿意 (0)
E- 非常不滿意 (0)

13. 職測活動對學生在未來工作規劃能提供清楚的藍圖。



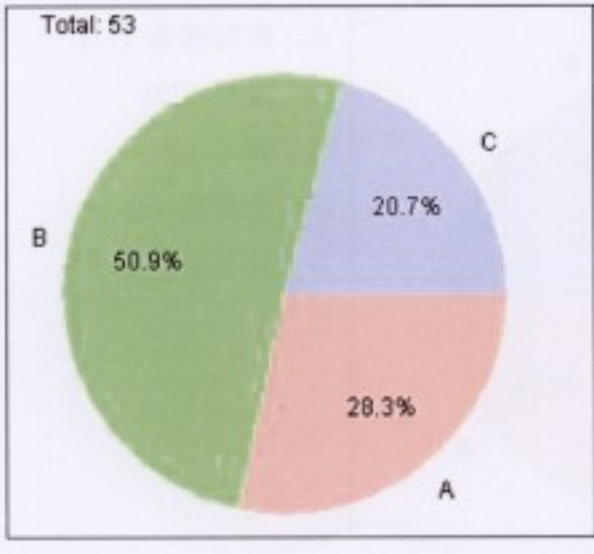
A- 非常滿意 (8)
B- 滿意 (30)
C- 尚可 (13)
D- 不滿意 (2)
E- 非常不滿意 (0)

14. 競賽活動的舉辦能激發學生學習的創意展現。



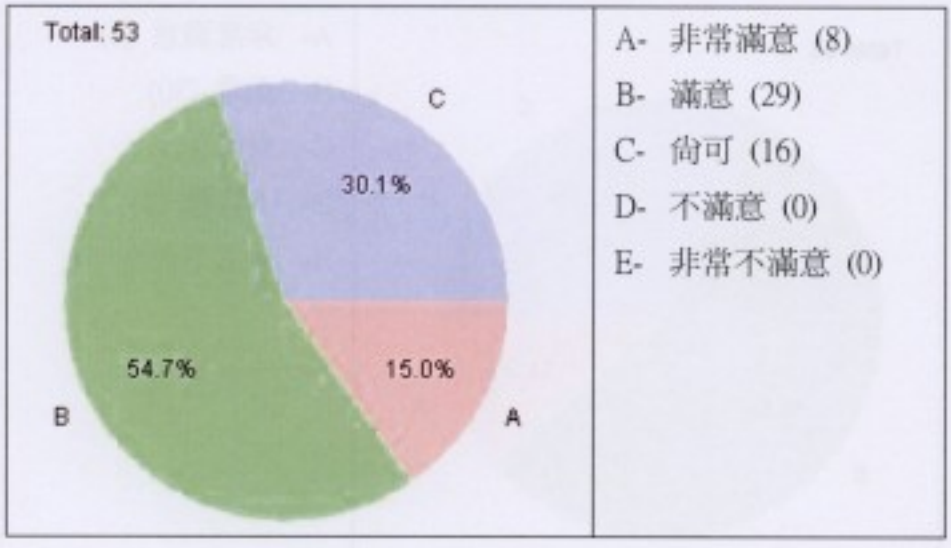
A- 非常滿意 (6)
B- 滿意 (30)
C- 尚可 (17)
D- 不滿意 (0)
E- 非常不滿意 (0)

15. 講座的安排有助於學生強化學習經驗。

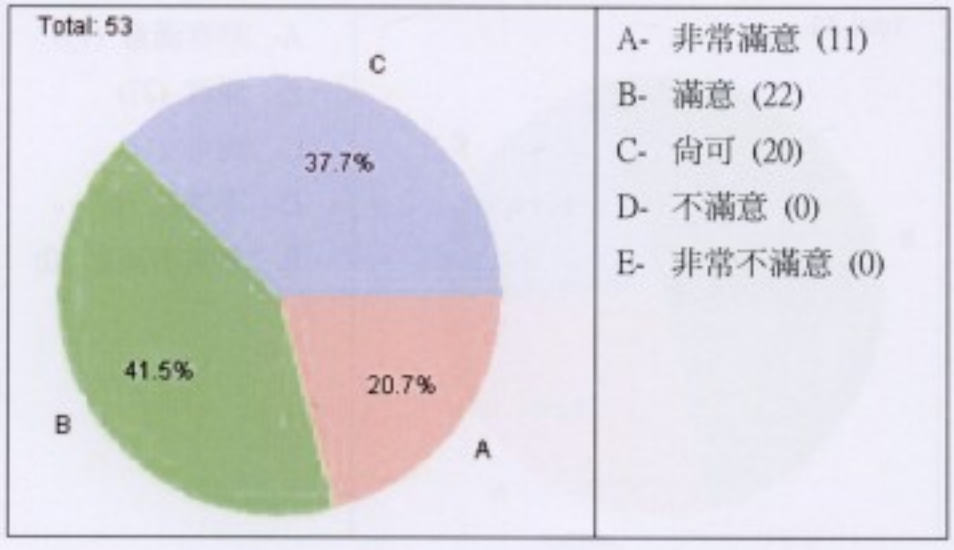


A- 非常滿意 (15)
B- 滿意 (27)
C- 尚可 (11)
D- 不滿意 (0)
E- 非常不滿意 (0)

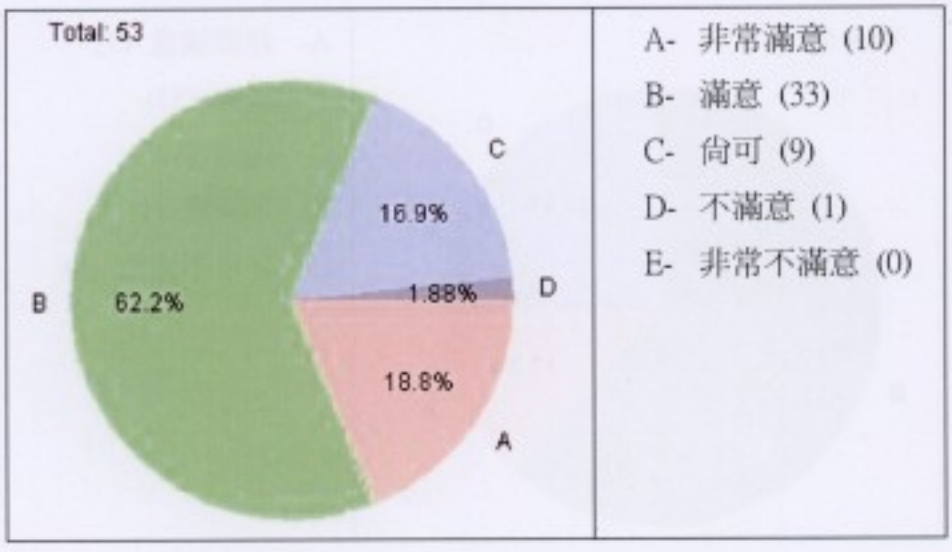
16. 職測活動可提供學生清楚的學習發展方向指引。



17. 競賽活動有助於學生檢測自我的學習能力。

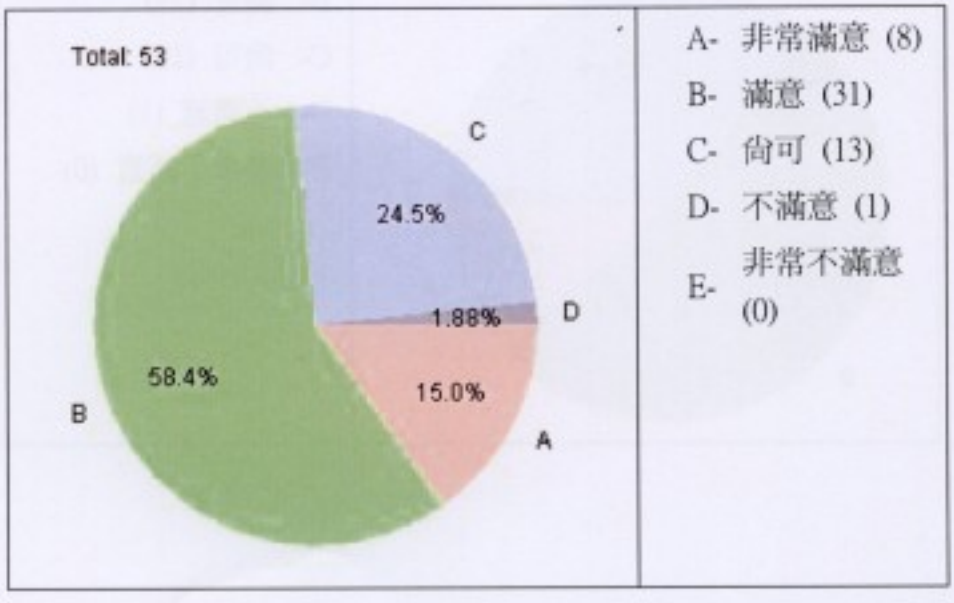


18. 講座的內容有助於學生學習課程內容的連結

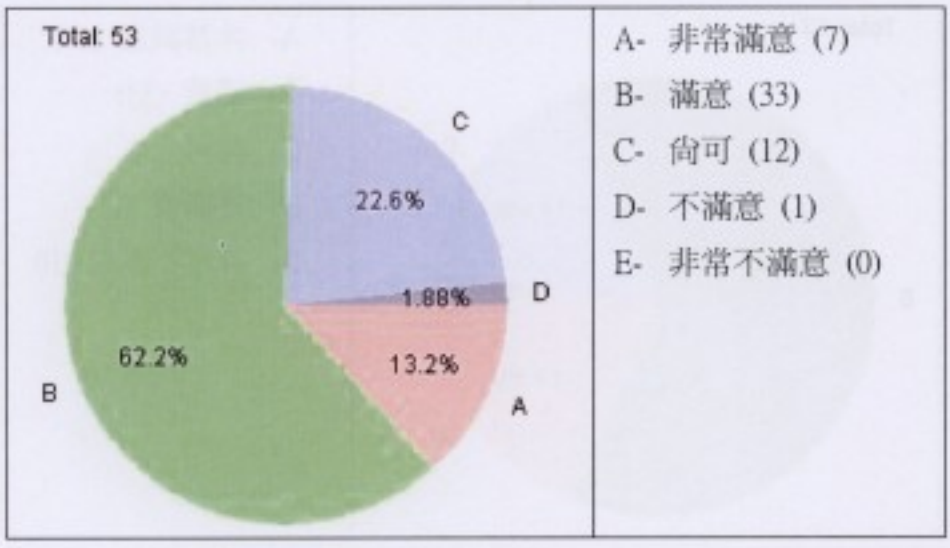


二、 教學策略及課堂活動設計

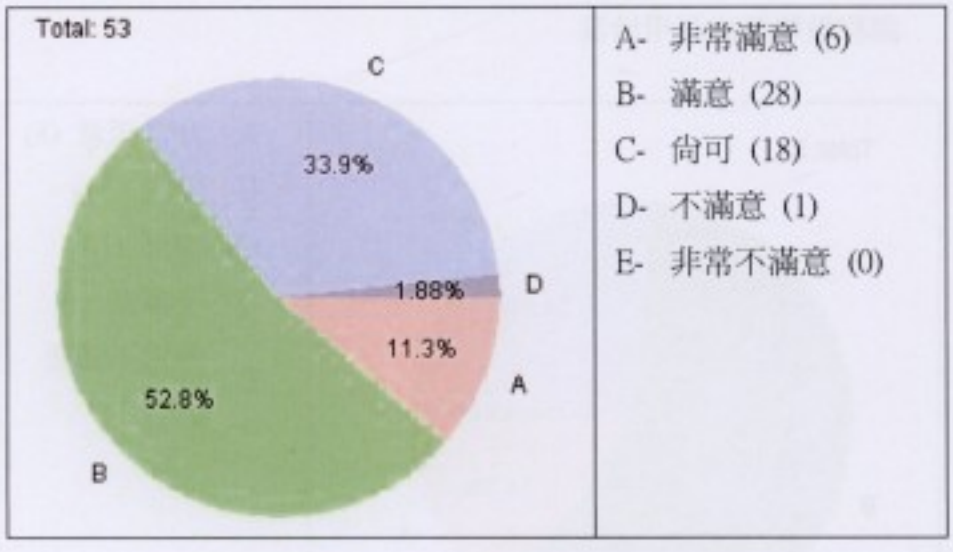
4. 課程教學策略運用恰當



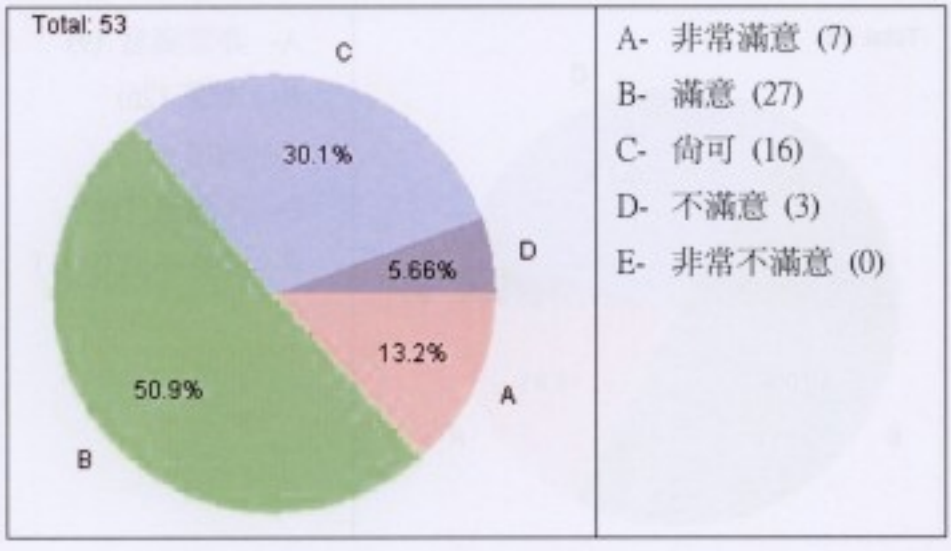
5. 課程規劃出活潑多樣的教學內容，教材設計多元，課程內容豐富。



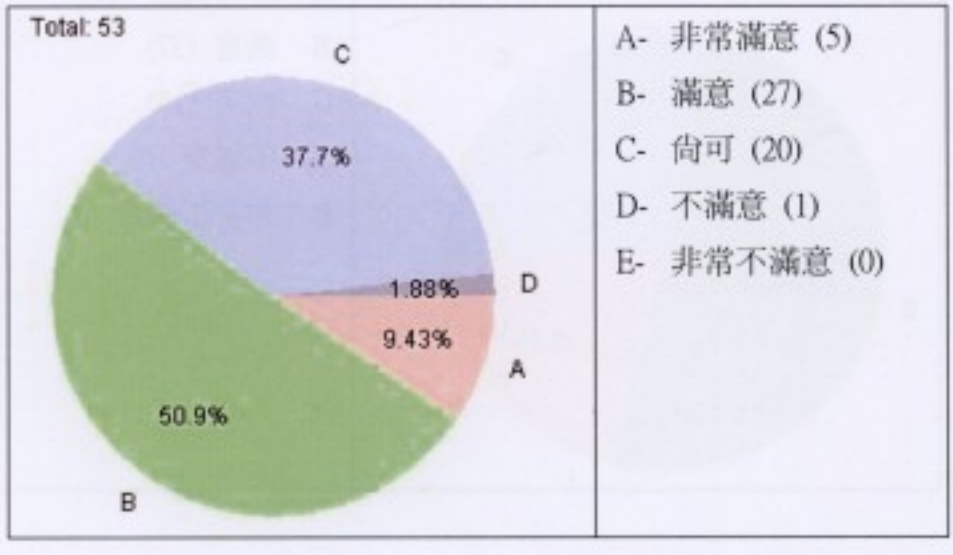
6. 課程能適應學生的學習能力、型態調整教學策略



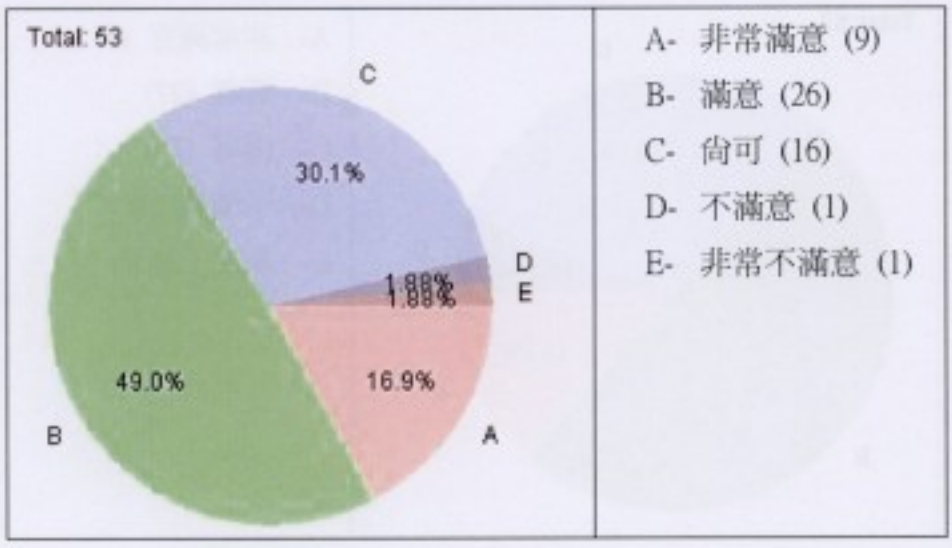
7. 課程的教學內容能引起學生的學習動機，使學生有效又快樂的學習。



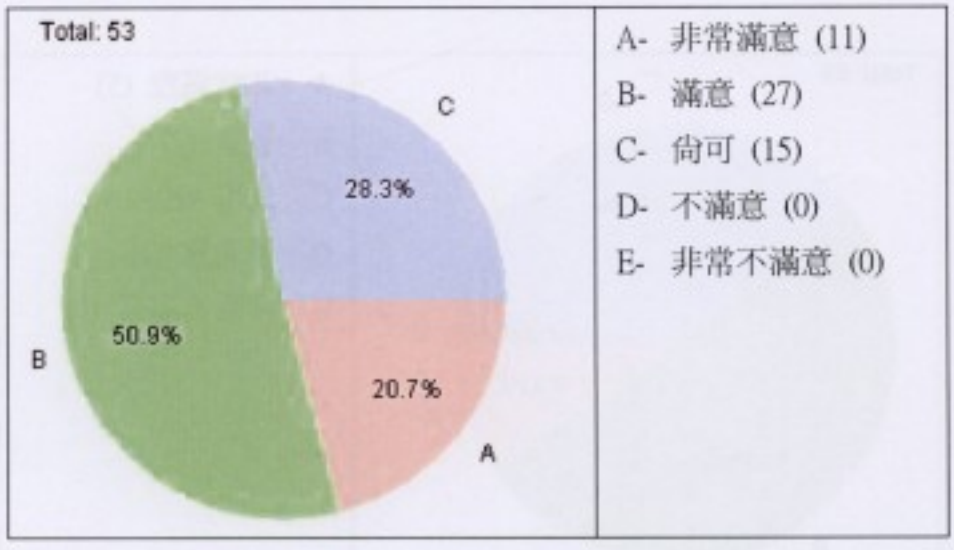
8. 課程給學生清晰完整的學習指引



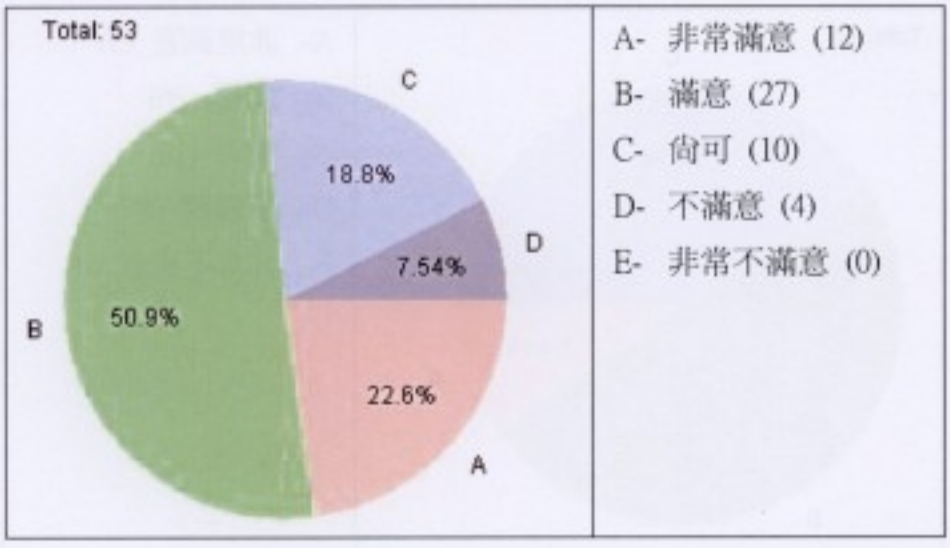
9. 課程結束時有總結歸納以強化學習目標



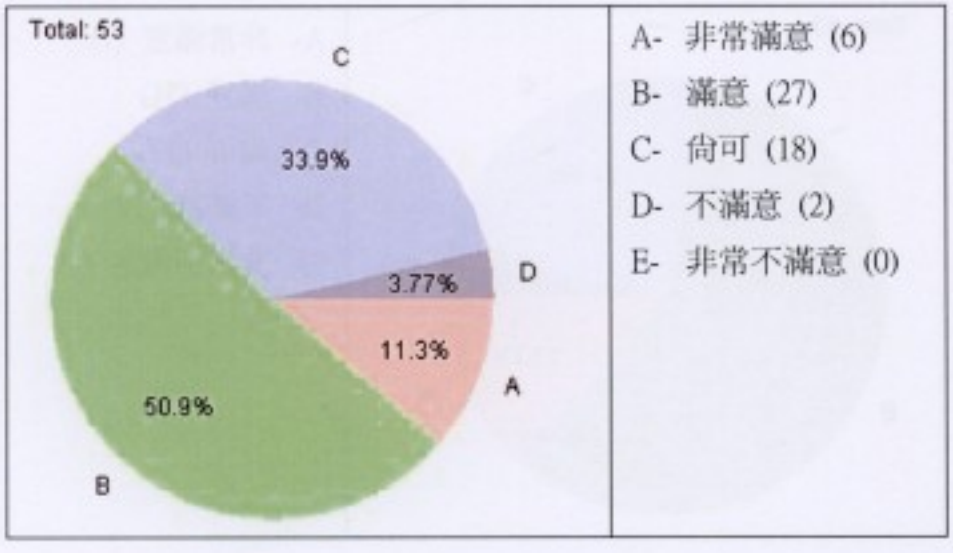
10. 課程設計能引起學生的學習興趣



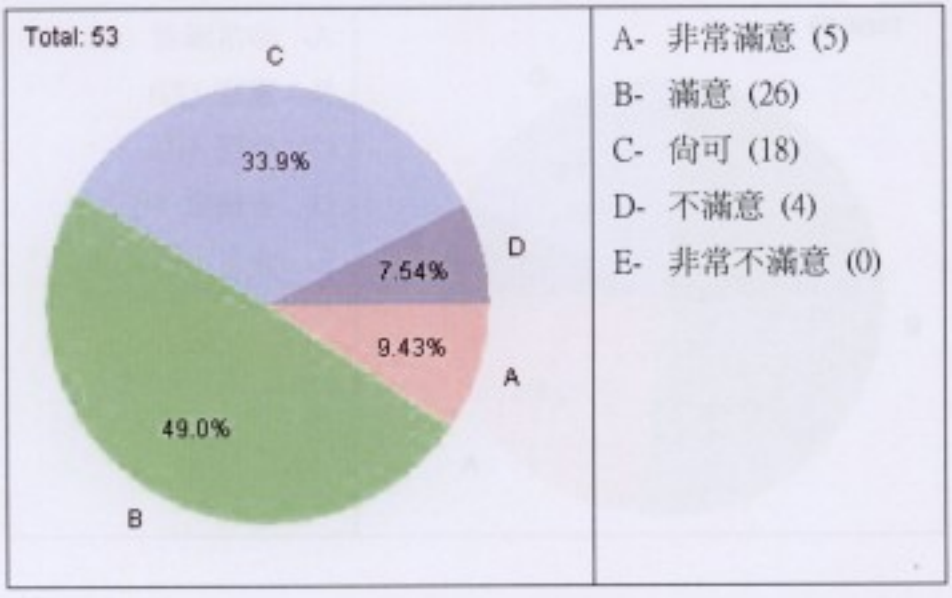
11. 課程的媒體使用適合課程內容且能適當呈現



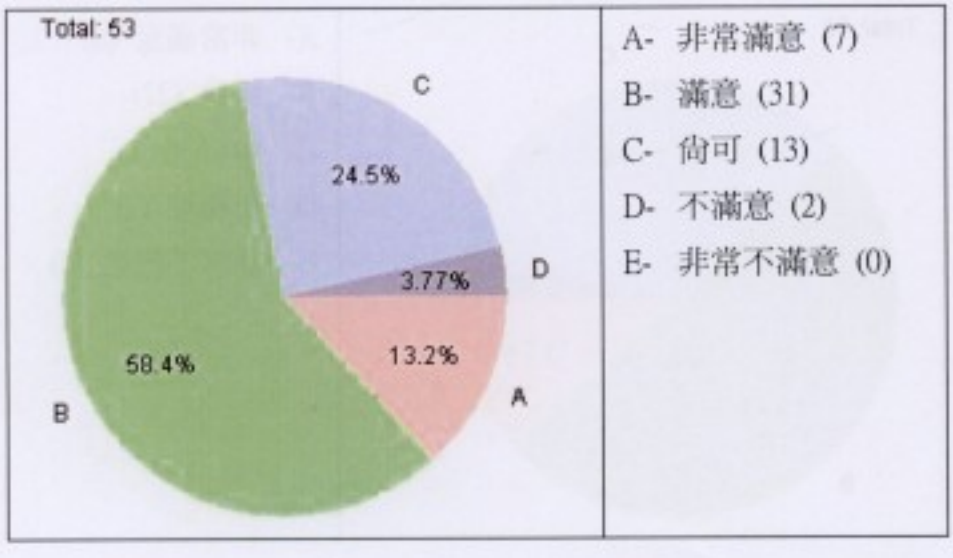
12. 課程在進行活動時有給學生適當的活動指引(如學習單)，使學生了解學習重點



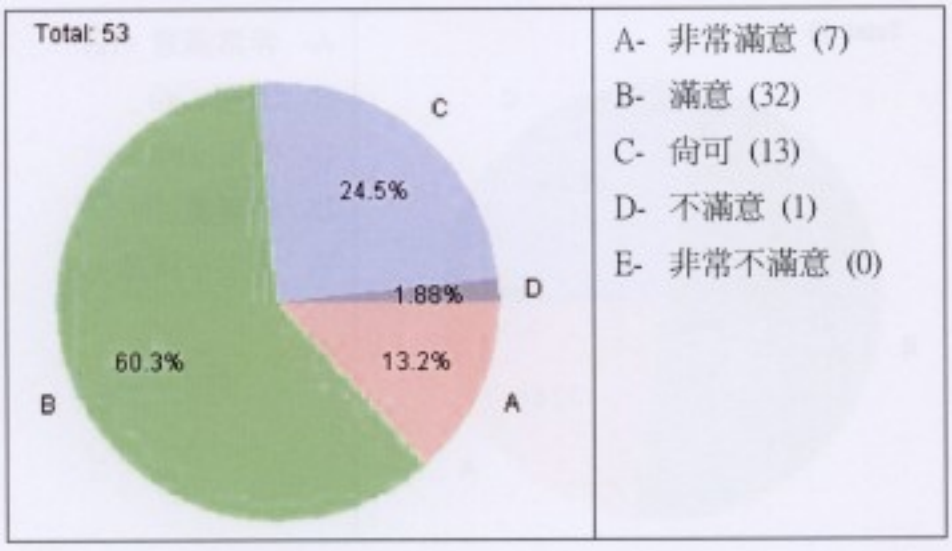
13. 課程安排給學生足夠的時間練習或參與活動



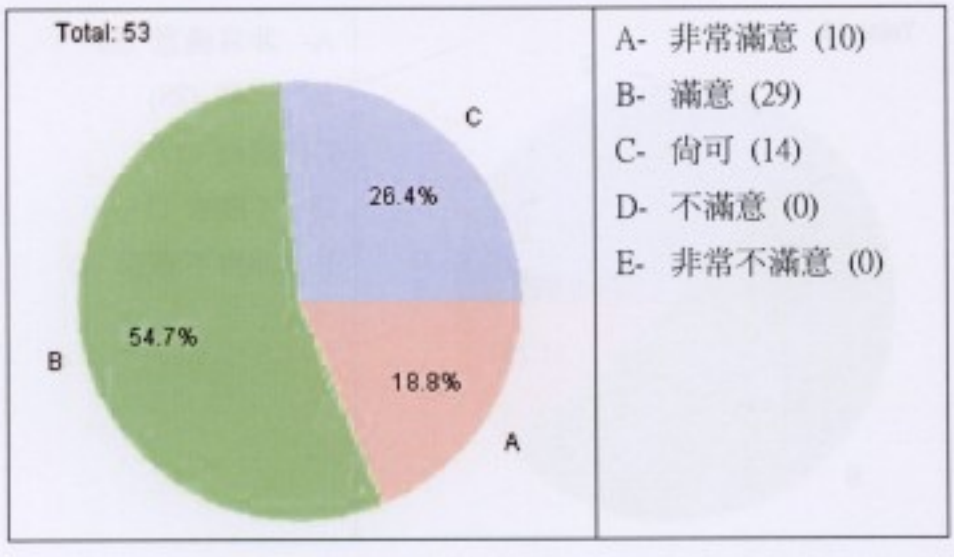
14. 課程教學計畫能有效掌握數位課程精神。



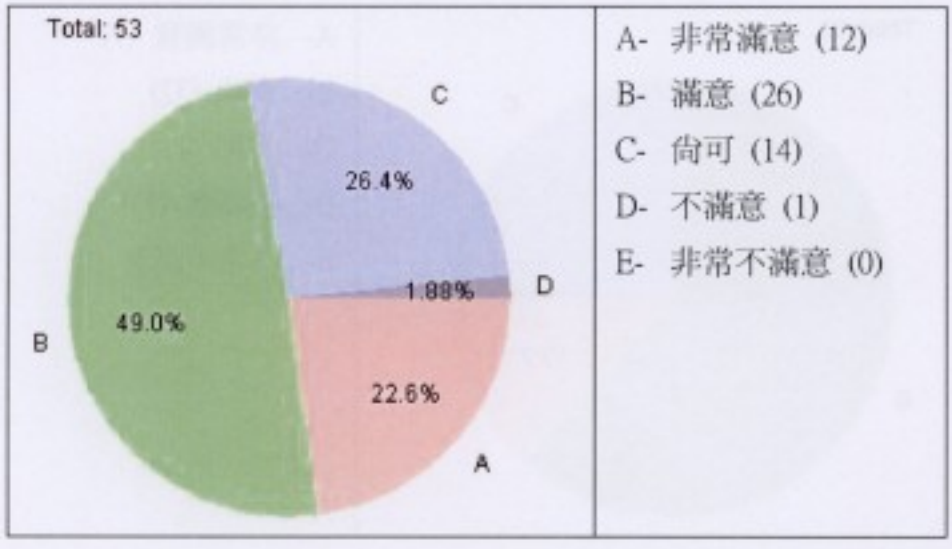
15. 課程架構與組織清楚。



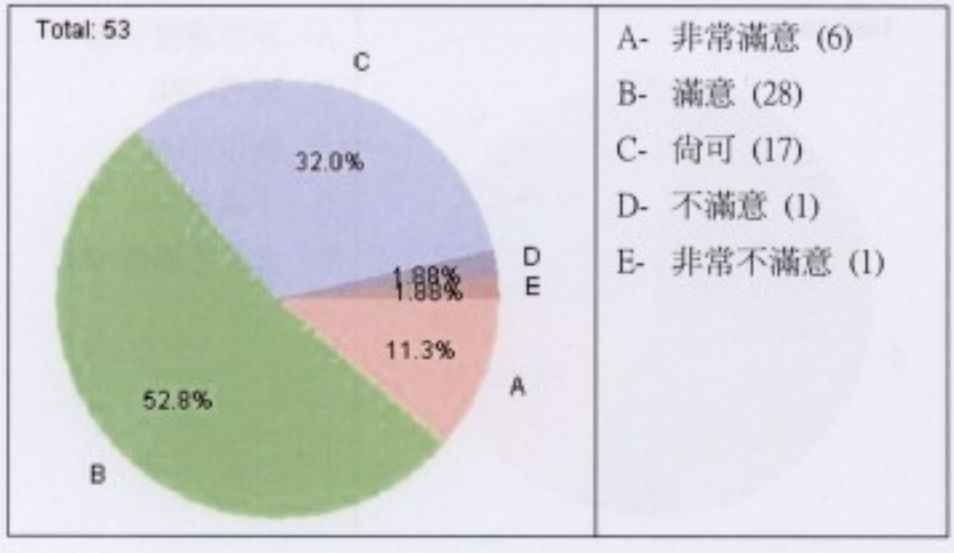
16. 課程及資源能讓學習者更確實瞭解課程內涵。



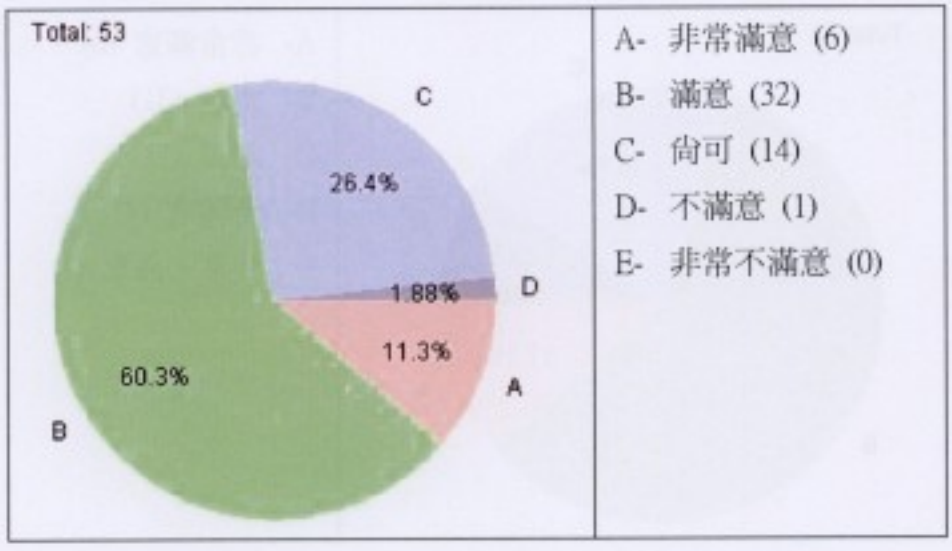
17. 課程提供豐富多元的學習素材，協助學習者建立基礎智能。



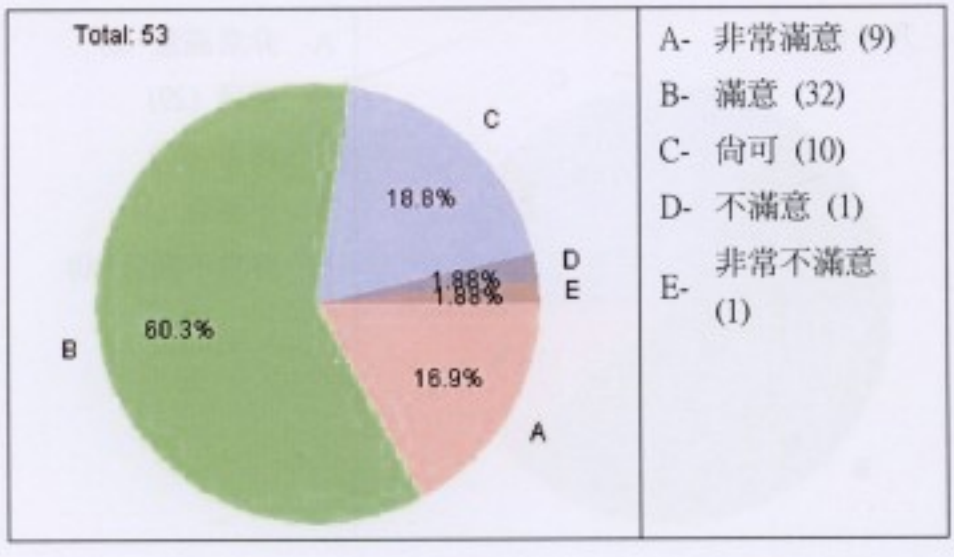
18. 課程活動能引導學生學習，完成學習作品。



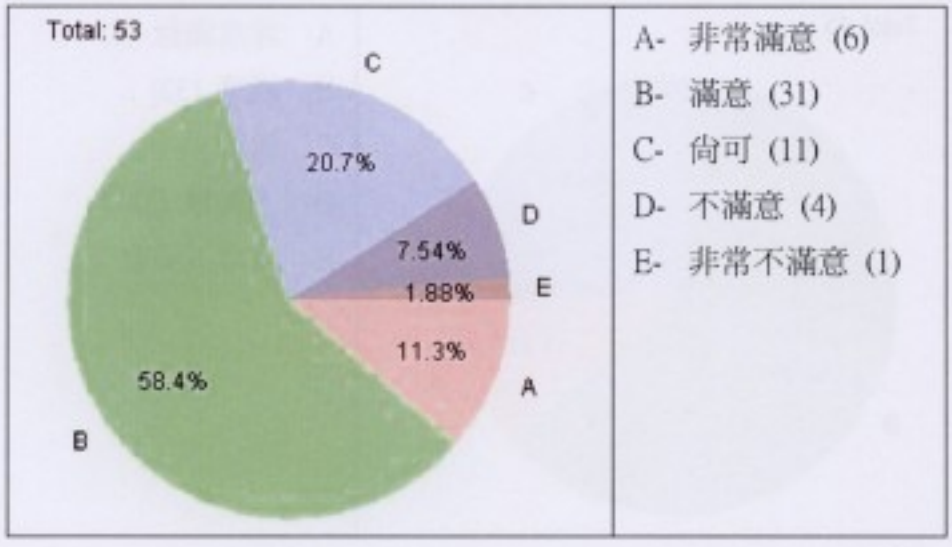
19. 課程在數位教材上的運用可清楚加強課程理念。



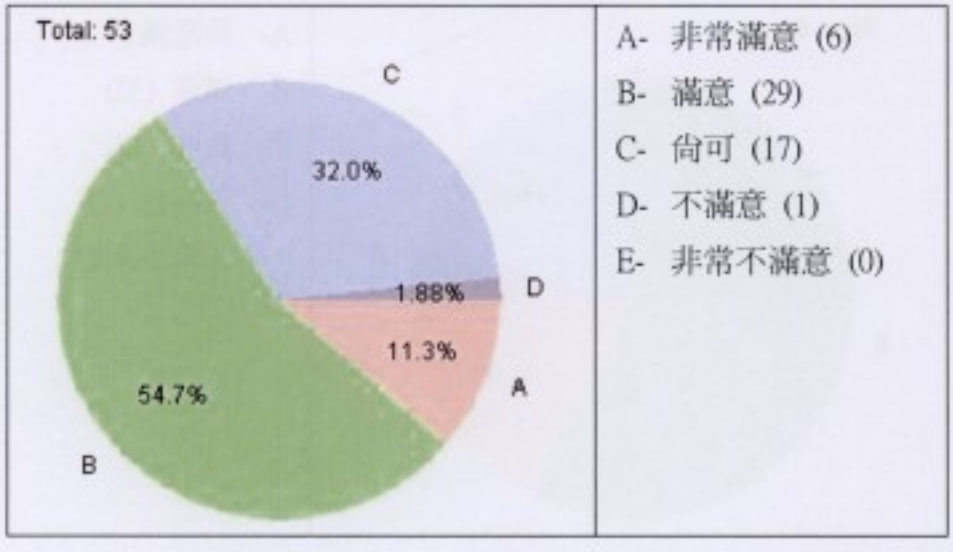
20. 課程在數位教材的設計能符合規畫之教學目標與架構。



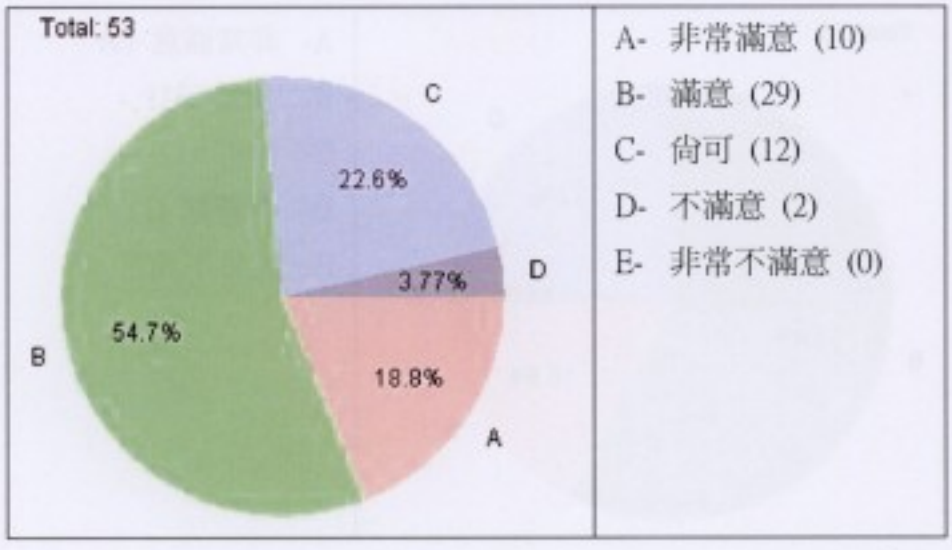
21. 課程教學者及學生在課程活動實施上協同與分工緊密



22. 課程教材數位化能符合教學與學習上的需求。

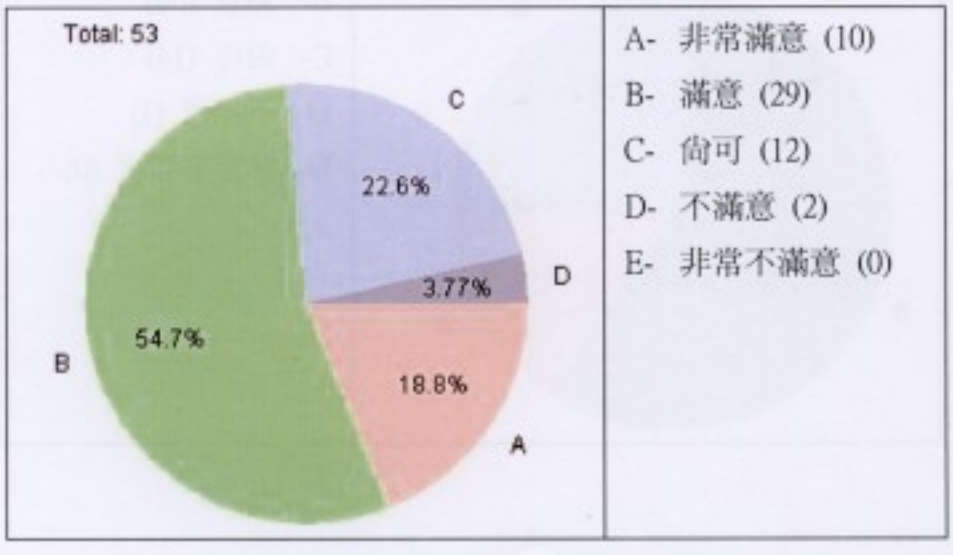


23. 課程教材數位化能顧及學習緩慢上的彌補功能。

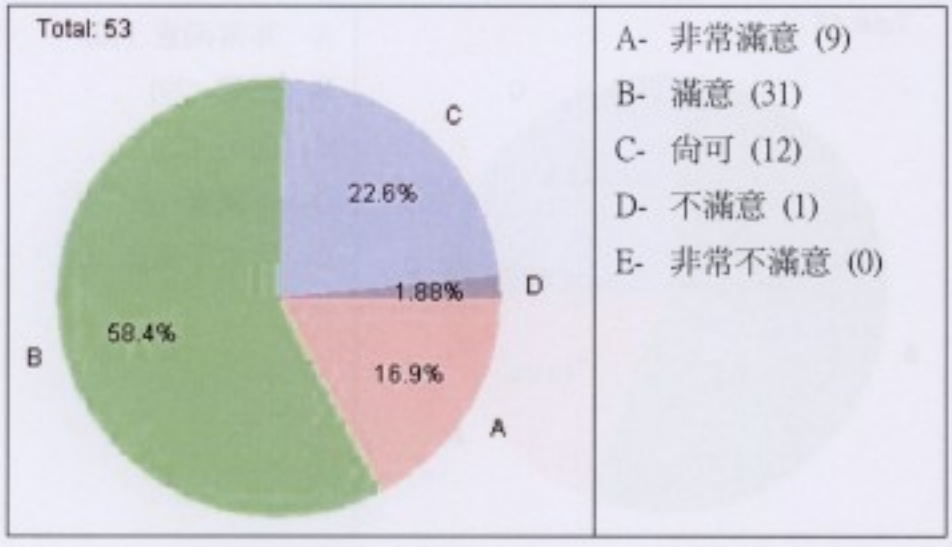


三、 網站介面設計

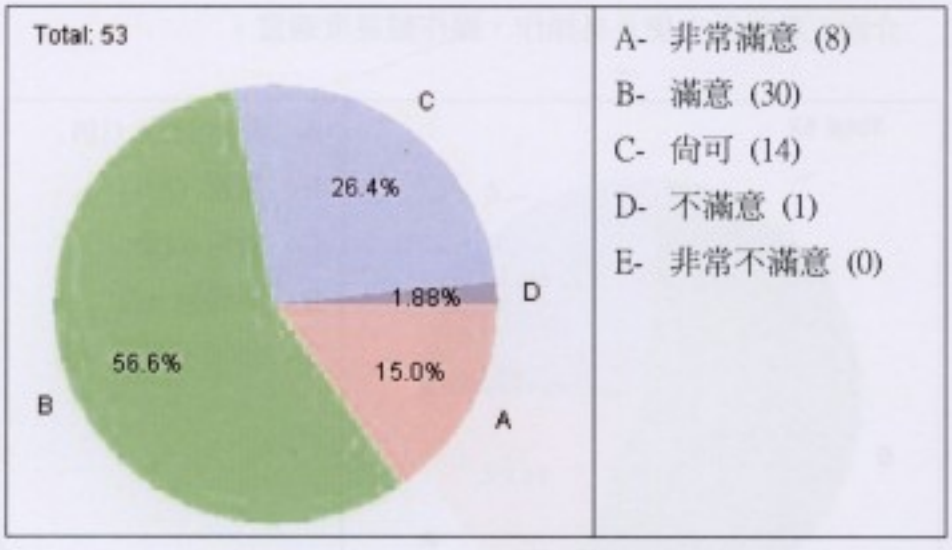
1. 介面互動設計方便且易操作，操作難易度適當。



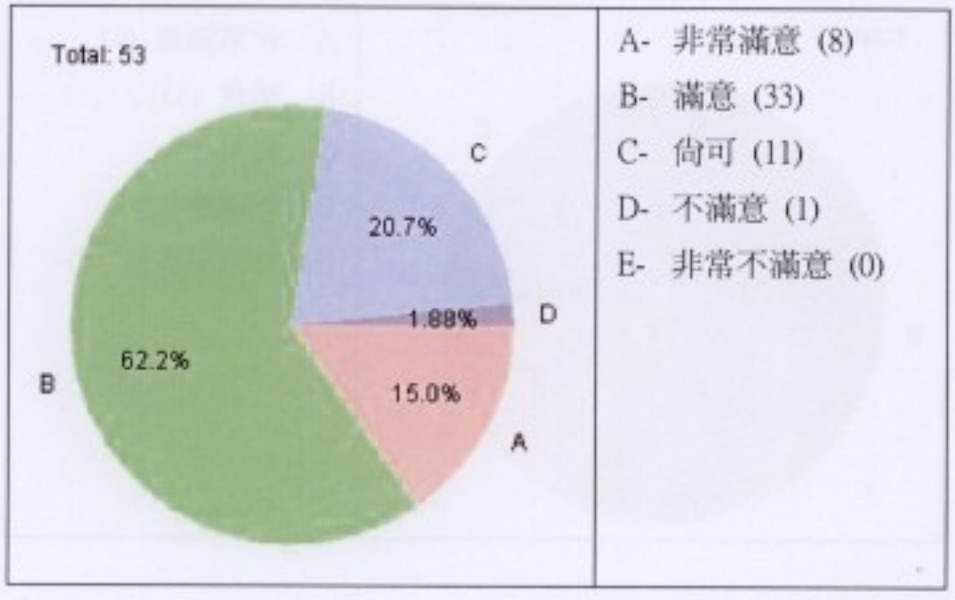
2. 介面資訊內容正確，內容所使用的文字敘述易於理解。



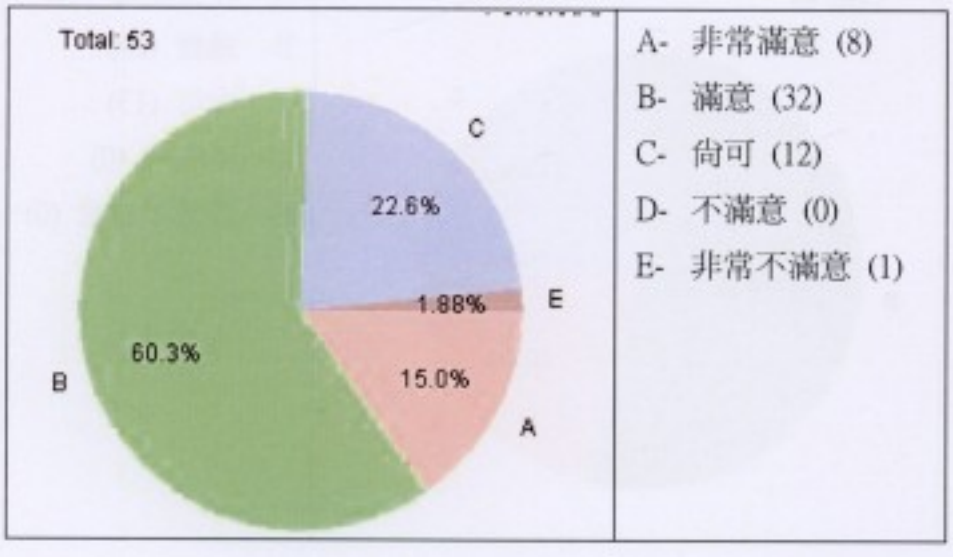
3. 介面清楚標明標題，標題和子標題的位置是一致的而且彼此間有區別的



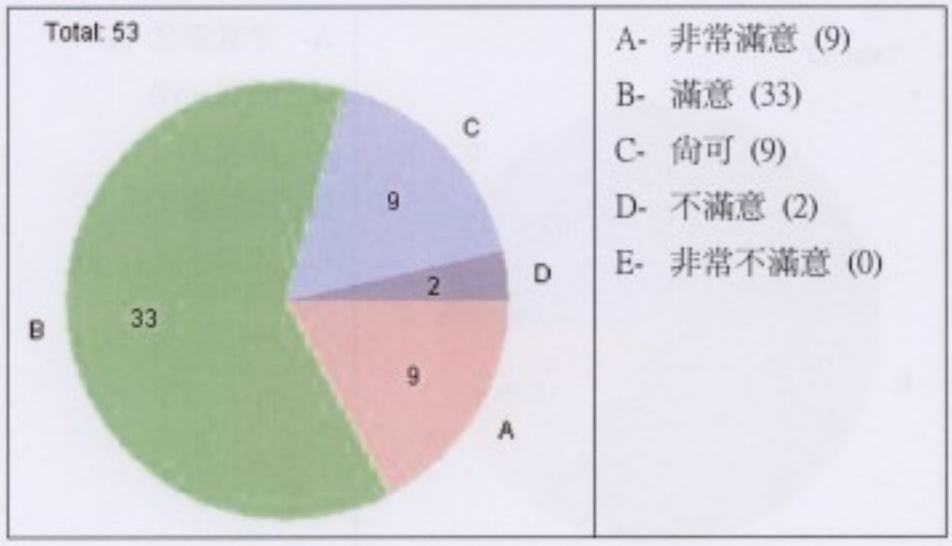
4. 圖文上的編排可清楚傳達資訊。



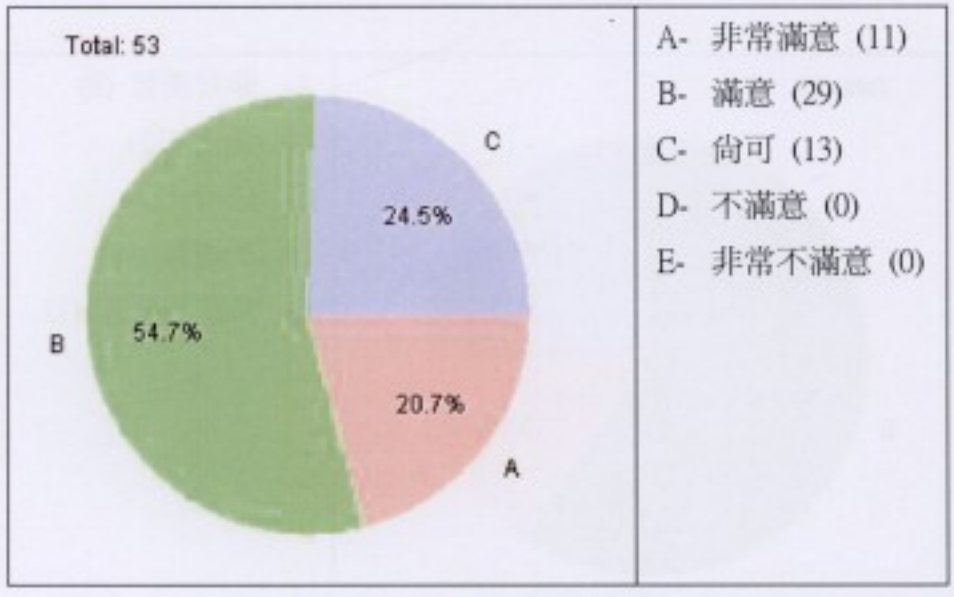
5. 文字清楚與背景有適當的對比。



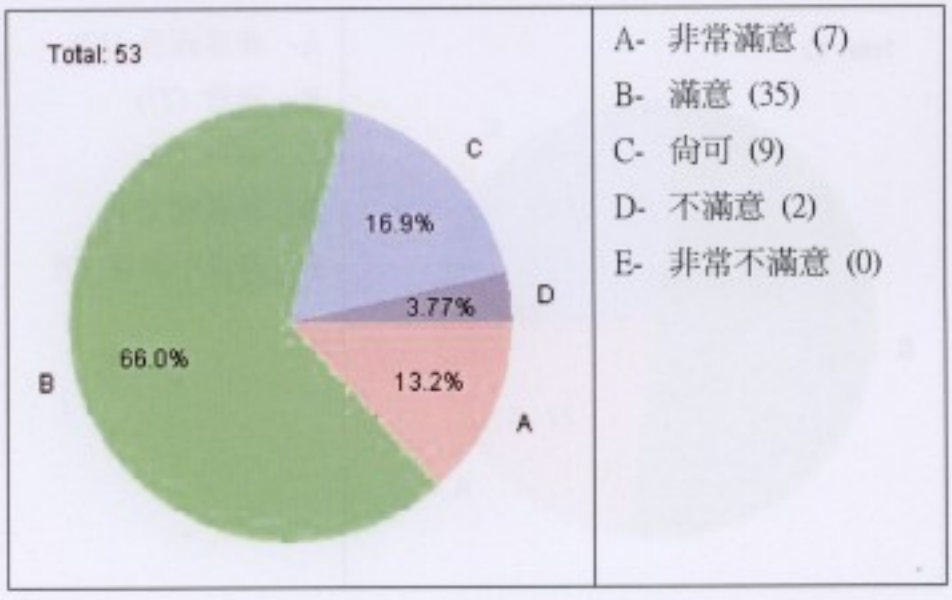
6. 版面風格能配合主題視覺舒服，配色、背景顏色不花俏。



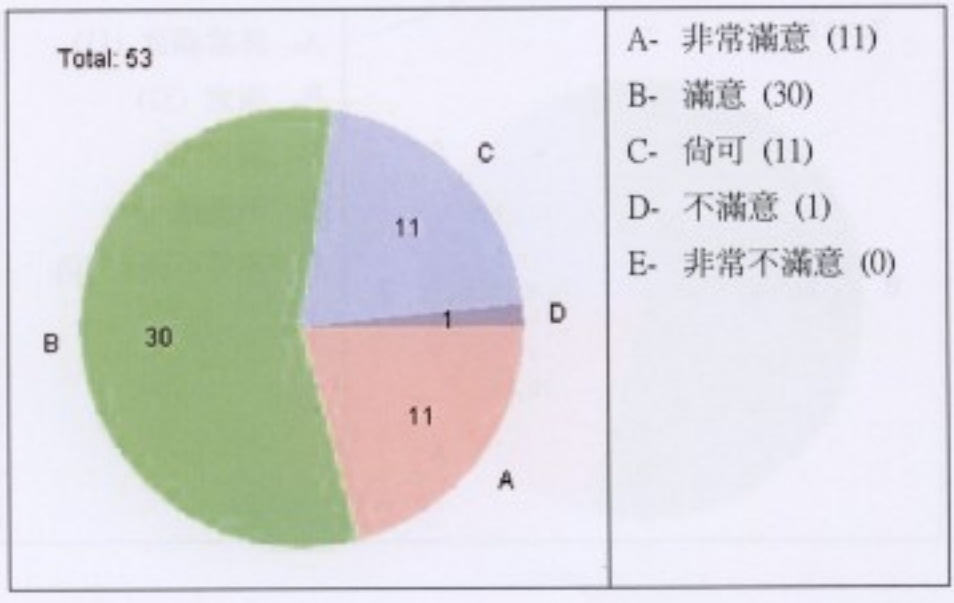
7. 介面圖片清晰且輪廓鮮明的。



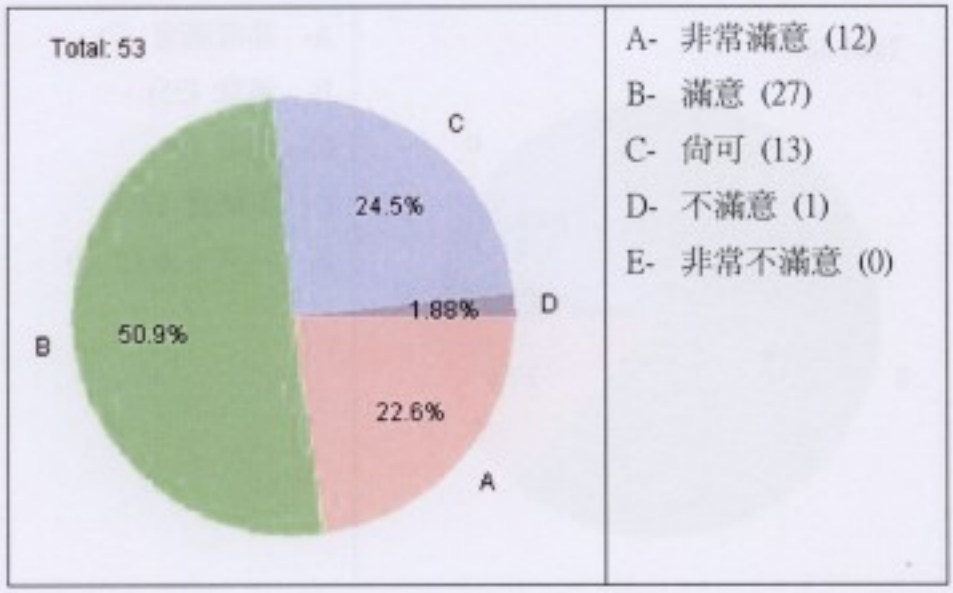
8. 顏色設計清晰易讀。



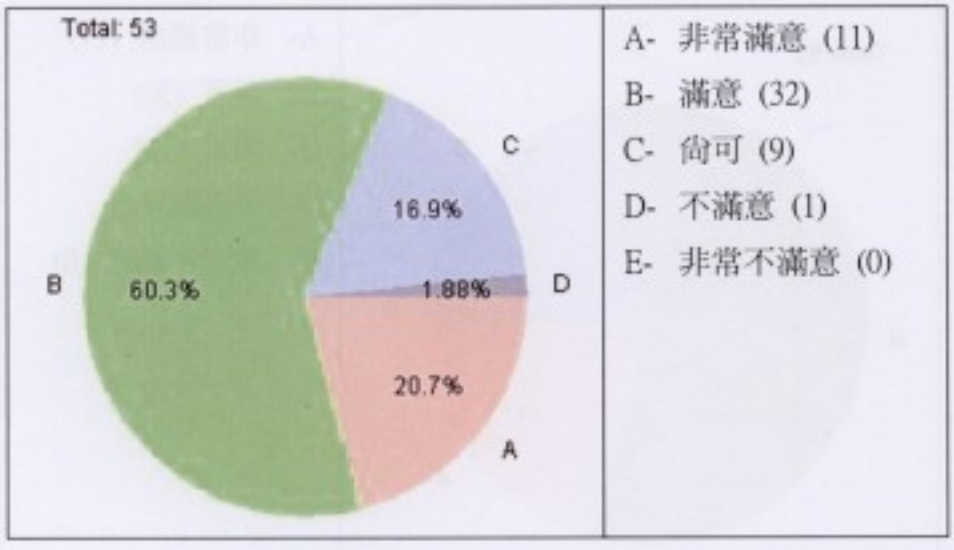
9. 表格、欄位、文字說明安排得當，資訊一目瞭然。



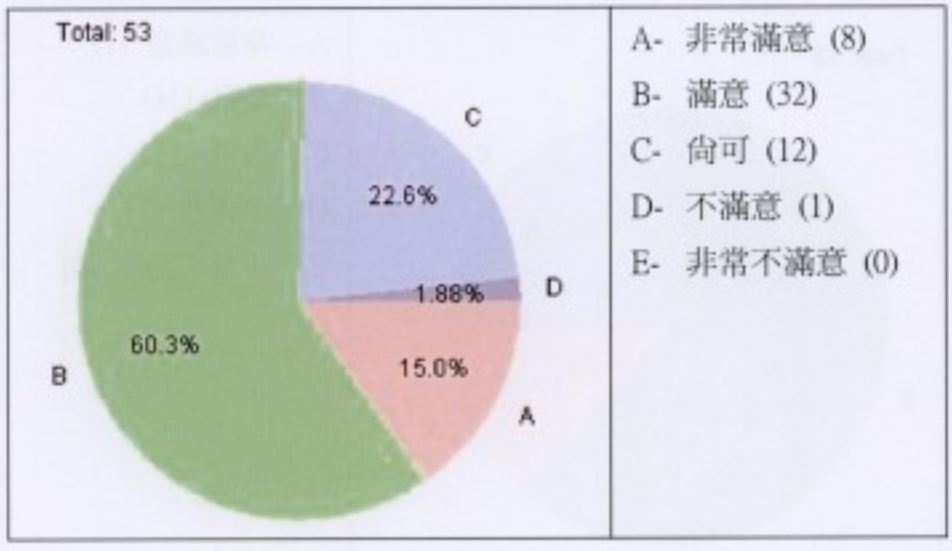
10. 文字大小適合螢幕閱讀



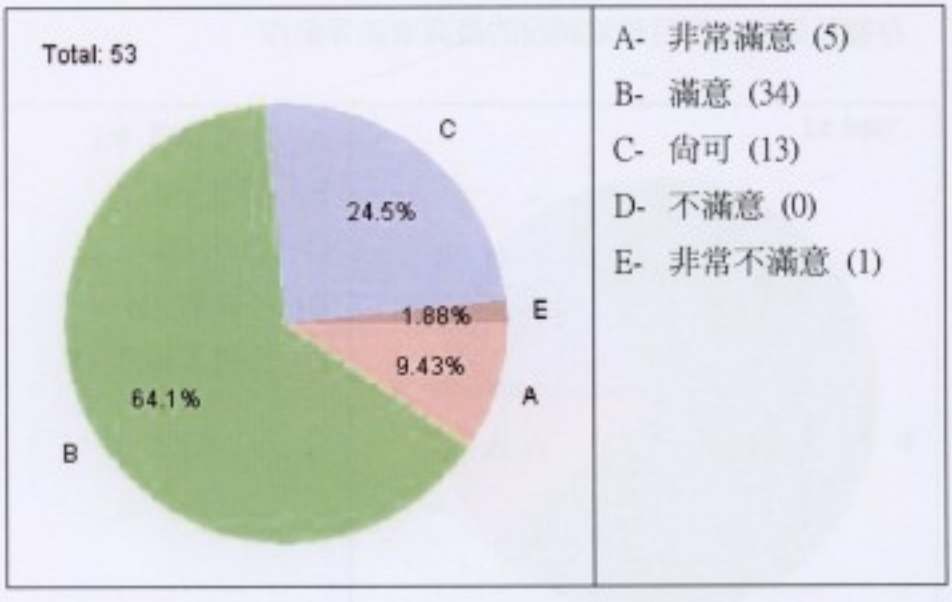
11. 內文有適當分頁



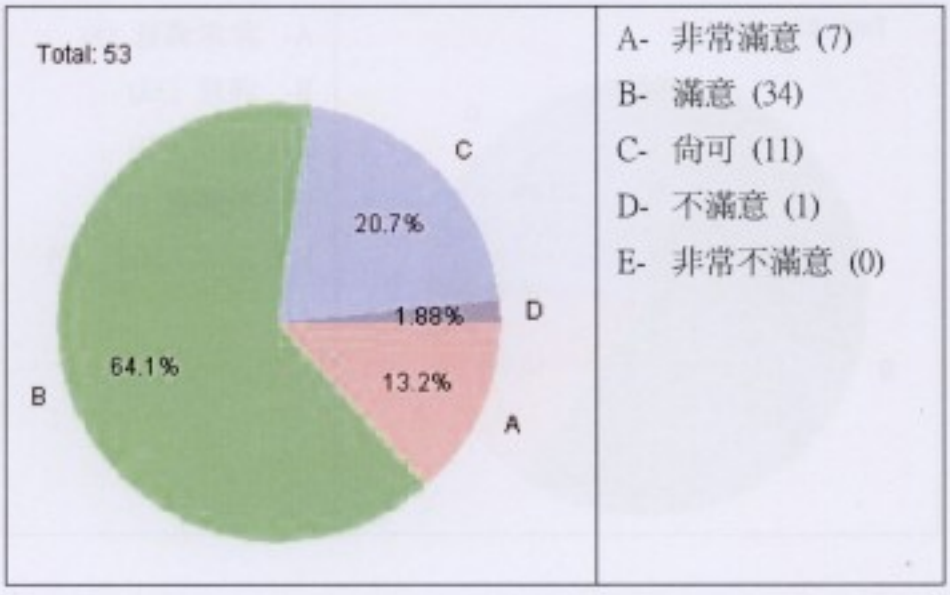
12. 影片聲音與畫面搭配得當。



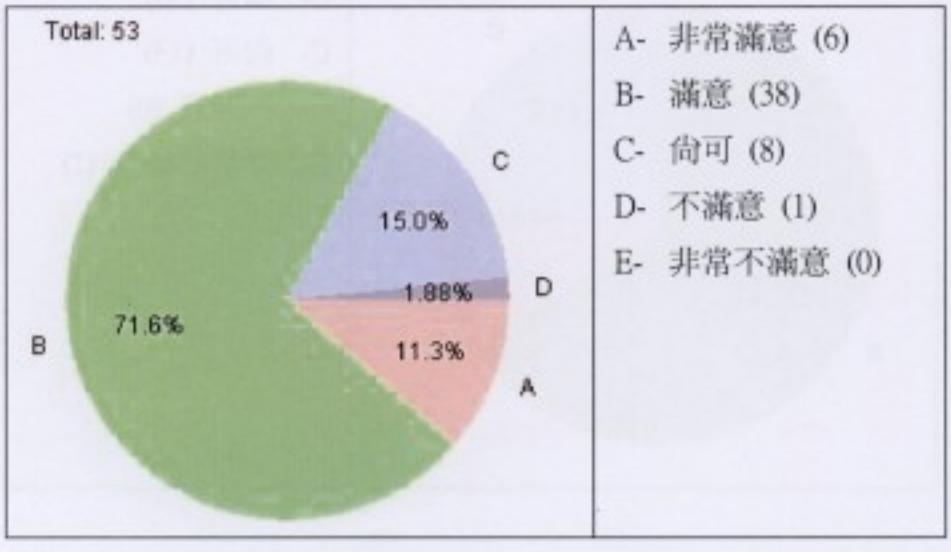
13. 介面設計具有一致性，在類似的動作上有相同的活動方式



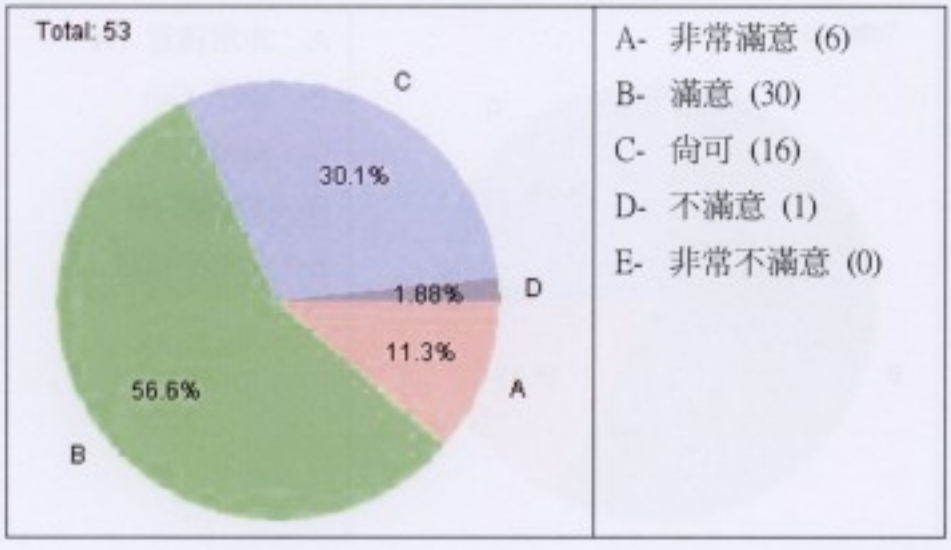
14. 介面使用從使用者預期的使用類型經驗所推導之文字或觀念進行設計



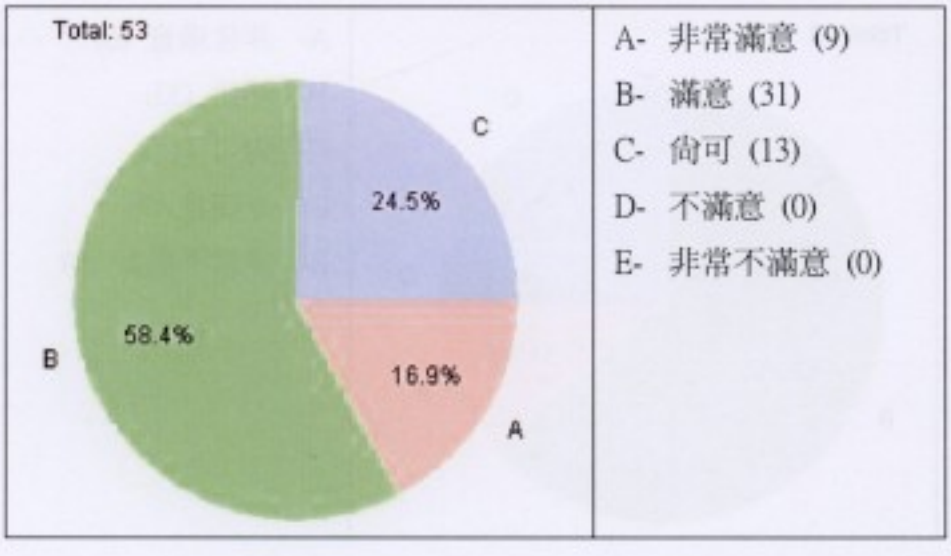
15. 介面具有完善的導覽功能，允許使用者開始、離開、向前移、向後移、存檔及返回主要目錄或課程的最高層級等動作



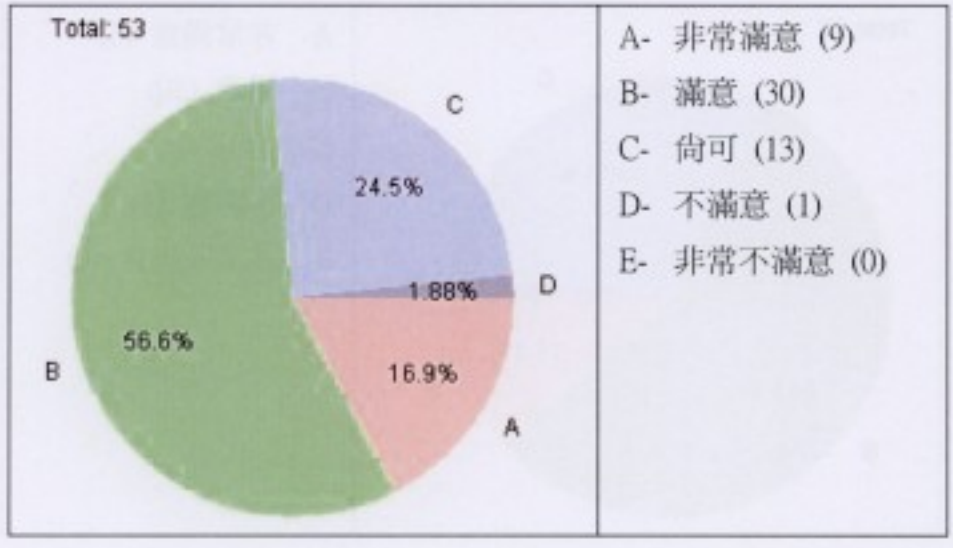
16. 介面提供了追蹤功能紀錄學習者已讀取或完成的單元或課程等



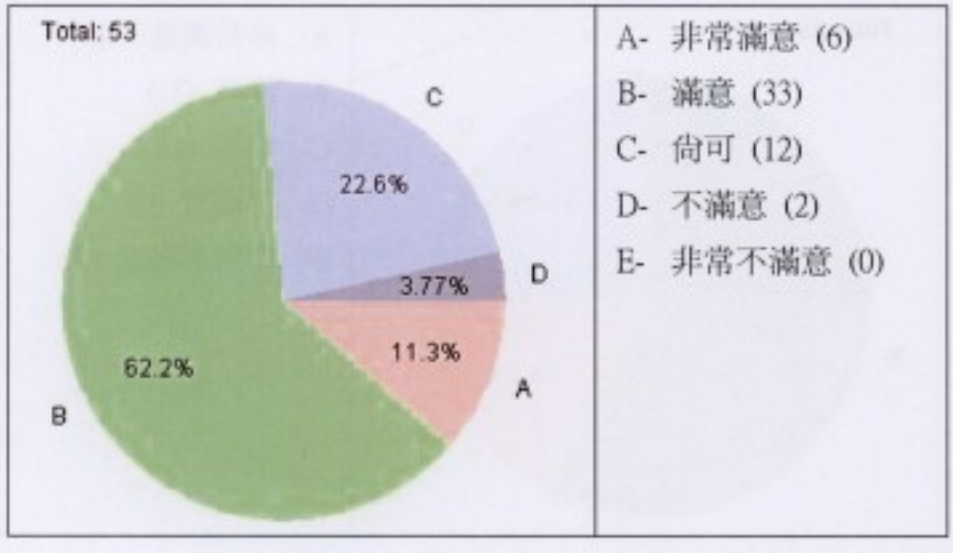
17. 介面提供引導畫面或標示指引學習者在課程中的位置



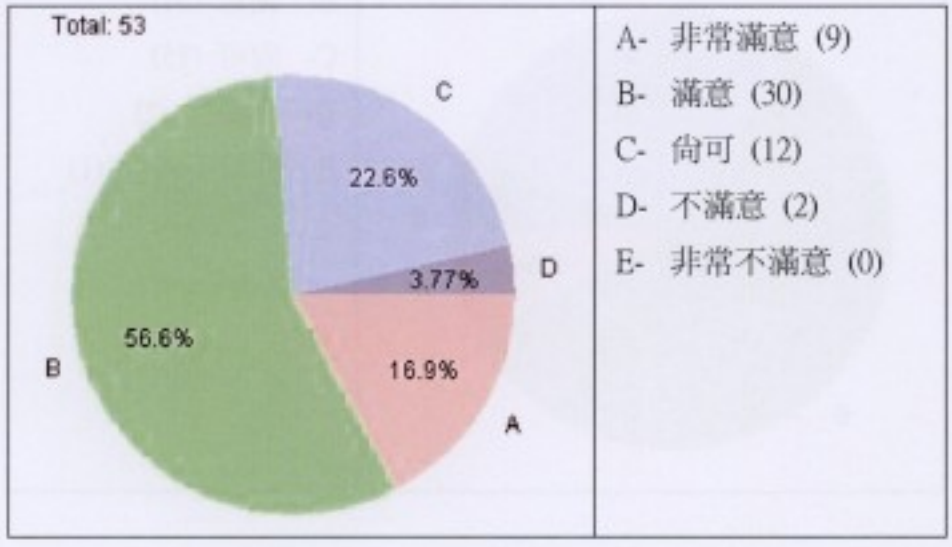
18. 介面設計允許使用者因過失操作錯誤中，而有回復的功能



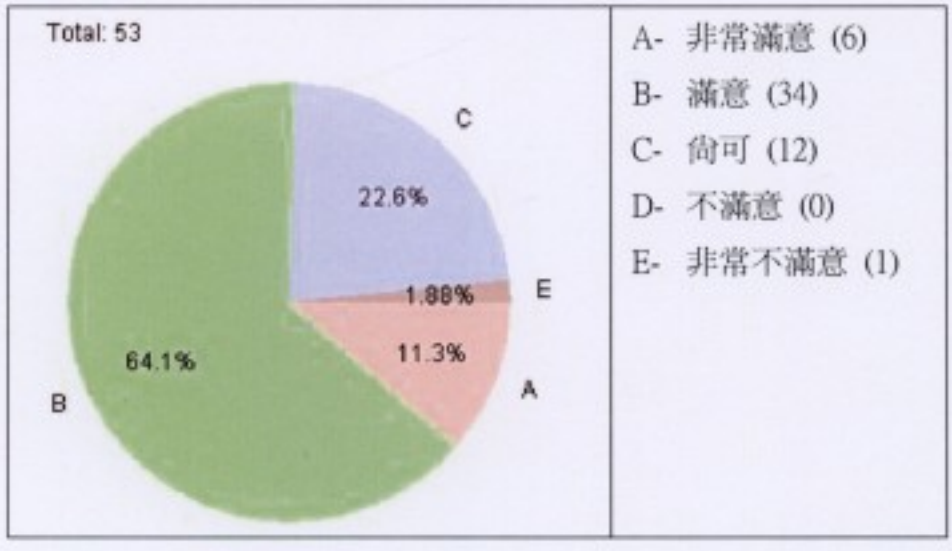
19. 插畫或圖形的具有容易理解的說明文字



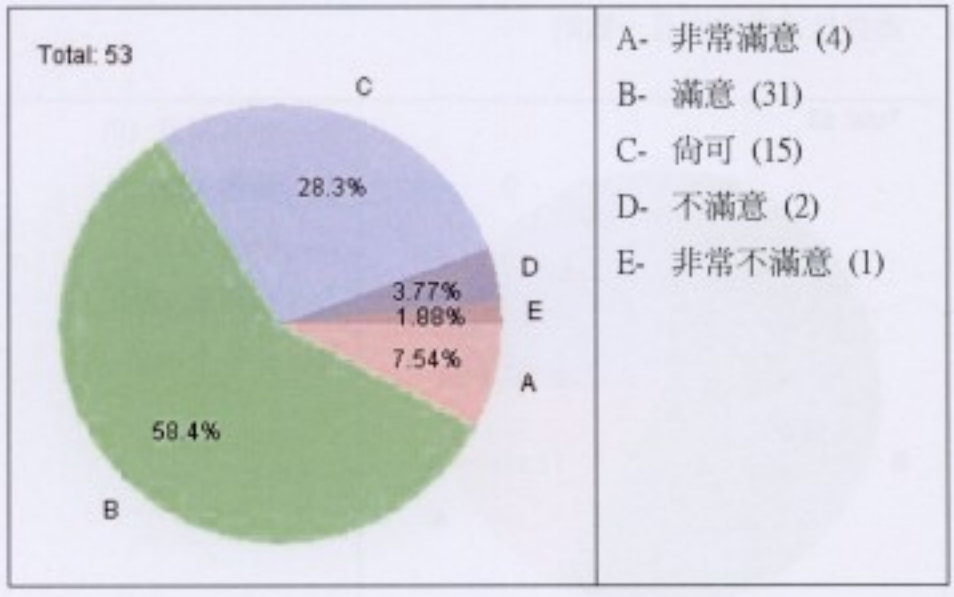
20. 邊界是適當的而且一致的



21. 內文和圖表視需求提供完整列印版本



22. 使用特殊的語文形式時(如拉丁文學名或法文名人語摘錄)，這些樣式會被適當的標明或解釋，並且不會擾亂學習



本問卷設計全部樣母數為53名修習學程學生，以全部樣母數來看滿意者居多，整體來看，此問卷調查，居中間滿意者為主。

陸、面臨問題與因應措施

課程規劃：

遭遇之問題：根據審查建議，課程含跨領域廣泛，應加強專業科目之應用。

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，本學程也跟隙頂社區合作，提供學生一個實務操作平台。

3.積極鼓勵學生參與校內外競賽，充實自己專業技能實務能力，並從中觀看學習別人的作品，提昇自己的設計觀感。

遭遇之問題：人文類之課程不足。

設想解決方式：本學程特與隙頂社區合作，並規劃一系列學程活動，活動內容多以當地人文特色產業為主軸，除了讓學生有實務操作經驗的平台，也提升學生人文之涵養。

網站:

【硬體】

遭遇之問題：因各學期課程均製作成數位教材，又將其放置於網站上供學生瀏覽學習使用，課程數位化教材數量越來越多，以致硬碟容量供給不足。

設想解決方式:先將部分課程拍攝影片燒成 DVD 光碟備份，再設法增加硬碟容量。

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。

柒、後續課程構想與進度規劃

本學程九十七學年度第一學期開課課程如下：

表一　學程課程(共計 15 門)

培訓課程	課程科目	學分	修別
創作基礎必修課程	設計美學	2	必
	數位攝影	**2**	**必**
	數位藝術導論（數位藝術）	**2**	**必**
數位專業選修課程	數位音效設計	2	選
	數位錄影	**3**	**選**
	數位構成	**2**	**選**
	數位影像處理	2	選
	3D 動畫設計	2	選
	設計史概論	**2**	**選**
	數位音樂基礎（基本設計）	**2**	**選**
	網站規劃與設計	**2**	**選**
藝術展演整合專題課程	數位藝術創作	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 97 學年度第 1 學期開課課程

九十七學年度第一學期課程名稱異動說明：

依據課程流程圖

原「數位藝術導論」更名為「數位藝術」,「數位音樂基礎」更名為「基本設計」。

1.數位藝術課程

科目名稱（中/英文）	數位藝術	類別	■ 基礎課程 □ 進階課程 □ 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		藝術是什麼?藝術的界定	
2		數位藝術的起源	
3		新媒體藝術的特質	
4		數位藝術的類別 1—錄像藝術	
5		藝術的類別 2—機械藝術	
6		藝術的類別 3—電子藝術	
7		藝術的類別 4—網路藝術	
8		數位藝術的內容與形式	
9		期中考試	
10		數位藝術創作	
11		影片欣賞「神秘畢卡索」	
12		數位藝術集體創作	
13		藝術的欣賞與批評	
14		藝術與社會脈動	
15		藝術與社會改造	
16		台灣當代數位藝術 1	
17		台灣當代數位藝術 2	
18		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	☐ 基礎課程 ☐ 進階課程 ☐ 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%。

2.數位攝影課程

科目名稱（中/英文）	數位攝影	類別	■基礎課程 □進階課程 □實作課程
授課教師	陳思聰	開課學期/學分數	971/2
修課限制			

一、簡介

二、科目目標

本學程將學習並了解數位攝影、電腦圖像媒體的原理與製作方式及其在設計上的應用，學習必要的觀念與基本技術。藉由講述、參考與實作，使學生對數位攝影有正確的認知，並養成學生將所學應用在藝術創作上。

三、課程規劃

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	數位攝影概論	
3	10/4	中秋節(放假一天)	
4	11	數位攝影的基礎	
5	18	數位攝影棚學習	
6	25	數位攝影與設計實務	
7	11/1	數位影像處理的基本原理	
8	8	影像筆刷與色調管理	
9	15	影像圖層與遮色片管理	
10	22	路徑管理與濾鏡特效	
11	29	影像自動執行功能與應用	
12	12/6	數位影像處理的運用	
13	13	數位攝影與影像處理在創作上的綜合運用	
14	20	個人數位影像設計作品之構想與草圖	
15	27	個人數位影像設計作品之拍攝與製作	
16	97/1/3	個人數位影像設計作品之完成與改進	
17	10	期末作業與報告(一)	
18	17	期末作業與報告(二)	

四、指定及參考書籍

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，Phptoshop 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。

五、評量指標

六、考試/報告/實作規定

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%。

3.數位錄影課程

科目名稱（中/英文）	數位錄影	類別	☐ 基礎課程 ☐ 進階課程 ☐ 實作課程
授課教師		開課學期/學分數	
修課限制			

一、簡介

二、科目目標

本課程旨在引導學生藉由身邊隨手可及的數位器材，創作及實驗各種不同的影片，並用心而非眼睛去觀察周邊的事物，從實驗的過程中體會作品的生命力與溝通能力。讓學生捨棄外型的包袱，而從作品的情感面及故事性以加深作品的涵養及深度，而達到最終引導學生用心去創作，而非一昧的玩弄技巧，創作出缺乏感動的作品，並藉此啟發學生的創作潛能。

三、課程規劃

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	9/22	課程介紹，工具介紹，影片概念 Introduction to this course	
2	9/29	動物明星 Animal Star	平時作業一
3	10/13	感動 Touch heart	平時作業二
4	10/20	當最喜歡與最不喜歡的東西碰在一起時 Like and dislike	平時作業三
5	10/27	喜歡 Love	平時作業四
6	11/3	視覺音樂 Visual Sound	平時作業五
7	11/10	我想做一件瘋狂的事 Mad	平時作業六
8	11/17	期中考週，停課	
9	11/24	文字情緒 Motion typography	平時作業七
10	12/1	馬戲團 Circus	平時作業八
11	12/8	哭與笑 Cry and laugh	平時作業九
12	12/15	我們之間 Between	平時作業十
13	12/22	音樂萬花筒 Motion in music	平時作業十一
14	12/29	發洩 Abreaction	平時作業十二
15	1/5	創作 Experimental film	期末作業
16	1/12	創作 Experimental film	期末作業

四、指定及參考書籍

Rick poynor, Design without Boundaries, Visual communication in transition.

五、評量指標

六、考試/報告/實作規定

作業繳交，分為平時作業與學期作業進行評分，平時作業佔 50%，期末作業佔 25%，平時課堂參與佔 25%。

4.數位構成課程

科目名稱（中/英文）	數位構成	類別	☐ 基礎課程 ☐ 進階課程 ☐ 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

本課程培養學生之數位立體造型創作與設計能力，藉著數位基礎造型形構與對材質掌握的訓練讓學生將創意視覺化與立體化，進而瞭解立體造型在空間中的意涵。學期末學生以立體造型作品做具體之展現。本課程分為二部份，第一部分為介紹當代立體造型與數位藝術之發展；第二部份藉由實際創作的方式訓練學生將基礎造型轉化成具有個人風格之數位造形藝術作品。

三、課程規劃

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1	9/18	Orientation(課程介紹與討論)	
2	9/25	單一立體構成	
3	10/2	集合立體構成	
4	10/9	數位球體構成一	
5	10/16	數位球體構成二	
6	10/23	數位空間構成	
7	10/30	數位動態構成	
8	11/6	立體構成創作	
9	11/13	數位曲線構成	
10	11/20	複合媒材構成一	
11	11/27	複合媒材構成二	
12	12/4	複合媒材構成三	
13	12/11	改造校園數位立體造型創作	
14	12/18	改造校園數位立體造型創作	
15	12/25	期末展覽一	
16	1/1	期末展覽二	
17	1/8	期末作業繳交	
18	1/15	停課	

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

學期總成績將由下列三項成績依比例相加完成計算:

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

5.設計史概論課程

科目名稱（中/英文）	設計史概論	類別	■ 基礎課程 □ 進階課程 □ 實作課程
授課教師	黃格崇	開課學期/學分數	971/2
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）	作業
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	作業
8	04/16	戰後現代主義（美、德、日）*	
9	04/23	期中考試	期中報告
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	作業
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	作業
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	作業 due

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. Koln: TASCHEN. ISBN:3-8228-5542-1

五、評量指標

課程單元講授、分組練習&報告。

六、考試/報告/實作規定

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

6.基本設計課程

科目名稱（中/英文）	基本設計	類別	■基礎課程 □進階課程 □實作課程
授課教師	盧麗淑	開課學期/學分數	971/2
修課限制			

一、簡介

二、科目目標

本課程主要透過音樂基礎概論與數位音樂相關應用軟體介紹，建構學生數位音樂創作之基本觀念，並以影像與音樂相關案例為依據，進行探討分析已建立音樂與影像結合之編製概念。最後藉由對聲音與音樂的敏銳度培養，以及實際收音操作練習，從聲音的探索到收音的分析練習，發展學生在數位媒體領域中，視覺思考與聽覺思考整合之能力培養。

三、課程規劃

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1		課程介紹	
2		傳統音樂與數位音樂介紹	
3		音樂概論與基礎樂理(1)	
4		音樂概論與基礎樂理(2)	
5		視覺與聽覺整合性思考概念	
6		影像與聲音的構成	作業 1 說明
7		影像動畫中的聲音分析(1)	
8		影像動畫中的聲音分析(2)	
9		期中報告	
10		音樂與影像的構成(1)	作業 2 說明
11		音樂與影像的構成(2)	
12		音樂與影像案例賞析(1)	作業 3 說明
13		情境音樂的構成	
14		環境聲音的構成	
15		對話與情感的構成	
16		特殊音效的構成	
17		音樂與影像案例賞析(2)	
18		課程回顧與檢討	期末考週

四、指定及參考書籍

五、評量指標

課堂演練、成果展示。

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、作業3)50%、學習態度10%、出勤狀況10%。

7.網站規劃與設計課程

科目名稱（中/英文）	網站規劃與設計	類別	□ 基礎課程 □ 進階課程 □ 實作課程
授課教師	張文山	開課學期/學分數	971/2
修課限制			

一、簡介

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。

二、科目目標

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，以培養網路合作設計團隊的實務工作能力。

三、課程規劃

週次	上課日期	教學與作業進度	備註
1		教學規劃與課程進度說明、分組	
2		網站建置與網頁設計基礎、網頁編輯製作技能訓練	
3		網頁規劃與設計流程、網頁編輯製作技能訓練	
4		On-line Media互動式介面設計準則、網頁編輯製作技能訓練	
5		業界專家座談	
6		網站專案提案技巧、規劃書討論與修正、網頁編輯製作技能訓練	
7		網頁版型設計、規劃書討論與修正、網頁編輯製作技能訓練	
8		網頁版型設計、規劃書討論與修正、網頁編輯製作技能訓練	

9		網站版型展示、網站規劃報告	期中考週
10		業界專家座談	
11		On-line合作設計環境與模式介紹、網頁編輯製作技能訓練	
12		網頁內容建置、功能機制建置、網頁編輯製作技能訓練	
13		網頁內容建置、功能機制建置、網頁編輯製作技能訓練	
14		網頁內容建置、功能機制建置、網頁編輯製作技能訓練	
15		線上維護管理、網頁內容建置、網頁編輯製作技能訓練	
16		智慧財產權與設計合約、網頁內容建置、網頁編輯製作技能訓練	
17		期末作品展示、口頭分組報告、專家評論與建議	
18		期末作品展示、口頭分組報告、專家評論與建議	期末考週

四、指定及參考書籍

講義

蔡俊平（2004）。動態網頁設計大師。台北：學貫。ISBN: 986-7693-53-1

張宇坤（2004）。神采飛揚FLASH。台北：碁峰。ISBN: 986-421-502-7

黃朝盟、趙美惠（2001）.COM 的策略規劃與設計。台北：商鼎。

五、評量指標

本課程將推導各類型網站的互動式介面設計準則，以網頁編輯製作工具（Macromedia Dreamweaver 與 Flash）做實務上的訓練，並以團隊合作的分組方式，完成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。

六、考試/報告/實作規定

平常成績(20%)、網站規劃書(20%)、小組作業(20%)、期末作品展示(20%)、口頭報告（20%）

捌、結論與建議

學程成果分析：

1. 完成 96 學年第二學期 6 門課程數位線上課程製作，共 142 時。
2. 完成「隙頂高山茶文化記錄片」一支，推廣茶文化。
3. 完成人文設計生涯測評，提供學生人文設計生涯規畫諮詢，諮詢人數共 50 人。
4. 完成隙頂文化資產普查及數位化典藏資料，老照片數位化共完成 152 張，並陸續增加中。
5. 舉辦隙頂茶包裝設計競賽，展現學生人文設計涵養，參與人數共 40 人。
6. 協助製作隙頂小小茶博士宣傳影片。

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。

玖、附錄

一、教學參考資料

1.設計史概論課程





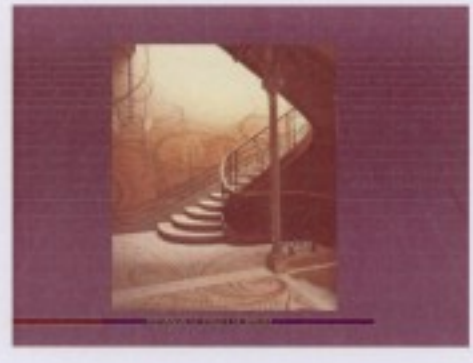












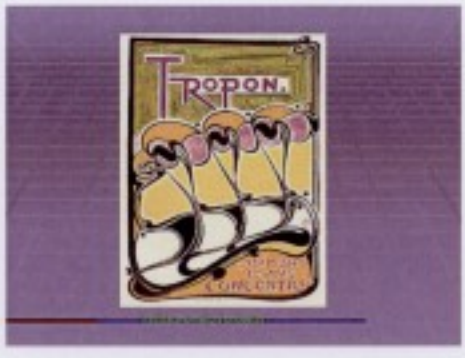

JUGEND

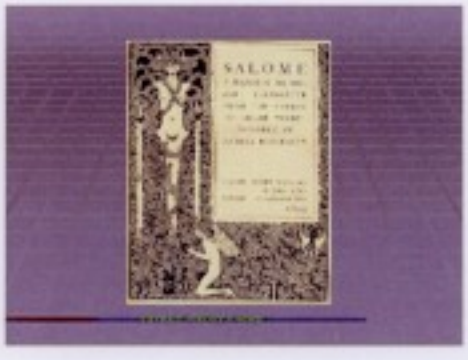


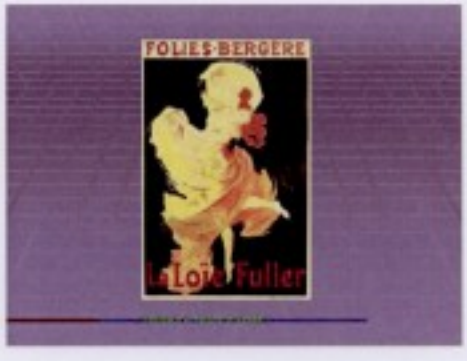







TROPON


SALOME


FOLIES-BERGERE
La Loïe Fuller

80s後科技與材料革命

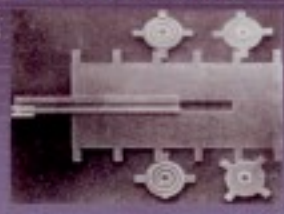
科技與材料革命的影響

1. 做東子
2. Product Semantics
3. 紅綠・黃燈・停綠・讓行
4. Speak for themselves / Design is making sense of things
5. 無門之茶

科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響

- Product Semantics



科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響



科技與材料革命的影響

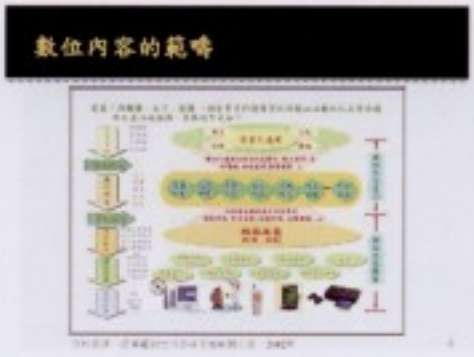


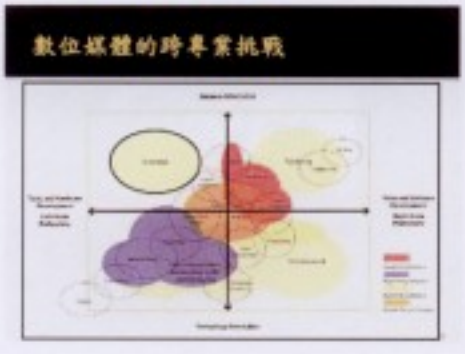
科技與材料革命的影響



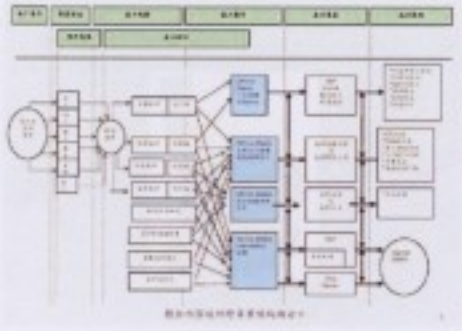
2.跨媒體整合設計課程

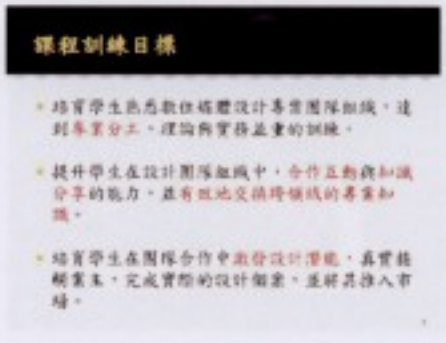

6131 – 跨媒體整合
01 – 課程規劃與進度說明

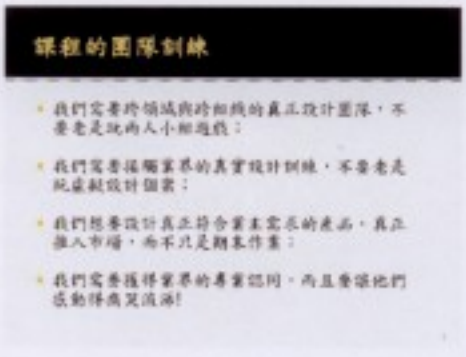

數位內容的範疇

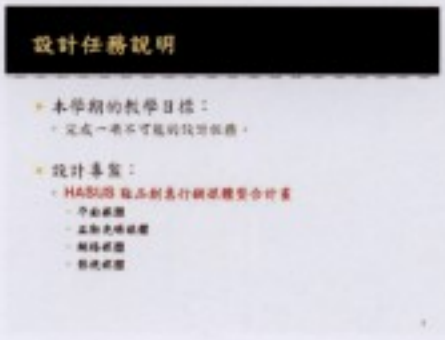

數位媒體的跨專業挑戰


數位媒體設計專案團隊組織




課程訓練目標
• 培育學生成為數位媒體設計專案團隊組織，達到專業分工、理論與實務並重的訓練。
• 提升學生在設計團隊組織中，合作互動與知識分享的能力，並有效地交換跨領域的專業知識。
• 培育學生在團隊合作中激發設計潛能，真實能解案主，完成實際的設計個案，並研究推入市場。


課程的團隊訓練
• 我們需要跨領域與跨組織的真正設計團隊，不要老是玩兩人小組遊戲！
• 我們需要接觸業界的真實設計訓練，不要老是紙盒裝設計個案！
• 我們想要設計真正符合業主需求的產品，真正推入市場，而不只是期末作業！
• 我們需要獲得業界的專業認同，而且要張他們活動得與眾不同！


設計任務說明
• 本學期的教學目標：
• 設計專案：

HASUS 鞋品創意行銷媒體整合計畫

- 以偶像的[置入式行銷]概念包裝HASUS鞋品
- 平面媒體
  - 平面媒體廣告行銷與活動企劃：
  - 雜誌篇・報紙篇・產品海報・活動海報・型錄・公仔...
- 互動光碟媒體
  - 光碟媒體廣告行銷與活動企劃：
  - 光碟型錄・創意行銷光碟 ...
- 網路媒體
  - 網路媒體廣告行銷與活動企劃：
  - 公司網站・活動網站・產品代言網頁・活動網頁 ...
- 影視媒體
  - 影視媒體廣告行銷與活動企劃：
  - 電視CF廣告・MV・活動新聞 ...

產品行銷包裝與偶像代言



你的定位?你的角色?

- 全班被規劃為兩家產品行銷與設計公司；
- 每一位同學依專長與興趣被歸屬在某一部門；
- 依工作與職掌完成被交付的任務。

團隊組織



期末跨媒體整合成果發表

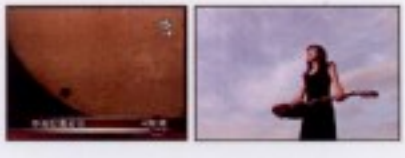
- 產品發表會
  - 產品定位與介紹
  - 各組媒體作品發表

成果展現

- 時尚廣告海報系列
- 3D平面
  - Mix牛奶 - Remix
  - Mix牛奶 - 一杯一世界
  - Pepper Juice - 辣
  - 地下室 - 產品介紹（室外人物合成）
  - 地下室 - 產品介紹（室內人物合成）
- 3D手冊
  - Bubble Jumping - Jelly
  - Bon(b) - Bon
  - W&M - Demon
  - All Stars - 產品介紹
- 3D手冊
  - SOD
  - 產品介紹
  - All Beauty - Cosmos
  - APEC - APEC

成果展現

- 平面印刷廣告
- 平面印刷廣告 - 內容與資料



成果展現

- 每一個媒體本成果發表包含：
  - 企劃書、平面媒體、互動多媒體光碟、網路媒體、影視媒體 ...
  - 期末於「跨界專題展」校園公開展演。



二、數位化產出清單

96 學年第一學期課程數位化現況表

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 學年第二學期課程數位化現況表

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			