

HIGHER EDUCATION SPROUT PROJECT I



NTUA

國立臺灣藝術大學高等教育深耕計畫

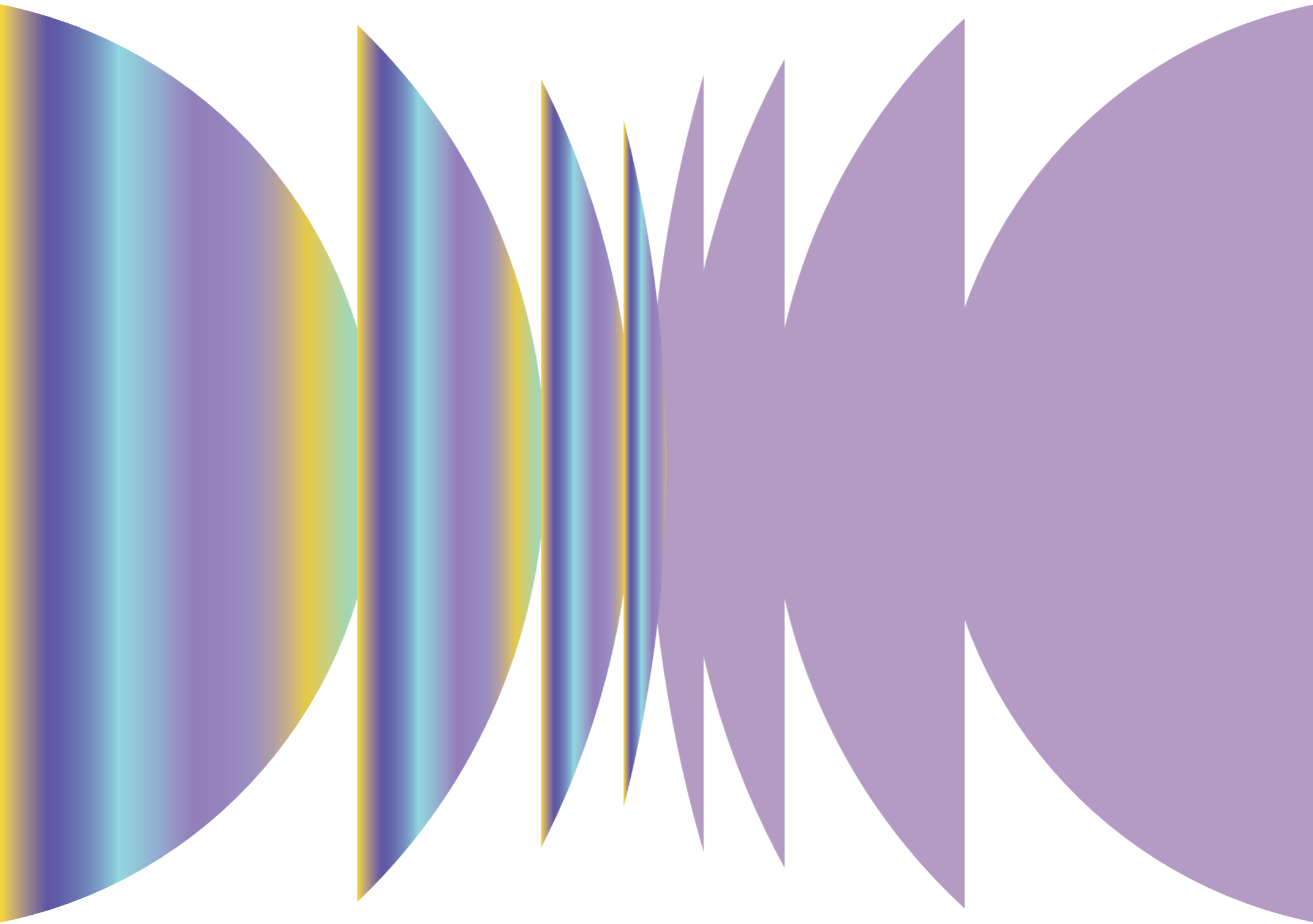
# 成果手冊 I

DIVERSE COURSES

# 113

# CONTENTS

<b>跨藝種子人才培育計畫</b>	<b>06</b>
✧ 多元跨域產學增能計畫	08
✧ 教學實踐效能計畫	66
✧ 學習關懷輔導計畫	80
<b>藝文創生產業鏈計畫</b>	<b>84</b>
✧ 藝術職涯鏈結計畫	86
✧ 學創平臺育成計畫	94



PART.

I

## 跨藝種子人才培育計畫

- 01 多元跨域產學增能計畫
- 02 教學實踐效能計畫
- 03 學習關懷輔導計畫



PART. I

## 分項 01 跨藝種子人才培育計畫

本分項計畫為培育具國際競爭力及國際文化藝術永續視野的藝文T型人才，採取教學創新、精粹傳承、跨域學習、產業連結、數位化校園等策略來達成目標，並以校務發展核心策略中學用化、在地化規劃及第一期計畫的產業教師連結、數位化建置、教師支援機制及經營大觀藝術文教園區等成效為基礎，發展本分項四項子計畫，達到教育部教學創新精進、產業連結、提升高教公共性及善盡大學社會責任等指標，另在永續發展指標端，達到學生學習成效、具人文關懷視野、提升就業機會、促進心理健康與福祉及打造藝術平權的教育環境等永續發展目標。

### 教育部共同績效指標



教學創新  
精進



善盡大學  
社會責任



產業連結



提升高教  
公共性

# 01 多元跨域產學增能計畫

現今展演映論等成果展現，均為複合型產出或跨域專案合作，如何培養符合時代趨勢之複合型藝術人才，為深耕計畫執行重點之一。本校藉由多元學習課程精進傳統教學模式，邀請國內外業界專家/學者到校提供短期、密集的協同授課，將科技產業元素串聯至各項藝術領域，落實教學跨域創新。

## I 多元學習課程

多元學習課程旨在導入跨域資源並深化專業技能、內容及知識，課程中引進業界資源，以創造多元、彈性與跨領域的學習環境。

## II 落實業界教師協同教學

課程導入業界資源，以強化產業實務能力，結合跨域多元學習，增進學生跨域知識，以培育大學生成為具備專業及跨域能力的產業需求人才。

## III 跨系、校聯盟

推動跨系交流，由系所教師帶領不同院系學生共同討論研究，進行跨領域學習；推動跨校聯盟，立基本校藝術專業觸及科技、工程、法律等領域，擴增藝術創作多元性。

## IV 開設雙核心教學研究基地的跨域課程模組

以文化資產教學研究基地及跨域科技藝術教學基地開設專業課程模組，培育專業當代藝術人才。

## V 開設人文素養、資訊科技相關通識課程

除持續開設程式設計相關通識課程外，第二期計畫規劃逐年增開 SDGs 及聯合國文化 2030 永續指標之相關課程，培養學生資訊科技與人文關懷的關鍵能力。



## 活動成果與案例分享

Activities Achievements

### 強化跨域學習、精進課程教學



### 113 年 (112-2 學期) 多元學習課程開課資料

開課單位	課程名稱	授課教師
工藝設計學系	數位木藝創意雷切工坊	李英嘉   臺藝大工藝系 / 助理教授 郭佩珊   甘溫工作室 / 創辦人 林耀坤   退休補校主任
多媒體動畫藝術學系	AI Line Bot 沉浸式體驗工作坊	李俊逸   臺藝大多媒系 / 副教授 陳炯廷   馥谷餘創造有限公司 / Director 高鈺濡   煙奈股份有限公司 / PM
圖文傳播藝術學系	科技藝術 Arduino 基礎實務 & 機械手臂	劉育君   臺藝大圖文系 / 助理教授 何健鵬   亞東科大通訊系專任教師 / 副教授
電影學系	電影調光工作坊	丁祈方   臺藝大電影系 / 教授 冉雅之   再減一影像 / 調光師、負責人

開課單位	課程名稱	授課教師
電影學系	編劇工作坊—跨域書寫·身心靈地圖 II	郭昱沂   臺藝大電影系 / 助理教授 蔡欣蓉   鋼琴演奏家、作曲家 羅敏霜   緊急短期安置機構 / 戲劇治療師 吳明富   彰師大諮商心理學系 / 副教授兼系主任 黎美光   黎美光·創意心理·工作站 / 藝術總監 林珍珍   輔仁大學社會工作學系 / 副教授 倪韶   畫家
中國音樂學系	國樂多元培力工作坊 - 當代國樂新視野	林雅琇   臺藝大國樂系 / 助理教授 林心智   臺藝大國樂系 / 助理教授 蘇筠涵   臺北藝術大學傳統音樂學系 / 助理教授 陳崇青   臺藝大國樂系 / 兼任助理教授 林辰樺   晟兮藝術 / 音樂總監 陳代欣   專案經理人 劉士瑜   思築音樂 / 負責人 張舜傑   1111 人力銀行 / 專案部副總經理
跨域表演藝術研究所	聲音工藝師速成班：表演藝術與物件設計的鳴響共振	陳慧珊   臺藝大跨域所 / 教授 賴奇霞   一公聲藝術 One Litre Sound / 共同總監 洪于雯   一公聲藝術 One Litre Sound / 音樂總監
跨域表演藝術研究所	解嚴後流行歌曲的影像敘事	沈惠如   臺藝大跨域所 / 教授 謝靜國   東吳大學中文系 / 助理教授 黃彥傑   典雅攝影館 / 負責人
無形文化資產研究中心	傳統匠師資格培訓專班 - 泥塑剪黏	李長蔚   臺藝大古蹟系 / 副教授 張庶疆   臺藝大古蹟系 / 助理教授 黃拓維   黃拓維泥塑剪黏藝術工作室
無形文化資產研究中心	數位影像輔助文物測量	蘇沛琪   臺藝大亞太學程 / 副教授 張舜孔   文化部文化資產局文化資產研究中心 / 助理研究員

## 113 年 (112-2 學期) 多元學習課程開課資料

開課單位	課程名稱	授課教師
科技藝術實驗中心	生成式 AI 圖像與體感互動創作工作坊	張君懿   臺藝大美術系 / 助理教授 李家祥   多盒心科技有限公司 / 技術總監
	馬戲與投影光雕實驗性創作表演實務	張維忠   臺藝大多媒系 / 副教授 創造焦點馬戲劇團 詹嘉華   黑碼藝識有限公司 張景翔   黑碼藝識有限公司
聲響藝術實驗中心	即時編碼音像實作	林心智   臺藝大國樂系 / 助理教授 廖海廷   臺藝大音樂系 / 助理教授 林育德   劇場、舞蹈、影像聲音設計 劉東昱   專案協調者與音像創作者
	成為有趣的人—敘事與表演藝術工作坊	蔡伶玲   臺藝大戲劇系 / 助理教授 廖期正   劇作家
肢體藝術實驗中心	表演藝術家的身體學習工作坊	藍羚涵   臺藝大戲劇系 / 教授 陳偉誠   國立臺北藝術大學劇場藝術研究所 / 助理教授
	動物轉化	徐之卉   臺藝大戲劇系 / 副教授 魏雋展   三缺一劇團 / 總監、講師



## 113 年 (113-1 學期) 多元學習課程開課資料

開課單位	課程名稱	授課教師
工藝設計學系	何示盒飾雷雕工坊	李英嘉   臺藝大工藝系 / 助理教授 郭佩珊   甘溫工作室 / 創辦人
	大器拉坯與燒成科技	梁家豪   臺藝大工藝系 / 教授 陳元杉   晟達陶瓷工藝社 / 負責人
音樂學系	NSO 愛樂實驗室 - 樂齡音樂照護工作坊	黃 荻   臺藝大音樂系 / 教授 劉建良   臺北市立聯合醫院失智症中心 / 主任 Amina Hussain   曼徹斯特室內樂團 / 專業音樂治療師、長笛首席 Ryan Breen   曼徹斯特室內樂團 / 腦海樂音音樂家、低音號演奏家 Amy Dunning   曼徹斯特室內樂團 / 專案經理 簡佑丞   NSO 愛樂實驗室 / 研究員 傅秀雲   輔仁大學護理學系 / 助理教授
		郭昱沂   臺藝大電影系 / 助理教授 倪 韶   畫家 詹子瑩   心理師 鄭傑文   劇場工作者 高俊耀   北藝大戲劇系 / 兼任講師、劇場編導、演員 鄭尹真   北藝大戲劇系 / 兼任講師、藝術總監、演員 姚坤君   國立臺灣大學戲劇學系 / 教授
電影學系	編劇工作坊—跨域書寫·從藝悠遊	郭昱沂   臺藝大電影系 / 助理教授 倪 韶   畫家 詹子瑩   心理師 鄭傑文   劇場工作者 高俊耀   北藝大戲劇系 / 兼任講師、劇場編導、演員 鄭尹真   北藝大戲劇系 / 兼任講師、藝術總監、演員 姚坤君   國立臺灣大學戲劇學系 / 教授

開課單位	課程名稱	授課教師
跨域表演藝術研究所	鏡頭下的潮流動：街舞短影音 DIY 工坊	陳慧珊   臺藝大跨域所 / 教授 陳亨利   萬能科技大學時尚系表藝組、TC 街舞教室 / 助理教授、主理人
古蹟藝術修護學系	數位實境科技應用於建築裝飾保存 (三)	白士誼   臺藝大古蹟系 / 專任助理教授 李長蔚   臺藝大古蹟系 / 副教授 范祖愷   藝跡有限公司 / 負責人 蔡曜隆   鞍蘇那姆有限公司 / 負責人
古蹟藝術修護學系	3D 掃描輔助文化測量	蘇沛琪   臺藝大亞太學程 / 副教授 林明潔   力弘科技股份有限公司 / 負責人 張舜孔   文化部文化資產局文化資產保存研究中心 / 助理研究員
無形文化資產研究中心	漆線雕工藝初階入門課程	范雅婷   臺藝大古蹟系 / 助理教授 林家億   林家億神佛像漆線雕工作室 / 新北市無形文化資產保存者
肢體藝術實驗中心	互動科技在劇場表演中的應用	藍羚涵   臺藝大戲劇系 / 教授 高榮陽   榮陽藝術有限公司 / 負責人
聲響藝術實驗中心	Max MSP 多元應用實務	廖海廷   臺藝大音樂系 / 助理教授
聲響藝術實驗中心	聲音藝術多元表現方式	林心智   臺藝大國樂系 / 助理教授
科技藝術實驗中心	生成式 AI 創作與圓頂裝置工作坊	李俊逸   臺藝大多媒系 / 副教授 科藝中心主任



## 工藝設計系 數位木藝創意雷切工坊

### 課程內容

本課程主要以數位雷射切割創意教學為主軸，輔以基礎木工機器教學，透過數位製造結合木媒材創作達到符合科技藝術之主題，在數位製造教室與木藝實習工場進行以實作導向所規劃的課程，讓有興趣的學生學習木藝與數位加工的專長，進而提升創作能力。

課程前階段以數位製造所需軟體及實機教學，再輔以基礎木工示範，中階段帶領學生以機器操作安全進行製作，最後階段在木藝實習工廠與數位教室內實務創作出與主題契合的作品。並於課程結束後安排展出，透過展覽來檢驗其學習成果。

### 量化

- ✧ 45 件 實體作品
- ✧ 1 場 成果展

### 質化

- ✦ 本課程修課同學具木藝興趣與相關電腦軟體技能，能與老師及同學共創互相學習觀摩與創作。

透過本數位科技技能教學，培育學生多元能力引發學習動機及成就感與創作能力。

- 課程除木藝技術與所需軟體基礎課程外，另針對機器操作安全個人製作進行討論與示範，達到因材施教的目標。

### 授課師資



李英嘉  
臺藝大工藝系  
助理教授

### 業界教師



郭佩珊  
甘溫工作室  
創辦人



林耀坤  
明志國中  
退休補校主任





多媒體動畫藝術學系

# AI Line Bot 沉浸式體驗工作坊

## 課程內容

- ✦ 透過實作學習 AI Line Bot 沉浸式體驗知識及技術，包含劇本撰寫、沉浸式劇場、User Journey。
- ✦ 藉由沉浸式體驗跨領域專業，結合多媒系、戲劇系、電影系等專業背景進行跨領域創作。

## 量化

- ✦ 2 項 科技軟體操作
- ✦ 3 項 課程跨界結合
- ✦ 1 場 創作成果發表
- ✦ 10 份 回饋問卷

## 質化

- ✦ 孵化跨域思維，培育擅長共同創作的藝術人才。
- ✦ 學習從零開始創作，不害怕接觸多媒體相關技術。
- ✦ 帶領學員將創作成果發表培養程式人才。

## 授課師資



李俊逸  
臺藝大多媒系  
副教授

## 業界教師



陳炯廷  
馥谷餘創造有限公司  
Director



高鈺濡  
煙奈股份有限公司  
PM





圖文傳播藝術學系

# 科技藝術 Arduino 基礎實務 & 機械手臂

## 課程內容

科技藝術為當代藝術的先趨，科技藝術能力的累積，如科技樹一般必須跨領域耐心蒐集。這門課程的教學目標是幫助學生掌握 Arduino 基礎知識，並運用它們在科技藝術創作中實踐。通過學習 Arduino 的原理和實作，學生將能夠設計和製作交互式藝術品和裝置，並將其應用於各種藝術領域，如視覺藝術、表演藝術和數字媒體藝術等。同時，透過機械手臂的學習，學生將能夠深入了解機器人技術與藝術創作的結合，並探索機械動作如何賦予藝術作品更多的可能性。此外，課程將鼓勵學生跨領域合作，結合圖文傳播藝術、工程技術和計算機科學等領域的知識，培養他們的創造力、解決問題的能力和團隊合作精神。

量化 | ✧ 7 個 實體作品

質化

- ✦ 團隊協作：  
學生在實作項目中體驗團隊協作的重要性，有助於發展他們的協作和溝通能力。
- ✦ 解決問題能力：  
學生將面臨各種電子裝置構建的挑戰，培養解決問題的能力，這對於日後面對複雜技術問題時至關重要。
- ✦ 跨學科思維：  
透過結合藝術和科技，學生將培養跨學科思維，有助於創造更具創新性和獨特性的作品。

## 授課師資



劉育君  
臺藝大圖文系  
助理教授



## 業界教師



何健鵬  
亞東科大通訊系  
副教授





## 電影學系

# 電影調光工作坊

## The Workshop of Color Grading

### 課程內容

- ✦ 培育學生如何在創意概念付諸實踐時，運用正確的學理知識，轉化為實際的技藝方法。
- ✦ 培育學生可從掌握與運用相關的素材資料的基礎，歷經階梯式學習單元和個人化的上機演練，具備從後期作業與影片完成所需重要核心觀念、知識與技術。
- ✦ 成為提供給劇組在準備與拍攝期間，影像製作上關於溝通與確認所應採取正確和健全的態度與做法，有效地在創作實踐的同時，節省大量測試與犯錯的成本。

### 授課師資



丁祈方  
臺藝大電影系  
教授



### 業界教師



冉雅之  
再減一影像  
調光師、負責人



### 量化

- ✦ 1位 引進業師
- ✦ 15位 培育學生

### 質化

- ✦ 加強學生影像藝術的創作與實踐能力，消彌人才培育間的產學落差，讓學生在創意付諸實踐時，可運用正確的學理知識，轉化為實際的技藝方法。
- ✦ 加強學生養成電影各職務間的溝通與橫向聯結的重要性，提高短片拍攝製作的專業度，也提升現有的授課環境與資源。





## 電影學系 編劇工作坊一 跨域書寫，身心靈地圖 II

### 課程內容

跨域 (Multidisciplinary) 為目前學界、藝術創作與影視產業的一個主流趨勢，國內外影視界無不充盈著跨域的作品，在臺灣 HBO、Netflix、Disney 等國際影視平台更是推波助瀾，掀起了拍攝本土影集的風潮，於是 IP 改編或者跨界、跨域的劇本合作便如雨後春筍般冒出來。

例如《我們與惡的距離》以大數據來尋求題材與腳本開發；《返校》墊基於一款線上遊戲；《用九柑仔店》改編自漫畫；還有許多的職人劇《火神的眼淚》《最佳利益》《人選之人造浪者》，都是這類「跨」思考下的間接產物，成績斐然，蔚為風潮。

既然「跨域」與「斜槓」當道，電影系不應該無視於趨勢，除了傳統的編劇課程教育，我們非常需要拓寬學生的視野，不能只在電影中思考電影，也應從不同的藝術領域，延伸至社會面向，甚至深及心靈幽微、創傷療癒，來深化對創作本身的思考。

「醫療劇」其實也是一個具有指標性的跨界題材，從《白色巨塔》以降，《麻醉風暴》《生死接線員》《大醫院小醫師醫病》，而《村里來了個暴走女外科》更榮獲今年的金鐘獎的最佳戲劇作品。這些都可見現代人對於醫與病、身心健康的重視。

這次編劇工作坊著重跨域書寫的可能，因為藝術的多樣面貌，同時也表露出故事創作的多元可能，從即興音樂的音聲實驗、戲劇治療、心理劇、表創性藝術治療、接觸即興的舞蹈，進而抵達文字，彼此相互影響與啟發，提供了足以發揮創意及議題討論的空間向度。

### 授課師資

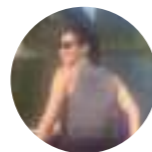


郭昱沂  
臺藝大電影系  
助理教授

### 業界教師



蔡欣蓉  
鋼琴演奏家、作曲家



羅敏霜  
緊急短期安置機構  
戲劇治療師

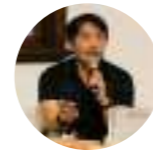
### 量化

- ✧ 16 個 實體作品
- ✧ 1 場 成果展

### 質化

- ✧ 透過相關領域的業師們，受益於業師們的各項專業，擴大學生閱讀、閱聽的人文視野；課程中的諮商、療癒、音聲、戲劇有助於穩定學生身心靈。
- ✧ 此課程結合公視與影視局的故事開發與劇本孵育計畫；輔導學生寫出完整、高概念並且可執行的故事進行投案。
- ✧ 藉由專任教師帶領學員們分組討論、個別指導，讓學員們得以運用於創作中，開發創作的多元可能。

### 業界教師



吳明富  
彰師大諮商心理學系  
副教授兼系主任



黎美光  
黎美光。創意 / 心理。  
工作站  
藝術總監



林珍珍  
輔仁大學社會工作學系  
副教授



倪韶  
畫家





## 中國音樂學系 國樂多元培力工作坊— 當代國樂新視野

### 課程內容

邀請本系多位在各領域有傑出發展之校友返校演講，引領學生從多元視角下瞭解中國音樂在職場上的各種方向，進而提早思考畢業後的職涯進路；也期望藉由校友學長姊之經驗分享，提昇學生對國樂科班生的自覺與自信。其次，邀請專業講師舉辦針對國樂系學生的個人形象經營工作坊，從撰寫履歷、備審資料準備及面試技巧三方面，幫助學生掌握進入職場前的應試能力。

### 量化

- ✧ 6位 邀請業師
- ✧ 5場 講座
- ✧ 2場 工作坊

### 質化

- ✧ 本課程從中國音樂可延續性發展的各種角度出發，開設演講並邀請本系校友返校分享在職場上的實戰經驗，開拓學生視野且更加了解職場所需之能力，從而也了解各種面向的工作，達到培育人才、促進就業之目標。

### 授課師資



林雅琇  
臺藝大國樂系  
助理教授



林心智  
臺藝大國樂系  
助理教授

### 業界教師



蘇筠涵  
臺北藝術大學傳統音樂學系  
助理教授

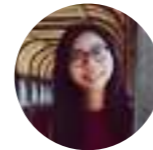


陳崇青  
臺藝大國樂系  
兼任助理教授

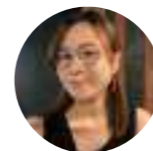


林辰樺  
晟兮藝術  
音樂總監

### 業界教師



陳代欣  
專案經理人

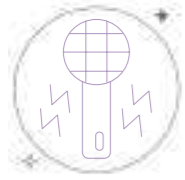


劉士瑜  
思築音樂  
負責人



張舜傑  
1111人力銀行  
專案部副總經理





## 跨域表演藝術研究所 聲音工藝師速成班： 表演藝術與物件設計的鳴響共振

### 課程內容

本課程將以聲音創作引導學生進行跨域思考，透過藝術實踐理解和應用課堂理論，結合不同領域創造跨域表達思維，結合藝術概述，跨足音樂、聲音藝術等多個層面，透過插電和不插電方式，一起探索擴音後的物件聲響與細節結合 Piezo 蜂鳴片麥克風製作方法及電腦音樂創作工具進行創作，課程旨在培養學生的創意思維，使其成為具有跨領域表演藝術專業知識的優秀藝術家，同時強化其藝術跨域合作與多元模式。

### 授課師資



陳慧珊  
臺藝大跨域所  
教授



### 業界教師



賴奇霞  
一公聲藝術 One Litre  
Sound  
共同總監



洪于雯  
一公聲藝術 One Litre  
Sound  
音樂總監

### 量化

- ✧ 4 組 實體作品
- ✧ 1 場 成果展

### 質化

- ✦ 建立聲音藝術跨域創作思維與美學：  
藉由實例講解，思考聲音如何存在於作品中，以及藝術跨域合作之模式、思維與美學，啟發大家對於聲音藝術的更多可能性。
- ✦ 聲音採集實踐之跨界實作：  
藉由業界教師帶入實際經驗，使課程更貼近實務需求，學生可直接學習應用於職場之技能。
- ✦ 帶領學生創作並發表成果：  
總結課堂中案例分享與實作嘗試，帶領學生突破表演藝術編創之展現，並將最後成果展演呈現。





## 跨域表演藝術研究所

# 解嚴後流行歌曲的影像敘事

### 課程內容

本課程旨在結合音樂、影像、歷史和文化，提供學生一個多元而深入的視角，使他們更好地理解 and 欣賞解嚴後時期台灣流行文化的演變。深入研究解嚴後台灣社會的變遷，並探討這段時期流行歌曲如何反映社會、文化和政治變革。聚焦於歌詞與相應的影像之間的關聯，學生學習分析歌詞得以如何透過視覺化表現，而得以強化或改變敘事層次與內涵。MV 美學包括運鏡技巧、編舞、視覺設計.....等，分析這些元素如何融入影像的敘事層次。社會文化解讀為透過解析MV 來理解當時的社會文化氛圍，並思考這些影像如何影響聽眾的觀感和對社會與文化的理解。

### 授課師資



沈惠如  
臺藝大跨域所  
副教授



### 業界教師



謝靜國  
東吳大學中文系  
助理教授



黃彥傑  
典雅攝影館  
負責人

### 量化 | ✧ 2部 影像



### 質化

- ✧ 文化認識與歷史意識：  
學生透過分析歌曲的影像敘事，能更深入地了解台灣解嚴後的社會、文化和歷史。這有助於加深對當地文化的認識甚至認同感，激發對歷史事件和社會變遷的興趣。
- ✧ 批判性思考：  
課程鼓勵學生從不同的角度思考和評價MV，學生學會質疑、分析和詮釋歌曲所呈現的信息，培養他們的批判性思維能力。
- ✧ 藝術鑑賞能力：  
透過對MV 影像敘事的深入研究，學生培養對視覺和音樂藝術的鑑賞能力，尤其更加敏感於影片中的藝術風格、構圖、配樂等方面的細節。
- ✧ 跨領域學習：  
本課程涉及音樂、視覺藝術、歷史和文化等多個學科領域，可促進學生的跨領域學習。
- ✧ 創造力與表現力：  
學生在實際製作音樂影片的過程中，有機會發揮創造力，表達自己對歌曲的理解和詮釋。這有助於培養他們的藝術表達能力。





# 無形文化資產研究中心 傳統匠師資格培訓專班一 泥塑剪黏

## 課程內容

本案課程以學理與實作為核心進行工作坊之課程安排，並且以文化部文化資產局之匠師考照為授課依據，以傳統匠師資格審查學科(學科授課、模擬測試與疑義解說)、術科(施作)為基礎，進行技術實作、知識能力考評，並且輔導其申請文化部傳統匠師資格審查，以及職業訓練。

## 量化

- ✧ 10 組 實體作品
- ✧ 34 部 影像

## 質化

- ✧ 孵化跨域思維，培育擅長共同創作的藝術人才
- ✧ 學習從零開始創作，不害怕接觸多媒體相關技術
- ✧ 帶領學員將創作成果發表成一場表演

## 授課師資



李長蔚  
臺藝大古蹟系  
副教授



張庶疆  
臺藝大古蹟系  
助理教授

## 業界教師



黃拓維  
黃拓維泥塑剪黏藝術工  
作室





## 無形文化資產研究中心 數位影像輔助文物測量

### 課程內容

課程主要以文化資產中文物為對象，課程以攝影測量方式，進行文物影像紀錄資料，如何在完成影像記錄文物其劣化、整體樣貌後，透過數位影像的內容應用輔助應用程式，將影像混合實境元件使用的 3D 模型，進行資料記錄，可做為文物的文件記錄，同時也可以發展為資料庫等建置，應用於後續文物修復之修復前與修復後之資料使用。同時，課程的實際操作，將教導學生如何在攝影測量的過程中，透過不同角度的取景、以及得到邊緣輪廓清晰等，成像將數位影像匯入軟體中進行處理，來完成影像產生 3D 空間資料，建置視覺效果製作以及各種模型物件的間接技巧。

### 量化

- ✧ 3 件 實際操作
- ✧ 3 件 物品運算

### 質化

- ✦ 學習數位影像科技執行文化資產測量之專業技能。
- ✦ 熟悉科技軟體操作應用。
- ✦ 學習文物拍攝科技影像機使用與資料建置方法。
- ✦ 建置文物數位檔案，累積實際文物資料庫。

### 授課師資



蘇沛琪  
臺藝大亞太學程  
副教授



### 業界教師



張舜孔  
文化部文化資產局文化  
資產研究中心  
助理研究員





科技藝術實驗中心

# 生成式 AI 圖像與體感互動創作工作坊

## 課程內容

- ◆ 讓學生實質地使用 AI 工具在藝術創作上，熟悉 AI 的運作原理，掌握 AI 工具的特質與限制，以及消除對於 AI 的迷思，充分地將 AI 的優點發揮出來。
- ◆ 讓學生以實際創作的方式，學習在互動藝術中，漸進地理解互動感應技術。練習透過深度攝影機以及光達感應器，擷取互動者的體感資訊以及座標資訊，並與互動內容連接起來。
- ◆ 讓學生學習使用視覺化互動創作工具 TouchDesigner，作為整合互動流程的操作介面，進而廣泛應用在各類的互動作品的創作上。

## 授課師資



張君懿  
臺藝大美術系  
助理教授

## 業界教師



李家祥  
多盒心科技有限公司  
技術總監



## 量化

- ◇ 12 件 影像
- ◇ 1 場 成果發表會

## 質化

- ◆ 本次的 AI 生成工具採用 Skybox 360 環景影像生成工具，透過輸入故事提詞 (prompt) 及選定不同的圖像風格來產生環景圖像，再使用 Insta360 Studio 工具進行環景影像運鏡及轉場編輯，接著轉換為符合圓頂投影規格的圓頂圖像，最後將多段故事提詞生成製作的圓頂圖像串接起來，同時搭配背景音樂及故事旁白，整合成完整的環景影片。讓學生完整學習到整個生成式 AI 的環景影片的製作流程。
- ◆ 在體感互動的部份，考量到可以讓每一位學生都可以有設備練習到，同時結合目前最常用的體感互動 AI 工具 MediaPipe，並且整合到 TouchDesigner 中，使用 webcam 做為體感偵測的裝置，讓學生練習各種的體感互動項目，像是動作偵測，人臉辨識，圖像辨識等。





科技藝術實驗中心

## 馬戲與投影光雕實驗性創作表演實務

### 課程內容

本工作坊分為表演體驗「馬戲表演」與技術實作「光雕投影科技」兩大部分學習內容，最終將帶領學員們完成實驗性短表演作品，冀望達到跨領域創作的可能性。「馬戲表演」的部分邀請「創造焦點」教授馬戲的基礎概念，並從零進入馬戲表演者的體驗課程，嘗試與物件互動產生其表演性，當代的馬戲表演中包含著表演（肢體、雜耍、舞蹈、武術、戲劇）、美術（物件、道具）、設計（聲音、視覺、光影）等跨域的概念。「光雕投影科技」的部分邀請「黑碼藝識」教授科技劇場概念，並從零帶大家使用 AI 生成來製作表演素材，學習 VJ 軟體 Resolume Arena 即時混和、影像輸出、投影光雕、播放現場表演的影像及音樂，還可以導入即時現場畫面，搭配內建特效及資源來增加視覺效果，並進行光雕物件練習，以及劇場燈光技術體驗與練習。

### 授課師資



張維忠  
臺藝大多媒系  
副教授

### 業界教師



創造焦點馬戲劇團



詹嘉華  
黑碼藝識有限公司



張景翔  
黑碼藝識有限公司

### 量化

- ✧ 2 項 科技軟體操作
- ✧ 3 項 課程跨界結合
- ✧ 1 場 創作成果發表

### 質化

- ✦ 孵化跨域思維，培育擅長共同創作的藝術人才。
- ✦ 學習從零開始創作，不害怕接觸多媒體相關技術。
- ✦ 帶領學員將創作成果發表成一場表演。





聲響藝術實驗中心

## 即時編碼音像實作

### Live Coding Audio Visual Practice

#### 課程內容

本課程設定為給初階者的 Live Coding 課程，經由條列式程式語言的實作與練習，使參與者透過課程加強數理邏輯能力與電腦音像展演運用。成員於課中學習使用 Strudel 產出聲響、Hydra 來產出影像，學習將一行一行的程式轉化為作品，並在期末做音像展演。

#### 量化

- ◇ 50 行 熟悉 Studel/Hydra 程式指令
- ◇ 10 組 建立程式碼來設計音像作品
- ◇ 1 場 成果發表

#### 質化

- ✦ 透過 Strudel 加強數位音訊處理。
- ✦ 經由 Hydra 了解數位圖像處理。
- ✦ 期末分組展演了解音像演出的應用方法。

#### 授課師資



林心智  
臺藝大國樂系  
助理教授

#### 業界教師



廖海廷  
臺藝大音樂系  
助理教授



林育德  
劇場、舞蹈、影像聲音  
設計



劉東昱  
專案協調者與音像創作者





肢體藝術實驗中心

## 成為有趣的人— 敘事與表演藝術工作坊

### 課程內容

- ◆ 舒緩在校創作者自我否定情緒，維持身心健康。
- ◆ 增進在校創作者「創作者」身分之自我認同，致使其更以生產作品之角度參與藝文工業運作，加速其熟成進度。
- ◆ 增進在校創作者對自身社會責任之認知。
- ◆ 提升在校創作者自我產出之品質。
- ◆ 提升在校創作者自我詮釋既有文本之能力。

### 授課師資



蔡伶玲  
臺藝大戲劇系  
助理教授



### 業界教師



廖期正  
劇作家



### 量化

- ◆ 7支 學生肢體呈現影音
- ◆ 1支 教學側錄影音

### 質化

- ◆ 本課程以「暫時劇團」之角度，帶領至少 13 名學生從「緘默知識 (Tacit knowledge)」的傳授中，求取更多藝術創作、學習與創生之可能性。
- ◆ 本課程共有 7 名學生進行個人肢體動作之課末呈現，並由中心進行全程側錄，製作學生肢體呈現之數位影音，留存為學生展現學習成效之佐證，亦為中心辦學成效之佐證。
- ◆ 根據每堂課程的教學影像側錄，編製成影音紀錄 1 支，於片尾加上「深耕臺藝」字樣後，釋出於公眾社群平台，以增加品牌知名度及辨識度。





肢體藝術實驗中心

## 表演藝術家的身體學習工作坊

### 課程內容

- ◆ 課程針對 Grotowski 訓練理論及體系在臺灣的發展脈絡進行研討，讓參與者在智性上的理解與實務上的操作，能夠並行學習。
- ◆ 課程以演員「完整性」所需具備的條件為朝向目標，藉由密集的身體工作來面對自己內心的各種層面，挑戰自己，激發出內在的身體潛力，以掌握表演狀態中的各種技能反應，與覺察的敏銳度。
- ◆ 運用 Grotowski 的工作方法，尋找劇場表演的真實，回到更本質面的思索，以累積足夠的身體技術及能力，將生命歷練的沉澱，轉化為誠摯的情感表現和充沛的表演能量，進而掌握表演情緒再現的途徑。
- ◆ 透過小組和個人的密集工作，分享與探索個人生命的歷程，了解每種情緒的核心與狀態，拓展表演者與自我、他人及空間的互動關係，以找出一個身體、聲音的行動架構，精準地傳達表演的內在情感，讓劇場表演不流於僵化模仿而是真實的再現。

### 授課師資



藍鈴涵  
臺藝大戲劇系  
教授

### 業界教師



陳偉誠  
國立臺北藝術大學劇場  
藝術研究所  
助理教授

### 量化

- ◇ 7 支 學生肢體呈現影音
- ◇ 1 支 教學側錄影音

### 質化

- ◆ 本課程帶領 12 名學生針對 Grotowski 訓練理論及體系進行智性上的理解與實務上的操作，學習如何察覺自身心靈，發展創意、創藝肢體動作。
- ◆ 本課程共有 7 名學生進行個人肢體動作之課末呈現，並由中心進行全程側錄，製作學生肢體呈現之數位影音，留存為學生展現學習成效之佐證，亦為中心辦學成效之佐證。
- ◆ 根據每堂課程的教學影像側錄，編製成影音紀錄 1 支，於片尾加上「深耕臺藝」字樣後，釋出於公眾社群平台，以增加品牌知名度及辨識度。





## 肢體藝術實驗中心 動物轉化

### 課程內容

藉由遊戲及創作性戲劇的練習打開感官，融合許多古典身體訓練，感受身體的變化，便以此共同討論，互相學習，將具原則性的思維更加擴大發揮，而進行創作。

- ✦ 開啟魔幻感官的可能性，學習誠實地感受與表達。
- ✦ 學習使用深層感官的牽引做出選擇，達到寫意與寫實的自由流變。
- ✦ 學習使用一些寫意的工具，打破寫實與寫意疆界。
- ✦ 透過演員賦權的創作性練習，熟習動物轉化身體訓練的宗旨與作用。

### 授課師資



徐之卉  
臺藝大戲劇系  
副教授



### 業界教師



魏雋展  
三缺一劇團  
總監、講師



### 量化

- ✦ 11支 學生肢體呈現影音
- ✦ 1支 教學側錄影音

### 質化

- ✦ 教師帶領不同領域的學生進行創作性戲劇練習，打開感官。
- ✦ 教師帶領學生掌握動物轉化訓練理論及體系的實踐方針。
- ✦ 教師將武術經驗融入教學，教授正確的肢體動作，如鬆而不垮的身體、節、吸、解動作等，以及入門招式動作，並將以此跟動物轉化結合創作。
- ✦ 透過教師的知識分享與實作，大幅加成學生身體感官的敏銳度和主動性，達到更自由的運用。
- ✦ 教師教導學生如何更精確地操作古典鏡頭的體感，進而掌握鏡頭。





## 工藝設計學系 何示盒飾雷雕工坊

### 課程內容

本課程主要以數位雷射雕刻創意教學為主軸，輔以基礎木工機器教授木盒製作，透過數位製造結合木媒材創作達到符合科技藝術之主題，在數位製造教室與木藝實習工場進行以實作導向所規劃的課程，讓有興趣的學生學習木藝技能與數位加工的專長，進而提升創作能力。

### 量化

- ✧ 45 個 實體作品
- ✧ 1 篇 學習報告
- ✧ 1 場 成果展

### 質化

- ✦ 本課程為以數位科技結合木藝設計之相關課程，修課同學具木藝興趣與相關電腦軟體技能，能與老師及同學共創互相學習觀摩與創作的實務氛圍。
- ✦ 透過本數位科技技能教學，培育學生多元能力引發學習動機及成就感與創作能力。
- ✦ 課程除木藝技術與所需軟體基礎課程外，另針對機器操作安全個人製作進行討論與示範，達到因材施教的目標。

### 授課師資



李英嘉  
臺藝大工藝系  
助理教授



### 業界教師



郭佩珊  
甘溫工作室  
創辦人





# 工藝設計系 大器拉坯與燒成科技

## 課程內容

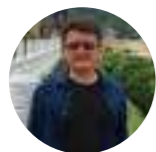
- ✦ 學習傳統拉大坯之工序與工法。
- ✦ 深化陶瓷工藝文化與器物美學之認知。

## 授課師資



梁家豪  
臺藝大工藝系  
教授

## 業界教師



陳元杉  
晟達陶瓷工藝社  
負責人



量化 | ✦ 30 個 實體作品

質化

- ✦ 透過此次課程學習，學員拉坯技術均有所提升；對器物造型上的美感有更深入地了解。





音樂學系

## NSO 愛樂實驗室—樂齡音樂照護工作坊 NSO Music Lab: Music in Mind International Workshop

### 課程內容

藉由失智症權威臺北市立聯合醫院和平婦幼院區神經內科劉建良主任親自傳授失智症臨床護理須知，奠基學子失智症相關基礎認識，再透過於英國實行音樂輔療 10 年之久，並屢獲官方肯定之曼徹斯特室內樂團豐富的即興音樂創作課程及音樂輔療實作激盪學術與實作並進之火花，結合音樂及護理建立學生對樂齡音樂照護及音樂輔療概念，並於課程結束後進行兩場次音樂輔療實作複習所學，也進而發展將此經驗運用於照護現場之可能性，藉「音樂」及「醫護」相結合，學生得以依靠各所長，將音樂輔療兩元素極大化，發展音樂輔療於臺灣之推廣模組。

### 授課師資



黃 荻  
臺藝大音樂系  
教授

### 業界教師



劉建良  
臺北市立聯合醫院失智症中心  
主任

### 業界教師



Amina Hussain  
曼徹斯特室內樂團  
專業音樂治療師、長笛首席



Ryan Breen  
曼徹斯特室內樂團  
腦海樂音音樂家、低音  
號演奏家



Amy Dunning  
曼徹斯特室內樂團  
計畫專案經理



簡佑丞  
NSO 愛樂實驗室  
研究員



傅秀雲  
輔仁大學護理學系  
助理教授

量化 | ✧ 4 場 長輩輔療實作

質化

✧ 學員普遍反應活動內容豐富且有趣，於課程中展現對長照環境深刻的興趣，並對失智症個案的行為模式有了新的了解，例如：一位學員提到「沒想到音樂可以幫助患者回憶，這讓我對音樂在照護中的應用產生了更多的信心。」除此之外，活動過程中，學員與醫護人員合作無間，共同針對個案需求的音樂設計，展現了良好的跨領域合作能力。





## 電影學系 編劇工作坊一 跨域書寫，從藝悠遊

### 課程內容

跨域 (Multidisciplinary) 為目前學界、藝術創作與影視產業的一個主流趨勢，國內外影視界無不充盈著跨域的作品，在臺灣 HBO、Netflix、Disney 等國際影視平台更是推波助瀾，掀起了拍攝本土影集的風潮，於是 IP 改編或者跨界、跨域的劇本合作便如雨後春筍般冒出來。

例如《我們與惡的距離》以大數據來尋求題材與腳本開發；《返校》墊基於一款線上遊戲；《用九柑仔店》改編自漫畫；還有許多的職人劇《火神的眼淚》《最佳利益》《人選之人造浪者》，都是這類「跨」思考下的間接產物，成績斐然，蔚為風潮。

既然「跨域」與「斜槓」當道，電影系不應該無視於趨勢，除了傳統的編劇課程教育，我們非常需要拓寬學生的視野，不能只在電影中思考電影，也應從不同的藝術領域，延伸至社會面向，甚至深及心靈幽微、創傷療癒，來深化對創作本身的思考。

「醫療劇」其實也是一個具有指標性的跨界題材，從《白色巨塔》以降，《麻醉風暴》《生死接線員》《大醫院小醫師醫病》，而《村里來了個暴走女外科》更榮獲今年的金鐘獎的最佳戲劇作品。這些都可見現代人對於醫與病、身心健康的重視。

這次編劇工作坊著重跨域書寫的可能，因為藝術的多樣面貌，同時也表露出故事創作的多元可能，從即興音樂的音聲實驗、戲劇治療、心理劇、表創性藝術治療、接觸即興的舞蹈，進而抵達文字，彼此相互影響與啟發，提供了足以發揮創意及議題討論的空間向度。

### 授課師資



郭昱沂  
臺藝大電影系  
助理教授

### 業界教師



倪韶  
畫家



詹子瑩  
心理師

### 量化

- ✧ 16 個 實體作品
- ✧ 1 場 成果展

### 質化

- ✧ 透過相關領域的業師們，受益於業師們的各項專業，擴大學生閱讀、閱聽的人文視野；課程中的諮商、療癒、音聲、戲劇有助於穩定學生身心靈。
- ✧ 此課程結合公視與影視局的故事開發與劇本孵育計畫；輔導學生寫出完整、高概念並且可執行的故事進行投案。
- ✧ 藉由專任教師帶領學員們分組討論、個別指導，讓學員們得以運用於創作中，開發創作的多元可能。

### 業界教師



鄭傑文  
劇場工作者



高俊耀  
北藝大戲劇系  
兼任講師、劇場編導、  
演員



鄭尹真  
北藝大戲劇系  
兼任講師、藝術總監、  
演員



姚坤君  
國立臺灣大學戲劇學系  
教授





跨域表演藝術研究所

## 鏡頭下的潮流動： 街舞短影音 DIY 工坊

### 課程內容

跨領域表演藝術研究所積極培育表演藝術跨界創演人才，包含音樂、舞蹈、戲劇、戲曲、民俗技藝，結合不同表演藝術專長，在各方面也不斷與時俱進跟上時代的腳步，並讓學生勇於嘗試自身專業以外的表演藝術。

嘻哈文化、K-pop 等等成為全球性的主流文化已行之有年，而街舞這項要素在這之中又極具代表性，且因短影音的迅速竄起，成為了這些流行文化傳播的助力。在這個人手一機的時代，設備上大幅降低了表演及創作的門檻，每個人都能成為表演者已非天馬行空的想像，許多極具創意的舞蹈短片充斥在許多不同的社群平台上，而這些便象徵著當今的流行文化現況，且不容許忽視。以下列出本課程核心目標：

- ✦ 培養學生節奏感及基本舞蹈律動能力。
- ✦ 強化學生對於美感的認知。
- ✦ 訓練學生獨立編排舞蹈表演的能力。
- ✦ 訓練學生製作影像與美感培養呈現。

### 授課師資



陳慧珊  
臺藝大跨域所  
教授

### 業界教師



陳亨利  
萬能科技大學時尚系表  
藝組、TC 街舞教室  
助理教授、主理人

量化 | ✦ 24 部 影像

質化

- ✦ 建立身體協調性及節奏感：  
透過律動訓練及協調開發，嘗試讓身體融入嘻哈及流行音樂中，也藉此顛覆科班生對於音樂及舞蹈的固有概念，讓肢體發展不受框架侷限，開發更多身體的可能性。
- ✦ 軟硬體工具活用：  
透過案例示範、概念說明及實際演練，將手機作為簡便的工具，以低成本產出高質感的作品。
- ✦ 創意發想及延伸：  
課程中提出的具體概念或實際技術，都能加以轉換、精進，並回歸到自身專業領域，且實際成品能作為社群媒體，用以行銷、宣傳，甚至累積作品集，豐富個人履歷。





古蹟藝術修護學系

## 數位實境科技應用於建築裝飾保存

### (三)

#### 課程內容

- ◆ 隨著科技的進步，進而延伸的數位典藏，以「數位實境」科技應用於「資料保存」，於文化資產保存領域已有應用紀錄，本課程針對手工創作的「建築裝飾藝術」構件，透過數位實境的科技應用，保留建築裝飾藝術原狀，向文化資產之永續發展方向。
- ◆ 本課程以 3D 數位雕塑作為方法，利用攝影測量技術建立建築裝飾的 3D 數位雕塑模型及手持 3D 掃描器輔助，得以快速獲得低成本的 3D 數位雕塑成果。接著 3D 數位雕塑初步成果匯入電腦繪圖與視覺化軟體，進行模型的編修與渲染，使 3D 數位雕塑能更具有真實感，達成數位典藏的目的。
- ◆ 課程成果係利用 3D 數位雕塑建模技術將傳統建築的建築裝飾藝術構件以數位方式進行典藏，完成一件實體的模擬作品以及一件數位的 3D 作品。此期課程，讓學員合作完成一整面牆的建築裝飾 3D 作品，可做為文化資產教育的教學模式，亦使文化資產保存與活化再利用的方式得以擴充延伸。

#### 授課師資



白士諠  
臺藝大古蹟系  
助理教授



李長蔚  
臺藝大古蹟系  
副教授

#### 業界教師



范祖愷  
藝跡有限公司  
負責人



蔡曜隆  
鞍蘇那姆有限公司  
負責人

量化 | ✧ 11 個 實體作品

質化

- ◆ 學生因參與數位實境科技應用於建築裝飾保存課程後，除對攝影有基礎認識外，亦能搭配 3D 建模，將建築構件列印實體化，可有助於有形文化資產之保存研究。





古蹟藝術修護學系

## 3D 掃描輔助文化測量

### 課程內容

講述 3D 掃描技術對於現今進行文物修復時所帶來的便利性及影響力，再讓學生們了解何謂 3D 掃描技術、3D 掃描技術與 3D 列印技術的比較、3D 掃描技術的儀器與設備，以及使用的案例分享，包括：3D 掃描技術如何幫助在西元 2016 年因地震而倒塌的維冠大樓進行災後重建、利用 3D 掃描技術為國定古蹟製成 3D 真實模型、為林本源園邸建模，使民眾可以在疫情期間，透過網站就能在線上遊覽林本源園邸等...

讓學生們透過這次的課堂對 3D 掃描技術有初步的認識及了解 3D 掃描技術在文物修復與文化資產的保存有不可或缺的重要性存在。

#### 授課師資



蘇沛琪  
臺藝大亞太學程  
副教授

#### 業界教師



林明潔  
力弘科技股份有限公司  
專案工程師

#### 量化

✧ 5 件 其他實際操作與物品運算

#### 質化

- ✦ 學習數位影像科技執行文化資產測量之專業技能。
- ✦ 熟悉科技軟體操作操作應用。
- ✦ 學習文物拍攝科技影像機使用與資料建置方法。
- ✦ 建置文物數位檔案，累積實際文物資料庫。





無形文化資產研究中心

## 漆線雕工藝初階入門課程

### 課程內容

漆線雕是古代佛像雕塑藝術的遺脈，由閩南傳入臺灣發展，已有多年歷史。漆線雕就是線條（運用）的藝術，運用線的粗細、曲直、簡繁來營造對比、律動、層次，讓平貼的線成面、再成體，再搭配盤、繞、疊、壘、雕的技法形成圖案，是一門不僅蘊含了工藝技術外，更記錄了生活信仰，反映時代的文化藝術。早期具備漆線雕技藝的師傅大多從事於妝佛行業，此妝佛技藝並不外傳，在傳統上大多都是藉由父親教授兒子或其他男性晚輩的方式進行傳承，因此一般民眾較少接觸。故藉由多元學習課程，入校推廣漆線雕工藝，將此傳統工藝介紹於學生，並經由實際操作體驗，讓學生體會傳統漆線雕工藝的美學與文化意涵。

- ◆ 本課程是為漆線雕工藝初階入門，希望能以循序漸進的方式，引發學生對漆線雕工藝的學習興趣，並將基礎訓練紮根。
- ◆ 瞭解漆線雕工藝的重點與特性，為文化傳承培育漆線雕工藝人才，推廣並保存傳統漆線雕工藝。
- ◆ 培養傳統漆線雕工藝之鑑賞品味，讓學生能藉由漆線雕工藝之製作，欣賞漆線雕工藝之美與傳承文化美學。

### 授課師資



范雅婷  
臺藝大古蹟系  
助理教授

### 業界教師



林家億  
林家億神佛像漆線雕工作室  
新北市無形文化資產保存者

量化 | ✦ 35 個 實體作品

質化

- ◆ 成功培養學員具備漆線雕基礎工藝技法。
- ◆ 具備跨領域技術，並有效結合自身專業領域。





肢體藝術實驗中心

## 互動科技在劇場表演中的應用

### 課程內容

本課程旨在探索互動科技如何革新劇場藝術，通過理論學習與實際操作相結合的方式，使學生能夠掌握將先進科技融入劇場表演的方法。課程涵蓋從基礎的互動技術概念到實際的項目實施，最終以學生創作的互動劇場專題公開展示為主，旨在培養學生的技術操作能力、創意設計思維與項目實施經驗。

### 量化

- ✧ 3 組 互動作品
- ✧ 1 檔 聯合推出互動展覽

### 質化

- ✦ 創新能力的提升：學生學會結合現代科技與傳統劇場藝術，促進創新思維。
- ✦ 技術技能的強化：學生通過操作互動科技設備，提升技術操作能力。
- ✦ 團隊合作與溝通能力：學生在專題開發中學習有效的團隊合作和溝通技巧。

### 授課師資



藍羚涵  
臺藝大戲劇系  
教授



### 業界教師



高榮陽  
榮陽藝術有限公司  
負責人



## 02 教學實踐效能計畫

推動教師教學與學生學習的全校性支持系統，整合全校共同教學資源，透過教師專業成長的策劃、創新教學社群的同儕組織、教學助理制度的執行、推展網路數位化教學、實施教師績效評鑑及輔導機制，協助精進教師專業知能，確保教學品質與學習成效，並可將本計畫分為二大策略，分別為「教學增能 - 教學創新與精進」及「教學支援 - 教學倍力與品保」。

### I 教學增能 - 教學創新與精進

跨域激盪多元思維 - 跨藝（產業）暨業師社群：

激發教師個人的創意與創造力、教學的精進與創新力為核心，規劃各項主題教學活動，透過多元跨域的教師社群組織促進教師個人成長，活化多元教學創意；在教學面，順應數位科技的時代趨勢，推動數位科技融入教學，以數位創新翻轉教學模式，強化數位教學專業知能，透過精進教學的策略規劃，深化專業，教師除了是知識傳遞者亦為學習者，不斷的精益求精與時俱進，進而促進教師的終身學習。

教師研習工作坊：

推動教師講堂系列活動並邀請各領域專家、學者與會交流，以精進教師專業教學能力，提升教學品質，並且應用及活化課程。

數位化教材製作：

順應數位科技時代趨勢，鼓勵教師將科技融入教學，發展數位化教學與教材，加乘其教學資源，教師透過數位教學創新教學模式，教學講授轉為重視教學引導及討論進而提升教學品質，並提供學生多元學習管道，隨時隨地透過網路於課前預習建立先備知識，課後複習強化學習成效。

教師專業社群：

教師社群著重於系所發展與教師專業提升，依高等教育發展趨勢規劃以跨領域學習、發展各系所專業特色為主之社群，組成以教學、研究或輔導上有共通議題之三大類型。鼓勵各系院以「教學與學術優化」進行討論，鼓勵個別教師以「深化教師專業領域」、「提升數位教學能力」、「推廣全英（外）語授課」、「促進展演映論發展」、「跨校與跨域合作」成立主題式社群，亦鼓勵成立「教學實踐研究計畫」社群，延伸提出教育部補助研究計畫或產學合作研究計畫。

整備全英語教學資源：

旨於促進本校教育國際化，透過課程、教學助理及教師參加專業 EMI 課程培訓等補助，提升學生英語能力及國際視野，鼓勵教師以英語授課，強化本校英語學習環境。



## II \_\_\_\_ 教學支援 - 教學倍力與品保

### 教學助理：

旨於透過教學助理 (TA) 制度協助提升教師教學品質及學生學習成效，並促進師生溝通與交流互動。另擔任教學助理之學生除能在協助課程過程中學習到未來工作基本能力外，亦可教學相長充實其專業或跨域知識。

### 教學典範經典傳習：

推展教學卓越之效能，獎勵教學績優教師建立教學典範，以同儕學習 mentor 夥伴機制引導教學績弱教師發現問題及改善教學，並協助甫進校園之新進教師及早適應及發展教學知能，透過評選機制選拔教學面卓越超群之績優教師建立標竿學習對象，互相觀摩學習提升教學品質。

### 數位環境整備：

本校 98 學年度起設置網路學園數位學習平台，因應資訊安全防護提升，自 113 年度起進行系統升級更新，提升數位學習平台之安全性及便利性。網路學園平臺內容包括：教材上傳、學生點名即時通知、曠缺課統計、預警通知、作業上傳及批改、師生討論、問卷統計、成績計算。教師可藉由網路學園進行教學備課、師生互動、成績檢核，以減輕教師的負擔並豐富教學的內涵，平台亦提供本校教師上傳影音檔，透過本校數位學習平台 ( 網路學園 ) 提供完整課程資訊及教材，從而強化教學，不受時空限制，即時預習、複習，提升學習成效。促進學生學習自主化，與校務系統資料同步，使教師使用更為便利。提升教師教學教材數位化，教學科技化，促進數位學習，作為 E 化校園之平台。



## 活動成果與案例分享

### Activities Achievements

### 教師研習工作坊

113 年度舉辦 10 場次教師研習工作坊，邀請 AI 生成科技藝術領域講者分享創作歷程與創作教學實踐，激勵教師創新教學模式活化教學；同時也辦理藝術療癒工作坊，透過講座及實作工作坊讓身為藝術教育者能一起探索藝術療癒的不同可能性，透過工作坊的理論及實作與教案討論，建立自我感知的敏感度，並與未來的教學結合、應用。

### 藝術書寫沙龍講座系列資訊表

主題內容 / 活動名稱	講者	參與人次
終結拖延小怪獸 x 水苔球香氛舒壓工作坊	陳品如	76
藝術如何 EMI ?	蔡芷芬	22
數位時代下的雲端教室	周明鴻	12
Adobe : Firefly 與 photoshop 等程式的生成式 AI-I	陳啓維	40
Adobe : Firefly 等程式的生成式 AI-II	黃耀興	23
生成藝術面面觀	王新仁	21
藝術和心理的集合：藝術治療的簡介和運用	陳彥彤	21
身與心·內與外之間：藝術治療之自我認識工作坊	陳彥彤	13
我是？我在？我感：與藝術治療的相遇和療癒之旅	陳彥彤	22
我覺·我察：藝術治療之自我照顧工作坊	陳彥彤	13

## 教師專業社群

教師社群著重於系所發展與教師專業提升，依高等教育發展趨勢規劃以跨領域學習、發展各系所專業特色為主之社群，組成以教學、研究或輔導上有共通議題之三大類型。鼓勵各系院以「教學與學術優化」進行討論，鼓勵個別教師以「深化教師專業領域」、「提升數位教學能力」、「推廣全英(外)語授課」、「促進展演映論發展」、「跨校與跨域合作」成立主題式社群，亦鼓勵成立「教學實踐研究計畫」社群，延伸提出教育部補助研究計畫或產學合作研究計畫。



## 112-2 教師社群申請一覽

編號	社群分類	召集人	名稱	
1	教師成長社群	教務長	薪火相傳社群	
2			大觀學苑社群	
3	系所發展類	蘇沛琪	亞太教師成長社群	
4		劉靜敏	美術學院大工作坊社群	
5		張妃滿	創意 x 創造力	
6		陳炳宏	書畫藝術學系學生參與校外展演映論之發展	
7		余瓊宜	美術學系教學優化社群	
8		賴永興	雕塑教育改革研究發展_碩士班課程	
9		教師專業社群	葛傳宇	SDGs 融入服務學習之教學社群
10			丁祈方	電影教學設計融入視覺效果精進社群
11	彭譚箴		運動講學堂健康成長社群	
12	曾敏珍		英語教學研究成長社群	
13	陳慧珊		跨藝對話•跨域表藝多元展演暨人才培養策略社群	
14	郭昱沂		電影學系跨域人文書寫	
15	吳麗雪		影視跨域合作社群	
16	廖珮玲		時尚與藝術產業社群	



### 113-1 教師社群申請一覽

編號	社群分類	召集人	名稱	
1	教師成長社群	教務長	薪火相傳社群	
2			大觀學苑社群	
3	教師專業社群	系所發展類	蘇沛琪 建築與文物修復產業社群	
4			陳光大 AI x 數位科技	
5			蔡介騰 書畫藝術學系校外展演發展	
6			教師專業類	張維忠 綠色日常的跨域藝術
7				蘇育代 教育議題 x 精進教學教師社群
8				曾敏珍 英語教學研究成長社群
9				陳慧珊 踏響舞陣 · 跨域表藝多元展演暨人才培養策略社群
10				郭昱沂 群
11				吳麗雪 電影學系跨域人文書寫
12				廖珮玲 台灣電影研究社群
13	陳炳宏 時尚與藝術產業社群			
14	沈惠如 戲曲導演實務研習			
15	海外展演交流社群	葛傳宇	跨域表藝人才培育暨展演策劃社群	
16			海外展演交流社群	
17			海外展演交流社群	



### 112-2 教師社群

## 美術學院大工作坊教師成長社群



劉靜敏 教授  
美術學院

本院召集籌組教師組成「教師成長社群」，藉以提升大工作坊教師專業能力，經由 5 組工作坊教師共同研擬搭配，經由「研究、跨域、協作」為主軸，進行課程計畫，融入教學與實作中，同時規劃辦理期末評鑑展覽活動，邀請校外專家、學者進行作品評鑑、評析，或辦理藝術講座，促進各類藝術跨域交流及活化教學方式，透過師生們間的互動溝通與對話，期望強化教師教學品質，合力推動工作坊課程及活動之規劃能力。



### 執行成效

本教師成長社群融入翻轉教室的教學模式，規劃安排各工作坊交互進行教學活動，將各領域專業知識跨域連結分享，運用不同工坊之間師生互動對談、互訪，增進學生跨域學習、探索異質知識的態度，為本計畫實踐主軸，並於學期 16-18 週辦理大工評鑑展活動，邀請校外教師或專業學者進入工作坊與師生們交流評鑑與提供建議。並分享教學成果、共同建構合作的氛圍中，啟動互動式教師教學及課程共構之平臺。

## 112-2 教師社群

### 電影教學設計融入視覺效果精進社群



丁祈方 教授  
電影學系

HDR 的影像質量，已是影視產業追求視覺效果所期待的條件。本次活動藉由講者在產業領域的豐富經驗，引導參與師生在創意與執行上更廣泛認識，並藉由現場製作設備的運用，教導師生如何在拍攝現場與往後的製作過程中實現 HDR 質量的影像。

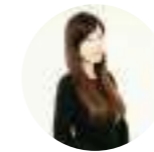


#### 執行成效

影視產業界受限於視覺效果得實現，總需要高度的技巧、能力和相對應的設備，往往容易造成在創意發展初期，便把運用它一事排除在創作想像和實踐範圍之外，更遑論還正在學習電影創作和製作的在校學生。但透過這次的系列講座，嘗試在教師身上從創作思維與實踐過程中，拉近知識鴻溝與縮短技術落差，從認識出發，歷經運用視覺效果作法的拆分和理解，到如何運用的現況與未來發展的講述，一方面提升了教師在電影美學認知和進行日後研究的視野，一方面也讓原本受限的課程成效得以踏出升級變動的第一步，應該是本次社群辦理上的收穫。

## 112-2 教師社群

### 跨藝對話•跨域表藝多元展演暨人才培養策略社群



陳慧珊 所長  
跨域表演藝術研究所

通過一系列的校外展演機會，旨在培育所內學生的跨領域表演藝術人才。這次活動與以往不同，給予學生更多的創作發揮空間和自由度。首先，由社群教師們確立展演的核心宗旨，並藉由來自不同領域專家的指導與協助，讓學生在實踐過程中能夠接觸到多樣化的藝術觀點，這些都成為他們創作的重要養分。透過實務操作並傾聽跨域所學生的意見，激發了表演者們的創作靈感，最終將這些靈感轉化為跨界音樂創作，並在臺灣音樂館進行演出，展示他們的作品。



#### 執行成效

本學群由來自不同藝術領域的專業教師組成，包括音樂、戲曲、戲劇、新媒體藝術及科技舞蹈等。延續上學期實務創作與表演的成效，本學期將繼續推動，致力於培養跨領域表演藝術人才，並鼓勵學生積極參與創作和在校外展演，藉此累積實務經驗，以提升表演者作品的豐富性和創新性。除了社群中來自不同背景之教師的指導與協助外，更邀請本所學生一同參與排練過程和討論及提供意見，傾聽不同領域的學生對於該音樂演出的想法，讓學生們相互交流，並從中學習，透過不同思維的碰撞來豐富演出內容，並通過跨領域的協作，激發創作的潛能與創新理念，共同探索和實踐現代跨領域藝術的多元價值。

## 113-1 教師社群

### AI x 數位科技



陳光大 副教授兼系主任  
視覺傳達設計學系

在這個快速變遷的數位時代，教育界面臨著前所未有的挑戰和機遇。我們有責任培育下一代具備創新思維和數位素養，以因應社會變遷並推動永續發展。因此，我們熱切期盼成立一個視覺傳達設計領域的教師社群，匯集教育、科技和產業界的學者與專業人士，共同推動教育創新改革。

我們的理念是打造一個開放、包容且多元的平台，鼓勵教師們勇於嘗試新穎教學方法，運用 AI 技術與數位科技豐富課程內容，並與業界專家和學者交流經驗，激盪創新想法。我們深信只有透過持續的專業成長和創新實踐，才能培育學生的競爭力，為他們開啟更廣闊的視野。



#### 執行成效

- ✦ 建立視覺傳達設計領域的教師社群，促進教育、科技和產業的交流合作。
- ✦ 舉辦三場講座，邀請專家學者分享教學心得和創新實踐案例。
- ✦ 推廣 AI 技術和數位科技在教學上的應用，提升課程質量和學習效果。
- ✦ 協助系所明確定位和發展方向，因應社會需求優化課程設計。
- ✦ 培養學生的創新思維和數位素養，提升其就業競爭力和發展潛力。

## 113-1 教師社群

### 電影學系跨域人文書寫



郭昱沂 助理教授  
電影學系

本課程邀請三位在業界卓然有成且具備充足實務經驗的業師，透過相關領域的業師們，擴大師生閱讀、閱讀的人文視野，課程中的故事開發、金馬與國際創投、國際資金挹注、編劇創作歷程也有助於師生了解業界的最新狀況。

除了讓學生得以運用在生活與學習中，開發創作的多元可能，本校幾位專兼任教師也會指導學生的故事創作，一路從故事發想、創意思考、分組討論到個別指導，還將以公視與影視局的故事開發與劇本孵育計畫、學生劇展、短片輔導金、高雄拍為目標，輔導學生寫出完整、高概念並且可執行的故事進行投案。



#### 執行成效

- ✦ 廖克發老師：《由島至島》榮獲 2024 金馬獎最佳紀錄片與最佳音效獎；台北電影節百萬大獎以及最佳紀錄片。
- ✦ 安邦老師：《色鬼老爸的性福相談所》113 年「公視台語劇本開發計畫」；《進擊的殭屍們！》113 年「公視兒少戲劇孵育計畫」

## 數位化教材

順應數位科技時代趨勢，鼓勵教師將科技融入教學，發展數位化教學與教材，加乘其教學資源，教師透過數位教學創新教學模式，教學講授轉為重視教學引導及討論進而提升教學品質，並提供學生多元學習管道，隨時隨地透過網路於課前預習建立先備知識，課後複習強化學習成效。

113 年度本中心製作 3 種形式之數位化教材，形式一以跟錄方式錄製自學式數位課程，提供學生多元學習管道，並追蹤其成效。形式二為邀請資深老師錄製數位化特色課程，將教師豐碩教學成果及經驗延續傳承。形式三為因應 16+2 週推動，協助教師預錄非同步的線上課程。

### 113 年度數位化教材執行一覽表

序號	系所	課程名稱	教師姓名
1	創產所	動態美學、生活美學評論	林伯賢
2	工藝系	陶瓷工藝、中華工藝史	呂琪昌
3	跨域所	田野調查方法與實習	陳慧珊
4	書畫系	現代書畫藝術	邱琳婷
5	圖文系	數位內容科技應用	蘇文仲

## 標竿學習及獎勵

「112 學年度教學績優教師」透過系、院、校三級三審評選六位教學績優教師，獲選教師為（按學院排序）視傳系蔡政旻副教授、戲劇系蔡伶玲助理教授、國樂系蔡秉衡教授、跨域所陳慧珊教授、藝教所李霜青副教授、通識教育中心蔡幸芝副教授。

本次教學績優教師於學院分布上，以表演藝術學院獲選 3 位教師最多，其次人文學院 2 人，另設計學院 1 人。

## 教學助理

本校教學助理 (TA) 補助方式係依各教學單位學士班課程時數、學士學制及專任教師授課時間時數等進行配額，113 年度共計補助 167 門課程，配置教學助理 122 人次。



## 03 學習輔導關懷計畫

作為培養國內一流藝術專才之最高學府，本校學生自入學起即與眾多來自全國各地優秀能力之同儕競逐，一同投入高壓力之學習環境。適當壓力固然有助於刺激成長及累積經驗，然人際互動技巧、情緒調適策略等個人內在能力，亦時常成為學生專注於各自專業的過程中，最容易被忽略的一環。此外，因學習、職涯、家庭議題而產生身心症狀之學生亦日漸增加，更加凸顯校內資源必須持續擴充，且可及時介入協助的必要。

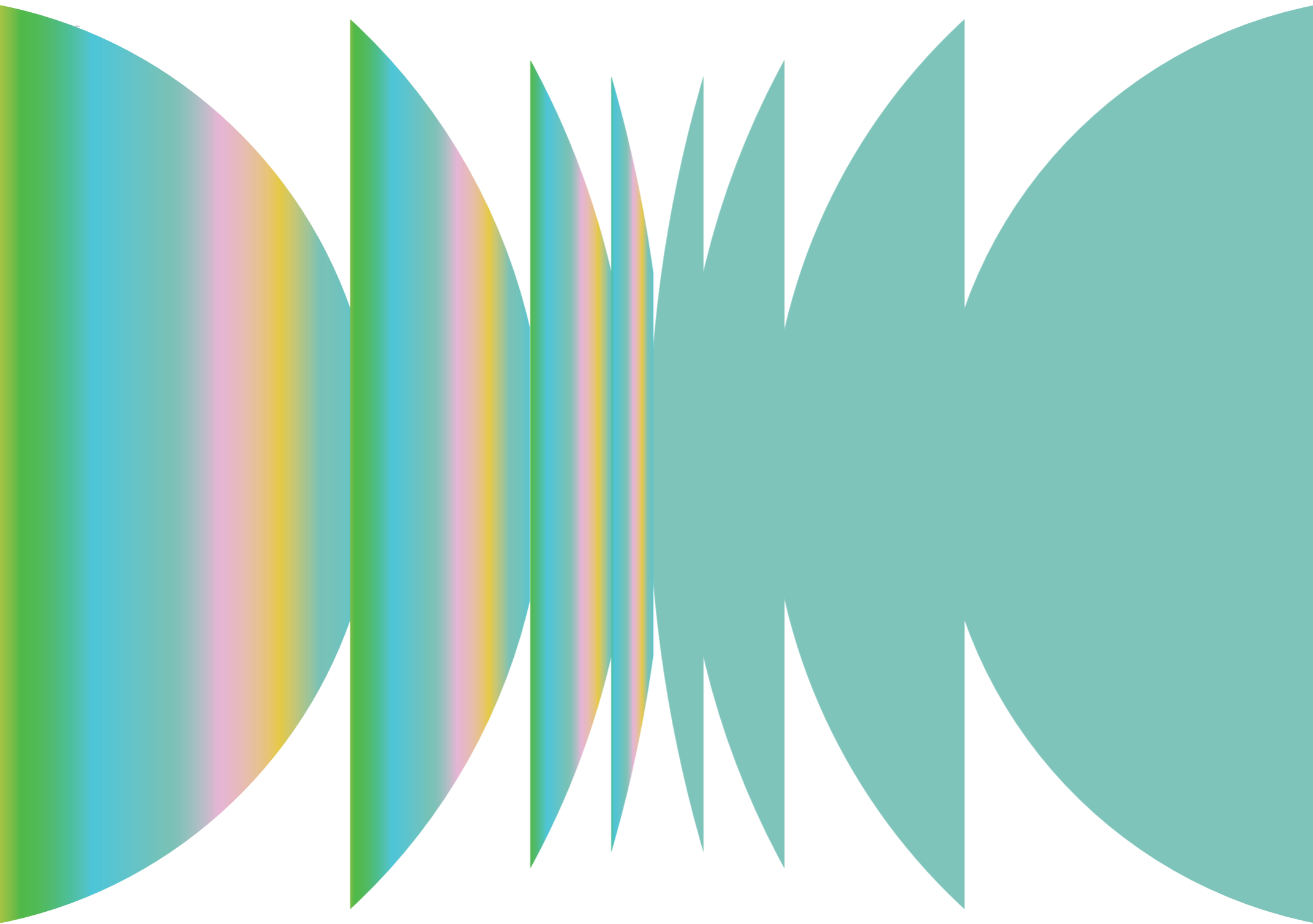
### I \_\_\_\_ 新生心理測驗暨班級輔導

針對大學部與碩士班之新生安排心理測驗暨班級輔導，篩檢潛在有適應困難之學生，以利及時導入資源給予協助。

### II \_\_\_\_ 學習輔導諮詢

針對主動求助、校內轉介之學生，聘請專業輔導老師提供一對一學習輔導諮詢，藉此評估學生需求，並轉介相應之校內外資源，及時改善學習困境、避免惡化，提升學生自我覺察與照顧之能力。





PART.

II

藝文創生產業鏈計畫

- 01 藝術職涯鏈結計畫
- 02 學創平臺育成計畫



PART.

## II

### 分項 02

## 藝文創生產業鏈計畫

本分項計畫為建構在地文化藝術產業鏈，育成學生創新創業投件及成立校內衍生企業，並以第一期計畫執行期間建立之優質學創平台與各計畫連結之產業界師資網絡為基礎，共有學用合一之課程師資、學以致用之產業結合、創新創業之一貫培育等策略。本計畫包含藝術職能鏈結計畫、學創平臺發展計畫等二個子計畫，於藝術教育的永續發展上，一邊確保學生掌握職業技能、具備就業及創業能力，一邊藉由業界網絡及創業輔導，使學生畢業後能在藝術產業上穩定發展並加速產業創新，並透過畢業生流向調查反饋至教學及行政單位。

### 教育部共同績效指標



教學創新  
精進



善盡大學  
社會責任



產業連結



提升高教  
公共性

# 01 藝術職涯鏈結計畫

為提升本校學生職場就業能力，畢業後能順利接軌藝文產業，生涯中心辦理「職涯輔導的一對一諮詢」，針對學生的適性測驗，職涯顧問給予實質就業的建議，讓學生更能掌握未來的職涯目標。生涯中心辦理「校外實習獎助金」，鼓勵學生在就學期間參與職場實習，讓學生實際了解職場就業現況與認知職場應具備的專業能力與工作態度。

## I 畢業生流向調查

本校自 97 學年度開始自主進行電訪普查方式追蹤畢業生就業現況，自 104 年度自建畢業生問卷調查系統，以關懷、協助為主要執行依據，每年均依既定行程進行畢業生流向調查業務，將調查資料反饋回各系所參考，以期真正落實學用合一。

## II 校外實習獎助金

申請時間：113 年度統計申請獎助金共 40 人，經學務處主管會議審查後，核發每名同學獎助 1 萬 5 千元。

## III 一對一職涯諮詢

諮詢內容分為職涯規劃、就業諮詢、求職技巧、履歷(自傳健診服務)、職業分析等項目，113 年度參與人次達 65 人，含一對一職涯諮詢 45 人，一對一職涯心理諮詢 20 人。

## IV 多元藝文產業職場交流

透過補助教師端申請補助邀請產業界業師前來演講以及帶領學生校外參訪，鼓勵校內師生與藝文產業人士多元交流，增進業界合作與擴展學生視野。

## V 藝術職涯鏈結系列講堂 / 工作坊

為建構藝術職涯鏈結思維，10 月至 11 月辦理「深耕 2-1 藝術職涯鏈結系列」講堂 / 工作坊課程，規劃肢體劇場 - 藝術輔助計畫、新媒體藝術 - AI 生成創作、跨界聲響 - 聲波療癒、藝術作為創作與研究之知識生產、新媒體互動科技於博物館展示應用相關課程，邀請藝術家、學者、研究者，以及產業、機構負責人演講 / 工作坊授課，以期能提升藝術職涯之規劃經營與創作能量。



## 活動成果與案例分享

### Activities Achievements

#### 校外實習獎助金

本校學生參與實習機構與類型相當多元(如：美術館、自然科學博物館、兒童劇團、電視台、娛樂經濟公司、室內裝修、電影道具、節目製作、行銷整合、社會設計、視覺設計、動畫設計、影像製作、廟宇與文物修復等)，而以往參與實習多是經由老師推薦，今年起部分同學主動參加臺藝大與新北市政府合作辦理的就業博覽會活動，主動與廠商爭取實習機會，實習後也獲得主管的實質回饋與建議。多數學生對於參與實習能獲得相當大的業界經驗持肯定態度，也鼓勵大二大三的學弟妹在暑假期間多參與實習，有助於專業提升。

#### 113 年臺藝大深耕計畫校外實習獎助金

系所	姓名	實習單位 / 名稱	實習時數
古蹟系	曾莞詒	振美工程行	200
古蹟系	林宜蓁	振美工程行	128
古蹟系	應采珊	振美工程行	224
古蹟系	廖珮均	振美工程行	224
電影系	陳守聰	一果制作影像有限公司	300
電影系	羅子豪	奧美廣告股份有限公司	360
視傳系	王慕芯	本質設計顧問有限公司	360
工藝系	許芸甄	以稀創造工作室	245
電影系	鄭簡勛	台北電影節	200
多媒系	莊子濬	連想創意	320
視傳系	陳妍真	祈邑設計	308
古蹟系	方羿蓁	創學共築用續創新教育協會	240
圖文系	侯亦臻	愛爾達科技股份有限公司	120
視傳系	黃琦恩	印花樂美感生活股份有限公司	300
視傳系	羅上安	富澤想像股份有限公司	315
亞太系	李明瑾	何黛雯建築師事務所	176
亞太系	王涵滢	張玉璜建築師事務所	176

系所	姓名	實習單位 / 名稱	實習時數
廣電系	郭鳳茵	聲匠記號 x 好多聲音	120
多媒系	張復昇	砌禾數位動畫股份有限公司	320
多媒系	陳姿婷	砌禾數位動畫股份有限公司	240
古蹟系	張儀翎	何黛雯建築師事務所	160
古蹟系	許庭綾	鋼成營造股份有限公司	322
古蹟系	張巧薰	鋼成營造股份有限公司	248
古蹟系	王則涵	承熙建築師事務所	280
古蹟系	沈佩函	新麗美學實業	210
視傳系	黃馨瑩	見合創意開發有限公司	125
古蹟系	王婕蕙	名襄文化事業有限公司	184
視傳系	蘇新雅	藍本設計股份有限公司	400
古蹟系	丁俐云	承熙建築事務所	240
古蹟系	傅怡庭	凱壹建築師事務所	256
視傳系	張芸毓	雲騰網絡科技股份有限公司	6 個月
古蹟系	陳芊云	新麗美學實業	185
古蹟系	陳宥樺	新麗美學實業	185
古蹟系	蔡芯昀	新麗美學實業	185
工藝系	陳信融	二十二設計有限公司	176
電影系	章睿棻	社團法人台灣女性影像學會	285
電影系	蕭羽菁	阿榮影業股份有限公司	346
電影系	顧冠婷	社團法人台灣女性影像學會	400
藝政所	劉芷妘	國家人權博物館展示教育組	280
藝政所	江子葳	台北當代藝術館	320



## 實習案例 - 鋼成營造股份有限公司

姓名 張巧薰 實習期間 113 / 7 / 1 ~ 113 / 8 / 20  
 系所 古蹟藝術修護學系 實習機構 鋼成營造股份有限公司

張巧薰同學為參與並學習古蹟營造廠相關之實務能力，以獲得團隊合作及溝通上的技巧，知悉流程，評估未來規劃與營造產業之相關連結，於暑假期間前往鋼成營造公司實習。

營造廠需要了解的方面及細節有很多，光是鋼筋，就有注意鋼筋護套、鋼筋運送方法，乃至鋼筋綁法影響整體建物的結構。基本規劃流程須靠營造廠及建築師事務所的協調，實作面更傾向營造方負責，需向下包辦木作、泥作、水電等現場監督。

張同學印象最深刻的莫過於對地坪的施作：品管人員先行放樣，混凝土的墾度、氯離子（當氯離子入侵或碳化作用直接發生於縫隙孔洞處時，銹蝕性介質可直接通過捷徑作用於鋼筋表面，使鋼筋很快銹蝕，大大縮短鋼筋混凝土結構的使用壽命）、強度（待 28 日後做品管檢視）皆須測量標準值。此次實習加深張同學對營造行業的了解，也梳理了部分未來職涯的規劃方向。



## 實習案例 - 台北電影節

姓名 鄭簡勛 實習期間 113 / 3 / 1 ~ 113 / 7 / 31  
 系所 電影學系 實習機構 台北電影節

鄭簡勛同學想增加影展的相關經驗，更能熟悉影展工作的庶務及流程。節目組負責選片、作為主要策展的腦袋，能對影展有最全面性的了解，希望能參與選片討論與內部夥伴一同評選影展片單與排片等事宜。

台北電影節作為台灣首屈一指的影展，一年一度在 6-7 月的期間會舉辦盛大的台北電影節，廣邀國內外優秀的電影作品來參加台北電影獎，以及鼓勵年輕一代的創作者以創新的手法創作，設立「國際新導演競賽」。

在實習期間，鄭同學認為實習就像是另一個學校，有伴又可以從互動中學習。或許學到的東西有限，但能夠與一群志同道合的伙伴一起共事，並從中獲取不少快樂回憶，一切就都值得了！另外，展期能夠遇到許多明星與崇拜的影人也是相當的幸福，雖然在工作的情況下未能與他們有過多的互動，但光是站在同一個空間就感到相當榮幸。



## 實習案例 - 祈邑設計

姓名 陳妍真 實習期間 113 / 7 / 2 ~ 113 / 8 / 30  
 系所 視覺傳達設計學系 實習機構 祈邑設計

陳妍真同學對品牌設計充滿熱情，渴望在實習過程中深入了解業界實際的作業流程，特別是如何在現實情境中推進專案，應對各種挑戰，於是參與祈邑設計的實習。祈邑設計公司是一家主要從事展場和展示設計的公司，兩部門各有主管。

在實習過程中，陳同學主要工作內容由視覺部門的主管交派，並且與負責空間設計的同事密切合作。工作流程從設計前期的調研開始，接著參與與商家的訪談，透過面對面的交流，深入了解商家的需求、期望及品牌的價值觀，以便在設計方向上更好地契合他們的目標。

這次實習使陳同學在專業技能和職場適應方面取得顯著的進步。在品牌設計領域的實戰能力有了極大的提升，加上與業界專業人士合作，融入團隊，學習如何在實際工作環境中高效協作。這次實習將不僅僅是知識的擴展，更是一次深入業界、鍛煉實戰能力的寶貴機會。



## 畢業生流向調查

本校自 104 年度開始自建畢業生流向調查平台問卷系統，配合教育部公版問卷內容進行編撰問卷、發送學生電子郵件信箱通知填寫、電話訪問關懷、調查結果資料整理與簡易分析等完備作業，並結合本校各系所優質在學學生進行人力培訓，最終有效率地配合教育部政策執行，相對達成畢業生流向執行預設目標。今年適逢針對 111 學年畢業、109 學年畢業與 107 學年畢業校友進行畢業後 1、3、5 年調查，各界校友調查回收率是歷年最高。

### 112 學年度畢業生流向調查成果

畢業學年度	學生總人數	已追蹤人數	達成回收率	預設回收率	前 1 年全國平均回收率
111 學年度 (畢業後 1 年)	1177	851	88.33%	72.3%	79.59%
109 學年度 (畢業後 3 年)	1190	693	79.98%	58.24%	72.88%
107 學年度 (畢業後 5 年)	1253	579	74.62%	46.21%	66.98%



## 02 學創平臺育成計畫

文創工作室在學校育成階段，積極與文創產業配合，用突破傳統的授課方式，將本校師生及企業人士結合，由指導老師為主帶領團隊成員，產業界的業師為輔做諮詢及技術指導，透過這樣的方式增加學生與企業互動的機會。也定期的為團隊舉辦系列三創課程，激發團隊成員對未來的創業藍圖有進一步的想像，鼓勵學生模擬創業和交流，更加強學生自主性及積極度。

### I 文創工作室

目標為培養學生創意、創新及創業思考，鼓勵建構創業能力，並分為四階段

#### 第一階段 (學生團隊受輔導第一年之上半年)

在學生參與計畫之上半年，給予適當的創業夢想基金投入，並經由開設創業之基礎課程，協助學生團隊開發出計畫標的之初步產品與產出，作為第一階段之成果。

#### 第二階段 (學生團隊受輔導第一年之下半年)

在第一階段輔導團隊開發初步產品與產出後，開設計畫書撰寫、提案與口語表達工作坊等課程，以模擬各項政府補助計畫之模式辦理提案競賽，藉以完整訓練學生團隊產出提案。

#### 第三階段 (學生團隊受輔導第二年)

遴選出第二階段菁英團隊，依據各團隊產業類別及特殊性，尋求業界專家資源投入，以使團隊產出更臻成熟；同時帶領團隊參與國際展會，除了提高學生品牌曝光度，拓展國際市場通路，更能觀摩其他藝文廠商行銷及商業模式，從中了解國際文創產業的脈動與趨勢。

#### 第四階段 (學生團隊輔導結束之後第三年)

經過前述階段後，團隊對於創業的思考能力、產品的創造能力以及解決問題的能力，更趨成熟，未來將依照領域別輔導團隊投遞政府各項補助計畫。

### II 三創培訓課程

依團隊發展三階段之不同需求，規劃循序漸進之三創課程，預計將課程細分為基礎必修與相關選修，同時兼顧各領域學習之深度與完整性，亦保有學生彈性規劃所需課程的自主性。

## 文創工作室育成階段表

第一階段	第二階段	第三階段
<b>規劃主軸</b> 創意思考 / 開發標的物產出	<b>規劃主軸</b> 品牌及創業基礎概念	<b>規劃主軸</b> 品牌行銷及商業模式
設計思考 美學 材質與造型設計 產品開發 媒體素養 藝術跨界創意表現 動態圖像製作	計畫撰寫實務 提案與表達 品牌企劃與風格營造 文化產業的商業價值 文創設計與行銷 企業識別系統設計 藝術法規 多元動態敘事企劃與類型	文創商業模式 品牌策略 藝術授權 消費行為研究 消費市場研究 新媒體行銷 國際展會與外銷 會計稅務



## 活動成果與案例分享

Activities Achievements

### 三創課程

本年度三創課程，依類別分為「企劃撰寫」、「法律知識」、「行銷管理」、「創業規劃」、「品牌經營」，共 12 堂課。統整各堂課學員質化心得回饋，其中法律課程最是團隊成員所需。學員回饋藝術相關的法律實務是從事藝術的人一定會碰觸到的，擁有法律知識，能主動的保護並爭取自身的權益，也能夠預防不觸法。因此文創工作室會盡可能每年都開一場法律課程，期能多給學員幫助。

### 113 年度三創課程

場次	類別	主講者	主題內容	滿意度	
1	前導資源	張靜瑩 組長	青年職涯規劃及圓夢資源分享	4.8	
2	企畫撰寫	葉日承 特約講師	企劃撰寫 (一)	4.7	
3			企劃撰寫 (二)	4.7	
4	法律知識	詹豐隆 負責人	創業那個 234 法律知識篇 - 智慧財產權	4.8	
5			創業那個 234 法律知識篇 - 團隊諮詢	4.8	
6	行銷管理	薛峪霖 特約講師	團隊溝通力 (上)	4.7	
7			團隊溝通力 (下)	4.7	
8	創業規劃	烏仕明 台灣營運長	從構想到實踐的第一步 (上)	4.7	
9			從構想到實踐的第一步 (下)	4.7	
10	品牌經營	陳易鶴 總監	品牌講座	4.9	
11			林哲嶽 展場設計師	策展實務 (上)	4.8
12				策展實務 (下)	4.8





陳易鶴  
好氏研究式總監

對群眾進行品牌啟蒙的行動，同時也培訓美感思考的腦袋運動，不是堂皇的由上而下教育，而是由下而上從生活觀察的啟發與反思！

✦ 活動成效

讓學生了解

- ✦ 產業經營及品牌顧問的經驗
- ✦ 經品牌案例觀察出不同的藝術領域
- ✦ 帶進美感經營為之一亮的文創品牌

✦ 學生回饋

- ✦ 老師風趣幽默，對於美學有獨到的見解，希望有機會還能再上課。
- ✦ 小鶴老師的課每次都能學到不少，希望還有機會再上他的課。



烏仕明  
Rainmaking  
臺灣營運長

運用大量的實例來帶入商業模式圖，給予商業模式概念並實際產生出商業模式圖。

✦ 活動成效

老師透過自身經歷分享，讓學生了解

- ✦ 商業模式的想
- ✦ 不看商業模式圖如何列出商業行為
- ✦ 透過量化了解即將進入市場的產品樣貌

✦ 學生回饋

- ✦ 謝謝老師帶領我們了解對創業、行銷以及商業模式的初步認識 以及 案例分享！
- ✦ 以量化的方式來描述與了解自己的消費者
- ✦ 是這次課程我學到的兩大重點，收穫良多。



## 文創工作室

本計畫鼓勵學生 (2-6 位) 跨系組成團隊，由學生為主校內老師為輔之架構，進行文創產業研究與開發專案。執行期間，由學生尋找業界相關領域的專業從業人員擔任業師諮詢顧問，以強化學生的產業概念。透過專案執行，給予適度資源與條件模擬創業，訓練學生落實創意的執行力。不受限於學院框架，讓學生積極自主成立微型創業團隊或工作室，從中有效提升學生畢業後接軌市場與就業競爭力。

### 113 年度團隊名單

系所	申請人	指導教授	團隊名稱
工藝設計學系	楊若筠	劉立偉	奧若爾
設計學院	許益富	林伯賢	萃窯
美術學院	邱詠心	蔡影澂	綴洸工作室
視覺傳達設計學系	潘彥丞	陳光大	Splash!
視覺傳達設計學系	謝昀諭	林昱萱	衣.zip
古蹟藝術修護學系	林奕沄	白士誼	悟夢文創設計工作室
工藝設計學系	蘇晏瑩、程家靖	梁家豪	淋肯帕克
電影學系	翁莉庭	陳光大	歐迪歐工作室
影音創作與數位媒體產業研究所	陳志明	陳永賢	沐言影像制作所
電影學系碩士班	舒偉傑	吳秀菁	府城逐夢人工作室
影音創作與數位媒體產業研究所	隋淑芬	丁祈方	五花映像
多媒體動畫藝術學系	周芷萱	李俊逸	浮苔遊戲
雕塑學系	廖彥翔、黃文甫	游崑、吳俊學	診斷者
廣播電視學系碩士班	莊明翰	邱啓明	金榜題名工作室
戲劇學系	林羿萱、陳育巨、陳瀚遠	楊景翔	晨昶製作
戲劇系碩士在職專班三年級	林珈妤	張連強	妳你有關工作室
美術學系	張涵芬	賴永興	忘形工作室
跨領域表演藝術研究所	陳昱如	陳慧珊	星蘊所文創工作室
台藝大藝術管理與文化政策研究所	李婉菁	殷寶寧	聲擊工作室



# THE OLOR



The Olor imprint whispers memories.



## 奧若爾

楊若筠、柯家喜

指導老師 | 劉立偉 (工藝設計學系)

業 師 | 鄭洪 (洪天創藝事業有限公司)

鄭家濤 (參宿視映像有限公司)

### ✦ 團隊簡介

Olor 意旨為西班牙語的 ' 氣味 '。選擇 "The Olor" 這個名稱，是希望將 " 普魯斯特效應 " 的概念與品牌本身融合為一。這種效應在形容當人聞到對自己有意義的相關氣味時所引發的情感記憶，讓人不由自主地回想起過去的美好時光，我想塑造一個能夠觸動顧客情緒感受的品牌形象，讓顧客每當拿起我們的飾品就能夠回想起過去美好的記憶。

The Olor 品牌的成立源於對情感價值的追求。每個人的生活中都有無數的情感故事，這些情感承載了人們生活中的重要時刻、珍貴回憶和深刻感受，往往會隨著時間的推移而逐漸模糊即消逝。我們想通過手工銀飾這一媒介，將人們的情感和記憶凝聚成永久的實體回憶，如同每個人獨特的指紋一樣獨一無二，將這些寶貴的情感和記憶保存下來，打造出一系列與眾不同的手工銀飾，每一件作品都是獨一無二的存在，承載著客戶珍貴的情感和記憶，成為無形中的情感紐帶，將回憶可視化，讓銀飾不僅僅只是飾品，更是情感的寄託和記憶的凝聚，能夠在顧客心中喚起深深的情感共鳴。

### ✦ 作品介紹

- ✦ 《紋印吊墜》  
共有七種形狀、六種墜頭樣式可供選擇，可以依照客人需求在背面雷射鑲嵌加工。
- ✦ 《紋印戒指》  
共 13 款不同的樣式可選擇，自由壓印在想要的部位。
- ✦ 《DNA 寶石吊墜》  
共三種尺寸，可加入寵物毛髮、骨灰、爬蟲類寵物蛻皮等...
- ✦ 《DNA 寶石吊墜 ( 蘋果 )》  
與 DNA 寶石吊墜功能相同，此商品有白水晶黑瑪瑙天然石樣式可選。
- ✦ 《容器吊墜》  
可以在裡面放入骨灰或是帶有回憶的香水。

### ✦ 學生心得

這次為期半年的文創工作室計畫，讓我第一次全面接觸商品設計的流程。整個過程包含從概念形成、設計研討到最終的商品呈現，我經歷許多細節上的學習，例如如何設計出能同時兼顧美感與功能性的產品，如何與廠商高效溝通，以及如何在有限的時間內完成產品的標準化與優化。



## 萃窯

許益富、張昶為、施映雪、林逸航

指導老師 | 林伯賢 ( 創意產業設計研究所博士班 )

業 師 | 蔡美如 ( 釉藥堂 )

### ✦ 團隊簡介

「萃窯」成立的本意是設計師思考與人工智慧協作，透過「學術、藝術以及技術」的結合，通過文化歷史資料庫，萃取出陶瓷工藝瓷器產品設計模式。配合文化歷史資料庫，萃取出陶瓷工藝瓷器產品設計模式。瓷器本為皇家貴冑專有之器皿，有萃取工藝之精華，獻予皇家的極致之意。「萃」本為彙集與聚集之意，取其人機協作與人工智慧之結晶的集合體，「窯」為燒製專屬的器具。在現今的時代中，以整合之力並保有其傳統意念，以新舊交融的概念產生「萃窯」之名。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《觀雲》

觀雲這件產品是以《元 方從義 雲林鍾秀》這件作品中獲得靈感，擷取如海浪般的雲朵為設計元素，結合陶瓷工藝，形成典雅又具有文化美學的燈具。

#### ✦ 《花好月圓—蘭花》

蘭花自古以來象徵高潔、優雅和堅韌，並常與文人墨客的品格聯繫在一起。在設計中，蘭花圖案以細膩柔美的線條，彷彿在月光下綻放。圓形燈具的形態寓意「圓滿」，搭配蘭花，呈現雅致又不失深邃美感效果。

#### ✦ 《花好月圓—牡丹》

牡丹被譽為「花中之王」，是繁榮富貴與幸福祥和的象徵。在設計上，牡丹花的圖案運用濃淡相宜的表現手法，突顯其豐盈的層次感。燈具表面的牡丹花彷彿受到月光的輕柔拂照，渲染出一種溫暖與希望的氛圍，展現一種家宅興旺、生活美好的意境。

### ✦ 學生心得

非常榮幸能參與這次文創工作室的活動，這個難得的機會讓我得以將學術研究、藝術創作與技術應用緊密結合。透過計畫的支持，我不僅在傳統陶藝領域中找到全新的發展可能性，也成功實踐了學術理論與產品行銷的實際應用。在傳統工藝的設計與製作過程中，往往需要克服科技與數位技術之間的落差。



## 綴洸工作室

邱詠心、林暉恩、邱嘉茵

指導老師 | 蔡影澂 (美術學系)

業 師 | 王雋夫 (意樂設計股份有限公司)

鄭瑞謹 (意樂設計股份有限公司)

### ✦ 團隊簡介

綴洸工作室 (Rayonne studio) 主要是製作珠花製的戒指、耳環、別針項鍊等各式飾品。每一朵珠花都是全手工製作，以多種不同造型的珠飾和亮片作為媒材串連製作而成的珠花飾品，每個都是閃爍著光芒的小珠花，同時也製作印刷相關的紙製文創品。飾品在人們的日常生活中扮演著非常重要的角色。它們不僅用於裝飾自身，還是能夠展示社會地位和品味的重要途徑之一。飾品的選擇、配戴位置和材質都能夠突出個人風格。工作室名字的 rayonne 為法文中的 [rayonner]，是發射光芒、顯露光芒的動詞，而中文名字為「綴洸」，「綴以驪龍之珠，錯以荆山之玉」，「綴」是生活中最小的裝飾單位，卻也是在營造出獨特風格時不可或缺的元素，在日常穿搭時能點綴上屬於自己的特色風格。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《植栽串珠作品》

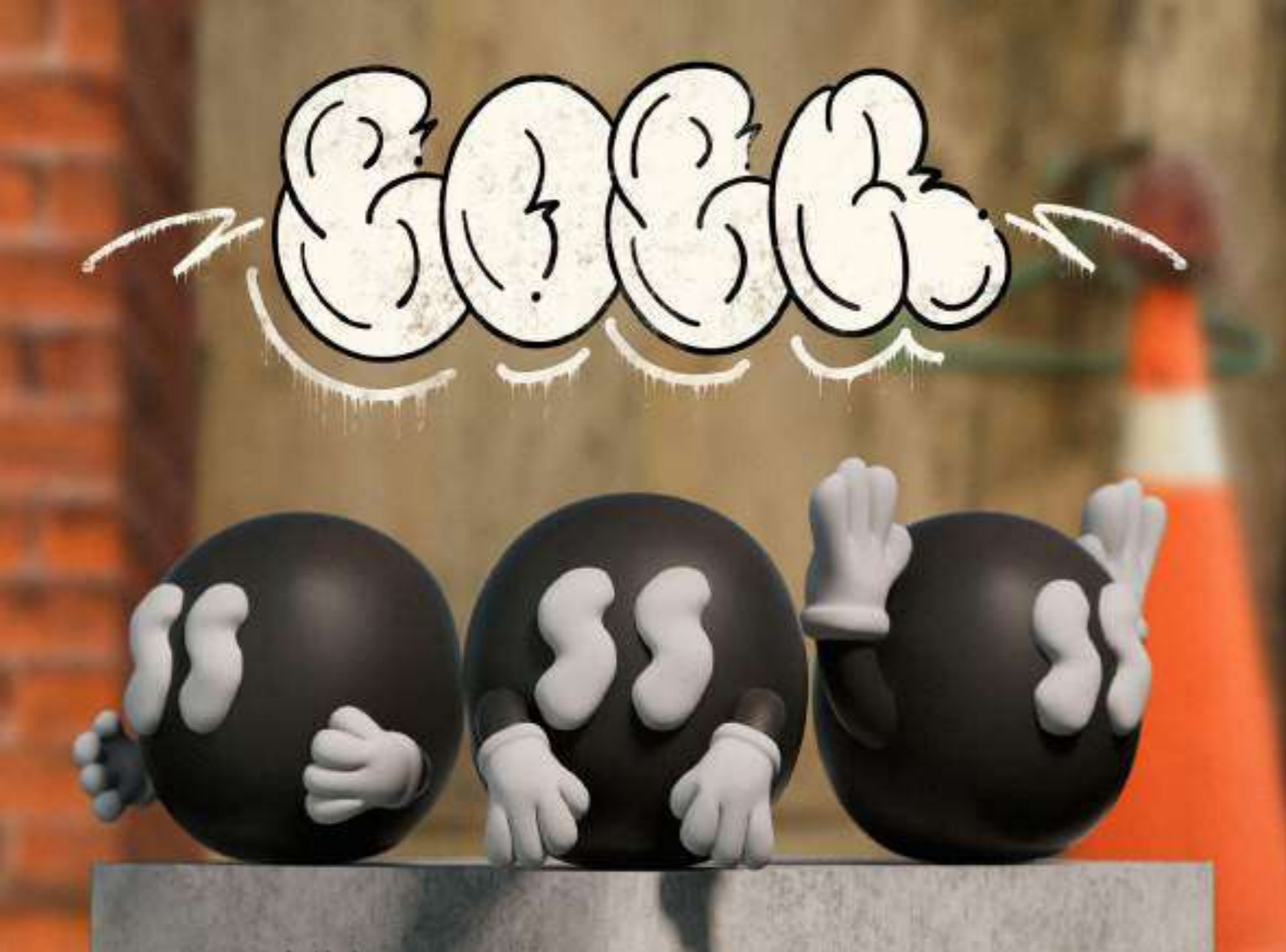
點綴的概念延伸至植栽之中，點綴珠飾的顏色與方式會延伸植物本身的特性，放大植栽本身的特色與亮點，試圖增添此類植栽在現代快速生活下的特色，引起人們關注這些植物的特色與面臨的問題。

#### ✦ 《教育課程》

進行手作工藝課程，使居民了解手作飾品的技術與創作者的創作精神，拓展藝術創作的氛圍到社區中，讓大眾也有機會接觸飾品創作，帶動藝文創作相關的發展。

### ✦ 學生心得

我體會到飾品設計不僅僅是一種創作，更是一種需要與外界溝通的語言。市場營銷的重要性也在這過程中深深影響了我，讓我更加理解如何透過策略性傳播來擴大影響力。這次工作室計畫帶給我創作層面以外的成長，例如數據分析、內容規劃與品牌營銷策略的實際操作經驗。這些經驗對我的未來發展有著深遠影響，不僅讓我對設計行業有更全面的認識，也為我的學習與職涯規劃提供了清晰的方向與更多可能性。



## Splash!

郭芷好、潘彥丞

指導老師 | 陳光大 (視覺傳達設計學系)

業 師 | 張世昀 (永業創意有限公司)

### ✦ 團隊簡介

Splash! 有如水花濺起的瞬息、靈光乍現的片刻、空心入網的 聲響迴繞，在覺察和創造生活的轉變時刻，期許能成為勇於挑戰、新穎的生活觀察家。團隊成員汲取工業設計、服裝設計、視傳領域之共同經歷，顛覆反轉習以為常的生活主題，透過視覺圖像、服飾、玩具，將潮流文化帶入大眾生活。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《「布魯斯寓宅」動態影像》

根據 R&B 音樂子風格 :New Jack Swing、Neo-Soul 及 Trap-Soul，三種類別各創作一件隨音樂互動的動態影像作品。

#### ✦ 《「嘻哈 KÁM-Á-TIÀM」珍珠三兄弟公仔》

延續去年文創工作室主題「嘻哈 KÁM-Á-TIÀM」飲食文化主題角色，以 S 曲線眼睛作為識別特色，應用於潮玩公仔。

#### ✦ 《「布魯斯寓宅」角色公仔》

依「布魯斯寓宅」平面插畫中的 Disco 球、唱片盤，進行擬人化並製作成角色公仔。

### ✦ 學生心得

本年度文創工作室計畫是我們第二次參加，參考去年度計畫的後續檢討，本年度做出了不少規劃與修正，包含業師的諮詢以建模練習為主，彌補自身在 3D 建模上的技術更加成熟。

非常謝謝學校給我們兩年的文創工作室經驗，給了我們進入文創領域的經驗與機會，往後的文化創意工作室 3.0 就是我們都已畢業所要面對真實的文創市場考驗了！我們也會盡量運用文創處所學，在設計、銷售、團隊合作……等範圍更精進努力，盼有朝一日能為學校爭光！再次感謝台藝大文創工作室的計畫！



## 衣.zip

謝昀諭、曾品頤

指導老師 | 林昱萱 (視覺傳達設計學系)

業 師 | 程濤 (縱觀藝術有限公司)

### ✦ 團隊簡介

人們對於二手衣物的認識和接受度不夠高，我們希望透過創意打破大眾對二手衣的刻板印象，讓人們更加重視資源永續發展的重要性。我們發現時尚和名畫的發展歷程中，都反映了不同時代各自的精神和特色，因此計畫將二手衣物重新設計，結合藝術與時尚、文化與歷史，以舊衣重新設計拼組成名畫的方式，創造出美感和獨特兼具的舊衣包裝，將舊物轉化為新的樣貌。

### ✦ 作品介紹

- ✦ 《星夜》
- ✦ 《約翰娜·施陶德肖像》
- ✦ 《藍色裸者》
- ✦ 《夜裡的女人與鳥》
- ✦ 《穿著藍色連衣裙的女人》

### ✦ 學生心得

感謝學校給團隊如此寶貴的機會，讓我們有充足的資金可以延續畢業製作團隊的心血及努力，這是我個人第二次申請文創工作室計畫，在大二第一次申請時，就感受到學校對於這個計畫的用心，從文創處提供的各種培養創業團隊的講座中學習到了很多在經營團隊可能遇到的問題及阻礙，在活動中，文創處這邊也時常鼓勵我們可以不要客氣的盡量請教各位從業界來前輩，常感謝文創處提供這麼豐富的資源。





## 悟夢文創設計工作室

林奕沄、徐葳芬

指導老師 | 白士誼 (古蹟藝術修護學系)

業 師 | 何知易 (Chapi Studio)

沈道庭 (澳堤數位行銷股份有限公司)

### ✦ 團隊簡介

「剪黏」又名「剪花」。「剪」裁成形的瓷片，「黏」於灰泥的表面。常見於廟宇屋頂及壁堵。融合傳統工藝與現代設計的風格，利用「複合媒材手法」，主要傳統美學以新的方式傳承。

我們致力於創造獨特的文創飾品設計，將藝術融入日常生活。展現傳統工藝的美感，並且展現出傳統文化風格，為台灣發揚光大。

### ✦ 作品介紹

✦ 《剪黏設計件》- 梅花、海浪

《剪黏複合件》- 蓮花、菊花、愛心

### ✦ 學生心得

能透過工作室紀錄經驗，學到相關的技術、商業模型以及展望方向。尤其相關的資源中，能串聯整合並作更多創業發想，是很有意思的體驗。在於未來目標與展望中，此專案帶給我成長的基石與目標感，透過不斷地追尋與探索，除了了解自己本身不足之處，也有很多成長。

藉由文創工作室的企劃製作過程，學到如何操作與拆分製作過程來控制變因。尤其是提前接觸剪黏工藝，致使課業上規劃，時間安排調整更有空間。





## 淋肯帕克

蘇晏瑩、程家靖

指導老師 | 梁家豪 (工藝設計學系)

業 師 | 陳元杉 (晟達陶瓷工藝社)

### ✦ 團隊簡介

淋肯帕克團隊由兩人組成，均曾經修習各類陶瓷工藝之課程，互相支援共同完成產品開發之各流程。長大以後生活步調加快，時時刻刻都要加緊腳步向前衝，大人的世界讓人跌跌撞撞、目眩神迷，多久沒有像小時候那樣毫無顧慮的玩耍？我們以台灣隨處可見的公園遊樂設施為靈感，設計一系列的生活陶器，繽紛活潑的色彩、童趣的造型，連結陶瓷工藝特有的溫暖質樸，將童年時不可抹去的記憶帶入居家空間，時時喚起沉睡的赤子之心。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《搖搖馬筷架》

以公園常見的搖搖馬造型設計之筷架。

#### ✦ 《溜滑梯圓窗馬克杯》

以水管溜滑梯為靈感設計的馬克杯，結合異材質模仿造型圓窗的通透感。

#### ✦ 《攀岩場花器》

以攀岩壁面為靈感設計之花器。

#### ✦ 《圈圈叉叉杯具組》

以公園常見九宮格遊戲為造型參考製作之杯具組。

### ✦ 學生心得

在參與這次文創工作室補助專案的過程中，我們第一次經歷了陶瓷文創商品設計的商業化操作。從構想到具體產品，這個過程充滿了挑戰與收穫。這次的專案讓我們得以深入了解設計商品的商業流程，包括市場需求分析、定位設計到產品定價等各個環節，逐步累積了實踐經驗，讓原本在學術領域的陶瓷設計作品更具市場化的可能性。



## 歐迪歐工作室

翁莉庭、姚書農、龔羿芳

指導老師 | 陳光大 ( 視覺傳達設計學系 )

業 師 | 陳立人 ( 緯創資通股份有限公司 )

楊維夫 ( 奇異果音樂製作有限公司 )

### ✦ 團隊簡介

由電影學系、音樂學系、及視覺傳達設計系的三位學生組成，三人除了本科系的專業以外，還具有軟體開發、電子電路、聲響及音樂工程的專長。以英文 Audio 的諧音「歐迪歐」為名，團隊以聲音及其延伸的綜合設計為出發點，以數位科技與人文藝術的完美結合為核心價值，以永續發展為經營目標。雖然成立於聲音藝術，但目前耕耘的領域已包含影像製作，並持續開發著更多元的數位藝術業務。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《ODO 真空管擴大機》

真空管耳機擴大器的主要功能是提升耳機音質與音量，使得聲音更加細膩、溫暖且富有層次。相較於晶體管耳機擴大器，真空管擴大器能提供一種更為復古且獨特的聆聽體驗。此作品提供客製化服務。

#### ✦ 《ODO 鎢絲燈》

鎢絲燈具有復古的外觀設計和懷舊的氣質，作品可被用於營造經典或工業風格的設計空間。

#### ✦ 《ODO 音響》

晶體管擴大器的音色傾向於精確、透明且中性，由於具備較高的能源效率和較低的熱量產生，外觀可使用木質再生材料製作。

### ✦ 學生心得

本次團隊製作的內容，在聲音技術的基礎上又更進了一步，所觸及的領域拓展至視覺藝術，同時也在永續環保的議題上做了更多思考。我們開發出更加人性化及專業化的產品同時，建立起了團隊內的社會責任意識，便不再只是著眼於眼前的細節、而逐漸具備更加宏觀的格局。





## 沐言影像制作所

陳志明、何恭謙

指導老師 | 陳永賢 (多媒體動畫藝術學系)

業 師 | 劉琬琳 (景安設計有限公司)

馮鈞稜 (TimeLine Studio 時間軸影像製作有限公司)

游子儀 (Art dept CN)

### ✦ 團隊簡介

沐言影像製作所是一個以創意為核心，探索自我、發現世界、深究藝術本質的跨領域創作平台。我們由影音創作、數位媒體、電影與多媒體等領域的藝術家共同創立，致力於以多元媒材如導演、劇本、紀錄片、實驗動畫、拼貼藝術及設計，描繪生命的多樣面貌，激發創作的無限可能。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《你我的碎片》

一部圍繞家庭失落與情感修復的短片，講述一個家庭在面對至親（妹妹）突然離世後，如何拾起破碎的記憶與情感，重新理解過去並展望未來。

#### ✦ 《你我的碎片》海報與酷卡明信片

設計以「碎片」和「縫合」為核心意象，表達影片的情感內核從失落到修復，從破碎到重建。

#### ✦ 《錄像作品》

透過細膩的影像敘事與拼貼藝術，作品呈現記憶與情感的片段化，並邀請觀眾進入一場情感旅程，感受愛與思念在破裂中重新縫合的過程。

### ✦ 學生心得

在這次工作室中，我學到了如何整合資源、提升作品的藝術性與實用性，同時也明白了作品在市場中的定位和發展可能性。與其他創作者的合 作更讓我深刻體會到創意激盪的力量，每一次交流都為作品注入了新的靈感與視角。

能夠將這次學習的成果應用到《你我的碎片》這樣具有深刻意涵的作 品中，對我來說是極大的收穫。我希望未來能持續以更大的熱情與視野，投入藝術創作，並在更多的國際舞台上展現自己的故事與情感。這段旅程，不僅是學習與實踐，更是一個邁向未來的開始。



## 府城逐夢人工作室

舒偉傑、王國豪

指導老師 | 吳秀菁 (電影學系)

業 師 | 徐翌婷 (財團法人影想文化藝術基金會)

王睿均 (自由接案者)

### ✦ 團隊簡介

「府城逐夢人影像工作室」(Tainan Dreamcatcher Film Studio) 是由本團隊「王國豪」所創立，因一份出自對生長、家庭、戀愛、青春歲月、都落根於台南這片土地的熱愛，因對家鄉故土的眷戀，於是與同為台藝大電影學系碩士班的舒偉傑共同經營品牌，我們從台南到台北，在電影系碩士階段，持續補足與進修對於影像的訓練，直到接近快畢業時，遊走了工商拍攝、電視電影劇組、廣告案件拍攝一圈後，團隊希望能夠回到初心，帶著一身經驗與視野，重回對台南的眷戀之情，去紀錄與關心這片家鄉土地上的人與事，也不忘團隊起初「府城逐夢人」的理念精神。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《豆子的手機》劇情短片

故事講述 9 歲的小女孩豆子，在父親去世後，一直很想念父親，而忙於職場的母親，又在學校的親子課程中缺席，傷心的豆子決定來一場「失蹤離家記」，卻意外找到了將思念寄託與安放的地方。本片希望透過可愛的小品故事，看見親子之間的羈絆情感。

#### ✦ 《本耀》短片劇本

講述一位缺愛的國中少年，如何度過苦澀的青春，以及和同儕之間的複雜情感。透過本故事，團隊希望能夠描繪所有青春成長期的疼痛，以及對愛情、親情、自我追尋的青春議題。

### ✦ 學生心得

府城逐夢人影像工作室這次的三個開發標的分別為「紀錄短片《日日不再，記憶裡的明天》」、「劇情短片《豆子的手機》」以及「短片劇本《本耀》」三項。因為這次獲選參與台灣藝術大學的文創工作室計畫，除了讓我們能更有資源跟預算去執行，也讓我們得以與兩位業師進行技術及創作方面的諮詢，藉由業師將業界的經驗分享與技術指導，使這次的作品皆能有別於以往、更高品質且更加具有完整度的質感與作品深度，讓這次的作品與過往學期期間的課堂作品、或者自行創作的作品，都能有所不同。



## 五花映像

隋淑芬、陳武男、黃浩量

指導老師 | 丁祈方 (電影學系)

業 師 | 安哲毅 (拙八郎創意執行)

侯季然 (拙八郎創意執行)

郭禮杞 (跳格子映畫有限公司)

### ✦ 團隊簡介

「五花映像工作室」(以下簡稱五花映像)致力於劇本開發、影像創作與新銳導演電影講座三個部分。希望在創作影片之餘舉辦相關的計畫內容,如:故事孵育工作坊、台灣新銳導演講座等。

五花映像持續發想與創作,設計故事孵育工作坊邀請素人或各領域專業人員分享生命經驗,然後據以孵化完成劇本,並執行拍攝出來。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《五花肉》影片

即將上學的男童,每天和死黨到處鬼混、探險,餓了有地瓜、蝸牛可以吃,偶爾還可以吃到媽「獲贈」的五花肉。有一天,當他發現媽媽碎花裙的秘密和爸爸突然回家之後,天真無憂的童年起了波瀾……。

#### ✦ 《魚腥少年》劇本

媽媽是魚販的男孩覺得爸爸離開他、同學討厭他,都是因為他身上的魚腥味。有一天,他幹了一件大事後,身上的魚腥味終於消失了……。

### ✦ 學生心得

在參與文創工作室的過程中,擔任攝影工作讓我深刻體會到鏡頭語言的力量和創作的成就感。攝影不僅是技術性的操作,更是對畫面構圖、光影運用和情感表達的把握。每個場景的拍攝,我都需要細心觀察、準確抓住角色情緒,並利用不同的鏡頭角度和焦距來增強故事氛圍,這讓我深刻體會到影像在敘事中的重要性。



## 浮苔遊戲

周芷萱、簡安廷

指導老師 | 李俊逸 (多媒體動畫藝術學系)

業 師 | 李勇靈 (雷亞遊戲股份有限公司)

### ✦ 團隊簡介

浮苔遊戲 (Futile Games) 成立的初衷，源於大學畢業製作作品《苔蘚綠洲》。這款遊戲以苔蘚為主角，透過獨特的視角和敘事，展現平凡生命在困難環境中堅韌前行的精神。希望能將這款遊戲商品化，讓更多玩家感受到這段充滿韌性。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《Mossasis 苔蘚綠洲》

一款 3D 橫版冒險解謎遊戲，以苔蘚微觀的視角探索浩瀚的未知世界，途中需躲避陽光在陰暗的角落中前行，小心經過巨大生物避免引起注意，踏上一段尋找綠洲的旅程。透過各個場景解謎 述說苔蘚追尋夢想時發生的故事，遊戲場景著重在營造具有故事性及氛圍感的畫面，希望玩家在遊玩的過程中能夠徹底沉浸，讓玩家聯想到自身的人生經歷，營造獨一無二的故事及感受。

### ✦ 學生心得

非常榮幸能夠參與此次文創工作室團隊，在這段時間裡，參加了各式各樣的創業相關講座，這些講座涵蓋了從創業心態到市場行銷、企劃溝通等不同領域的內容，讓我們對未來的創業之路有了更全面的認識。以及透過補助方案，我們獲得了支持專案開發的部分資金，這對我們遊戲專案的順利進行起到了至關重要的作用。

展望未來，我們將繼續努力，讓我們的遊戲不在局限於學生作品，逐步完善成為成熟的商業作品，期許最終能成功將作品上架平台，實現商業化的目標。





## 診斷者

廖彥翔、黃文甫

指導老師 | 游 崑 ( 雕塑學系 )

吳俊學 ( 雕塑學系 )

業 師 | 江庭威 ( 大腹工作室 )

### ✦ 團隊簡介

我們的客群主要是建立在對妖怪文化本身有興趣的人，不一定要有模型購買習慣、知曉、喜愛甚至是恐懼妖怪的人們，我們會用我們個人購買模型的想法與流程，盡可能去預測客群的購買動機，嘗試讓消費者們能夠直覺性的去喜歡我們所設計的無論是造型、紋理又或是一些枝微末節的設計元素。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《龍女》

透過公仔的冷色調和難過的面部神情呈現悲傷的氛圍。

#### ✦ 《貓鬼》

身軀上的紫色鬼火象徵著靈魂的組成，透過暗紫色的噴塗與紫色的瞳孔來帶出妖怪黑暗詭譎且帥氣的感覺。

#### ✦ 《臺灣妖怪文創貼紙》

設計簡約童趣的文創貼紙，可以黏貼在任何東西上作為可愛的裝飾，讓我們所喜愛的妖怪文化穿梭在日常生活之中。

### ✦ 學生心得

本期的工作室讓我對文創設計有了更深的體會。將臺灣妖怪的故事轉化為設計師玩具，不只是創造一個有趣的角色，而是傳遞文化的過程。在文創的領域中，我不僅是創作者，更是文化的講述者。「貓鬼」與「龍女」這兩個作品，便是我嘗試將臺灣妖怪背後的情感與故事具象化的成果。



## 金榜題名工作室

莊明翰、林品昇、林翊婷、陳曉妍

指導老師 | 邱啓明 (廣播電視學系)

業 師 | 夏睿謙 (電影自由創作者)

黃柏誠 (華映娛樂股份有限公司)

### ✦ 團隊簡介

希望創立一家影像公司，專注於製作創新的影像內容，結合傳統與現代技術，為不同產業提供專業的影像解決方案。我計劃將影像公司定位為跨領域合作的橋樑，從電影、廣告到網路影片等多元領域發展，並積極參與國際合作與交流，打造具有本土特色的影像風格，培養新一代的影像創作者，推動影像產業的創新與發展。

### ✦ 作品介紹

✦ 《戲曲令》電影短片 - 標案毛片開發

✦ 《黑衣過客》電影短片 - 海報開發

✦ 《臨時牌》30 分鐘短片劇本

白天是正規二手車行，晚上卻是毒品轉運站，林仔是車行裡高齡化代表，原以為將成為高收入鍍金者，卻突然被車行衝康，為了兒子的高支出，而成為了運毒者，直到發現視障洗車工文廷 同為淪落人，決定透過「臨時牌」戰出猛烈的油跡...

### ✦ 學生心得

紀錄片不像劇情片那樣可以完全按照劇本走，更多的是捕捉現場的真實感，讓我在拍攝過程中需要隨時應變，雖然對歌仔戲流程了解很多，但當我站在紀錄片的導演角度來看，不僅要記錄舞台上的表現，還要把背後的故事、準備過程捕捉下來，這讓我對歌仔戲有了更多的敬意，因為每個細節都不容易。



## 晨昶製作

林羿萱、陳瀚遠、陳宥亘

指導老師 | 楊景翔 (戲劇學系)

業 師 | 夏睿謙 (電影自由創作者)

吳子敬 (僻室 Peace House)

### ✦ 團隊簡介

【晨昶製作】以「在地」「在場」「再現」為核心製作當代需要的劇場藝術。「在地」：融合文本、影像及物件等元素，擷取並觀察所處的社會環境，致力於消除觀看框架。採取生活俯拾的日常故事，照映群眾所需看見的議題。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《劇本開發工作坊》

此工作坊成果主要供此次劇本創作的前期田野調查資料，由團隊設計一系列課程激發學員靈感並從中獲取團隊之創作素材。

#### ✦ 《石頭與它的夢》劇本

針對 2024 中國烏鎮戲劇節年度主題《磐》作為發想，延伸創作之舞台劇劇本《石頭與它的夢》。

#### ✦ 《石頭與它的夢》讀劇交流展演

為此案最終的成果發表。邀請老師、觀眾、劇評前來參與，於文創處共創空間進行 3 場讀劇交流展演。

### ✦ 學生心得

第一次參加文創工作室補助計畫，這個過程讓我深刻體會到品牌建立的艱難與挑戰，也讓我更加珍惜學校所提供的各種學習資源和補助金。這些支持不僅給了我們充分的創作空間，還讓我們能夠專心投入到創意的開發和實踐中，並且在遇到困難時不至於感到束手無策。在這個過程中，我深刻感受到資源的珍貴，尤其是文創工作室計畫中的業師諮詢機制，對我們的幫助尤其大。





## 好你有關工作室

林珈妤、陳思穎

指導老師 | 張連強 ( 戲劇學系 )

業 師 | 薛予瞳 ( 予之相同幸福空間 )

陳珈諭 ( YOURSDANCESTUDIO 諭兒舞蹈學院 )

何歆 ( 彭歆 ) ( 酷米音樂有限公司 )

### ✦ 團隊簡介

「好你有關工作室」成立的初衷—引導人們在科技發達的生活，覺察自我的情緒，透過藝術療癒的方法，以音樂、舞蹈、繪圖及戲劇作為形式，利用符號及卡牌認識不一樣的自己，將感官打開、梳理關係，了解自身內心的變化，並允許情緒的共存，來面對這個講求快速成效變化的社會，在玩樂中將關係梳理、自我反思與覺察帶來體驗工作坊的大眾不一樣的感受，從藝術中體驗更認識彼此以及自我，回饋社會更深的自我連結。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《會咬人的朋友》

在台中，一場派對後的地下室裡發生了一起謀殺案。作為一名偵探，你受託調查這起案件。現場的種種線索都顯示，受害者與加害者似乎曾是非常親密的關係，這讓你不禁懷疑，究竟發生了什麼？這兩人為什麼會走到這一步？

#### ✦ 《大稻埕夢遊》

19世紀末的大稻埕，是臺北最繁華的物資集散中心，各式的南北貨、茶葉、布料及中藥材貿易盛行，各國洋行的設立使大稻埕的產業蓬勃發展，造就驚人的財富與繁榮。然而，位在文化的衝擊之地的大稻埕，也有許多的械鬥、戰爭，局勢時而動盪時而穩定。你是龍馬軍隊的軍眷，10/20是「他」預定要歸國的日子，他將會從大稻埕碼頭上岸；而你在當天下午受邀參加一場舞會，與其他的軍眷一起一邊等待他的回來，一邊交流...這場人生舞會將會發生什麼事呢？

### ✦ 學生心得

一場夢般，將自我心中的素材完成成實體活動，一點一點累積成屬於各種場地形式工作坊。透過自身學習成長背景的累積，覺察自我及他人的連結，利用各樣藝術素材，結合感受與環境讓現代的科技環境中壓抑，釋放一些壓抑在心中的感受。回歸自我的寧靜下，人與人的善意用音樂放鬆，用肢體療癒外而內的鬆開束縛，利用戲劇中的心理劇去傳達，利用色彩與自我潛意識連結。



## 忘形工作室

張涵芬、陳莉惠

指導老師 | 賴永興 ( 雕塑學系 )

業 師 | 蕭銘芑 ( 清華大學藝術設計系 )

何健鵬 ( 亞東科技大學通訊工程系 )

### ✦ 團隊簡介

我們是一個由視覺創作、產品設計、音樂創作表演等多領域專業組成的策展團隊。我們志在推廣非視覺美學活動，希望透過各種形式的表現，凝聚不同領域的專業人才，共同創造出不以視覺為先的藝術展演形式。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《Looking for daily highlights 170D》

堆疊了 100 多件白 T 恤，形成一個四邊敞開的長方柱體，讓觀者自由觸摸那些折疊後形成的皺褶。這個自我探索的過程中，期望觀者能找出其中質地不同的那一件 T 恤。

#### ✦ 《BLUE III》

通常我們在日常生活中探索時是實體紮實的觸摸，因為是具象的觸摸而腦中形成明確的畫面；而這件作品想訴說的是另一種觸摸經驗，是一種感受的傳遞，抽象的感覺，而每個人會產生不同的畫面。

#### ✦ 《聲響藝術作品\_謎音》

利用太陽能板與喇叭，串聯成一個經由光線感應而發出聲響的裝置，觀眾亦可利用手機的手電筒功能製造出來的光線與作品互動，觀眾可感受到光現在這件作品引發的作用。

### ✦ 學生心得

與視障者的直接對話，更深入理解他們對藝術展覽的期待。在平權的前提下，我們思索如何以平等的語言來介紹每一件作品，並如何在不打擾的情況下，設計出視障者儀東的動線，這次的計畫重點之一就是如何讓視障者自由地在展場中走動，讓視障者靜靜地享受藝術傳遞的魅力。這不僅是策展的理念，更是我們對於觀眾應有的尊重與關懷。





## 星蘊所文創工作室

陳昱如、王怡杏、許方瑜、王力

指導老師 | 陳慧珊 (跨域表演藝術研究所)

業 師 | 黃珮迪 (風潮音樂)

林庭葦 (得耀法律事務所)

### ✦ 團隊簡介

在藝術領域中，本工作室成員分別在人聲、中國舞、踢踏舞、街舞上，都是各領域的佼佼者，因此在未來進行個案的行銷與推廣上，能夠做出形象方面、肢體展現方面、聲音技術方面的指導與建議，延伸出專屬於本工作室的美感專業，而非僅僅做行銷的商業行為。在實務技術方面，四位成員分別有不同實作經驗：錄音工程、影像剪輯、平面設計與行銷公關，由我們共同分工，合作設計推出「團隊行銷專案」迎合現今網路曝光與行銷，將音樂向外推廣，獲得更多能見度。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《樂自慢樂團形象照》

為打造專屬「樂自慢」的形象及品牌風格，星蘊所與樂團及專業攝影師合作，拍攝一系列的個人及團體形象照。

#### ✦ 《樂自慢樂團 EPK》

星蘊所為樂自慢量身打造專屬的 EPK，詳細介紹團隊及個人的履歷，同時也包含了為他們拍攝的 live 版 MV。

#### ✦ 《樂自慢樂團音樂 MV 《山戀》》

星蘊所為樂自慢樂團量身打造專屬主題曲之 MV。此次音樂影像選自樂自慢樂團原創歌曲《山戀》，此首歌曲溫柔婉約，情感真摯，是樂自慢的代表作之一。

### ✦ 學生心得

在這段期間見識到表演藝術的其他面向。樂團的形象照拍攝主要是由我主導，從與攝影師接洽溝通，與樂團協調安排行程等等，在當下有了自己正在做「經紀」的自覺，再到拍攝當天的忙碌直至最後看到實際的成品，明明拍照的人不是我，被拍攝的人也不是我，但沒有我的串連這一切都不會成立，這件事讓我有有了很深切的成就感。





## 聲擊工作室

李婉菁、郭庭妤

指導老師 | 殷寶寧 (藝政所)

業 師 | 李欣蓉 (嗨森文創)

劉曲恩 (獨立聲響工作者)

### ✦ 團隊簡介

「將音樂演出的聲音美學，透過現代的數位與錄音技術，放在平台上讓觀眾取用，藝術的可及性、商業的服務性，與聲響展演的永恆性，支持了聲響藝術的永續發展。」殷寶寧，台灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所所長結合最新科技的錄音發行音樂品牌—融入 AI 音樂科技的錄音後製，建立未來的聲音文化資產聲擊工作室的品牌特色。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《聲擊工作室—AI 與數位錄音後製發行》

融入 AI 音樂科技的錄音後製，建立未來的聲音文化資產。

### ✦ 學生心得

本次宣傳經驗也讓我意識到，無形文化保存對平常不太接觸文化保存議題的人來說，可能是一個相對抽象的概念。未來若有機會，我希望能花更多時間透過具體的案例或互動體驗，幫助他們更直觀地理解這個議題的重要性。

這次經歷讓我深刻理解專業行政人才在文化產業中的角色。透過這項計畫，我看到創新技術如何為藝術創作提供新可能，也感受到在有限資源下進行創作的挑戰與意義。我希望未來能將這些學到的知識與經驗運用到更多的專案中，幫助藝術家實現他們的創作目標，同時推動台灣的音樂文化在全球的傳播與保存。

參與「聲擊工作室」的這段旅程，不僅提升了我的專業能力，也讓我更加確信，藝術與科技結合的無限潛力可以為文化的永續發展提供新的解決方案。這是一段難忘的學習與成長經歷，讓我對未來的專業道路充滿期待。



## 文創工作室團隊成果

團隊名稱	亮點項目
五花映像	作品《五花肉》入圍國際影展桂冠
	作品《五花肉》進入準決賽:MIRADA CORTA Short Film Festival
	作品《五花肉》進入決賽:International Usak Short Film Festival
	作品《魚腥少年》通過公視複審資格審查
金榜題名工作室	作品《臨時牌》入選 113 年第 21 屆「公視學生劇展」
沐言影像制作所	作品《縫》得獎   花蓮文化局 短片獎首設青少年評審團 頒給《縫》
承風小集	2024 海峽兩岸漢字文化藝術節 ( 優選 2 件、佳作 2 件 )
	2024 全國大專院校篆刻比賽 第一名 1 件、佳作 2 件、樂篆獎 3 件
	2024 華瑒杯全國篆刻比賽 特優 2 件、優選 2 件、佳作 4 件、入選 2 件
	2024 富偉杯篆刻比賽 第一名 1 件、優選 1 件、佳作 2 件
	2024 力麗杯 佳作 2 件；味丹杯 佳作 2 件
	2024 台積電青年書法暨篆刻大賞 佳作 2 件
	2024 大墩美展 入選 1 件
	參加 2024. 有章藝術博物館的設計學院新生代校友展覽
浮苔遊戲	參加 2024 造浪時代於台中參加異校遊戲大亂鬥
	參加 在花博爭豔館參加 2024G-EIGHT 遊戲展
	接受 youtube 頻道 < 現在不要 NOW > 的採訪
	歐迪歐工作室



## 成果展出

「文創工作室」成果展於 12 月 10 日至 12 月 15 日於松山文創園區展出，有 20 組團隊參與，展現其創作成果與品牌發展歷程。展覽內容涵蓋平面設計、表演藝術、影像製作、工藝創作等多元領域，現場除靜態展出外，亦安排影像團隊電影放映與作品導覽，吸引校內外師生及一般民眾到場參與。觀展來賓不僅能從作品中看見學生對創意的實踐，也能透過互動進一步交流與認識。展覽不只是成果的總結，更是學生與市場接軌的重要平台，讓創意被看見，並為後續發展奠定基礎。



## POP Asia( 國外展會 ) 展覽介紹

文創工作室參加了11月14日至11月17日在松山文創園區4號倉庫舉辦的「Pop Up Asia 手創展」。這次展會，我們特別邀請了過去參加過文創工作室的學長姐以及當年度的團隊一起參展。我們開放徵件，挑選出優秀的團隊品牌，讓他們在國際舞台上展示自己的創新作品。參展期間，團隊不僅提升了品牌曝光度，還和其他國際創意團隊進行了深度交流，拓展了市場通路。這次展會的成功參與，為團隊未來的國際發展打下了基礎。



國立臺灣藝術大學高等教育深耕計畫  
113 年 成果

發行人 | 鐘世凱、連淑錦、陳嘉成

總編輯 | 劉家伶

副總編輯 | 林昱萱

美術設計 | 蔡郁岑

編輯小組 | 林惠惠、林婉親、林曉微、胡境芝、吳伊欣、鄭亦均、蘇倍筠、  
蔡旻城、魯世傑、梁涵詠、陳盈蓉、劉倩伶、沈佳燕、洪小琪、  
王瑋琳、丁啟祐、許芷榕、吳欣怡、龔達材、謝雅竹

封面設計 | 蔡郁岑

出版單位 | 國立臺灣藝術大學高等教育深耕計畫總辦公室

出版日期 | 113 年 3 月



國立臺灣藝術大學 高等教育深耕計畫  
HIGHER EDUCATION SPROUT PROJECT

新北市板橋區大觀路一段59號  
(02)2272-2181