



# 無形文化資產中心 影像科技輔助文物保存

## 課程內容

- ◆ 學習規劃完善的拍攝場地與搭建臨時及運用攝影平台與器材，降低拍攝過程中發生器材傾倒的問題、了解選擇合適的光源燈具，得到正確的影像色溫與色調。
- ◆ 熟悉文物移動之知識觀念，與設定相機曝光模式與參數設定，得到邊緣輪廓清晰、成像完美未變形的影像。
- ◆ 學習拍攝文物不同角度與細節，獲取額外的文物訊息。
- ◆ 學習拍攝平面與立體文物，得到品質優良、成像正確無誤的影像。

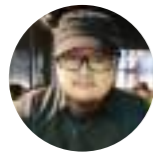
## 授課師資



蘇沛琪  
亞太建築空間與文物  
保存學士學位學程  
副教授



## 業界教師



劉千凡  
時光門動畫影像社  
導演兼創辦人



量化 | ✧ 15 件 攝影作品

質化

- ◆ 學習影像科技執行文化資產調查工作專業技能
- ◆ 熟悉軟體操作、攝影器材等操作應用
- ◆ 熟悉文物拍攝科技影像機使用與資料建置





科技藝術實驗中心

## 沉浸式環景表演圓頂工作坊

### 課程內容

本次的沉浸式環景表演圓頂工作坊，嘗試以全新的環景視角來進行跨域表演，表演形式可以是音樂、舞蹈、戲劇以及其他可能的創意構想，以往的表演形式為表演者向著前方觀眾席進行演出，環景視角的表演形式則為圍繞著中心進行演出，相當於是觀眾坐在圓心區域向外 360 度觀看演出，這個新的環景視角的概念，將影響整個表演的構思，從表演者在空間中的配置、移動、360 環景影片的拍攝、360 環景聲響的錄製，以及最後在沉浸式圓頂空間的觀看再現，將看表演的形式帶到一個全新的體驗。

### 量化

- ✧ 6 件 沉浸式環景圓頂表演作品
- ✧ 1 場 成果發表

### 質化

- ✦ 透過此課程學生能學習圓頂投影和多聲道環繞音效製作，突破平面媒體的創作思維。
- ✦ 學習到 360 環景相機的實際操作應用，未來從事此相關事務時能擁有更豐富的媒材與創作方式。
- ✦ 對於同學來說這是一個新的技術，課程內容多元並與時並進，能運用圓頂空間完成各種不同類型的作品。

### 授課師資



張君懿  
美術學系 助理教授

### 業界教師



丁啟祐  
聲響藝術實驗中心  
專案經理



李家祥  
多媒體動畫藝術學系  
客座教授



高勤倫  
赫儀聲音製作有限公司  
負責人





## 科技藝術實驗中心 沉浸式體驗工作坊

### 課程內容

- ◆ 透過實作學習 ARG 知識及技術，包含劇本撰寫、沉浸式劇場、User Journey。
- ◆ 藉由 ARG 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 件 沉浸式體驗作品
  - ◆ 4 種 修課學生之系所

- 質化**
- ◆ 作品整體的角色合理性及沉浸感掌控十分融洽，最後的反轉也十分揪心，在合理的製作成本下將效果發揮到最大。從策劃到執行都有保持其一致性，有 app 的指引除了賞心悅目之外，還能提供體驗的一貫性，將 UB 發揮到最大化。

### 授課師資



李俊逸  
多媒體動畫藝術學系  
副教授兼系主任



### 業界教師



高鈺滯  
煙奈遊戲 製作人





## 聲響藝術實驗中心 即時編碼音像實作

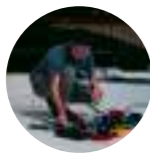
### 課程內容

藉由實作練習與展演，以培養參與者於聲響編程軟體上的學習能力，經由 step by step 的方式，一行一行的指令解說及示範，搭配實作與練習，使參與者透過課程加強數理邏輯能力與即時編碼的展演運用；成員於課程中，可以透過程式學習數位音訊取樣及處理、影像生成及處理，並透過期末分組展演與討論，開啟參與者實際應用即時編碼的第一步。

### 授課師資



林心智  
中國音樂學系  
助理教授



廖海廷  
音樂學系 助理教授

### 業界教師



林育德  
劇場、舞蹈、影像聲音  
設計師



劉東豆  
專案協調者與音像  
創作者

### 量化

- ✧ 50 行 熟悉 miniTidal/Hydra 程式中的指令
- ✧ 2 組 成果呈現

### 質化

- ✦ 除了認識 Estuary 中 miniTidal 的指令及功能以外，也對於數位音訊處理有基本的認識。
- ✦ 除了認識 Hydra 生成圖像的指令以外，也熟悉如何透過電腦內建麥克風去調變圖像的生成。
- ✦ 除了熟悉指令以外，分別可以自行建立複雜的程式碼並進行演出。





聲響藝術實驗中心

# 聲響編程入門： 給初階者的 Max 課程 + 互動工作坊

## 課程內容

藉由實作練習與展演，以培養參與者於聲響編程軟體上的學習能力，希望此課程能作為一種邀請，邀請同學進入由 Max 打造的寬廣聲音世界，並於課後能夠靈活運用 Max 於同學各自專擅的藝術形式之中。

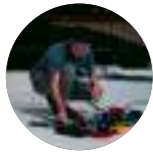
### 量化

- ✧ 10 種 Max 中主要的物件
- ✧ 8 位 各自 Patch 于期末發表演出時使用之學員
- ✧ 1 場 成果發表

### 質化

- ✦ 透過學習到的程式物件，進行數學邏輯運算，以及簡單的邏輯除錯。
- ✦ 理解了聲音訊號如何透過 MSP 進入 Max 的運算邏輯中，並使用程式物件去調整音量、動態、頻率等。
- ✦ 透過電腦所編寫好的 Patch 演奏經典曲式 Four 6，直接體驗電腦音樂的應用及呈現效果。

## 授課師資



廖海廷  
音樂學系 助理教授

## 業界教師



丁啟祐  
聲響藝術實驗中心  
專案經理



王仲堃  
噪咖 藝術總監



## 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，並可將本計畫分為三大策略，分別為「教師增能 - 教師創意與創造」、「教學增能 - 教學精進與創新」及「行政增能 - 教學倍力與品保」。

### I \_\_\_\_ 教師增能 - 教師創意與創造

#### 跨域激盪多元思維 - 跨藝 ( 產業 ) 暨業師社群：

跨域成長社群由不同學院、系所、中心教師組成，期從跨域角度思考課程與教學法之優化建議，亦鼓勵各社群邀請學界、業界專家，促進對話及合作機會，培養學生契合產業所需之能力。

#### 教學典範經典傳習：

- ✦ 標竿典範學習：每學年遴選教學卓越績優教師，其於教學面的優異表現可提供校內教師觀摩參考，協助帶領同儕教師適應及解決教學上所遇之困境。
- ✦ 遇見大師系列：以紀錄片之人物專訪模式，訪問本校教學經驗豐富、專業涵養深厚的資深教師，留存其於藝術創作、研究之豐碩果實，作為藝術教育的重要無形資產，激發教學觀念的創新更迭，最後匯集成大師典範資料庫並將紀錄影像上傳網路平台，以文化精粹傳承提升學校整體教學品質。

#### 整備雙語或全英語教學資源：

鼓勵教師開設雙語暨全英語課程，並增訂授課補助相關辦法，從優採計教師授課鐘點及鐘點費，並優先補助教學助理名額；另於執行期間依教師授課狀況，邀請校外專家學者到校進行藝術領航講座或密集式工作坊，增加教師授課效能。

### II \_\_\_\_ 教學增能 - 教學精進與創新

#### 精進教學深化專業：

- ✦ 藝術領航系列講座：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；而數位化課程，則以系列化主題開放至網路平台，促進教師自主學習性。
- ✦ 教師專業成長社群：以學院、系所、中心為主，組成教學、研究或輔導上有共通議題之社群，深化教師專業領域及跨域合作，並創造課程優化、精進及協作之可能性，亦鼓勵成立以教學實踐研究或雙語 / 全英語教學為主題之社群，落實國家教育政策推動。

#### 翻轉教學數位創新：

- ✦ 數位講堂 / 工作坊：漸進式地從混成教學模式的第一階段賦權式混成、第二階段增能式混成，發展至第三階段翻轉式混成，再透過專家學者實務分享與帶領，從課程前端之數位教學工具、數位教學設計，至課程進行期間之數位教學活動、線上帶領，以至課程後之數位學習成效評估及相關法律知識，建立前、中、後三期教學創新脈絡，強化數位培訓新趨勢應用。
- ✦ 數位課程：透過上述數位講堂 / 工作坊了解數位科技趨勢及工具應用後，再鼓勵教師製作數位課程及磨課師課程，以達翻轉教學創新模式，提升 E 化教學品質，落實混成教學之目標。



### III \_\_\_\_ 行政增能 - 教學培力與品保

#### 數位環境整備 - 強化數位學習平台：

強化數位學習平台：本校網路學園數位學習平台，鼓勵學生運用多元學習管道，促進學習自主化，提升學習成效；另亦同步於校務系統，促進教學科技化，整備數位教學環境，提升教學品質。

#### 全校課程 APP 開發：

完善整合全校各系所單位課程相關資訊 ( 包含教育目標、核心能力、開設課程綱要、課程能力指標等資訊 )，整備數位校園環境，運用行動載具推動個人化、自主學習的多元管道，提升教學與學習成效。

#### 教學助理 (TA)：

透過教學助理協助教師創新教學，強化教學品質；另亦針對雙語及全英語課程，辦理相關培訓，使其更能有效協助教師教學；同時藉由不同系所之教學助理交流活動，使其互相學習及跨域合作。

## 活動成果與案例分享

### Activities Achievements

#### 藝術沙龍講座

112 年度舉辦 10 場次藝術沙龍講座，邀請多元領域創作者分享心路歷程，另因應網絡社群媒體的興起，本年度特別針對「數位科技」、「自媒體創作者營銷策略」規劃系列主題，亦邀請自媒體創作者分享經營策略等，演講內容多元豐富，主題內容結合創新思維與實踐，激勵教師創新教學模式活化教學。

#### 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
導演的說故事人生	王小棣導演	81
追尋不完美的完美	江老師	102
數位第二大腦與 ChatGPT	電腦玩物	110
以表演治癒人心	紅鼻子醫生	51
如何靠繪畫吃飯	空罐王	127
《打鬼 PÀ GUI》- 獨立遊戲的開發與製作	岳漢科技創辦人 / 林岳漢	84
作品即產品！自媒體創作者的生存攻略	知名漫畫家 / 謝東霖	128
跨域與實驗於創作中的實踐	叁式 Ultra Combos 團隊執行長 與創意總監 / 曾煒傑	111
藝術沙龍講座 X 金黃色的種子 鄭宜農校園講唱分享巡迴	邊走邊聽有限公司創辦人 / 鄭宜農	161
在去中心網絡中，進行數位藝文行動	FAB DAO ( 福爾摩沙藝術銀行 DAO ) 創辦人 黃彥霖 & 共同創辦人 張寶成	60



## 教師專業社群

教師社群著重於系所發展與教師專業提升，為使教師社群面向增廣，教師社群推出 7 大主題，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。



## 111-2 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		蔡秉衡	中國音樂學系教務優化社群
6		余瓊宜	美術學系課程與招生優化社群
7		張妃滿	創新課程 X 優化教學
8		賴永興	雕塑教育改革研究發展
9		沈惠如	當代表演藝術的美學詮釋
10		劉嘉成	跨域與創新•當代書篆趨勢社群
11	教師專業類	吳麗雲	臺藝大 E-ARTS 數位課程教師專業社群
12		劉家伶	音樂跨域教師成長社群
13		賴祥蔚	廣電系教師成長社群
14		曾敏珍	英語教學研究成長社群
15		廖珮玲	時尚與藝術產業社群
16		陳炳宏	書畫藝術學系學生校外展演發展
17		陳慧珊	跨域表藝人才培育暨展演策劃社群
18		郭昱沂	電影學系跨域人文書寫



### 112-1 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	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		蔡秉衡	中國音樂學系教務優化社群
6		余瓊宜	美術學系課程與招生優化社群
7		張妃滿	創新課程 X 優化教學
8		賴永興	雕塑教育改革研究發展
9		沈惠如	當代表演藝術的美學詮釋
10		劉嘉成	跨域與創新•當代書篆趨勢社群
11	教師專業社群	吳麗雪	臺藝大 E- ARTS 數位課程教師專業社群
12		劉家伶	音樂跨域教師成長社群
13		賴祥蔚	廣電系教師成長社群
14		曾敏珍	英語教學研究成長社群
15		廖珮玲	時尚與藝術產業社群
16		陳炳宏	書畫藝術學系學生校外展演發展
17		陳慧珊	跨域表藝人才培育暨展演策劃社群
18		郭昱沂	電影學系跨域人文書寫



### 111-2 教師社群

## 美術學院大工作坊教師成長社群



陳詒怡 教授  
美術學院

本院召集籌組教師組成「教師成長社群」，將美術學院大工作坊做為實驗基地，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，進行課程計畫，經由「研究、跨域、協作」為主軸，融入大工作坊的教學與實作中，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 14-18 周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。

## 111-2 教師社群

### 課程優化 X 創意教學



張妃滿 教授  
視覺傳達設計學系

本社群邀請學界、業界的專家學者與系所教師們相互交流，透過溝通、省思、協調、發揮彼此專業，共同思考系所未來發展之方向與特色。根據現在的社會趨勢、業界需求和學生的學習狀況，調整目前系所的課程與教育方針。以創新、創意為目標，激多元化的思維，貫徹跨領域的學習體驗，以培育未來可接受市場挑戰之設計人才。

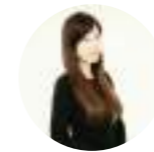


#### 執行成效

- ◆ 與學界、業界的專家學者面對系所現況，透過相互溝通與合作，重新檢討課程設計與教學方針。為培養更廣的知識應用能力，拓展學生本系外的專業技能，希望能夠增加學生跨系所院校學習的機會。
- ◆ 思考開發學以致用的課程，培養學生未來出路該具備之專業能力，並透過專家們的經驗分享，提供具實務性的案例，以便讓學生對於未來有所接軌。

## 111-2 教師社群

### 跨領域課程優化與跨域人才精進



陳慧珊 所長  
跨域表演藝術研究所

透過專題講座、工作坊，邀請不同領域之專家者透過其實務經驗分享與課程活動執行，讓參與者們藉由「做中學、學中做」，親身體驗他領域之學術活動並從中獲益良多，落實本所「跨領域」之多元交流及學習之理念。參與者們來自臺藝大不同系所的碩博班學生，透過講座後的交流，促進跨界、跨域之溝通，以增進拓寬各自的視角與思維；同時，藉由三場學術交流，增進同學們與來自不同領域的藝術家建立人脈，亦為跨域表演藝術所在未來課程規劃有更多發展與精進空間，更為跨域所及同學們創造與不同領域的合作機會。



#### 執行成效

本學群由多個不同藝術專長之教師組成，包括音樂、舞蹈、戲劇、新媒體藝術、藝術行政等。為延續上學期講座執行之成效，本學期邀請各類表演藝術及科技領域之專家，與臺藝大的師生們進行分享與交流。為提升、新增多元的實作課程，除了科技專題講座外，更將擊樂、舞蹈專題以工作坊之形式進行，讓參與者們從實務操作中學習，增進未來與他領域合作之機會。針對本學期跨域表演藝術研究所開設之課程，透過師生的雙向互動，以及聚焦本校跨域所之教師群與各學制之學生們之意見與回饋，進行調研與分析，並提出課程內容優化之建議。

## 112-1 教師社群

### 跨域與創新 · 當代書篆趨勢社群



劉嘉成 專案助理教授  
書畫藝術學系

書法篆刻理論與創作，經常涉及漢字中各種書體的搜尋與檢索，以往的紙本方式，因出版時間過慢、有限的使用空間、購書不易、檢索時間過長、書籍過於陳舊、前後比較、精確程度有限等諸多限制，降低學者與藝術創作者的數量與質量，有鑑於此，無疑必須改變過去習慣，轉換成利用電腦與網頁等媒介，如「引得市」的應用與活用，以大量學術研究著作等資料，將紙本轉換為數位索引，改善以往檢索的限制，加速學術研究與藝術創作的效率。



#### 執行成效

- ◆ 善加利用官方、私人檢索等媒介，簡化縮短檢索時間，擴大檢索範圍，與學術界銜接同步，兼具學術研究深度與藝術創作廣度，提升研創的效率與準確率。
- ◆ 教學課程應用媒材內容多元性，例如將水墨、書法、篆刻創作單一媒材，轉化應用於其他類別媒材如影像、立體、廣告設計等媒材中，讓藝術作品層次既多且深，將之融合運用於術科教學中，讓學子藝術創作更具有競爭力與多元發展性。
- ◆ 透過社群講座，邀請具特殊技藝的講者演說或分享，部分解決時空背景的限制，擴大傳統藝術創作思維。

## 112-1 教師社群

### 中國音樂學系教務優化社群



蔡秉衡 專任教授  
中國音樂學系

透過本次教師專業社群講座，以四位不同風格的老師來分享各自的專業，有西洋打擊，中式打擊等等，使本系師生更深入認識中西擊樂展演、推廣與教育。打擊的樂器的細項非常多，演奏手法變化多樣，所以藉由此次的教師社群，從幾個面向來做交流與提升。

- 一、討論各種中、西打擊樂器的手法，二、從演奏手法上再討論在中、西打的教學模式。三、討論教導學生，目前各職業樂團中面對打擊新作品的挑戰。



#### 執行成效

本次社群主要邀請台灣知名擊樂演奏家、教育家至本系交流，以拓展本系師生對不同風格文化的宏觀認識，得以在舞台上實踐課程教學之內容。再者，以演奏作為交流，師生之教學知識能量，更能體現在舞台表演之詮釋能力上，期師生吸收不同風格的演奏後能創造傳統與創新之傳承。

## 數位化教材

為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，深耕計畫鼓勵教師透過數位教學創新教學模式，將教學模式由傳統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，以便隨時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。

112 年度本中心製作 2 種形式之數位化教材，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。另一方面持續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。

### 112 學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	國樂系	合奏課	黃新財
2	圖文系	網版印製實務課程	韓豐年
3	電影系	獨立製作課程	林良忠
4	跨域所	研究方法與論文寫作	陳慧珊
5	書畫系	水墨基礎	張維元

## 標竿學習及獎勵

「111 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，獲選教師為古蹟藝術修復學系李長蔚老師、多媒體動畫藝術學系李俊逸老師、廣播電視學系徐進輝老師、戲劇學系蔡份玲老師、藝術與人文教學研究所李其昌老師、師資培育中心鄭曉楓老師。

本次教學績優教師於學院分布上，以人文學院獲選 2 位教師最多，其次美術學院、設計學院、傳播學院、表演藝術學院皆各 1 人。人文學院以教學創新改革、教材研發及輔導學生之成果豐沛。

## 教學助理

本校教學助理 (TA) 補助方式係依各教學單位課程時數、學制及專任教師數等三要素進行配額，112 年度共計補助 184 門課程，配置教學助理 130 名；明年教學助理補助將以學士班課程為限推動，深化 TA 補助之受益學生人數。



## 03 學習輔導關懷計畫

為因應本校近年呈大幅成長趨勢之學生心理需求，本校透過強化落實校園三級輔導工作，層層篩選於學習生活中遭遇困難之學生。藉由學習輔導諮詢，初步評估學生需求所在，並進行後續轉介輔導，目的除為了陪伴學生度過學習難關外，亦同時改善學生對自身外在狀態之敏感度與覺察能力，循序漸進養成其主動求助之意願、更加彈性因應與問題解決之能力。

### I \_\_\_\_ 新生高關懷篩檢

針對新入學之日學士、進學士大一、碩一、轉學生施行新生高關懷篩檢測驗暨班級輔導活動，提升新生入學適應能力。

### II \_\_\_\_ 學習輔導諮詢

針對學習生活中遭遇困擾之學生，聘請專業輔導老師以提供學習輔導諮詢，協助學生整理困擾及擬定後續方針。

### III \_\_\_\_ 精神科醫師駐診諮詢

聘請校外精神科醫師以提供有關精神醫療相關需求之教職員生諮詢服務。

### IV \_\_\_\_ 藝術治療活動方案

於學期間定期辦理藝術治療活動方案，跳脫室內一對一諮商框架，輔以多元藝術治療體驗活動形式，擴展服務廣度。

### V \_\_\_\_ 硬軟體改善

因應新聘人力進駐，針對現有空間包含諮商室、辦公空間，進行格局調整、隔音改善等措施，藉此提供學生更完善之硬體資源；另於軟體端，完善個別諮商系統，建置管理諮商紀錄及統計數據報表等功能，降低學生身心狀況因等待諮商時間過長而惡化之可能性。



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。亦辦理校外實習獎助金，來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 職涯接軌

邀請校外職場顧問赴校提供諮詢，提升學生未來在職場應具備之就業能力，諮詢內容如：面試應對技巧、適性測驗諮詢、履歷健檢、職場趨勢講解等，並規劃主題式系列講座，如勞工職場權益與安全講座，讓學生認識走入職場應意識之自身權益與相關法律規範。

## II 畢業生流向調查分析

統整各系畢業生流向資訊，邀集職涯專業顧問，針對各學院（或系所）辦理相關講座，剖析各學院畢業生職涯回饋狀況，導入校友端職場經驗與建議並回饋予系上，有利系所調整不足或可強化的地方。

## III 多元藝文產業職場交流

提供各系所邀請藝文產業專家、學者（政府單位、藝文機構、企業主、人力銀行、大專院校、校友等）多方交流的機會，辦理相符的課程串連活動（如：講座、工作坊、參訪、評圖等），鼓勵系所爭取校外單位提供本校實習或徵才機會。

## IV 校外實習獎勵金

鼓勵學生參與校外職場體驗，提升學生未來就業能力並理解藝文產業需求，以增進學用合一之成效。

## V 國際職場加值 PLUS

邀請各國駐臺、人力銀行等單位及校友分享各國藝術產業職場經驗，並辦理職場剖析工作坊，分享職涯分析、履歷撰寫及面試技巧等。



## 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。

### 112 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
工藝系	王亨之	運通國際傢俱有限公司	352
工藝系	梁立函	巨研科技股份有限公司	279.5
古蹟系	蔡詠幃	臺南市美術館	166.5
古蹟系	陳育君	鋼成營造股份有限公司	352
古蹟系	王則涵	鋼成營造股份有限公司	160
古蹟系	羅偲萍	國立自然科學博物館	336
古蹟系	莊沛樺	名義文化事業有限公司	248
古蹟系	方羿薰	名義文化事業有限公司	144
古蹟系	陳宥樺	以木雕雕刻工坊	160
古蹟系	蔡芯昀	以木雕雕刻工坊	160
古蹟系	陳芊云	以木雕雕刻工坊	160
古蹟系	林宜薰	以木雕雕刻工坊	160
古蹟系	王唯禎	名義文化事業有限公司	184
古蹟系	張巧薰	名義文化事業有限公司	136
視傳系	李姿瑢	優仕創意股份有限公司	160
視傳系	洪郁茹	水越設計股份有限公司	360
視傳系	彭綉絮	本質設計顧問有限公司	352

系所	姓名	實習單位 / 名稱	實習時數
視傳系	蕭嘉恩	水越設計股份有限公司	360
視傳系	張睿庭	純粹創意整合行銷有限公司	308
視傳系	張芸毓	台灣新故鄉智庫協會	208
視傳系	周于玄	砌禾數位動畫股份有限公司	288
廣電系	林子吟	民間全民電視公司	264
廣電系	吳妙儀	民間全民電視公司	264
電影系	葉慈明	兔將創意影業有限公司	162
電影系	黃安琪	兔將創意影業有限公司	162
電影系	羅子豪	兔將創意影業有限公司	162
電影系	張博仁	猴子電男孩影藝公司	190
電影系	李芸薰	小瓶可樂 TYRO STUDIO	125
電影系	曾莞涵	其它映像有限公司	170
電影系	林奕廷	打勾勾娛樂有限公司	336



## 實習案例 - 以木雕刻工坊

姓名 林宜蓁 實習期間 112 / 7 / 1 ~ 112 / 8 / 31  
 系所 古蹟藝術修護學系 實習機構 以木雕刻工坊

林宜蓁同學為實地了解修復文物工作內容並為未來申請研究所及出國交換做準備，於暑期至以木雕刻工坊實習，參與瓦硯南天廟清道光神轎的修護工作。

修護過程中須保持長時間的耐心與專注，部分重複性高的作業更考驗修護人員的自我調節能力，令林同學獲益良多，藉由此實習，林同學更了解從事修復工作所需的技能與專業知識，如：文物清潔溶劑所需的化學知識(例如：乙醇融色粉、石油醚融塊狀物、丙酮融膠.....等)、保存科學等，實習結束後也選修了校內的亞太建築空間與文物保存學程之無機材料學課程，預計將學習化學元素的特性以及實際操作檢測物質的儀器，並期許自己的實力能有所提升，更接近修復人才的能力指標。



## 實習案例 - 水越設計股份有限公司

姓名 洪郁茹 實習期間 112 / 7 / 3 ~ 112 / 9 / 1  
 系所 視覺傳達設計學系 實習機構 水越設計股份有限公司

洪郁茹同學為增進對視覺設計產業的了解，於暑期至水越設計股份有限公司實習，水越對於實習有一套完整且系統性的規劃，極大的幫助同學建立對於業界工作型態的認知。

有別於一般的設計公司，水越更專注於社會設計，在設計上需要有更多的前期田野調查與溝通，了解民眾、商家的想法與意見，才能去思考如何解決當地的問題，洪同學在此過程中，學習面對客戶的說話技巧、整合專案的各項技能、團隊的溝通與討論。

在實習期間，洪同學參與 921 地震教育園區的「毛英雄 & 好夥伴 - 搜救犬特展」展覽主視覺，包含展場所有插圖設計以及搜救裝備展示桌策劃。經過反覆的與同事溝通、規劃、確認細節，最後終於如期展出，並獲得眾多好評，讓洪同學對於展覽策畫有了更深的認識。





## 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雛形。

#### 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，或成立校設衍生企業。

### 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
規劃主軸 創意思考 / 開發標的物產出	規劃主軸 品牌及創業基礎概念	規劃主軸 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 16 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。

### 111 年度三創課程

場次	類別	主講者	主題內容	滿意度
1	企畫撰寫	莊旻達 主任	企劃撰寫(上)	4.9
2			企劃撰寫(下)	4.9
3	法律知識	李佩昌 主持律師	AI 時代藝術創作的遊戲規則	4.8
4	品牌經營	游聲堯 負責人	從個人風格建立品牌意識	4.7
5		袁浩程 負責人	從創作走向產業應用與運作(一)	4.7
6			從創作走向產業應用與運作(二)	4.7
7		郭奕臣 負責人	從新媒體藝術創作到空間經營	4.8
8		凌宗廷 負責人	非典型藝術創作 / 商業模式分享	4.9
9		林柏賢 教授	藝術與市場的距離	4.9
10	行銷管理	田語心 總導師	行銷一把抓(上)	4.6
11			行銷一把抓(下)	4.6
12	創業規劃	薛峪霖 特約講師	團隊溝通力(上)	4.9
13			團隊溝通力(下)	4.9
14		烏仕明 台灣營運長	微創業講堂	4.9
15		吳愉璇 共同創辦人	齊聚藝堂 1	4.8
16		翁靖雯 共同創辦人	齊聚藝堂 2	4.8





莊旻達  
臺北市立大學  
都會產業經營與行銷學系  
主任

## 企劃撰寫

透過提前訓練，協助撰寫出一份計劃書，練習從創意力思考、企劃書內涵、撰寫步驟三個方向一步步認識企劃撰寫。

### ✦ 活動成效

- 讓學生了解
- ✦ 文創商品特點
- ✦ 目標市場選擇
- ✦ 寫出一份完整的工作室計劃書

### ✦ 學生回饋

- ✦ 過去已有專案管理經驗，因此沒有問題，但認為老師提供的素材很棒！
- ✦ 企劃書說明時間可以拉長，很清晰，謝謝舉辦這麼棒的講座。



游聲堯  
22 Design Studio  
創辦人

## 從個人風格建立品牌意識

設計師總有無限創意，如何掌握靈感、研發獨特創意一直是設計師的憧憬。但，當設計出來的產品銷售不如預期時，到底是哪裡出了問題？我們都希望自身的「創作」在社會上有立足的能力，透過講師的分享，試著將「品牌」的概念建構在腦中，去聆聽講師對於創作、市場、體驗的觀察與態度，進而內化為自己的品牌意識。

### ✦ 活動成效

- 老師透過自身經歷分享，讓學生了解
- ✦ 開發產品的概念、分析及製作
- ✦ 品牌國際化的重要性
- ✦ 推廣和銷售，銷售的關鍵字和方法
- ✦ 成立公司後，經營和管理的重要性
- ✦ 學會看財報和統計圖

### ✦ 學生回饋

- ✦ 講師說話條理清晰，讓我對創業有新的一番見解，並且對文創有著自己的獨特看法感謝講師分享。
- ✦ 雖然是不同領域，但是也能透過講師的講解去領悟到兩者連通的見解。



## 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。

### 112 年度團隊名單

系所	申請人	指導教授	團隊名稱
影音創作與數位媒體產業研究所	隋淑芬	丁祈方	五花映像
影音創作與數位媒體產業研究所	陳志明	吳秀菁	沐言影像制作所
廣播電視學系	呂權紘	邱啓明	外行人工作室
電影學系	王嘉源	林良忠	拍泥映畫
電影學系	姚書農	朱雲嵩	歐迪歐工作室
設計學院	許益富	林榮泰	萃窯
工藝設計學系	許湘甯	梁家豪	逗陶裁
工藝設計學系	陳姿亦	李英嘉	杉生山室
視覺傳達設計學系	翁依孺	陳光大	閃亮亮☆肝膽腸胃科
視覺傳達設計學系	郭芷妤	蘇佩萱	Splash!
戲劇學系	陳瀚遠	蔡伶玲	壹壹零製作
戲劇學系	周聖博、王暉捷	蔡伶玲	儂儂製作
當代視覺文化博士班	林詩釗	陳貺怡	藍眼睛映像
古蹟藝術修護學系	張家依	李長蔚	墩煌





## 五花映像

隋淑芬、黃浩量、林冠榮、鄭簡勛、顏詩婷

指導老師 | 丁祈方 (電影學系)

業 師 | 郭禮杞 (跳格子映畫有限公司)

安哲毅 (拙八郎創意執行)

梁宏志 (華映娛樂股份有限公司)

### ✦ 團隊簡介

「五花映像工作室」致力於劇本開發、影像創作與新銳導演暨商業電影分析講座三個部分。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、商業電影成功模式分析講座等。

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。之前開發出的劇本《帶媽媽出去玩》，獲得公視獎助拍攝，並入圍 / 獲獎國內外百餘影展，大獲好評。去年最新產出的劇本《五花肉》，已經獲得文化部短片輔導金的獎助，已於今年八月完成拍攝。

### ✦ 作品介紹

《五花肉》

本片微觀一段純真歲月的童年切片。透過即將上小學一年級的阿毛視角，目睹父親被捕、知道母親「以肉易肉」，帶出六〇年代白色恐怖的政治肅殺氛圍與普遍貧窮的社會現象。

本片希望透過一個尋常人物的生活縮影，探看不容易的年代裡，人們渴求溫飽、面對求存的卑微願望與人性壓抑，以及孩童懵懂無憂、容易滿足的天真快樂。企圖在熱情明亮的歡樂童顏背後，捕捉一絲幽微晦暗的喘息壓力與成長苦澀。以期讓觀眾觀影之餘，反思社會普世議題。

### ✦ 學生心得

這次參與「五花映像」的運作對我來說是一個嶄新的挑戰。這次孵化劇本的經驗讓我深刻體驗到一個劇本產生的複雜性和專業性。

首先，參與劇本的開發是一個前所未有的機會，讓我進一步理解敘事結構和角色發展。與本片編導淑芬老師密切合作，我學會了如何構建一個引人入勝的故事，並使角色變得真實和引人注目。這種參與的機會不僅增強了我的寫作技能，還啟發了我對故事創作的熱情。



## 沐言影像制作所

陳志明、陳以琳

指導老師 | 吳秀菁 (電影學系)

業 師 | 劉琬琳 (景安設計有限公司)

馮鈞稜 (時間軸影像製作有限公司)

游子儀 (Art dept CN)

### ✦ 團隊簡介

「創意是快樂地、開放地、認真地...發現自己、發現世界、發現學問，並啟動三者的互動關係。」

沐言影像制作所是由本校影音創作與數位媒體研究所、電影系，不同領域的藝術創作者所成立，影像製作內容包含導演、劇本、紀錄片製作、調光、攝影、聲音採集創作、剪接、實驗動畫、拼貼藝術、設計、國高中端影像教育實踐。期待透過工作室的成立，使團隊的人員們可以將過去到現在所學到的藝術媒材能加以組織與應用在作品上，並且透過本身的藝術與影像專業，可以進一步落實高等藝術教育能量與影響力帶動周邊的各中小學或偏鄉學校、影像專職的學校，並與各學校藝術領域老師能有合作，同時也尋找出對影像藝術有興趣的學生，協助他們更深的影像探索發展與升學輔導，並整合一切資源，開展社區與學校之間的美學實踐的行動力。

### ✦ 作品介紹

《綠色魔》

小女孩侑多十分畏懼房間外的世界，她成天將自己鎖在房間裡不肯出門。某天，一雙綠色的矯正鞋飄進房門裡，溫馨的空間瞬間長滿綠色的藤蔓。侑多召喚出他的幻想朋友圖帕，兩人一起玩耍、畫畫，試圖驅散滿屋的綠色。然而隨著時間的推進，綠色的世界越發擴散，侑多徹底被拽入綠色的惡夢中 .....

### ✦ 學生心得

感謝深耕計畫，讓我可以參與這一個計畫，可以在沒有壓力下不斷的嘗試寫出不同內心角色的劇本，並且透過這一個計畫，一起協助志明在短片上的劇本與角色的開發與完成作品出來，進而到校園去宣傳影像的可能性，對於我來說就是默默地支持，按著自己的進度將想創作的劇本一步步完成，並且送去一些比賽投件，並且爭取將文字劇本化成影像的可能性。

很榮幸另一個劇本今年送去公共電視學生劇展，有進入到初審，謝謝深耕計畫的支持讓我們團隊的努力得有另一種表現的方式。



## 外行人工作室

呂權紘、丁照昇、黃嘉煌、曾馨儀

指導老師 | 邱啓明 (廣播電視學系)

業 師 | 曹竣嶼 (台北城市科技大學)

王尹軒 (台灣真弓通商股份有限公司)

蔡庚任 (網石棒辣椒股份有限公司)

### ✦ 團隊簡介

在紀錄影像的創作道路上，我們期盼自己永遠都是外行人，用柔軟且謙卑的身段去聆聽、紀錄每一個故事。「外行」不該是貶義，而是另一個謙卑的詞彙，唯有如此團隊能持續成長，學無止境沒有成為內行的一天。

外行人工作室長期進行運動員的影像紀錄，秉持著「過程比結果重要」宗旨，努力將運動員奮鬥過程留下畫面，創造屬於台灣體育文化的根本，讓運動員站上頒獎台前的努力，被更多人看見。

### ✦ 作品介紹

影像歸檔與授權系統

本計畫規劃軟硬體系統，協助創作人進行素材系統化整理，縮短後期工時，計畫最終將提供軟硬體的手冊，幫助大家理解整體計畫執行的方式，以及延續計畫未來的推廣使用。

### ✦ 學生心得

不管是拍攝紀錄片還是媒體採訪都是我相當熱衷的工作，也很認同權紘當初想執行這次文創工作室的理念，台灣的運動環境缺少了一點紀錄，雖然我們總是在媒體上看到一些專題或是新聞採訪片段，但還是期待能有一些大作品，能夠突破舒適圈走到更多人的眼前，目前自己也處於畢業作品的執行階段，在跟工作室夥伴的交流當中，自己也收穫不少，更能確立自己參與工作室的決定是對的，在紀錄片工作的執行上，老師有教導我們創作方向、企劃方式與類型分辨，但在後期製作時，素材的邏輯化整理、索引的建立、硬體的架構，都是我在工作室跟夥伴們學習到的，我覺得會幫助自己在未來拍攝紀錄片更踏實。



# 唸 念

## Memories

### 拍泥映畫

王嘉源、龔秋蓉

指導老師 | 林良忠 (電影學系)

業 師 | 王逸鈴 (拾影像文化有限公司)

邱鼎豪 (大熊映畫有限公司)

#### ✦ 團隊簡介

過去兩人以獨立攝影師、以及導演企劃身分，受雇及委託完成各種專案，如戲劇、短片、廣告、人物深度專訪等，但每當努力執行完案件後，回首才發現，往往這些辛苦產出的創作，都只能成為個人作品集裡的一抹小點綴，既是分散又毫無連結脈絡，因此我們萌生起創立一個具有核心價值的品牌，以及涵蓋精神理念的工作室。

除了指導教授與業師偕同指導外，我們企圖以「共創傳承」為號召，集結深耕於專業領域的影視工作者，如編劇、導演、企劃、攝影師、調光師、混音師、影視技術相關人員等，除了共同製作與開發創作故事外，能在文字落實影像的漫長過程裡，以實習合作機會，傳承經驗給電影系的學弟妹們，希冀能一起攜手，共創美好作品，並在每一次的創作光譜裡，收納精彩。

#### ✦ 作品介紹

##### ✦ 《唸念》

以實驗手法詮釋白色恐怖記憶的作品，團隊於 6 月入圍由中華路影音街活動所舉辦的金薪獎，並於 7/8 日活動頒獎當日，榮獲校園短片競賽單元佳作獎。

##### ✦ 《山林裡的獸先生》

90 分鐘的電影長篇劇本，團隊除了撰寫完長達 86 頁的電影劇本外，也完成片名主視覺設計，以及電影視覺風格設計，並入圍由台北金馬影展執行委員會所承辦的「第 45 屆優良電影劇本獎」，作品也將在 11 月參加電影製作公司劇本媒合平臺，並於 11/20 日舉行酒會與頒獎典禮。

#### ✦ 學生心得

過去在我的創作生涯中，對於如何把故事說好、如何在有限的資源下拍攝作品，一直是我習以為常的製作方式，但自從加入文創工作室後，才深刻的瞭解到，藝術家的創作不能只是侷限在自我世界，必須與外界跨部門溝通，甚至在行銷手法、找出目標受眾、工作室成本營運、未來長遠規劃等等，這些新的課題都為我打開了創作的視野。



## 歐迪歐工作室

姚書農、龔舜芳

指導老師 | 朱雲嵩 (中國音樂學系)

業 師 | 陳立人 (緯創資通股份有限公司)

姚涵韻 (醫療財團法人羅許基金會羅東博愛醫院)

### ✦ 團隊簡介

由電影學系及視覺傳達設計系的兩位學生組成，兩人除了本科系的專業以外，還具有軟體開發、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，於本次計畫中開發聲音設計的工具軟體及錄音硬體。

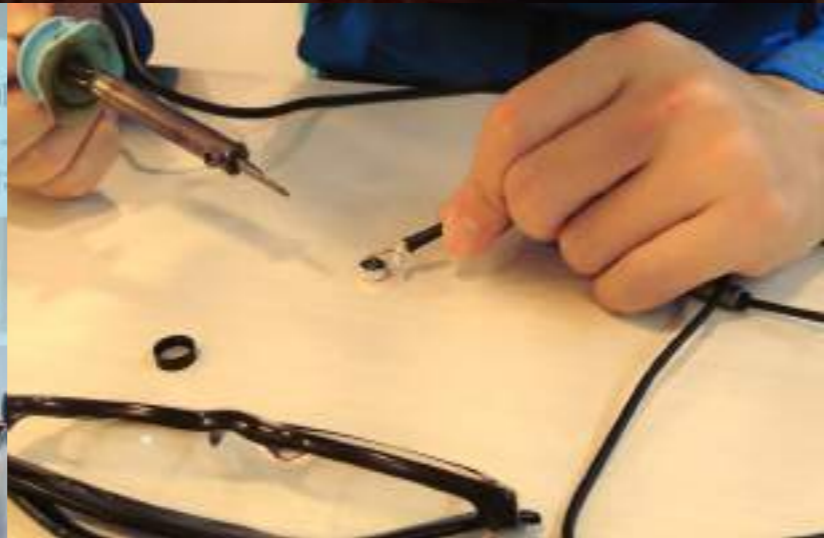
### ✦ 作品介紹

《ODO 空間 聲響設計軟體》

提供使用者開發環境，可使後製聲音更具有距離感及高度辨別性，提供更立體的聽覺環境並且可以與虛擬實境做結合應用於 3D 電影與電玩遊戲。

### ✦ 學生心得

聲音設計是在數位藝術中常被忽略的一環，因為市場不如影像藝術，造成創作者不易有物美價廉的開發工具，聲音創作者往往需要從國外購買昂貴且運算量龐大的套裝軟體，而身為一個決策者，定調工作室所開發的產品必須是大眾所負擔得起的價格，甚至是可以免費開放使用，但這也使得團隊成立初期，最為擔心的是獲利模式。所幸在軟體開發過程，發現了自製硬體的可能性，於是有了手工麥克風的產品線。團隊所自製的麥克風已用於實際拍片現場，未來工作室的對外服務將採用最前瞻的 3D 錄音技術。



# 萃窯

Extraction Kiln

文化創意 感性科技



## 萃窯

許益富、張昶為

指導老師 | 林榮泰 ( 創意產業設計研究所博士班 )

業 師 | 林玉山 ( 玉山原型雕刻中心 )

### ✦ 團隊簡介

「萃窯」成立的本意是設計師思考與人工智慧協作，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

#### ✦ 《以茶代酒系列》- 爵茶具組

以故宮收藏支文物青銅器「爵」作為視覺元素分析的對象，根據 Norman 提出的認知理論所形成的分析構面，以技術層次、語意層次與效果層次，將分析對象之視覺元素轉化為 AI 使用的提示詞，透過 AI 生成陶瓷產品設計，並進行生產。

#### ✦ 《以茶代酒系列》- 盃茶具組

故宮收藏支文物青銅器「盃」作為視覺元素分析的對象，根據 Norman 提出的認知理論所形成的分析構面，以技術層次、語意層次與效果層次，將分析對象之視覺元素轉化為 AI 使用的提示詞，透過 AI 生成陶瓷產品設計，並進行生產。

### ✦ 學生心得

身處在一個 AI 世代浪潮中的學生，有幸參與這次文創工作室的活動，才能夠將學術、藝術、技術三個層面串聯在一起，成功的將科技、文化與傳統工藝結合並進行生產。

在這之前，實在是難以想像的。首先，文創工作室活動對於萃窯的成立與運作都給予莫大的協助，讓原本僅止於學術研究的紙上談兵，能夠有機會進行後續的生產與製作。其次，在這個期間所安排的各種課程，例如行銷、品牌建立、品牌經營、團隊溝通等課程。也給予我們更多元的學習，並帶給我們多元思考與跨域合作的方向，並且提供諮詢的管道，透過課程參與，讓我有機會能夠直接與業師或品牌負責人對話與討論，這無疑是最好的學習管道。



## 逗陶栽

許湘甯、柯品仔

指導老師 | 梁家豪 (工藝設計學系)

業 師 | 曹廷墀 (英國 MBHT 調香師培訓學院 - 新北分校)

許益富 (97 造型藝術工作室)

### ✦ 團隊簡介

「逗陶栽」由兩位國立臺灣藝術大學工藝設計系陶瓷組研究生創立，大學時期於臺藝大工藝設計系有四年製陶經驗，對手做陶瓷器皿的過程十分著迷。除了喜歡設計「美」的器物，也嘗試將「陶」以創新、有趣的樣貌融入日常生活中。因此成立了「逗陶栽」，象徵顛覆傳統陶瓷印象，不再把陶單純視為盛裝物品或用來飲食的器物。

### ✦ 作品介紹

#### 《陶瓷擴香盆栽》

在做陶之餘，本團隊成員對植物深感興趣，平時以栽培、種植植物為樂。我們利用黏土燒成後無上釉、粗糙的表面毛孔可以吸水的特點，延伸發展成可吸收精油或香水的擴香產品。佈置在居家、辦公空間裡，是妝點空間的擺件，也同時擁有擴香功能，十分療癒怡情。目前市面上的擴香產品以紙、竹或籐的材質居多，須定期更換才能維持擴香品質，而「逗陶栽」使用陶瓷作為擴香載體，不但增加產品造型多變性，還能永久保存，無使用期限。六款擴香盆栽分別為：波波皇冠草、蹦蹦圓圓石、咕嚕仙人掌球、熱帶快樂草、星星樹、綠色星點葉。

### ✦ 學生心得

我認為在開發一項產品的過程中，會遇到許多難題，也有很多的程序必須去處理，有枯燥的，也有有趣的。在自身的專業領域下製作產品讓我非常樂在其中，以往在創作上往往偏向感性導向，透過這次文創處創業計畫，讓我學習到有很多事情其實需要更加理性、有邏輯、條理清晰的去面對。在以陶瓷作為商品開發的媒材時，更需要留意燒成率的問題，需要做多於預計的數量以防燒成失敗，事前的燒製實驗也非常重要，包含窯爐的溫度測試，以及色土的發色實驗。



## 杉生山室

陳姿亦、呂怡靜、吳秉翔

指導老師 | 李英嘉 (工藝設計學系)

業 師 | 吳宜紋 (平衡木設計有限公司)

### ✦ 團隊簡介

杉生山室團隊專門設計桌上型造型印章，放置時是療癒小擺件具有視覺上的美觀，使用上帶有趣味性。讓消費者能夠輕鬆地在辦公桌、書桌或擺設櫃上找到他們的印章，並能快速的使用。我們希望透過這個設計，提供一個方便且有趣的方式，讓人們在使用印章時感到更加愉快。

我們關注傳統產業的永續發展，作為新一代，杉生山室希望傳統印章產業有更多可能性，致力尋求新的方式與趣味性創新，將傳統帶入現代生活中，與當代需求相吻合。

### ✦ 作品介紹



《打氣筒印章》

打氣即可完成印章蓋章動作。



《氣球印章台座》

以充氣的方式聯想外觀結合氣球作為造型發展，將蓋子向上拿起即可打開使用。

### ✦ 學生心得

感謝臺藝工藝的夥伴找我一同參與臺藝文創處的計畫，因為不同的科系背景，在前期摸索、溝通，能在各方面感受到工藝與工設的不同之處，運用工業設計系上所學，將機能性流暢度結合工藝美學，最終誕生這一系列的產品。過程中的討論、與業師的專業諮詢不僅拓展了視野，也使我更深刻的了解到不同領域之間碰撞出新的火花，這是一個充滿未知驚喜和共同成長的過程，在整個計畫時程中，由於學校在不同的縣市，平日透過線上來回討論，假日時大家總會撥出時間齊聚一堂，創作、發想、討論，這讓我感受到彼此對於整個品牌的重視與持續努力，未來仍會與杉生山室的夥伴們一同攜手闖蕩。



## 閃亮亮 ☆ 肝膽腸胃科

翁依嫻、涂靖彤

指導老師 | 陳光大 ( 視覺傳達設計學系 )

業 師 | 鄭 洪 ( 洪天創藝事業有限公司 )

### ✦ 團隊簡介

我們希望創立一個涵蓋插畫設計與飾品配件的創意品牌，風格融合 ( 傳統意義上 ) 女性化甜美意象與黑色幽默、暴力美學，讓消費者能為生活增添粉嫩色彩與反諷趣味，同時致力探討多元性別、心理健康照護等議題。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《女人心 ♡ 海底雞》插畫貼文

繪製一系列現代女性心理寫照群像，畫出各種不同女性「心」的模樣，並以同樣的主題延伸出系列商品。五位主要原創角色都有鮮明的個性和風格，例如多愁善感、喜歡甜蜜蘿莉塔風格的哭哭小粉媛和叛逆、偏好龐克風的厭世臉莉莉斯等。觀看者可能依據自己的喜好與不同的角色產生連結。

#### ✦ 《女人心 ♡ 海底雞》壓克力吊飾

將原創角色插畫製作成十款壓克力吊飾。雙面印刷與偏光雷射膜加工營造夢幻感。

### ✦ 學生心得

我接受多年視覺藝術教育，不懈追求技術與知識的精進，卻不曾實際進入業界與市場。在這次計畫中我首次參與市集擺攤、經營原創插畫帳號，發現要成為一位職業圖文作家，創作只是工作的一部分，洞悉市場、行銷，甚至創作者人設營造、與觀眾互動也是一大課題。很感謝文創工作室提供課程與資金補助，在我們創業初期給予了方向與協助。圖文創作需要時間一點一滴累積作品與聲量，這幾個月計畫僅是一個開頭，但相信所有摸索與學習都會成為我們創業過程中重要的養分。





## Splash!

郭芷好、潘彥丞

指導老師 | 蘇佩萱 (視覺傳達設計學系)

業 師 | 蔣正廷 (STUDIO SUNDOWNER)

黃誌鵬 (夥伴玩具有限公司)

### ✦ 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

#### ✦ 《嘻哈餃仔店》平面插畫

將在地文化特色：飲食文化、宗教信仰、人文風俗，三個類別各創作兩幅插畫作品。

#### ✦ 《Splash! 店長公仔》

將主題「嘻哈餃仔店」延伸創作兩位店長 IP 角色，以 S 曲線眼睛作為識別特色，應用於潮玩公仔。

### ✦ 學生心得

在製作本次主題「嘻哈餃仔店」時，能深深感受到這片土地承載許多文化與故事，且同時交織、融合產生不同面貌。雖然先前有產設的經驗與基本知識，但 IP 角色創作上是我們首次挑戰的課題，從草圖、建模、打樣修改、翻模量產的過程中，一路上碰上不少問題，經由老師們的耐心指點讓我們能一步步產出團隊的模型公仔。

由於本次計劃的開發標的數量較多，兩人所分攤下的事務也較繁重，這次的經驗讓我們團隊對未來在執行流程、時間規劃上，有了更進一步的參考基準。



壹壹零製作  
Hundred Ten Production



壹壹零製作  
Hundred Ten Production

## 壹壹零製作

陳瀚遠、宋語婕、陳品翰、郝亮萱

指導老師 | 蔡份玲 (戲劇學系)

業 師 | 蔡格爾 (劇場編導、戲劇構作、中英口筆譯)

### ✦ 團隊簡介

【壹壹零製作】起源於 2020 年初，並於 2021 年底正式登記為臺北市演藝團體。目前正式團員包含宋語婕、郝亮萱、陳品翰及陳瀚遠。

四名戲劇創作者致力突破安逸的舒適圈，以黑色幽默、喜劇等輕鬆詼諧的創作風格，在劇場中針對當今社會議題提出疑問，並帶動討論。

### ✦ 作品介紹

《All In The Timing》在地轉譯劇本——《此刻·剛好》

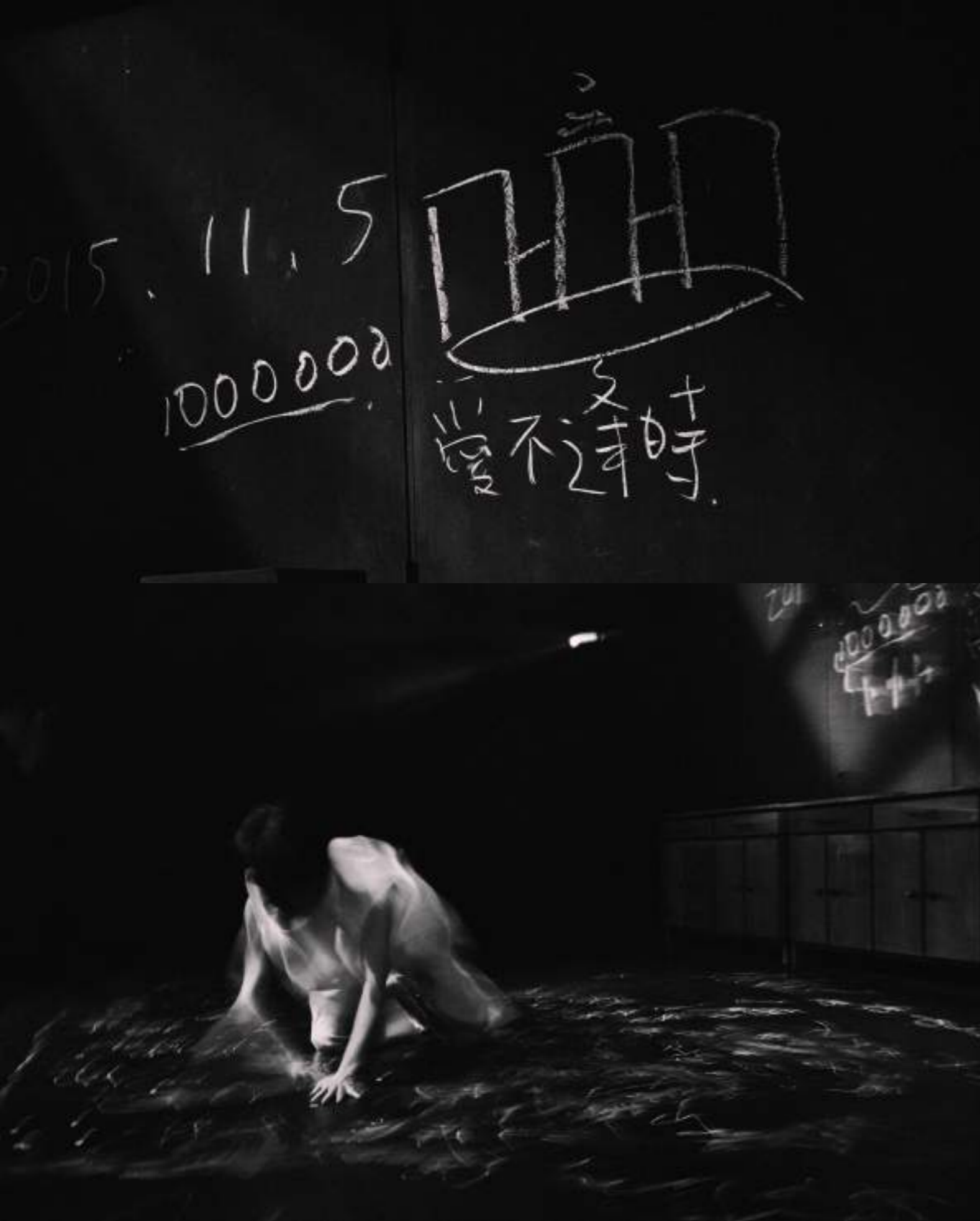
《All In The Timing》是美國知名劇作家 David Ives 於 1994 年出版的短篇劇作集；劇名原意可解讀為「一切都在剛剛好的時機」，本次中文製作則取名為《此刻·剛好》。

《此刻·剛好》匯集了六篇看似各自獨立、不同時空的故事，但「剛好」是貫穿全劇的靈魂。若非此刻以前的所有事情，都發生在剛剛好的時機，這個世界便不會是我們現在看到的樣子，我和你可能就不會相遇。

### ✦ 學生心得

成立劇團迄今將近三年，也有不少大大小小的製作。而在這每個製作裡面，都不斷深感到資源整合與行銷策略的不可或缺。在劇團沒有資源時該如何自處？在有幸拿到資源時又該如何妥善規劃？這可能就是團隊需要不斷學習與精進的課題。

所幸，在這個階段的我們成功入選文創處的合作夥伴，不僅是舒緩了資金短缺的問題，更多的是給了我們創作夥伴們提供一個舒服良好的工作空間，並提供各類課程協助學生完成計劃。在這個階段能成為文創處的創作夥伴真的很幸運！期待日後能有更多類型的合作！



## 儂儂製作

周聖博、王暉捷

指導老師 | 蔡份玲 (戲劇學系)

業 師 | 彭若萱 (自由演員)

呂俊翰 (何日君再來劇團)

### ✦ 團隊簡介

儂儂製作由兩位已開始在業界接案的戲劇系學生組成。二人過往有不少的表演經歷，深知單單作為演員：「主動參加徵選，被動等待機會」實大不易，但依然不想放棄當一名藝術工作者，於是便希冀能成立一個屬於自身的創作平台，用戲劇及各種藝術元素包裝關於「人」的各種議題。

### ✦ 作品介紹

《日常失格》

這是一齣關於自殺者遺族的獨腳戲。即將 30 歲的張寧想藉由《日常失格》這個作品紀念母親，關於自殺者、抑鬱症、成人親子關係、長照等議題，團隊想藉由《日常失格》這個作品，與社會產生連結，與所有被留下來的人們一同接下這偌大地孤獨，張寧想對眾人說：「我們孤獨，但是我們並不寂寞。」

### ✦ 學生心得

今年是學生參與文創工作室補助計畫的第二年，在規劃工作室發展與演出創作上，學生做了和第一年不同的調整，依然如前文所說，儂儂製作希望讓工作坊與演出並行，讓工作坊的嘗試能轉換到隔年的創作，創造作品產出的最大效益與工作期程最短的效率，達到雙贏。在資源分配與比例上，這兩年的重點標的放在不同位置，但以現階段的成果來說，這樣的創作與課程並行來規劃團隊前景的策略，是成立的，再者，在團隊營運初期能獲得場地、經費這等規模的資源來完成想做的產出，是我非常感謝的，無論是去年與表演 36 房、優人神鼓的合作，還是今年在牯嶺街小劇場的演出，甚至再到今年外部團隊核心成員確立等等，都是從文創工作室補助計畫做為起點，才有幸發展這一切，作為先到業界再重返校園的我們來說，深深感受資源取得與後援支持的差異，文創工作室真的替我帶來了不可限量的想像與來年對藝文創作的企圖心，作為儂儂製作的發起人之一，未來我會持續努力往更經營面向發展的。

# 在花園

## 藍眼睛映像

林詩釗、葉史昭、張浩強

指導老師 | 陳貺怡 (美術學系)

業 師 | 易智言 (藍色工作室有限公司)

### ✦ 團隊簡介

「藍眼睛映像」由三位深具創作實踐經驗的博士班學生組成。

圍繞電影製作為主軸，嘗試打破台灣電影眼下所呈現出的保守與同質化的趨勢，在務實地朝產業邁進之餘，試圖在電影製作的每一個環節都能夠體現出嶄新前衛的風格。

### ✦ 作品介紹

#### ✦ 《散步的日子》

從「抑鬱症」和「偷竊癖」出發，講述一個關於「愛與勇氣」的故事。

故事大綱：兩個怪人，茂茂與清涼，在語音交友軟體上相識了。茂茂有偷竊癖，近來因為母親，情緒混亂的她更加放肆。她跟清涼去探索廢墟，逐漸愛上了他。得知清涼即將離開，被愛所療癒的茂茂獲得了勇氣，去彌補自己曾犯下的錯。

#### ✦ 《在花園》

年輕的保安，看守新建的高樓。他闖入忘記關門的房子，感到無聊。聽說附近的村莊即將被拆遷，他興奮地前往，卻再次體會到了失落。

### ✦ 學生心得

在開發新故事的過程中，慢慢領悟到台灣電影產業的運作邏輯，和之前在中國大陸工作時的經驗很不一樣。台灣電影對於劇本的需求，並非完全以市場為主導，而講究的是社會議題。是某種政治正確之下的求新求變，類似於當年的「健康寫實」電影。因此這個產業要求創作者們和從業人員們，不僅要有水準過關的說故事能力，更要有抓準命題的眼光和迅速行動的能力。

國立臺灣藝術大學  
National Taiwan University of Arts

深耕十年 開創新

文創家



## 墩煌

張家依、王唯禎、張巧薰、黃昱蓁

指導老師 | 李長蔚 (古蹟藝術修護學系)

業 師 | 張瑞欽 (國立臺中科技大學)

蔡曜隆 (鞍蘇那姆有限公司)

許益富 (97 造形藝術工作室)

### ✦ 團隊簡介

敦煌·為歷史文化之名城·著名的絲綢之路便是途徑此重鎮；我們以融合中國敦煌之圖案配色來象徵「絲路」的延續·期望工作室將有「繼承過往」及「融合交流」之意；工作室名稱「墩煌」·「墩」就是有石頭泥土堆起的山丘的意思·如同歷史堆疊出文物的價值·堅硬地承載著歲月的痕跡·而團隊之擴香石產品也將使用珪藻土作為原料之一；「煌」就如同我們的配色風格(西域風情)·明亮鮮明·且不失風情。

以敦煌印象為基調·「建築·絲路·文物」是我們工作室的關鍵詞·以實現大眾對於傳統文化的延續與發展·讓大眾對於自身身處的文化能更進一步了解及感興趣。

### ✦ 作品介紹



《擴香石》

以簡約素色之設計·搭配金漆裝飾·使作品整體不會過於搶眼。



《3D 列印生肖 & 故宮文物系列公仔》

使用敦煌印象之配色·並將將各個故宮文物之特徵·與生肖動物進行結合。

### ✦ 學生心得

在這個藝術工作室的創業過程中·我經歷了一次深刻的轉變·我學會了將我的藝術創作轉化為一個更具結構性的過程·這不僅涉及到技術上的提升·還包括了自我表達和故事講述的技能·明白到藝術不僅僅是一種表現方式·還可以成為一種溝通的工具·將情感、思想和故事傳達給觀眾。

## 文創工作室團隊成果

團隊名稱	亮點項目
外行人影像工作室	作品《原動三十》金薪獎入圍、第十屆 MATA 紀錄片獎佳作
沐言影像制作所	作品《記憶列車》
	入選   2023 亞洲日舞影展短片競賽
	入選   波蘭「2023 Rising of Lusitania - AnimaDoc Film Festival」最佳學生動畫紀錄片競賽
	入圍   2023 Merced Queer Film Festival - Student Short International 短片競賽項目
	入選   2023 愛深耕 彩虹生根   性別電影放映計畫
	入選   TaiwanPlus、TaiwanPlus Docs 的 THE MAKING OF FILMMAKERS 平臺放映 3 個月的播映版權
壹壹零製作	正式登記為臺北市演藝團體
	臺藝大 112 年課外活動指導組「行銷競賽」金獎
	臺北藝穗節「藝穗亮心心 - 藝穗精選獎」獲獎團隊
儂儂製作	獲得文化部扶植青年藝術發展計畫
	臺藝大 112 年課外活動指導組「行銷競賽」銀獎
拍泥映畫	作品《唸念》金薪獎佳作、校園短片競賽單元佳作獎
	作品《山林裡的獸先生》第 45 屆優良電影劇本獎
歐迪歐工作室	參與 2023 RunSpace 國際競賽
	ODO 空間聲響設計軟體申請專利
藍眼睛映像	作品《散步的日子》
	入圍   第十五屆「拍台北」電影劇本徵選
	作品《送還》
	入圍   第四十屆卡塞爾紀錄片與錄像影展
	入圍   第十四屆關渡影展
閃亮亮☆肝膽腸胃	參加都會女子的祕密(交換)衣櫥市集
	參加清華大學成功湖水上嘉年華市集
	參加浮雲祭以及逗號市集

## 成果展出

今年文創工作室把各團隊品牌帶進松菸展覽，團員因這個展覽出了文創商品，同時也認識了不同領域的夥伴，學員懂的互相欣賞並交流，更進一步的談起了合作。為「加強校友資源連結」的目標，我們在成果展的時候，邀請了 106 年身言舞蹈劇團及 110 年弦樂園 2 組團隊，合作了一場舞蹈與弦樂的跨域表演。團隊成員們透過這場表演，促成了第一次的合作，合作激發了成員們的熱情和想像，也為當年度的團隊成員示範了橫向交流，更加強了未來跨域嘗試合作的信心和可能性。



PART.

# III

## 文化資產 教學研究基地計畫

- 01 科技性保存研究與實踐計畫
- 02 無形文化資產工藝復興計畫



PART. III

### 分項 03 文化資產教學研究 基地計畫

本分項計畫為實踐有形與無形文化資產人才之保存維護、開發研究、永續發展與國際化培育，並結合本校建置之特色中心教學研究之產官學資源，經由本研究基地鏈結國內與國際區塊，並藉由著力與承擔文化永續的社會責任。本計畫包含科技性保存研究與實踐計畫、無形文化資產工藝復興計畫、文化資產材料銀行儲蓄計畫及邁向世界文化遺產實踐計畫等四個子計畫，計畫成效扣合落實教學創新精進、產業連結及善盡社會責任等教育部目標

#### 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 科技性保存研究與實踐計畫

臺灣現行保存修復人才多為博物館與典藏單位類型為主，其對於國內多樣性材質與區域性保存環境條件特色，除應落實區域性保存概念、技術與材料教學外，更深化培育具基礎科學概念(基礎調查與分析)、預防性保存、資訊化日常管理維護與環境氣候大數據統計分析等能力，以因應之產業、官方與學術領域之實際需求，本計畫以孕育具有研究性深度與認知性廣度之學生，以建立其必要性與急迫性的重點人才。

## I 保存維護實踐與研究

- ◆ 持續開展無機材料之科學研究，建立調查資料庫與研究基礎平台
- ◆ 參與式教學採以宗教性建築裝飾保存修復產學教學，以提升實務能力。
- ◆ 認知戶外建築、文物保存之預防性保存課題，以區隔與臺灣其他高教體系培育之差異。
- ◆ 開發適性保存修復材料與檢測儀器，以臺灣文化資產保存為研究基地、拓展國際文化型經濟市場為目標。
- ◆ 積極投注修復產業實踐合作，打造臺灣文化資產修復人才培訓重鎮為目標。

## II 古物專業諮詢中心

配合中央與縣市政府、機關構組織及保管單位所執行之文化資產保存法等政策，以全國高度協助法定身分之古蹟歷建群之裝飾藝術與古物等相關保存維護、古物管理維護之相關諮詢服務平台，培育學生認識與守護臺灣文化資產之價值。

## III 科學檢測技術開發

結合國家發展之大專院校教育之程式撰寫策略，呼應文化資產科學檢測及保存環境提升永續經營之概念，深化教學體系與職能提升。以為本校發展古蹟與古物保存之調查研究與預防性保存(防災、環境提升、武裝衝突)之專業。

# 活動成果與案例分享

Activities Achievements

## 多元學習課程

以專題式與彈性授課方式邀請業界教師與本校教師授課，課程主題以傳統工藝考照、建築製圖、文物保存修復、保存科學與3D數位化課程為原則，其形式包含彈性課程、講座、參訪、演練、專題實作及實習等。

## 多元學習跨域課程列表

課程名稱	授課教師	修課人數
文化資產科學檢測與分析班(進階)	邵慶旺   臺藝大古蹟系 / 助理教授 葉泰聖   美和科技大學 / 教授 吳漢鐘   正修科技大學 / 助理教授	10
文化資產科學檢測與分析班	邵慶旺   臺藝大古蹟系 / 助理教授 葉泰聖   美和科技大學食品營養系 / 副教授 吳漢鐘   正修科技大學視覺傳達設計系 / 助理教授 邱志鵬   浩宇光學儀測有限公司 / 負責人 何孝倫   堇青文化事業有限公司 / 負責人	11



## 02 無形文化資產工藝復興計畫

結合本校特色教學(古蹟裝飾藝術)以傳統工藝之傳承教學為主軸，奠定專業化師承與技術學養，加重培育具有國家傳統工藝認證之專業技術人才，以銜接產官學共作研究計畫，打造匯集傳承教學、調查研究、保存維護與教育推廣的教學體系機制，形塑更加鞏固且完整的無形文化資產歷史價值保存與承傳機制。

### I 建置地域性田野調查

以本校教師與學生共同調查弱勢文化資產為基礎，持續探訪臺灣的在地文化特色、民間習俗、歷史脈絡與保存現況，藉由調查無形文化資產保存者、具傳統匠師資格者及鄉間耆老的口述田野歷史，初步建置無形文化資產人才庫的基本資料，再將此田野調查法類推於全國尺度範圍，開展在地無形文化資產具有指定或登錄之可能性，並逐年擴展地域性至臺灣全區(北、中、南、東與外島地區)。

### II 傳藝跨域社群聚落化

配合政府部會已建置之傳統工藝考證與培訓班政策、積極參與地方知識研究，以針對臺灣缺乏資源、無法令定保護之潛在文化資產進行研究與保存；另在本校學術基礎上建立廣度整體資料庫，以滾動性的地區性學術基礎與田野調查擴大效應，同時帶動地區歷史文化、保存重要傳統工藝。

### III 文化資料數位化再現

經數位科技影像保存工藝人才庫、科技互動體驗實境(AR/VR)、聲響科技採樣與還原、肢體藝術研究及推動民俗文化IP化，開啟文化資產現代視覺語彙再現，以及拓展具商業市場潛力、引導文創產業發展。統合本校相關教學研究單位如創意產業設計研究所、視覺傳達設計學系、工藝設計學系之專業知識與技能，輔以跨域科技教學研究基地資源，開發如遊戲化的AR擴增應用實境，最終得以集教育、推廣、展示、創產等效能為大成。



## 活動成果與案例分享

Activities Achievements

### 多元學習課程

傳統匠師傳承多以師徒制為主，少有系統性教學，令現代人感到陌生且遙遠。藉由開設短期課程吸引新一代學習者加入，教學的同時也推廣傳統建築保存與傳承，避免傳統匠師技藝無人傳承的危機，促進文化資產修復人力之循環。今年度已開設 4 門多元學習課程，合作業師 6 名，修課學生合計 53 名。修課學生普遍認為中心課程專業度及實用性高，能習得工藝技法、考取證照、瞭解藝術生態，希望能多開設相關課程。

### 多元學習跨域課程列表

課程名稱	授課教師	修課人數
漆線雕工藝初階入門課程	范雅婷   臺藝大古蹟系 / 專案助理教授 林家億   林家億神佛像漆線雕工作室 / 負責人	14
傳統建築數位測繪暨考證培訓專班 (初階)	李長蔚   臺藝大古蹟系 / 助理教授 胡孝誠   臺藝大 / 專案助理 陳炳叡   恒維聯合建築師事務所 / 設計師 張朝勳   鋼成營造股份有限公司 / 專案經理	17
傳統建築數位測繪暨考證培訓專班 (中階)	洪耀輝   臺藝大古蹟系 / 教授 李長蔚   臺藝大古蹟系 / 助理教授 胡孝誠   臺藝大 / 專案助理 林松緯   許正傑建築師事務所 / 專案經理 黃拓維   黃拓維泥塑剪黏藝術工作室 / 負責人	14
影像科技輔助文物保存	蘇沛琪   臺藝大亞太學程 / 副教授 劉千凡   時光門創意影像文化有限公司 / 導演兼創辦人	8



## 無形文化資產推廣活動

北管音樂為臺灣重要無形文化資產之傳統表演藝術，本中心林雅琇老師於9月18日辦理「傳統樂曲新演繹：國樂表演」，約144人參與。9月12日至9月27日本中心協辦「失落的匠藝：有形與無形文化資產工藝聯展」，展示多樣化之彩繪文物與北管軒社文物，讓社會大眾認識與重視有形文化資產之文物，計有451參觀人次。本中心期透過「協助技藝文化與傳承」及「推動傳統藝術展演」，落實無形文化資產之永續傳承。



## 公部門補助計畫

本中心今年度與「亞太建築空間與文物保存學士學位學程」合作，獲文化部補助計畫2案，案名為「臺灣傳統建築構造與裝飾藝術保存修復技術人才暨培育基地創立計畫」、「漢式木構造建築材種鑑別暨年輪年代基礎科學研究 - 以淡水河流域（雙北地區）為例」補助金額合計為153萬。

### 112年公部門補助計畫

名稱	補助期程	補助金額	補助單位
臺灣傳統建築構造與裝飾藝術保存修復技術人才暨培育基地創立計畫	112/03/14 - 112/12/31	900,000	文化部
漢式木構造建築材種鑑別暨年輪年代基礎科學研究 - 以淡水河流域（雙北地區）為例	112/03/01 - 112/12/31	630,000	文化部





## 國際交流參訪與推廣

本中心今年 1 月即積極與日本學校、單位簽訂國際合作備忘錄（112 年已簽訂 10 份），3 月 13 日辦理「臺灣傳統街屋之研究」國際交流講座，7 月 21 日與國際合作夥伴「熊間」於日本京都府京都市之傳統民居辦理一場工藝聯展，9 月 17 日協辦 2023 年亞太建築空間與文物保存國際研討會，期間也邀請已簽署國際合作意向書之相關單位，日本學者至本校交流參訪，促進臺日間文化資產保存技術與理念交流，落實文化資產保存之永續。

### 112 年辦理國際交流活動

時間	交流名稱	活動性質	活動項目
03/06	岡山縣立大學建築學科西川教授蒞臨講座	講座	臺灣傳統街屋之研究
03/16	岡山縣立大學造形デザイン学科真世土教授及學生們蒞臨參訪	參訪	古蹟藝術修護學系、文物維護研究中心參訪
03/27	東京大學建築學專攻海野教授蒞臨參訪交流參訪	參訪	古蹟藝術修護學系、文物維護研究中心、聲響藝術實驗中心、科技藝術實驗中心參訪
07/21 - 07/30	臺灣傳統建築裝飾工藝展－尬藝ガーイー	展覽	於日本京都府京都市之傳統民居舉辦臺灣傳統建築裝飾工藝展
09/16 - 09/17	學術會議與文化資產田野調查活動（2023 年亞太建築空間與文物保存國際研討會）	參訪	古蹟藝術修護學系、文物維護研究中心、國定古蹟鹿港龍山寺、縣定古蹟羅屋書院
10/21	日建設計西澤崇雄等 4 名建築師－臺北市日治時期建築巡禮	參訪	總統府、司法院、監察院、臺灣博物館南門園區、臺北市立第一女子中學

國立臺灣藝術大學高等教育深耕計畫  
112 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 | 黃敏華

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 | 黃敏華

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 OF NTUA

新北市板橋區大觀路一段59號  
(02)2272-2181