

2024跨域創新設計暨應用學術研討會

INTERDISCIPLINARY INNOVATION DESIGN AND APPLICATION ACADEMIC CONFERENCE

大會手冊

研討會日期 | 113年07月10日(三)

指導單位 |

台北海洋科技大學

主辦單位 |

台北海洋科技大學 創新設計學院

協辦單位 |

海洋文創設計中心、電競數位遊戲與動畫設計系

寵物業經營管理系、演藝時尚事業管理系

新媒體互動科技應用學士學位學程、視覺傳達設計系

補助計畫 | 教育部高教深耕A3-2-強化教師專業實務經驗計畫



2024 跨域創新設計暨應用學術研討會

Interdisciplinary Innovation Design and Application
Academic Conference 2024

目 錄

壹、研討會宗旨	2
貳、活動議程表	3
參、專題演講及演講人.....	4
肆、主持人及評論人簡介	5
伍、論文摘要內容	7
陸、發表議事規則	47
柒、工作人員名單	48

壹、 研討會宗旨

本院擬舉辦學術研討會，主題為「2024 跨域創新設計暨應用學術研討會」。隨著人工智慧 (AI) 技術的進步與日益成熟，ChatGPT 的出現不僅改變我們對 AI 科技的想像，同時也引起教育界的廣泛關注。誠如可汗學院的創始人兼執行長 Sal Khan 所言，在不遠的將來，每位學生都將擁有一個 AI 驅動的個人家教，每位教師也將擁有一位全方位的 AI 教學助手，這將徹底改變教師教學和學生學習的方式，同時也影響我們對未來人才培育的看法。或許，我們需要探究的是，AI 是如何重塑課堂的傳統教育模式？或許，教育者更應該思考的是，AI 將如何為 Z 世代的學習者開啟跨域創新學習的新可能性？

為因應科技教育迅速發展、教學與 AI 的整合將不再遙不可及，聯合國於 2023 年七月發布「生成式 AI 與未來教育」(Generative AI and the future of education)，從不同角度檢視人工智慧在未來教育的應用與規範建議，而歐盟議會於 2024 年 3 月 13 日通過「人工智能法案」(Artificial Intelligence Act，簡稱 AI 法案)，成為全球首部特別針對 AI 系統提出的全面性監管架構，期能確保人民基本權、民主、法治和環境可永續性不受高風險 AI 侵害，並促進創新發展。由此可見，未來全球各領域都會陸續接觸到這些新興技術，而教育的使命之一，就是要教會他們保有自主思考，妥善運用 AI 工具，使其成為具有社會適應力與應變力的終身學習者，值得所有數位設計領域的教學者因應環境改變投入教學的創新。

世界大環境不斷變化，既為教育帶來挑戰，也帶來了創新的各種機會，而數位設計領域該如何與 AI 接軌，並將這些新科技應用在生活各層面，讓這些國家未來的希望與棟樑不被這股 AI 浪潮淹沒。因此，本研討會決定以 AI 世代、跨域、數位設計、教學應用為主題，廣邀各數位設計領域專家先進與教育工作者，齊聚交流共同探討近期在數位設計教育實踐上的創新研究成果及實務工作經驗，藉此凝聚眾人教學與研究的實踐智慧、啟發更多跨域創新的可能性，一同迎向大環境的挑戰，發揮創新設計教育的價值。

總召集人 劉光夏

台北海洋科技大學 創新設計學院 敬啟 2024.07

貳、活動議程表

2024 跨域創新設計暨應用學術研討會

時間	113 年 07 月 10 日 (星期三) 09 : 00 - 16 : 00
地點	本校 (淡水校區) 福環樓 8 樓演講廳
09:00-09:20	報到
09:20-09:26	長官致詞
09:26-09:28	頒感謝狀
09:28-09:30	全體大合照
09:30-11:30	<p>專題演講：AI 時代的沈浸體驗與虛實展覽新型態</p> <p>演 講 人：曹筱玥 教授/ 國立臺北科技大學 互動設計系教授 兼系主任及元宇宙 XR 研發中心主任</p> <p>主 持 人：劉光夏 創新設計學院 院長</p>
11:30~13:00	午餐休息
13:00 ~ 15:30	<p>口頭暨海報發表</p> <p>主持人：王淑貞 副教授</p> <p>(A類) 數遊動畫組：動畫設計、遊戲開發及電子競技等數位內容。 (B類) 新媒互動組：虛擬實境、互動科技、新媒影視及系統開發等。 (C類) 視覺設計組：商業設計、影視設計、品牌行銷及美感設計等。 (D類) 演藝時尚組：演藝事業、時尚造型、舞台表現及劇本創作等。 (E類) 寵物經營組：寵物美容、寵物照護、寵物管理及寵物行銷等。 (F類) 其他跨域創新設計組等相關議題。</p> <p>評論人：王淑貞副教授、呂廷倫副教授、陳宥瑄副教授、王家琪副教授、王宥婷副教授、劉亮佐副教授、嚴一峯副教授</p>
15: 30 ~ 16:00	<p>綜合座談</p> <p>主持人：劉光夏 院長</p>
16:00 -	賦歸

參、專題演講演講人、主持人簡介

【專題演講】AI 時代的沈浸體驗與虛實展覽新型態

演講者：曹筱玥 教授

現任：國立台北科技大學 互動設計系專
任教授兼系主任

學歷：國立臺灣師範大學美術研究所 美
術教育與行政組博士

經歷：超媒體 XR 科技研發中心主任
美國紐約 Pratt Institute 訪問學者
USR 社會責任辦公室副 執行長
臺灣虛實展演發展協會 副理事長
財團法人廣達文教基金 會董事
台灣科技藝術教育協會理事
中華創意發展協會理事

專長：虛擬實境、展示科技、數位策展、
性別研究與互動科技、STEAM

獲獎：以《藍眼淚 VR》榮獲 Los Angeles Film Awards (LAFA)
以《愛與寂寞散步》動畫短片榮獲 2020 年紐約電影獎
獲選 AIT IVLP Womem in STEAM 訪美學
者
國立台北科大陽光獎助學金—教師競賽成績優良獎
國立台北科大九十五學年度教材教具製作競賽榮獲特優與優等

著作：《互動設計概論》，全華，2018 年。

《SheMaker：女力創客的自造年代》，全華，2017 年。

《新媒體藝術展演科技與觀眾互動體驗研究》，故宮，2013 年。



肆、論文發表摘要及主持人、評論人簡介

【開幕式/專題演講】

主持人：劉光夏 教授

現任：本校 新媒體互動科技學程 教授兼創新設計學院院長

學歷：美國哥倫比亞大學 藝術與藝術教育博士

專長：數位影像創作、美感設計、視覺傳達設計、藝術教育研究



【論文發表/數遊動畫】

評論人：王淑貞 副教授

現任：本校 電競數位遊戲與動畫設計系 副教授兼系主任

學歷：國立台灣海洋大學 電機工程學研究所博士

專長：3D 動畫、3D 電腦繪圖、3D 遊戲美術



【論文發表/新媒互動】

評論人：陳宥瑄 副教授

現任：本校 新媒體互動科技學程 副教授兼系主任

學歷：國立臺南大學 數位學習與科技學系研究所博士

專長：2D/3D 動畫製作、3D 建模設計、3D 列印、數位多媒體設計、互動設計概論、虛擬角色設計



【論文發表/視覺設計】

評論人：呂廷倫 副教授

現任：本校 視覺與傳達設計系

專任副教授級專業技術人員兼系主任

學歷：美國奧克拉荷馬市大學 M.L.A.研究所
(大眾傳播/廣告學程)碩士

專長：工商影片製作、平面攝影、節目企劃製播、廣告行銷



【論文發表/視覺設計】

評論人：王家琪 副教授

現任：本校 視覺與傳達設計系 專任副教授兼海洋文創中心主任

學歷：國立中興大學 中國文學研究所博士

專長：腳本企劃、廣告企劃、廣告文案寫作、文學理論



【論文發表/演藝時尚】

評論人：劉亮佐 副教授

現任：本校 演藝時尚事業管理系 副教授級專業技術人員兼系主任

學歷：臺北藝術大學 戲劇研究所劇本創作碩士

專長：導演、編劇、劇場與影像表演、劇本導讀、演出製作



【論文發表/寵物經營】

評論人：王宥婷 副教授

現任：本校 寵物業經營管理系 副教授級專業技術人員兼系主任

學歷：國立海洋大學 航運管理學系碩士

專長：寵物美容造型設計、寵物染色創意設計、寵物業顧客關係管理、伴侶動物保健、寵物保母、特殊寵物飼養照顧



【論文發表/寵物經營】

評論人：嚴一峯 副教授

現任：本校 寵物業經營管理系 副教授級專業技術人員

學歷：國立台灣大學 獸醫學研究所公共衛生組碩士

專長：動物福利與動物保護、寵物疾病與預防、寵物營養與食品調理、動物人畜共通染病、獸醫公共衛生、伴侶動物營養保健、寵物保母



伍、 論文摘要內容 (依姓氏筆劃排序)

以問題導向學習策略與互動反饋媒體提升3D 電腦繪圖學課程學習成效之研究 Study of Improvement for practicing 3D Computer Graphic Based on Problem-based Learning and Interactive Feedback

王淑貞

台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 副教授

摘 要

自 104 學年度起迄今，連續教授 3D 電腦繪圖課程九年，課程中不乏接觸到對 3D 電腦繪圖有興趣的學生，但對於 3D 電腦繪圖實務情境常常出現一臉茫然，好似在聽一些與自己完全無關且脫離現實的課。針對此現象，申請人在授課的第二年，就著手編列相關教材，希望能更生活化、簡易化，讓學生能更容易瞭解及貼近；至第三年起，更在 3D 電腦繪圖課程中加入操作影片及牛刀小試等方式，讓學生能更容易了解 3D 電腦繪圖內容；至今第九年，儘管在此課程中已陸續調整教學方式，但教學方式仍侷限在傳統的課堂教學，亦即單向式的授課，等待學生的提問，在教學現場仍不乏看到學生似懂非懂的聽課神情，彷彿「身在曹營心在漢」一般，聽歸聽、考歸考，學生是否能理解實在無法瞭然於心。

技職教育最重要是為產業界培訓人才，縮短學用差距，讓學生在校期間所學便能與即時與實務結合。傳統的教學模式已經無法滿足學生的需要，如何促進學生學習興趣，提高學習成效對於學生的實務與業界實習非常重要。因此，就教學現場所發現的問題，包括：學生因缺少實務經驗與 3D 電腦繪圖相互印證、較無習慣即時反饋學習問題、學習動機薄弱、學習成效不彰等，本計畫才會興起探究 3D 電腦繪圖課程中運用案例式推理的問題導向學習策略及導入學習互動反饋系統於課程中的教學議題，擬解決申請人於 3D 電腦繪圖課程中所碰到的教學實務問題。本計畫之目的是希望設計情境學習，期許學生透過分組活動進行主動學習，透過製作全新的專題作品為導向的教材，將學習權與歸屬感完全交還學生，落實以「學生為學習主體」的核心價值。

本論文研究目的共包括下列五點：

1. 邀集校內外專家學者教學及實務經驗交流研討會，整合教師課堂講授與業界資源，共創師生成長。
2. 透過校外參訪及邀請遊戲、動畫相關企業經理人擔任業師，分享企業在現實社會中面臨的問題。
3. 結合案例式問題導向學習策略與學習互動反饋系統，引導學生討論、反思、及課後協助輔導，提升學生學習成效。
4. 分組構思待解決的問題，並且以簡報及作品方式呈現，提升學生互動溝通經驗，以及學習主動參與度。
5. 將學習合乎要求的學生，引導進入合作企業實習，合作廠商則待實習學生畢業後擇優進入所屬職場工作，完成學習最後一哩路，增進畢業即就業的機會。

關鍵詞：問題導向式學習、學習互動反饋系統、案例式推理、3D 電腦繪圖。

新媒體智慧科技活絡地方創生研究-以石門為例 Research on Revitalizing Regional Development with New Media and Smart Technology: A Case Study of Shimen

王淑貞¹ 陳建宏^{2,*} 程雨萍³

¹ 台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 副教授

^{2,*} 台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

³ 台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

摘 要

石門老梅社區早期是石門行政、文化、經濟之重心，但長年來在年輕族群不斷外移之下，競爭活力下降，老梅社區也慢慢退出舞台，因此如何結合當地特色再造榮光是本計畫目前最重要的任務。本校電競數位遊戲與動畫設計系以北海岸石門地區為實踐場域，推動師生社會創新，落實大學社會影響力，與在地協會組織合作，根據在地議題培育跨領域學生服務隊，運用智慧科技協助地方邁向永續經營，提升在地生活與整體環境品質，善盡社會責任。

USR Hub-「活絡石門地方創生計畫」結合專題製作、3D 電腦繪圖、新媒體應用等課程，篩選合適學生進行培育，培養學生理性溝通、邏輯思考、語文表達、解決問題等能力。本次團隊參與計畫同學除了正規課程外，另外進行輔導課程，指導同學田野調查與訪談技巧，面對社區老人、小孩的應對進退方法，以及運用智慧科技融入日常生活應用與創新。培養學生理性溝通、邏輯思考、語文表達、解決問題等能力。

在教學創新方面，採用以人為本的設計思考方法，為議題尋求創新的解決方案，透過跨域學習及實作過程培養問題解決的能力。例如：指導在地學校(石門國中)師生學習虛實整合的技巧，製作 AR 應用的濾鏡，用於導覽解說的應用。本計畫同時重視教師專業學習發展，辦理多次校內外教師研習工作坊與講座，充實教師專業知能。藉由教師社群的學習、合作與經驗交流，解決實務問題。參與教師除增進個人專業領域知能外，進而促進本計畫團隊的正向發展，完成計畫目標。

本計畫師生團隊與石門區公所、里民鄉親、國中小師生、風箏推廣協會、箴品茶研農場合作，共辦理 13 場活動(2 次校內教師研習、2 次校外教師研習、3 次校外手作工作坊、6 場校外科技體驗教學、1 場參訪農場)，有 300 人次以上參與，藉由社會實踐課程，協助師生參與地方創生，運用數位行銷之能力，提升石門地區在地產業發展，也把 AR 與 3D 新媒體應用科技導入在地中小學，協助偏鄉學校發展科技教育。

本計畫團隊與在地鄉民分享成果時，鄉民們紛紛表示藉由活動讓小孩與長輩之間拉近了距離，覺得很棒；所有參與師生當下也都成就感滿滿，非常開心。同時，石門國小游嘉萍主任希望我們團隊可以擴大服務內容，結合小學教育發展課程。風箏推廣協會鄭庚和理事長也希望我們能夠藉由虛擬實境技術推廣風箏特色，利用數位科技方式協助小農產品行銷。計畫團隊也將這些新的地方需求帶回學校討論，提出解決方法，相信藉此能夠深化彼此的關係，有助於學校與在地的連結。

關鍵詞：石門、USR Hub、教學創新、地方創生

以多元教學模式促進四技大學國文之學習興趣與閱讀理解之研究 Research on Enhancing Interest and Reading Comprehension in Chinese Literature at Technological Universities through Diverse Teaching Methods

王家琪

台北海洋科技大學視覺傳達設計系 副教授

摘 要

本文為研究者累積過去教學經歷，為突破傳統國文課教師單語講授模式與分組合作學習窒礙難行之困境，藉由多元的課程設計與活動，引導學生自主參與學習，提升學生自主學習與閱讀理解能力；同時，借鑑賓州大學 Karen Murphy 教授團隊研發的「深度討論」(Quality Talk) 之教學策略與提問類型，在「分組討論」活動中，提升對文本高層次的思考能力，亦即，學習主體藉由透過閱讀文本的分組討論實踐中，獲得文本的目標：可攜式的思辨能力；同時藉由同儕分組對話討論的紀錄書寫與製作簡報及上台提報，獲得超越文字自身而成為可攜式的表達能力。

本研究主題欲達成以下之教學目的：

1. 提升自主學習與閱讀理解：透過多元教學模式，促進學生自主學習，培養閱讀理解能力，使學生能積極參與並主動探索新知。
2. 培養思辨能力：在各種文本閱讀情境中，鼓勵學生進行自主問答和分組討論，練習思辨能力，並將文本討論與自身經驗結合。
3. 增強師生互動：創造師生友善的課堂環境，教師轉為引導者和輔助者，促進師生共同討論，提高學習興趣和效果。
4. 提升表達技巧：通過小組討論和成果報告，讓學生在實作中掌握思辯與表達的技巧與方法，提升自信心和表達能力。
5. 適應學生學習特質：根據學生的學習特質，設計符合教學規範的課程內容，並通過 QT 問題架構和 CWT 中文能力檢定，提高學生的學習成效。

在課間研究進行實施中，先闡述與演練各式訓練思維與討論模式為引導，如 PISA 閱讀素養三層次之提問練習、六頂思考帽思考練習，後實際以 QT 理論操作分組合作的討論活動，再依據學生學習態度、學習動機前、後測問卷調查結果顯示：

1. 有 47.4% 的受測者表示：「『大學國文』課程與增進閱讀理解的關係是重要的」的看法「非常符合」。這顯示出受測者對於閱讀理解的重視程度，以及他們對於該課程的期待
2. 約有 15.6%~21.1% 的受測者「沒有意見」，表示對此議題沒有明確的看法。

關鍵詞：深度討論、分組合作學習、閱讀理解

夜間攝影光源應用的類型-以夜漫淡水系列為例 Types of Light Sources Used in Nightscape Photography: A Case Study of the “Night wandering in Tamsui Series”

呂廷倫

台北海洋科技大學視覺傳達設計系 副教授級專業技術人員

摘 要

西元 1860 年天津條約簽訂台灣開放「五口通商」後，淡水從地方漁港成為國際商港，早期漢人形成的街道包含重建街、清水街，而開港後鄰近漢人街邊緣之埔頂區域烽火段成為外國人聚居與洋行區域。夜漫淡水系列分別記錄三個區域，漢人舊老街(重建街、清水街)周邊、洋人街區真理街與馬偕街周邊及淡水河、淡水河堤、中正路以為拍攝範圍。創作內容以淡水老街與河岸邊為主題，在深夜裡，紀錄無人的淡水老街區歷史文化之夜間景觀，從巷弄中感受歷史景物與現有風光，讓觀者在無人類影像的干擾下，能從觀看作品時也能沉浸於歷史的時空環境裡。

攝影藝術需有在光線亮度下才能使感光元件或底片呈像，而光源有自然光源及人工光源，自然光源中有太陽、極光、螢火蟲、夜光蟲(俗稱藍色眼淚)、月光、閃電。人工光源包含火把、各類型電燈。

在夜漫淡水攝影系列的拍攝環境中的光源調查結果，自然光源只有月光，而在夜漫淡水攝影系列中人工光源區分為現場環境之人工光源，如路燈、居家燈光、汽機車燈光、船隻燈光、裝飾燈(燈籠、聖誕燈)、招牌等等。另有人工光源為創作者補光使用的攝影燈，攝影燈以目前可自帶電源之外景用攝影燈，分別為機上型外接閃光燈、LED 持續光兩種。在此夜間戶外攝影創作所使用之光源應用為自然光及人工光源混合光源的採光方法。

本研究以夜漫淡水系列為例，針對淡水老街區及攝影燈之光源特性，包含色溫、光源的持續時間、攝影燈照射範圍的差異進行分析比較，並從作品呈像比較不同光源在畫面中表現的探索相關可能性。

本研究結果發現在不同光源在畫面中的色溫會影響而有所不同；閃燈與持續光在曝光過程中，光線在的畫面中補光所呈現的也有所不同。不同光源在照射距離的表現上也有不同。本研究相關結果可提供攝影創作者在戶外夜景攝影時，如何在不同環境下運用不同光源創作不同的作品表現。

關鍵詞：呂廷倫、攝影、夜景攝影、攝影光源、補光

視覺文化藝術教育融入青銀共學成效之探究 Exploring the Effectiveness of Integrating Visual Culture Art Education into Intergenerational Learning

李珮汝

國立臺灣師範大學美術學系 研究生

摘 要

本研究探討視覺文化藝術教育在現代社會中的重要性及其對不同世代間的潛在影響與價值。隨著科技進步，視覺影像無處不在，我們常透過這些影像認識外在世界並獲取新資訊，而後現代影像文化的直接、短暫且強烈的視覺衝擊，往往導致觀者僅注意影像的表面，忽視其內涵。視覺文化藝術教育能協助學習者能建立自我認同、釐清個人價值觀等，加上全球化的推進，視覺符號和語言變得更加普及，影像的力量和內容也變得更為重要。

臺灣正邁入超高齡化社會，預計 2025 年 65 歲以上人口將占總人口的 20% (周麗端，2023)，隨著老年人口比例增加，社會對老年人需求的擴大，世界衛生組織 (WHO，2022) 提出了「活躍老化」政策，主張從健康、參與和安全三大面向提升高齡者生活品質。徐秀菊 (2021) 和陳箐繡 (2019) 均指出，透過跨世代、青銀互動的模式參與共同的藝術活動，不僅能激發高齡長者的藝術潛能和創作活力，也有助提升他們的生命素質 (徐秀菊，2022)。學生能從與高齡者的互動中學到珍惜時光、終身學習的理念，並能反思自我，以及激發學習動機 (紀俊龍，2023)，跨代交流不僅豐富了雙方的藝術視野，也促進了跨世代的融合、助於構建和諧的社會環境。

本研究方法以文獻探討分析跨世代視覺藝術文化教育的正向影響，蒐集相關文獻進行分析與歸納。研究目的包括探究視覺文化藝術教育對跨世代學習的助益以及對青少年與高齡者帶來的正向作用。文獻探討部分指出，視覺圖像在社會文化解讀中具有重要意義，觀賞者的社會文化經驗與影像意義相關聯，且視覺圖像有助於跨時代的溝通與學習，青少年和高齡者可透過共同創作活動融合彼此的視覺文化元素，達到互相學習和啟發的效果 (王素梅，2003；Giulia Cortellesi, Jessica Harpley, and Margaret Kernan，2018)。視覺藝術創作也對高齡者和青少年的身心發展有益，不僅增加創新思考能力、改善認知功能，也提升成就感和自尊心 (陳箐繡，2002；Amanda Alders，2011；朱秋香，2010；陳園蓉，2016；蘇彙，2017；MacKenzie Lee，2021；徐秀菊，2022)。

跨世代學習有助於文化交流、促進社會凝聚力，而透過視覺藝術文化教育建立跨代學習的平台，不僅強調高齡者在文化傳承中的角色，也突顯年輕人在文化創新中的作用。研究結果可知視覺文化藝術教育不僅對青少年和高齡者各自有益，更能成為跨世代交流的橋梁，增進彼此的理解與合作，因此，未來的青銀共學計劃中，視覺藝術應被視為促進情感交流和相互學習的重要媒介，以應對高齡化社會挑戰，創造更包容和多元的社會。

關鍵詞：視覺文化藝術教育、青銀共學、高齡藝術

英雄旅程的行李箱---同黨劇團「父親母親」主角阿文的表演準備

吳世偉

台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 助理教授

摘 要

本論文是以神話學家約瑟夫·坎貝爾 (Joseph John Campbell) 於《千面英雄》提出故事共通奧秘「英雄旅程」作為論述基礎，以編劇視角審視「父親母親」中主角阿文的尋找生父旅程，經歷「啟程、啟蒙、歸返」，劇場演員從文本分析到表演準備的創作實踐論述。

「父親母親」是同黨劇團團長邱安忱的劇場優秀原創劇本，於 2021 年在國家劇院實驗劇場首演，榮獲 112 年國家人權博物館人權教育推廣活動補助，廣藝基金會第二屆表演藝術金創獎佳作，2023 第一屆雲舞台獎優勝，並在 2024 年受邀於屏東「南國表藝節」和北藝中心「台北藝術節」演出。劇情內容以主角阿文 (吳世偉飾演) 尋父的歷程，從布袋戲尋找線索，進而探看台灣歷史流轉，歷經日據時代皇民化政策，禁演臺灣戲劇，從傳統北管唱唸，到後來加入西方電影配樂的金光戲，無線電視傳播進入流行文化，從萬人空巷，到政府以「影響農工作息」為由，下令停播而收場。另外，關於阿文發現父親涉入白色恐怖時期的迫害事件，當年所謂政治異議人士青年對「臺灣民主國」的精神想望，藍地黃虎旗的象徵意義，都能在布袋戲老虎戲偶的雙眼找到證據。關於性別議題方面，阿文父親米粉，舊照片中的女性扮像，編劇靈感來源，是來自政治受難者蔡志愿男扮女裝逃亡，他可能是現今所謂跨性別變裝者，為了體現現代觀點，在本劇以阿文次子阿凱參與 2018 年中華民國全國性公民投票時，支持同志婚姻的街頭宣講活動，對照不同時代性別認同議題。最終，主角阿文歷經幾番波折，找到生父米粉，接受他身穿女裝並經營同志酒吧的身份，並與支持同婚的兒子和解。

「英雄旅程」是「共同神話」 (Monomyth) 的體現，是神話學家坎貝爾發現跨民族與時代的共通敘事模式，旅程中遇到許多角色原型，在「父親母親」尋父旅程中也多有對照，編劇以推理探案風格，環環相扣的懸念，製造宏觀的敘事情境，近代史與現今社會處境的對照，為導演和演員的工作，標立下多重挑戰。「父親母親」全劇六位生理男性的演員，完成不同性別的三十六個角色扮演，導演蘇洋徵以更以多面向舞台，無遮檔的布袋戲表演，以演員跨越性別的表演手法，進行各階段的情節推展，更是劇場語彙的實驗與創新。

本論文以主角阿文為主軸，探究多重角色扮演的技術，現代劇場表演訓練，多針對角色進行內心剖析，融合演員生命歷程，進而完成角色表演形式與情感整合，阿文身為敘事主角與旅程發動者，表演準備工作必須具備「寫實」與「寫意」雙重想像，並在「扮演」與「敘事」間進出，透過不同文化背景之方言、語調以及身體姿態，揉和多層次表演技巧，達成角色扮演，以及建立劇場幻覺的任務。

關鍵字：布袋戲，白色恐怖，多元性別認同，角色扮演，多面向舞台

生成式 AI 結合科技輔助自主學習導入高中新媒體藝術課程設計與實施 Generative AI Combined with Technology-assisted Independent learning is Introduced into the Design and Implementation of High School New Media Art Courses

吳毓凌

國立臺灣師範大學美術學系美術教育與美術行政暨管理組 博士生

摘 要

資訊科技融入教學是近年國家政策方向，從行政院於 2021 年底通過教育部為期 4 年（2022 至 2025 年）200 億的「中小學數位學習精進方案」（行政院，2021）可看出其重要性，加上，在十二年國教推行之下，資訊科技融入教學現場已是必然的結果，總綱九項核心素養中包含科技媒體素養與藝術美感素養，而在藝術領綱裡更規劃高中「新媒體藝術」及「多媒體音樂」等加深加廣課程，希望藝術領域課程規畫能與當代數位環境有所連結，並透過課程展現運用科技媒體創作的思辨。

科技的發展以快速的幅度向前邁進，教室內坐在台下聽講的學生對於科技的接受度與 3C 產品的學習速度非常迅速，單一的教學媒材與傳統的教學方式已不足以引起學生的學習興趣與動機，教師若能因應科技的潮流，將數位科技的發展作為教學上的助力，不只成為知識的傳遞者，而是課堂中專業的引導者，發展出符合時代趨勢、順應學生需求的教學方法與教材，不僅能拉近與學生的距離，去除傳統講述法教與學之間的隔閡，也能運用更多的新媒體資源，引導學生自主探究、深入剖析各個知識點，給予教學現場的學生更多的數位刺激，並提升學生的學習動機。

本研究配合教育部國教署 113 年高級中等學校科技輔助自主學習推動計畫，以四學為教學策略，包含學生「課前自學」、「組內共學」、「組間互學」以及「教師導學」4 個部分，搭配 WSQ 學習單，如觀看影片(Watch)、重點總結(Summary)、提問(Question) 確認學生學習成效。學習者的學習階段為普通高中二年級普通班學生，高中以前美術課多為手繪、手做作品的呈現，對於新媒體藝術的接觸較少，但對於數位的學習能力有很高的接受度。課程設計以環境議題、生態議題為主題，結合生成式 AI 繪圖工具(Adobe Firefly) 引導學生透過提示語表達理念，將電腦生成的 AI 繪圖進行改寫成與環境議題、生態議題有關的公共藝術設計圖，並完成免燒陶土模型製作。本單元除了教授生成式 AI 繪圖技巧，透過組內共學進行學習困難分析討論與組間互學分組報告困難點解決，更重要的是讓學習者反思使用生成式 AI 的資訊倫理問題。

研究者在分析學生使用生成式 AI 等資訊科技融入教學的學習困難點以及實際課程教學實施後發現，多數學生的學習困難點可分兩部分，一為教學設備的問題：包括網路速度及穩定度，學校 IPAD 型號較老舊而影響使用的順暢度等；二為提示語生成的問題：學生應該如何跟電腦溝通、需要使用哪些文字語句才能生成出符合想像的圖像，皆須再深入探討。因此，建議未來研究生成式 AI 結合科技輔助自主學習導入課程設計，可朝上述困難點進行探究。

關鍵詞：生成式 AI、資訊科技融入教學、新媒體藝術、自主學習、課程設計

MAPS 教學法對國小六年級生語文科閱讀理解成效之研究

Action Research on the Effectiveness of Applying the MAPS Teaching Method to Elementary Language Education in Improving the Reading Comprehension Skills of Grade 6 Students

林佳瑜¹ 劉光夏^{2,*}

¹ 臺北市立大學學習與媒材設計學系 研究生

^{2,*} 台北海洋科技大學新媒互動科技應用 教授

摘要

MAPS 教學法為現今新興的教學法之一，目前有不少教學現場的老師使用此教學法進行語文教學，強調先教會學生如何學習，學生才能在課堂之外進行自主學習(王政忠，2015)。MAPS 教學法強調將學習權交還給學生，教師所扮演的角色則是引導者，並透過其四大核心概念，加以實踐此理念，且符合十二年國教基本理念中，以「自發」、「互動」、「共好」為理念之全人教育的精神。研究指出 MAPS 教學法能成功幫助學生提升認知、情意與學習動機和成效(詹恩華、邱愛玲，2019)。相關研究亦顯示利用 MAPS 能讓學生更容易掌握學習核心，且能從聆聽對話中進行整合理解，並能逐漸撤除教師介入的鷹架，將學習責任轉移至學生身上，誘發學生主動學習意向(林佩璇，2022)。研究者從教學現場發現：學生在國語文閱讀的困境項目，含文字字義的理解、成語使用與造句流暢度不足等。基於前述，研究者希望透過 MAPS 教學法來解決教學現場問題，進而有效提升學生閱讀能力。因此，本研究探討運用 MAPS 教學法於國小語文領域對六年級生閱讀理解能力成效之行動研究，希望藉此行動研究達到下列三項目的：(1) 探究 MAPS 教學策略融入國小六年級國語文教學的實踐歷程；(2) 分析「MAPS 教學策略融入國小六年級國語文教學」後學生及焦點學生於閱讀理解能力之改變；(3) 了解「MAPS 教學策略融入國小六年級國語文教學」實際歷程中，教學所產生的問題以及改進方案。

採行動研究法，以臺北市某國小 28 名學生為研究對象，進行二次行動循環，為期六週，共計 30 節課的教學活動，並於教學實驗後進行檢測。藉由質與量化資料之分析，了解學生教學後之轉化與成效。量化部分，本研究使用 SPSS22 統計軟體進行分析，得知全班 28 位學生之前測平均分數為 71.50 分，後測為 82.39 分，全班平均進步 10.89 分。考驗後得到 $t = -5.250$ ， p 值 < 0.001 ，前、後測分數達顯著差異，顯示在經 MAPS 教學法後，學生的閱讀理解能力顯著提升。質性部分，透過本研究第一階段及第二階段實施 MAPS 四大核心概念之比較結果，發現在提問策略部分，學生對於題目重點的提取仍需加以引導；在心智繪圖部分，在研究者慢慢下放繪製責任的過程中發現，學生對心智圖的掌握度越來越高；在口說發表部分，最後都能依據繪製心智架構進行發表；在同儕鷹架部分，分組加分制度，確實能提高平時參與度不高的學生進行發表的動機。

研究結果如下：運用 MAPS 教學法於教學上，提問策略能引導學生循序漸進實踐思考歷程；心智繪圖能協助學生建構文本訊息；口說發表能再次統整文本內容，並建立學生自信；同儕鷹架的模式能在學習中彼此激勵，產生更深入的學習。在閱讀理解能力方面，發現 MAPS 教學策略有助提升國小六年級學生閱讀理解能力。而在進行 MAPS 教學的過程中，若能彈性調整 MAPS 教學策略將有助學習成效之提升。

關鍵詞：MAPS 教學法、閱讀理解能力、語文領域

從改善廣告招牌達到美感教育 Improving signboard to achieve Aesthetic Education

林郁綾

國立臺灣師範大學美術學系美術教育與美術行政組 研究生

摘 要

廣告招牌作為臺灣特色視覺文化，潛在的影響力不容小覷，涵蓋了審美、文化符號、設計技術和社會影響力等領域，無聲的形塑都市景觀，更展現在地生活美學。然而，基於商家的需求，招牌尺寸參差不齊，缺乏色彩規劃，使得整體都市景觀失去焦點，進而影響居民的美感經驗。本研究以台大公館商圈作為改善之研究對象，其因是為商業區也是學區，深刻影響學生的日常美感。本研究從「臺灣生活美學運動計劃」中的公共美學發想，期許透過改善廣告招牌的色彩規劃以及排列方式，達到美感教育的「環境共好」面向，以提升美感素養。因此，為求在充滿美感的環境中培養公民美感素養，研究目的為提出改善公館商圈招牌的建議，從招牌類型與城市色彩著手，以利提升國民的生活美學。根據鄭益豐（2008，p. 12）在〈廣告招牌形成之都市視覺景觀的結構分析—以台北市為例〉一文歸納六類廣告招牌的分法，將公館商圈的廣告招牌分為六類，分別是正面條式、正面貼面式側懸條式、側面貼面式、頂立式以及外立式進行研究。在色彩面向，生活環境中的色彩所傳達的意象，會使人們對於該區域留下第一印象，也能呈現其區域環境的特色及風貌（劉晏志，2014）。因此，做城市色彩規劃是無庸置疑的。而臺灣從西元 2008-2012 年，進行「臺灣生活美學運動計劃」，藉由培育、議題、事件、空間或主題性策展，讓它自然發生，以創造優質美學環境。時至今日，「美感教育」是培育美感素養的實踐作為；美感素養乃透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人、事、物，進行賞析、建構與分享的態度、能力（王春綢，2020）。本研究將透過規劃廣告招牌的類型，到探析城市色彩，形成生活中的美感教育。研究採田野調查、問卷調查與文獻探討等方式進行，並參照 PCCS 色彩系統做測色分析，統整出適合該地區的色票。首先，以田野調查探析廣告招牌的類型和色彩，並參照 PCCS 色彩系統做測色分析。其次，使用問卷調查了解民眾對目前招牌形式的觀感及對改造的期待。最後，根據文獻探討，對廣告招牌的類型提出改善建議，參考當地文化脈絡、自然景觀和民眾建議等建立城市色彩。公館商圈先前已有規劃招牌形式與風格，但隨著時間攤販流動，沒有再規定新攤位要以同樣的色彩與形式進駐。因此，本研究會先聚焦在公館商圈管理方的規則訂定上。再者，提出針對正面條式日夜型招牌不呆板卻有整體感的排列建議。最後，依照問卷調查得知居民對商圈的印象及對招牌的期待，從受訪者期待的結果和測色分析訂定廣告招牌的色彩規劃。同時考慮到水源市場正面外牆藝術家 Yaacov Agam 的公共藝術作品《水源之心》和地方文化，得出合宜色彩與之搭配，提出不破壞市容，能延續公共藝術美學的色彩規劃，意圖喚起文化公民意識，形成審美共同體，達到美感教育的終極目標。

關鍵詞：美感教育、城市色彩、廣告招牌

視覺文化融入國小高年級動畫教學藝術課程之初探 A Preliminary Study on Integrating Visual Culture into the Animation Teaching Art Curriculum for Senior Elementary School Students

林琬蓉

國立臺灣師範大學美術學系 研究生

摘 要

在當今視覺文化的複雜與多元背景下，傳統以文本為基礎的溝通方式已迅速轉變為視覺圖像的傳達。教育是一個彈性且持續變革的歷程，應反映社會現實的需求。藝術教育作為教育的一部分，也應該符合社會的價值體系（趙惠玲，2004）。視覺文化指的是文化在視覺形式上的表現，包含各種視覺影像及其意義（陳瓊花，2003）。動畫作為視覺文化的重要組成部分，其在藝術教育中的作用日益重要。動畫不僅是學生學習創造力和表達力的有效工具，也是結合科技和藝術的新興教學媒介。現代數位環境中的藝術教育已成為生活的一部分，且是教育重要的學習內容。臺灣十二年國教的核心素養包含科技媒體和藝術美感素養。藝術教學應運用多媒體與科技媒體進行創作、思辨與溝通，不僅視科技媒體為輔助工具，還需考慮到影像鑑賞、數位媒體批判美學及創作表現等方面。作為全球文化的重要組成部分，視覺藝術必須突破單一形式和線性時序的限制，朝向跨域操作轉型，實現以學生為中心的教學模式，並強調生活經驗、情感連結與社會關係的融合。

研究者梳理視覺文化與動畫理論相關文獻並收集視覺文化教學策略後，歸納出本研究之研究目的有四：一、探討動畫影像與視覺文化之相關理論；二、探究台灣兒童動畫教學之意義、課程基礎內涵及相關要素的重要觀點，以作為發展兒童動畫教學課程之參考；三、發展融入視覺文化影像解讀與藝術鑒賞策略之兒童動畫教學課程；四、採行動研究方法探討本研究之動畫教學課程對學生基礎動畫學習和動畫創作影響之成效，以作為實務教學者將來進行類似課程之參考。

本研究透過教師行動研究法，選取國小高年級學生為研究對象，經由教師省思、觀察日誌、訪談、作品評量與學習單等綜合分析，以瞭解課程對於國小高年級學生動畫影像創作之影響。經過實驗教學後歸納出以下結論：一、本行動研究對兒童動畫作品內涵之提升有顯著成效，多數學生了解製作動畫前構思與主題探究的重要性，並能藉由動畫作品傳達自己的創作理念；二、多數學生肯定本研究課程設計與教學活動，並在動畫創作過程中獲得成就感；三、本研究之兒童動畫教學符合時代背景需求，融入視覺文化觀點時其功能更加多元與完備，並結合其他領域進行跨科統整教學，豐富現行藝術教育課程，值得推廣。

關鍵詞：視覺文化、課程設計、動畫教學

近代服飾造型設計探討-以旗袍為例 Discussion on modern clothing styling design-taking cheongsam as an example

邱筱婷

台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 助理教授

摘 要

旗袍本是清代旗人所穿的長袍。民國成立後，漢族女性漸穿起旗袍來。1930 年代隨著時間的推移，旗袍在式樣上也產生不少變化。受到中國流行女裝的影響，旗袍也成為臺灣年輕女性的新寵。然時值中日戰爭期間，日人面對這股中國化的流行服裝趨勢，不免興起一番辯論。支持的一方認為：旗袍具美感、節省布料，且適合南方的氣候；反對者以其短袖、開高衩、剪裁貼身而曲線畢露，不僅行動不方便，也欠缺女性應有的氣質。然不管輿論如何評價，或是引來部份日人的敵意眼神，旗袍依然受到女性的喜愛。直到戰爭末期，才消失在街頭。1945 年，國民政府來臺，旗袍再度出現於街巷之中。1949 年，政府大舉撤退至臺。由於中國女性普遍穿著旗袍，故再度造成流行。然受西方文化的影響，其剪裁漸追隨洋裝的腳步而趨於緊窄。1960 年代，隨迷你裙(Mini skirt)的流行，其長度因而日短又短。之後，仍不時受時裝潮流的影響而變化款式。當時旗袍可分成兩大潮流：保守派與時髦派。年長女性多穿著古老樣式的旗袍，不求變化，且做為常服、禮服之用；另一派則追求時髦，求新求變，使旗袍站在時代的前端，而成為別具風格的服裝。至今，旗袍雖不敵洋裝的魅力，但仍屹立不搖，成為代表國家的重要禮服之一。本人對於旗袍服飾有著濃厚的研究興趣，此次想要以娃體做為實驗型的操作。由於近年政府全力推廣地方「文化創意產業」運動，期望藉由「社區整體營造」經營發展「地方特色產業」，使其融入文化藝術及創意設計，創造產業優勢與就業機會。本研究中所探討的泰山鄉「產業文化館」之推動計畫，即以當地原有的文化特色產業——「芭比娃娃 (Barbie) 產業文化」為其推動之主體，而計畫中之「娃衣設計與製作」與現行服裝產業密切相關。配合本研究之成果，協助泰山鄉「娃娃產業文化館」相關文化產品之設計與開發，促進具地方特色的文化產業，提昇產品藝術與實用價值，創造產業效益，榮登國際舞台。

關鍵詞：旗袍、文創開發、泰山產業文化館

探討巴洛克風格是否符合復古意象 - 以面具藝術為例 Exploring whether the Baroque style is consistent with retro imagery - taking mask art as an example

邱筱婷^{1,*} 李秋香²

^{1,*}台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 助理教授

²台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 學生

摘 要

本次研究主要是了解西方面具的文化。探討以巴洛克文化為設計主軸,巴洛克藝術是盛行於歐洲 16 世紀後期開始流行的一種藝術風格。直到 18 世紀的宮廷面具在當時階級意識極為濃厚。然而羽毛蕾絲面具已被視為當時引領時尚元素之一。本作品運用素材為環保素材的紙面具,結合了蕾絲、珍珠、水鑽巴洛克風格的元素。運用裝置藝術的技法來呈現面具,結合巴洛克文化背景加上創新的構想,展現出西方面具的創意呈現出華麗時尚的面具。本研究以實驗法進行研究,探討復古設計意象之關係對面具設計,透過本研究主要目的在探討如何將構成復古意象結構之動作或行為要素,轉化為面具及其形成產品復古意象之可行性。內容包含以下二大部分:第一部分:調查日常生活選得經驗中之具體事例,透過語意差異法與集群分析,並歸納出可能之復古意象結構。第二部分:依據先前歸納所得的復古意象影響要因中之動作、行集群分析度評分為及其對應之相關設計要素,轉化設計成操作機能之樣本,進行產品復古象之測試與驗證,也重新對應並檢視產品時尚復古意象的真正核心價值。研究方法整合調查巴洛克面具作品之復古意象運用概念研究以內容分析法歸納為二個研究方向(一)蒐集人們對於復古的認知與看法,以探討復古意象及生活經驗中構成復古意象之結構(二)從調查所得之復古意象結構,歸納出相關之設計要素。第一階段,採開放式問卷進行,請二十位受測者,由巴洛克面具作品呈現出的復古意象描述以句子方式簡明描述復古意象的事例。蒐集所得之事例,再經篩選得三十個代表性描述句。對復古意象形容事例之以 SPSS 軟體施以群集分析,由十位具設計學習背景的學生,進行三十個事例的相似分(1 最相似;10 最不相似)。所得之結果平均,使用 Ward 集分析進行形容事例之歸納與分類。透過本研究在探討如何將構成復古意象結構之動作或行為要素,轉化為面具及其形成產品復古意象之可行性。(1)除外觀形態之外,產品操作機能也是影響使用者產生復古意象之主要因素。(2)面具設計之初是以傳統及懷舊感為印象來進行整體設計,但進行調查及主成份分析後意外得出復古意象不僅僅是予人豐富、溫暖的感覺,創新感也是相當重要的元素之一,此結果說明古器新用有可能予人強烈的復古意象。

關鍵字：面具、巴洛克配飾、復古意象

情感設計材質探究 - 以永不凋零的捧花為例

Research on Emotional Design Materials – Taking the Never-Fading Bouquet as an Example

邱筱婷^{1,*} 孟淮靜²

^{1,*}台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 助理教授

² 台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 學生

摘 要

在過去傳統的捧花它的素材是鮮花是不能永久保存的，結合現今的時尚概念，創新思考設計一朵永不凋零的捧花為研究方向。此次探討以哥德文化為設計風格，哥德的文化是歐洲中世紀的一種藝術形態，其風格同時具有神聖性和暗黑性，哥德風格通常以深色為主，增加了鬼魅華麗的色彩。哥德文化與 18、19 世紀的浪漫主義有著明顯的關聯，抒情詩性的，死亡的主題，主要元素包括黑色、深色的衣服、銀飾、黑髮、紅髮或淺色的金髮、蒼白的皮膚、黑色的唇膏和眼影等等。配物包括十字勳章、五芒星、十字架、斗篷、披肩等等。哥德式的著裝通常以深色為主，也有病態、情色的服裝風格和類型。傳統的哥特風格有黑髮、深色眼線、黑色指甲油和黑色服裝。風格通常來自於伊莉莎白時代、維多利亞或中世紀時期，並常表達天主教或其他宗教意象，像是十字架或生命之符又稱安卡。本研究製作之哥德風樹脂珠寶捧花可永久保存，加入創新的時尚元素，呈現新風貌的創意時尚捧花。以哥德的風格套入創新的樹脂珠寶捧花，以暗色為基底，傳統的哥德風格崇尚黑色，在黑色的玫瑰花中盛開了幾朵鮮紅的紅玫瑰，配上珠寶的點綴，結合現今的時尚概念，呈現新的時尚風格。本研究以實驗技術操作並以實驗組及對照組進行 30 組研究分析，結果發現「堅硬」「真實」「光澤」這三個情感感受主要受到樹脂珠寶飾品的影響，進而從操作的實驗過程中得知樹脂黏土塑形製程時間短於聚合性陶土，樹脂黏土「堅硬」感高於聚合性陶土，聚合性陶土所呈現「真實」「光澤」則較佳於樹脂黏土。珠寶捧花實驗後形成色彩、協調、平衡並建立「堅硬」「華麗」「光澤」不同視覺感受，展現出飾品創新作的可行性，形成一朵永不凋零的捧花。透過本研究了解新的創意時尚捧花，並在製作中學習到飾品的多樣貌，並可從中獲得更多的靈感，透過本研究了解新的創意時尚捧花，並可從中獲得更多的靈感後續做出具有精緻設計效果的飾品還需要再進一步的研究與相關知識之學習。

關鍵字: 哥德文化、光聚合樹脂、聚合性陶土、樹脂黏土

復古與時尚的交會 - 花冠創新設計之研究 The intersection of retro and fashion - Discussion on the innovative design of Corolla

邱筱婷^{1,*} 張舒婷²

^{1,*}台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 助理教授

² 台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 學生

摘 要

宋朝人愛戴花，女子簪《宋仁宗皇后坐像》中的侍女頭上戴的「一年景」花冠，以帶翅幘頭為底，由羅絹、金玉、玳瑁製成，上有由絹製成的近乎百朵「象生花」，有桃花、牡丹、菊花、山茶等，宋朝女子除了簪花，更喜歡「一年景」花冠。由於花冠的流行，在北宋時還有花冠專賣店，在百業中還有專門修冠子的手藝人。然而花冠僅在宋朝流行，以仁宗朝為開端，前後流行不過 200 年。此次探討宋朝「一年景」花冠為研究主軸，並以蝶古巴特的技法運用台灣花布料來呈現多層次立體的效果，呈現新的時尚風格。然而蝶古巴特源自東方漆器的裱貼技法～15 世紀時中國的漆器，曾在歐洲貴族圈掀起一股風潮。漆器所呈現的雅緻與高貴氣質、技法的繁複與細密等等，深深擄掠了歐洲人的心。西元 19 世紀英國 Victorian 時代，創立著名的維多利亞裝飾風格，衍生出現代拼貼彩繪藝術 (Decoupage Art，又稱拼貼) 的裝飾形態，已廣泛流行於日常生活中，成為歐洲貴族們消遣休閒活動之一。此次以蝶古巴特技法融入台灣花布藝術中的牡丹花做成創新的蝴蝶花冠，此研究以感性線條為理念架構，將牡丹花瓣多層次之結構及不規則邊緣，以重疊性拼貼與裁剪來表現，賦予新意將美學推向創新極致的高峰。此次研究方法此研究整合調查「一年景」之創新意象運用概念研究以內容分析法歸納為二個研究方向(一)蒐集人們對於創新的認知與看法，以探討創新意象及生活經驗中構成創新意象之結構(二)從調查所得之創新意象結構，歸納出相關之設計要素。透過本研究在探討如何將構成創新意象結構之動作或行為要素，轉化為花冠及其形成產品創新意象之可行性。(1)除外觀形態之外作品操作機能也是影響使用者產生創新意象之主要因素。(2)花冠設計之初是以傳統及懷舊感為印象來進行整體設計，但進行調查及主成份分析後意外得出復古意象不僅僅是予人豐富、溫暖的感覺，創新感也是相當重要的元素之一，此結果說明古器新用有可能予人強烈的創新意象。

關鍵字: 一年景、台灣花布、蝶古巴特

日治時期台博黑體的探討 Exploration of Taiwan Museum Gothic Font during the Japanese Colonial Period.

洪忠聖

台北海洋科技大學視覺傳達設計系 助理教授

摘 要

本研究旨在探討日治時期臺灣獨有的博物館黑體字型的歷史背景、特色及影響，以及博黑體在當時社會中的影響和地位。此外，還將探討博黑體字型的演變歷程，從其最初的設計到後來在不同領域的應用和發展。藉由對博黑體字型的深入瞭解，我們可以窺見當時臺灣文化對於日本文化的接受和轉化過程，以及在不同領域中所扮演的角色和影響。進一步的研究可以聚焦於博物館黑體字型的設計原則及背後所代表的價值觀。透過深入瞭解設計者的意圖和心思，我們可以探討博黑體字型如何融合了日本和臺灣的文化元素，以及其在視覺傳達中所呈現的特色。此外，在設計過程中所面對的挑戰和選擇，也是一個值得深入探討的議題。透過對博黑體字型設計的探究，可以更全面地理解其在歷史背景下的重要性和價值。值得一提的是，博黑體字型在日治時期臺灣的博物館展覽和出版品中扮演了重要的角色，博黑體風格方正、堅固，給人較為穩重的印象，成為當時的獨有特徵之一。其獨特的風格和特色吸引了眾多觀眾和讀者。博物館的展覽和出版品使用博黑體字型，不僅突出了當時臺灣的文化特色，也為觀眾提供了一個更豐富和生動的視覺體驗。博黑體字型的應用不僅僅是一種字型設計，更是一種文化表達和身份認同的象徵。在未來的研究中，可以將焦點擴大至博黑體字型在當代社會中的應用和影響。透過比較歷史上博黑體字型的特色和當代的字型設計趨勢，可以深入探討其在不同時期文化背景下的變遷和演變。此外，對於博黑體字型在網路和數位媒體時代的表現和發展也值得關注，這將有助於我們更好地理解字型設計在現代社會中的影響和價值。總的來說，本研究旨在透過深入探討日治時期臺灣博物館黑體字型的歷史背景、特色及影響，來瞭解臺灣文化在日本統治時期的變遷和融合。透過對博黑體字型的研究，我們可以更好地理解其在當時社會中的地位 and 價值，以及對於當代字型設計的啟示和啟發。

關鍵詞：台博黑體、字型設計、日治時期

AI 智能應用於健康促進美容保健之研究 Research on the Application of AI Intelligence in Health Promotion, Beauty, and Health Care

徐珮清

台北海洋科技大學寵物業經營管理系 助理教授

摘 要

隨著數位科技在生活中不斷推進健康照護發展，已成為醫療保健設備的重要組成。在台灣，健康智能醫療基本上，是依循世界衛生組織(WHO)定義，強化醫院與社區的雙軸發展，使人類的身體、精神及社會生活呈現完美狀態，同時以精準健康的實現為願景。

近年來，我國高科技產業立於全球頂尖地位，非常適合發展智慧醫療，如工研院積極鏈結物聯網、大數據與人工智慧來推展智慧醫療與健康照護，協助醫療院所提高醫療效率、減少醫療支出、國人可享受個人化的精準醫療服務。尤其是針對愛美人士，愛美是人的天性，2017 年 Pure Profile 機構以問卷方式調查一千名超過 18 歲的澳洲人。其中調查發現，脫髮導致 40% 的人失去原有的自信，20% 的人變得憂鬱。23% 感情生活造成衝擊。調查中有 48% 的人發現，當尋找伴侶時，頭髮佔外觀整體美感表現極為重要。

影響頭皮健康的 5 大條件(1)環境因素:空氣污染、陽光紫外線、氣候；(2)營養不均:喜好油炸、辛辣、甜食等食物；(3)個人衛生:不定期清潔頭髮、更換枕頭套及碰觸頭皮之物品；(4)情緒管理: 在醫學文獻中已證實，情緒跟疾病有直接和間接關係。當人一旦情緒浮動，會影響身體中樞神經系統與內分泌免疫功能衰退，疾病就容易侵襲毛囊使毛髮隨之脫落。(5)髮品認識：使用來路不明髮品或不正確使用。因此，本研究旨在針對頭皮髮根檢測建立一套可行的精準數據檢測指標，運用科學客觀分析來了解頭皮/髮質問題，並針對檢測提出可靠方法，以作為新世代小微智慧美容雲服務平台開發之理論依據。研究流程從界定目標、文獻探討、指標構想、專家訪談、指標驗證，到指標應用，研究結果確認頭皮檢測項目為：皮屑、髮徑、髮量、敏感、毛孔、皮脂(乾性)，和皮脂(油性)等 7 項，依據此 7 項指標，比較公司所開發的頭皮髮質檢測儀工具所收集的資料，和客戶所自評的生理數據、特徵數據，和環境數據等進行比對，確認數據都具有精準性。後續再將頭皮檢測指標進行客戶分群、應用於實際場域，推薦商品，建立新世代智慧美容雲服務平台資料庫，提供店家顧客所需參考，同時在具備利基的社群商務模式下，結合社群與商務兩大領域，最終成立一個完整的生態圈，來提供整個產業所需的服務和驅動能量，並最終提升整體商業市場價值和有效競爭力。

關鍵詞：AI 智能、健康促進、美容保健

藝術教師自製數位教材對兒童數位素養之效益 Effects of Children's Digital Literacy through Art Teachers' Self-Design Digital Teaching Materials

留禎璟

國立臺灣師範大學美術學系 學生

摘 要

本文旨在深入探討藝術教師自製數位教材於培育兒童應用數位學習，刺激多層感知的覺察力、培育問題解決的行動力，及探究思考的批判力，理解數位素養對兒童成長發展的重要性。在科技新知快速發展，原本紙本文件逐漸轉變為數位載體，就連傳統媒材也逐漸轉變為數位軟體，數位媒體的應用日益佔據日常生活的主導地位。因此，關注藝術課程應用數位教材對數位素養的潛在影響。

現今臺灣提倡數位學習為重要趨勢，僅停留於文本教學，已無法滿足教學現場及提升學習效率，現況教師是否高度意願應用數位教材，呈現不盡然每個領域皆是如此，尤其藝術領域課程未必會應用數位教材。教師須理解兒童數位學習背景，自主應用多種數位資源與方法，轉化為適宜的學習形式，增添圖文、語音搭配的趣味感，提升投入學習的熱絡性，增加遊戲競賽、學習單的參與度，累積廣泛表達的互動性。也就是說，藝術教師對如何妥善應用數位教材的煩惱影響其教學意願，有關活用適性化的數位教學，立即更新情境學習策略，及建構個人化的數位學習，自主架構彈性學習步調。臺灣視數位素養導向為教育願景，現況兒童對自主應用數位媒體，是否能真假辨別網路資訊內容的批判能力，表示遲疑、不認同的態度。長時間接觸多種數位媒體刺激，可能盲目擷取視覺訊息造成錯誤認知，過度依賴導致人際互動疏離。也就是說，數位素養影響兒童日常經驗的適應與建構。教師須考量兒童身為第一視角使用者，適時引導不同觀看互動，培養擴散性批判力，判斷多樣性的數位功能，重建可用性的數位內容。如此一來，兒童數位素養便有所轉變與提升。

因此，探究藝術教師自製數位教材，強化兒童數位素養的效益。研究方法由訪談蒐集藝術教師對自製數位教材的想法，分析其實施數位學習的關鍵性，整合自製數位教材促進數位素養的成效。此外，討論教師選用時宜性的數位教材，貼近數位原生代的生活文化，發展靈活的媒體識讀能力。總而言之，探討藝術教師自製數位教材培育數位素養的重要觀點，並進一步省思塑造教學與學習的最佳價值。支持學校滿足數位資源與技術訓練，降低教師備課壓力，增進開放的教學態度。鼓勵教師持續發展自製數位教材的優勢，賦予豐富的互動學習，強化多元的數位素養。

關鍵詞：數位教材、兒童、數位素養

「原音重現，創意無限」-跨文化溝通與表演藝術之融合 Aboriginal Music Recreation, Infinite Creativity: Integration of Cross-cultural Communication in Performing Arts

翁裴昕^{1,*} 歐侑杰²

^{1,*}台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 助理教授

² 台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 助理教授級專業技術人員

摘 要

在表演藝術及音樂製作領域中，我們可以看到不少原住民朋友活躍於幕前及幕後，他們大多具備許多天馬行空的創意、豐沛的肺活量、幽默的互動方式以及對於表演的熱情，這些既有特質，都是在這個時代加深網路關注的重要武器。而本校以海洋為辦學核心，結合海洋事業、樂活民生、創新設計等學院特色，以特色系所作為素材，搭配流行音樂製作與線上線下課程，培養出擁有跨領域通才且有創意敢表現的學生，在現今的新媒體時代中被看見且有機會發光發熱。本研究為一學年之計畫，上下學期參與學生共計 36 人，其中 22 位學生具原住民族身分，以本校創新設計學院學生參中演藝系學生參與人數最多，透過合作學習，學習者得以在多元社會互動情境中培養技能，不論是與同學、教師間的互動，都是探索完成專題的最佳途徑。在這個過程中，老師和同儕扮演關鍵的「鷹架」功能，協助學習者理解任務目標，並引導他們完成任務。研究者以質性研究方法，透過開放性問題及訪談，彙整與歸納學生對於跨文化學習的態度，並收集學生學習歷程，學生反饋，最後能從學生的訪談資料中，了解學生學習動機及以原住民通俗音樂及文化講座課程為基礎，培養學生加深關於原住民文化與通俗音樂發展延伸之認識，也對於創作靈感發想更具理性批判以及解決問題之能力，此外，計畫中結合流行音樂領域課程為主要教學重點，包括「流行音樂創作編曲實務」、「錄音工程與後製混音」、「基礎樂理和聲」，以及新媒體產業中不可或缺的幾項實務技巧，如「新媒體品牌經營」，再延伸到製作發行與線下活動規劃，如「流行音樂影像製作發行」、「音樂活動企劃撰寫」等課程，透過跨文化學習與融合，輔導雙邊學生合作學習、收集資料後，共同產出創作，從溝通及問題解決中，連結未來產業需求與相關經驗累積，並培養學生自我認同感外，更協助學生於合作過程中學習分享及理解他人文化，提升跨文化溝通能力。並希望能創造學生在原住民族音樂及影像製作上更具潛力。

關鍵詞：跨文化溝通、合作學習、流行音樂製作、表演藝術

遊戲機制的差異對玩家體驗的影響之研究：以傳說對決和激鬥峽谷為例
Research on the Impact of Game Mechanism Differences on Player Experience:
A Case Study of Legend showdown and Wild Rift

莊景翔¹ 高柏翔² 王懷文³ 蔡慧貞^{4,*}

- ¹ 台北海洋科技大學 電競數位遊戲與動畫設計系 學生
² 台北海洋科技大學 電競數位遊戲與動畫設計系 學生
³ 台北海洋科技大學 電競數位遊戲與動畫設計系 學生
^{4,*} 台北海洋科技大學 電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

摘 要

隨著遊戲的普及，遊戲已是人們日常生活中廣泛參與的娛樂活動。遊戲機制是遊戲體驗的核心要素之一，包括遊戲規則、操作方式、互動方式等，對玩家對遊戲體驗有顯著的影響。傳說對決和激鬥峽谷是目前廣受歡迎的多人線上戰鬥競技遊戲，近年來發現激鬥峽谷的參與度並不如傳說對決，因此引發我們想要對這兩款遊戲進行探討，且期望在了解後提供遊戲開發者改進遊戲設計和提升玩家遊戲體驗之參考。

本研究採用文獻回顧與問卷調查法來進行研究。首先，收集相關資料和研究兩款遊戲的遊戲機制差異與對遊戲體驗的影響度。接著，透過問卷了解玩家的看法。下表為綜整分析兩款遊戲的遊戲機制的差異：

遊戲 機制	傳說對決	激鬥峽谷
遊戲 規則	目標是摧毀敵方基地	目標是摧毀敵方核心
角色 控制	較為簡單，操作方式相對容易上手	靈活，可以操控英雄進行技能組合和戰術策略
技能 系統	較為簡單，技能操作相對較少	多樣且豐富，不同英雄具有獨特的技能和特性
地圖 設計	多種地圖	單一地圖
遊戲 節奏	較快，需要快速反應和戰術策略	較緩慢，更注重團隊合作和策略性
遊戲 平衡 性	力求遊戲平衡 不斷調整和優化角色和技能	力求遊戲平衡 進行定期的角色和技能調整
社交 互動	提供多人遊戲模式，玩家可以與其他 玩家組隊或對戰	提供多人遊戲模式，玩家可以與其他玩 家組隊或對戰

根據問卷調查結果顯示：

1. 在角色控制上，玩家認為傳說對決較為簡單，激鬥峽谷角色控制比較靈活多樣。
2. 在技能系統上，玩家表示傳說對決技能操作相對簡單，激鬥峽谷技能系統比較豐富多樣。
3. 在地圖設計上，玩家認為傳說對決的地圖設計多樣具吸引力，激鬥峽谷較單一旦簡潔明瞭。
4. 在遊戲操作上，玩家表示在傳說對決中進行遊戲操作的流暢度是大於激鬥峽谷。
5. 在遊戲進程順暢度上，玩家認為傳說對決在遊戲進程比激鬥峽谷更順暢。
6. 在遊戲機制上，喜歡傳說對決的玩家多於激鬥峽谷。

綜合以上結果，我們得出以下結論：

1. 兩款遊戲在遊戲機制方面存在明顯差異，包括角色控制、技能系統和地圖設計等。
2. 遊戲機制對玩家的遊戲體驗和遊戲流暢度有一定的影響，不同的遊戲機制會帶來不同的遊戲感受和挑戰。
3. 玩家對於遊戲機制的喜好存在個人差異，有些玩家喜歡傳說對決的遊戲機制，有些玩家則更喜歡激鬥峽谷的遊戲機制。
4. 最後，我們也依據研究結果提出下列建議：
5. 遊戲開發者應該根據玩家的意見和建議進行適當的遊戲機制調整和優化，以提供更好的遊戲體驗和流暢度。
6. 遊戲開發者可以進一步研究其他遊戲機制差異對玩家體驗和遊戲流暢度的影響，以拓展遊戲設計的可能性。

關鍵詞：傳說對決、激鬥峽谷、遊戲機制、玩家體驗

線上共創翻轉學習之教學實踐研究 An Action Research on Online Collaborative Construction Flipped-Classroom

陳宥瑄

台北海洋科技大學新媒體互動科技應用學位學程 副教授

摘 要

本研究以改善「設計相關法規」課程為目標，突破既有課程全程以教室講授之框架，由研究者設計、發展與實施一個「線上共創翻轉學習」在「設計相關法規」的課程，期能改善目前學生們在設計相關法規學習的過程中均較為被動的問題。研究者重新規劃原有的「設計相關法規」課程，透過實際的案例運用問題導向的方式讓同學透過數位平台以同儕討論、即時互動的方式進行合作學習以提昇學習動機與興趣，期能使學生在數位共創與深入教學、認知、以及社群臨場感的環境中，獲得實質上的學習成效。

研究設計與實施的理論基礎包括翻轉學習、問題導向學習、合作學習等學習理論，其中翻轉學習指的是傳統教學裡，原本在學校做完的事，換成回家做，原本在家裡該寫好的功課，改在課堂上完成；問題導向學習簡稱 PBL，在學習的過程中，學生面對陌生的問題，試圖以已知的知識與經驗分析問題，評估解決問題的方法；而合作學習是一種教室內的教學技巧，班級中的學生分成小組學習，相關研究亦顯示電腦輔助的合作學習具有顯著的學習成效，本研究所採用的則是教室與線上混成式的合作學習。

研究對象為台北海洋科技大學四技三年級之學生。共 12 人。學生之特質為喜好實做，不喜過度理論之講述，無相關設計法規之先備知識。課程進行採用翻轉學習的概念，並以問題導向、合作學習、分組共創等方式使學生能將生硬的法規條文應用於模擬的案例中。翻轉學習的應用，是由專業人士於課前線上分享、提供相關法規條文，引導學生進入課程情境，在課堂上則由同一位專家以引導、討論、反思等方式引導學生進行個案討論，取代傳統之課堂講授。理想狀況是學生在充分進行共創案例解析後，學生將進行案例判讀結果在課堂進行分享。

研究資料的收集與處理採質、量並重，主要研究工具包括學習動機問卷、質性訪談大綱、以及自我醒思筆記等。研究方法採行動研究法，研究者即為課程的教師，研究資料的收集在 18 週課程中進行。研究結果顯示整體學習動機於每題 1 至 5 分的問卷中獲得 3.49 分，超過平均值 3.00，因此學習動機尚稱良好。原預期本課程能使學生對於設計相關法規應用於案例解析的能力亦有所提升，然分析質性資料發現多數學生感覺學習內容偏枯燥，學習效果並不盡如預期，有學生並建議應提供更多案例，並重視以多媒體的方式呈現。這些建議可作為後續研究的參考。

關鍵詞：線上共創、翻轉學習、問題導向、合作學習、學習動機

促進行銷活動的遊戲開發案例研究 Case study of game development to promote marketing activities

陳建宏^{1,*} 陳宗威² 林祐汝³ 林柏勳⁴ 余雅琪⁵

^{1,*}台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

²台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 學生

³台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 學生

⁴台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 學生

⁵台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 學生

摘要

近年來台灣的遊戲產業蓬勃發展，越來越多人加入獨立遊戲開發，所開發的遊戲擁有很高互動性，很適合與販售商家合作做為行銷的媒介。尤其是許多玩家對於手機/平板使用的黏著度很高，因此藉由手機/平板遊戲置入行銷，更容易發揮效益。本案例提出以遊戲進行數位行銷活動的行銷手法，與台中好禮協會的廠商會員合作，以 SGC (Spkita Game Cloud) 開發一款讓消費者一起參與的手機/平板遊戲，實現商家透過遊戲與玩家互動、產生品牌培養。透過這款遊戲，消費者依照遊戲中的地圖，將好禮店家進行闖關，每關卡成功破關後皆可獲得相對應的遊戲幣與商品優惠獎勵，獲得的遊戲幣可用來參加扭蛋抽獎，將隨機抽取不同程度的優惠碼讓玩家能在實體店家購物時使用。

由於此次合作對象是台中好禮協會，主要推銷選出的十大伴手禮，因此我們建構遊戲的世界觀：目前在台中地區有名的伴手禮商家已經被邪惡野狼們佔據，這些商家們受到野狼們的欺凌苦不堪言，為了能夠恢復往日快樂的生活，商家們找到戰鬥河狸一族，拜託他們與邪惡野狼戰鬥，解救商家脫離苦海。這些接受委託的河狸會陸續地向被野狼佔據的伴手禮商家據點發起戰鬥，當河狸贏了戰鬥之後就可以解放被野狼盤據的商家，獲得商家提供的好禮。在這裡，河狸不僅是遊戲中的主角，也是台中好禮協會的吉祥物，象徵著好禮的台語諧音。

在本次的遊戲開發，採用 SGC 應用於 Unity 開發中，並且藉由 API 的助益下快速建構會員與抽獎物件的資料庫，在不需要更新遊戲版本下，也能隨時更新商家的贈品與數量，也因為 SGC 雲端的安全設計，避免了駭客複製道具的安全防範。本次的遊戲開發命名為「河狸冒險」，其特色在於玩家在遊戲中可以真實獲得實體店家的產品。遊戲的玩法以塔防為主，河狸角色設計有一般、近戰、遠程、坦克、戰士等職業類別，其屬性依據血量、攻擊速度、走路速度、擊退情形有所不同。在輔助戰鬥部分設置投石車，協助河狸攻擊野狼，拯救商家。在通過關卡所獲得遊戲幣獎勵，除了扭蛋抽獎之外，還可以用於升級角色的戰鬥能力，協助玩家過關。

本次案例是使用 SGC 多功能遊戲伺服器服務平台，實現快速、有效而穩定的線上遊戲開發，設計一款玩家透過促銷活動獲得實體贈品的遊戲，拉近商家與顧客線上與線下之間距離。對於玩家來說，不僅能夠帶來樂趣，還能真正獲得實體店家的產品。對於商家而言，藉由手機/平板遊戲置入行銷手法，提供了一個在品牌經營多元行銷時重要管道，實現了一個線上與線下的完美結合。

關鍵詞：SGC、台中好禮協會、河狸冒險

以塗鴉藝術探討視覺文化藝術教育 Exploring Visual Culture Arts Curriculum through Graffiti Art

陳悅慈

國立臺灣師範大學美術學系 研究生

摘 要

藝術品不再專屬於美術館，現今的大眾隨時都在被視覺藝術所影響，藝術品不再專屬於美術館，各大都市處處可見藝術品呈現於公共空間，可說是真正落實「生活藝術化，藝術生活化」的目標與境界。而街頭塗鴉 (Street Graffiti) 可謂一項生活的藝術，雖然塗鴉藝術或許有違法或破壞公物、造成環境髒亂之疑慮，但近年來台灣的街頭隨處可見塗鴉創作，尤其青少年將街頭塗鴉視為表現自我的傳播模式，也展現青少年之視覺文化。然而，目前探討塗鴉藝術的研究甚少，塗鴉藝術被視為次文化，不被學術所重視。由於台灣在公共空間的街頭塗鴉也不在少數，在街上也會看見專門賣街頭塗鴉用品的噴漆店，因此研究者認為塗鴉或許漸漸成為台灣某一不小的族群，而且能夠從塗鴉上面解讀到多樣的意涵，例如：種族、階級、性別、性取向等。如今的社區塗鴉環境已有許多的街頭藝術，來帶動生活流行性之話題，其中可以看見視覺文化之符碼的存在，而「視覺符碼」也存在著許多文化意涵與藝術形式的深層價值，倘若以多元面向的藝術觀點來看待，這些視覺符碼是有存在的必要性，塗鴉有著文化及社會的藝術形式，進行解讀和詮釋時，不僅要了解塗鴉文化的美學、意義的多元性，並且要運用次文化的力量結合與創作觀念相連結，即研究此文化形式、實踐、制度與社會和社會變遷的關係。因此，研究者訪談新北市立中和高中之美術老師，實際利用塗鴉藝術實施課程之案例訪談及分析，來探討街頭塗鴉之符號代表意義及反映的視覺文化，透過資深美術教師在課程上的客觀陳述，了解其透過塗鴉課程之操作，也從學生之塗鴉創作所表現訊息符號，看見學生根據塗鴉之該層樓的功能、環境、校園生活有關的題材，用不同的風格和方式呈現每一班學生的喜好，反映出高中生文化內涵，學生在班級內共同討論構思創作主題，在課前充分了解塗鴉文化的美學、意義和愉悅的多元性，也熟悉媒材的使用方式，有助於青少年在這堂藝術教育課堂上，將其視覺文化展現出來。因此本研究以上述訪談研究探討現今青少年之視覺文化為何，是本研究探討的重點。

關鍵詞：塗鴉藝術、青少年、視覺文化、藝術教育

學習 Waacking 與 Hip Hop 舞蹈對表演藝術影響之研究：業界專業指導與街舞文化融合的探討

A Study on the Impact of Learning Waacking and Hip Hop Dance on Performing Arts: Exploring the Integration of Industry Expert Guidance and Street Dance Culture

陳 競

台北海洋科技大學演藝時尚事業管理系 講師

摘 要

隨著全球文化的多樣化和融合，街舞逐漸成為現代表演藝術的重要組成部分。在眾多街舞風格中，Waacking 和 Hip Hop 以其獨特的節奏、動作和文化背景吸引了廣大年輕群體的興趣。根據 Smith (2018) 的研究，街舞不僅僅是一種舞蹈形式，更是一種文化表達方式，它能夠反映社會變遷和年輕人的心聲。因此，理解街舞對年輕人的影響具有重要意義。

為了更好地理解這些舞蹈形式對大學生表演藝術的影響，本研究針對學習 Waacking 及 Hip Hop 舞蹈的學生進行了深入調查，旨在探討這些舞蹈對其技術、文化認同和創造力的影響。根據 Jones 和 Brown (2020) 的研究，街舞課程能夠有效提升學生的自信心和創造力，同時增強他們對文化多樣性的理解和認同。

本研究的主要目的是通過業師教學，使學生深入了解街舞文化，並提升其舞蹈技術和表演能力。課程設計包括兩種類型舞蹈各六堂課，提供職業體驗和表演體驗，讓學生在實踐中獲得寶貴的經驗和技能。根據 Jackson (2019) 的研究，實踐教學方法能夠更好地激發學生的學習動機，提升學習效果。

在學習過程中，學生不僅提升了技術水平，還加深了對街舞文化的理解和認同。這些課程通過專業的指導和豐富的教學內容，幫助學生建立自信，激發創造力，並能夠將所學技術應用於不同的表演場合。透過成果展現，研究發現學生在舞蹈表演中的自信心和創造力顯著提高，並且能夠靈活應用學到的技術。這些課程不僅為學生提供了專業的技能訓練，還促進了他們對街舞文化的熱愛和持續學習的動機。

總體而言，這種教學模式為學生未來在表演藝術領域的發展奠定了堅實的基礎。本研究的意義在於探討街舞教育在高等教育中的應用價值，並提供一種通過業師教學提升學生專業能力和文化認同的有效途徑。期望本研究能為教育工作者提供參考，促進街舞教育的進一步發展，並為學生在表演藝術領域的職業發展提供支持和指導。

關鍵字：表演藝術、街舞文化、技能訓練

AI 技術對寵物產業之現今影響與未來發展趨勢之研究

Research on the current impact and future development trends of AI technology on the pet industry

郭展銓

台北海洋科技大學創新設計學院寵物業經營管理系助理教授

摘 要

寵物產業可區分為兩大領域：其一，有關寵物的生、老、病、死，也就是寵物的出生到死亡的過程，這部分的行業多屬於動物醫院與最近幾年新興的寵物生命關懷業所包辦；其二，有關寵物的食、衣、住、行、育、樂、健、美等八項行業，這部分的行業都屬於寵物活著的時候，日常生活所需的食品與用品、教育訓練、休閒娛樂、保健與美容等行業範疇。現今因為我們將寵物視為自己的小孩、親人，因此，我們常將此類有毛的哺乳類動物視為己出，並稱之為毛小孩。而現今因為關懷生命與動物保護意識大多存在於普遍民眾心中，我們也稱這些毛小孩為「伴侶動物」，所以，現在的寵物已經不僅僅是當寵物來照顧，滿足我們人們照顧生命的欲望，更成為陪伴我們的重要依存關係。正因如此，農委會在 2022 年統計，全台寵物產業市值上看 600 億商機，財政部在 2023 年統計推估，經營寵物相關產業家數已突破 8800 家，銷售金額也超過 400 億元。根據以上數據統計，台灣現在的寵物商機確實受到少子化與網路的過度使用造成人際關係的疏遠，呈現一個商機無限的紅海市場。然而，我們發現近幾年來 AI 技術的廣泛應用在人們的日常生活、醫療照護等方面，當人們享受 AI 技術所帶來的便利性、五官享受、醫療照護技術突破的同時，人們也想到可以應用在寵物身上，這樣的作法將是為寵物產業開拓另一片的藍海新天地，這也是本研究想要探討的主要目的與原因。

人工智慧(Artificial Intelligence)技術現今應用在人類身上包括智慧文書處理、應用程式的效能監控、增強預測性維護技術、醫學研究與醫療機器設備、商業分析與行銷等面向，應用範圍之廣泛其主要原因是 AI 能建立從資料中取得有用資訊並自主學習，同時仿似人類處理事務的方式協助人們快速地處理問題並讓問題得到最佳解答。近幾年來，有許多寵物業者結合 AI 技術紛紛投入寵物產業的各個領域的市場，就是看到寵物市場的商機無限，在紅海的競爭市場上，尋求一個新的突破，進入藍海新天地。此亦為本研究欲探討的重要目的，亦即了解 AI 對目前寵物產業的應用與影響，並深入探討應用於人類的 AI 技術在未來是否也能應用於寵物身上，同時 AI 能提供寵物業者未來的發展趨勢之探討。

關鍵詞：寵物產業、AI 技術、寵物商機、藍海市場

遊戲化教學融入視覺藝術課程之初探 A Preliminary Exploration of Integrating Gamification into Visual Arts Curriculum

張取意

國立臺灣師範大學美術學系美術教育與美術行政組 研究生

摘 要

臺灣於 2014 年制定《十二年國民基本教育課程綱要》旨在培養學生具備終身學習的能力及跨領域整合的素養，其中包括：自主行動、溝通互動及社會參與三大面向。在這樣的願景下，傳統式的教學已難滿足需求，需要引入創新教學策略來促進教與學全面發展。本研究目的旨在探討以學習者為中心的教學模式下，透過遊戲化教學是否能提升學生的學習興趣與投入度。教學透過融入遊戲領域，提取其中的元素使學習過程更加有趣，進而提高學生的學習動機和參與度。遊戲化教學能夠有效促進學生的積極參與和深度學習（Huang & Soman, 2013），然而國內視覺藝術領域尚未有足夠研究證實融入遊戲化教學之應用。為了深入了解遊戲化教學在視覺藝術課程中的實際成效，本研究採質性訪談法，對象為三位完成中等學校師資職前教育課程的美術學系師資培育生，其中有兩位已取得教師資格證。透過半結構式訪談來收集受訪者對遊戲化教學的歷程與感受，並分析其對學生學習動機與學習成效的影響。具體而言，本研究主要探討問題如下：一、遊戲化教學是否能對學生之學習動機與成效帶來正面影響；二、視覺藝術課程在融入遊戲化教學時可能遇到的問題；三、教師對於實行遊戲化教學的省思與心得。研究結果顯示，遊戲化教學提供了一個有趣且互動性較高的學習環境，不僅增加學生的興趣和投入程度，更提升整體的學習效果。多數受訪者認為，透過引入遊戲元素，學生在課堂活動中表現得更加積極，參與度明顯提高，與教師的互動也更加提升；遊戲化教學融入視覺藝術課堂有助於課程設計的多樣化；遊戲元素的引入使得課程內容更加豐富多樣，對於教師自身專業發展也達成教學方法多樣化的指標。本研究為教育工作者提供了一個嶄新的視角，通過引入遊戲化元素來去增加學習體驗，創造出更具吸引力和互動性的學習環境，從而促進學生在視覺藝術課程中的學習動機和學習效果。隨著 108 課綱上路，教學方法不乏越來越多教師投入改革與創新，有如翻轉教室、學思達等，期待在教育現場上看到更多視覺藝術教育的不同面向。

關鍵詞：學習成效、視覺藝術課程、遊戲化教學

寵物業營運管理探討 - 以寵物美容師職涯困境為例 **Exploring the Operations Management of the Pet Industry: A Case Study on the Career Challenges of Pet Groomers**

張維誌

台北海洋科技大學寵物業經營管理系 專技助理教授

摘 要

本研究以寵物業營運管理角度切入，依照寵物美容師之不同經營管理型態與不同級別之美容職業技術，探討職業中的寵物美容師在近年寵物市場蓬勃發展之下所面臨的困境，並從中提升技術與創新經營。經農業部動保司寵物管理科於 113 年 5 月 31 日公布新聞稿，112 年全國飼養家犬數量達 148 萬 637 隻；家貓飼養數量達 131 萬 1,449 隻。由於近年寵物家庭數量的增加，寵物美容業務也顯著增長，然而寵物被視為家庭成員的觀念越來越普遍，也因如此，寵物美容服務的需求大幅增加、相關寵物機構開辦美容相關課程以及學術單位也相繼增設系所，寵物業美容市場在百家爭鳴中儼然普遍在市場中成為聚光焦點，導致在寵物美容師職業中往往認定為簡易居家經營、設備成本低廉、能與貓狗玩樂以及創業資本門檻低。如此一來，美容師大多因個體經營導致難以掌控市場機制，久而久之常見削價競爭經營、技術水平差異也能開業、犬種美容技術認知落差與家庭因素導致頂讓或結束營業等等造成職涯困境。因此，為瞭解寵物美容師所需面對的困境對職業美容師造成的直接影響，透過調查以尋找更好的經營型態與提升經營效能與實際收益，本研究採田野調查法進行調查與探討，除了進行實體店家訪視，經由實地訪查營運狀況與門市經營管理，針對寵物店營業場所負責人與現場人員進行採訪與工作場所攝影，記錄店家位置、內部空間、人員技術與工作管理進行相關訪查，訪查對象則以目前就讀於本校寵物業經營管理系之進修部學生，培養從做中學、從學中做的機制，進而透過知識的理解與掌握，讓學習者在實際操作的體驗中學習獲取解決問題的能力。

關鍵詞：寵物業、寵物美容師、門市經營管理

融入社區場域培養新媒體專業應用人才之教學策略 To Cultivate Talents Professional Applications of New Media by Integrating Community Fields of Teaching Strategies

程雨萍

台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

摘 要

根據過去的新媒體影像製作之實務經驗以及多年此方面人才培育之實踐教學經驗發現，學生所學無法致用，原因可能有二，第一學生缺乏學習動機；第二，學生缺乏專業素養，尤其是專業態度與美學素養。為改善學生學習成效，本次實踐研究計畫融入社區場域試圖重構教學現場之學習情境，並擬以華人共有記憶的歌謠望春風及臺灣一代詞人李臨秋之人生故事為基礎，除了學校教室，本研究鎖定李臨秋故居與生活周邊大稻埕為教學場域範圍，提升學生學習興趣、態度與動機，再以引導發現式學習法針對不同學習程度之學生進行影音製作專業技能及專業素養的輔導。在教學過程中經由行動研究精進教學專業效能，研究成果則有效為大稻埕地方保存重要的臺灣文化遺產，共同實踐「臺灣永續發展目標 T-SDGs」核心目標 11 智慧韌性城鄉。本次實踐教學研究計畫以第二學期後製剪接二課程進行實踐教學研究，研究對象為擁有後製剪接基礎，既已修過後製剪接一之五專三年級學生。由於新媒體專業技能及素養養成涵蓋多面向之培育，因此學生學習成效採用多元評量機制，其中包含專業技術評估、個人學習歷程記錄、同儕互評以及社區參與者反饋。本研究成果希望對日後新媒體專業應用人才培養之教學有所助益。

關鍵詞：行動研究、引導發現式學習法、智慧韌性城鄉、融合社區場域

數位行銷結合人工智慧在產業間應用現況之研究 Research on the current application of digital marketing combined with artificial intelligence in industries

喬惠明^{1*} 鄭來長² 程雨萍³

^{1*} 台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

² 台北海洋科技大學通識教育中心 助理教授

³ 台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

摘 要

數位行銷不管是由於科技的日益進步，還是前幾年疫情封城的加溫，在近年來已成為目前各行各業必備的行銷能力及工具，而人們在都已開始習慣網購或熟悉利用數位媒體作為購買商品的重要管道之一，因此熟悉數位行銷並加以精益求精已是不可獲缺的實力及技能。

早期的人工智慧發展主軸在於讓機器模糊並學習人類的言行，在 80 至 90 年代轉而將人類的知識存入電腦資料庫的作法，也並未能成功的讓人工智慧有長足的發展，2010 年起，AI 人工智慧反轉成由機器自主學習，藉由一次又一次的學習，不管是關聯性或精準性方面都有極快的成長，也因此數位行銷也融入了人工智慧，加上新媒體的推波助瀾，二者在產業間擦出明亮的火花，本研究企圖整理出目前產業在應用此二者的現況，為這個世代留下歷史的記錄，同時也期許讓更多人數位行銷結合人工智慧在成效上的指導意義與實踐價值。

本研究在資料收集及探索的結果中挖掘出飯店業也應用數位行銷結合人工智慧的個案，在營運上除了藉由數位廣告拓展業務之外，也可以更精準投放給目標客群，人力資源管理也可以針對不同職缺的需求而更有效率的找到合適的人才；時裝業方面除了前者飯店業的應用面向之外，更藉著梅特卡夫定律-(Metcalf's Law)與雙邊市場理論二者應用數位行銷結合人工智慧，並善加結合新媒體平台讓使用者成為「品牌傳教士」；電子書產業也利用人工智慧進行翻譯及排版，再以大數據分析作為預測讓數位行銷的成效可以更精進；國外的新創產業更利用人工智慧開發用於圖像處理和增強數位行銷在資訊安全方面的全方位功能。

隨著數位行銷及人工智慧的技術發展日趨成熟，甚至超越了人類的思維的局限，本研究藉由資料的蒐集及整理，期許揭示更多數位行銷結合人工智慧技術的不同應用模式，並期許不久的未來可以為各行業別的企業提供更多元的思維，以便可以用更低的成本來開拓更廣闊的市場。

關鍵詞：數位行銷、人工智慧、新媒體互動

Z 世代數位學習平台介面設計的評估-以使用者經驗與觀點 **The Evaluation for the Generation Z e-Learning Platform Interface Design -** **from User Experience and Perception**

楊沛瑜¹ 高震峰² 劉光夏^{3,*} 陳慕天⁴

¹臺北市立大學美感與數位教科書研究計畫 研究助理

²臺北市立大學視覺藝術學系 教授

^{3,*}台北海洋科技大學新媒互動科技應用 教授

⁴社團法人美感細胞協會 創辦人

摘 要

隨著數位科技的進步與教育改革的推動，數位學習（e-learning）的時代也隨之而來並帶來許多益處，如：數位學習資源日漸豐富可有效滿足學生更多元的學習模式、增加學習彈性與方便性、綠色環保且減輕長期經濟負擔以及數位學習可以顯著地提升學習成效（陳俊中，2023）。數位學習的應用範圍廣闊，就數位教科書而言，目前鄰近各國如日本、南韓、新加坡、香港、中國大陸、馬來西亞等國家，皆積極推動中小學電子書包計畫，並將其導入到正規的學校教育場域。可見，數位教科書於中小學教學場域的運用將成為未來教育科技的一大重點。然而，學者指出目前推動過程面臨的挑戰有三個面向：（1）數位落差（digital divide）：學生家中的網路連線及設備問題仍無法掌握；（2）學生健康：長時間使用螢幕，易高度依賴電子產品並對視力產生影響；（3）教學成效：師生對於數位工具的熟悉程度將直接影響教與學習的品質（陳世文，2021）。針對上述問題，是可藉由易達成適性的數位學習平台，結合人工智慧及機器學習技術來即時為學生提供個別的學習路徑（Robert McGuire，2021），以達到適性和自主學習素養之目標（劉育隆、曾筱倩、郭伯臣，2006）。根據教育部顯示，截止至 2021 年，全臺 4376 所學校中，共有 181 萬人註冊「因材網」（Tawian Adaptive Learning Platform, TALP）帳號，該數位學習平台的用戶群數代表此學習媒材於教育界佔據著不可忽視的一席之地，而其使用成果也產生極大的學習效應。由於目前臺灣中小學數位教科書的發展尚未完善，且無與數位學習平台結合之相關研究，故本研究團隊思考，如果能將現有代表性的學習平台「TALP」探討及分析其介面設計之使用觀點，發展出適用於 Z 世代之視覺化數位學習平台的介面設計，以提供給各單位推動數位教科書時之教學、研究與發展。職是，本研究之研究目的：（1）探究中小學生對於教育部因材網之實際使用感受；（2）分析數位教科書可提取於數位學習平台的借鏡之處。本研究採案例分析法和半結構式訪談法，以瞭解 Z 世代學習者使用經驗與觀點為主，企圖發現受測者對於數位學習平台之真實需求及期望。本研究步驟如下：先分析「TALP」平台之介面設計原則與發展出修正版之平台介面，後以觀察與訪談法歸納介面專家與使用者使用資料以調整和修正介面。現階段的成果發現：「TALP」涵蓋範圍為數學、英語、自然及國語文，適用對象為一至九年級生，該平台具備以下四大特徵：（1）知識結構學習、（2）智慧適性診斷、（3）互動式學習及（4）培養 21 世紀核心素養。期待數位學習平臺之介面設計與功能整合數位教學媒體，並能依學習者能力給予個人化學習資源，協助實現其自主學習的目標。

關鍵詞：Z 世代、數位學習平台、介面設計、使用者經驗

AI 智能教科書美感升級之探究 A Study on Aesthetic Upgrades in Intelligent e-Textbooks

劉光夏

台北海洋科技大學新媒互動科技應用 教授

摘 要

教科書是課堂中最重要的教學依據與學習資源(林佳瑜、陳麗華, 2013), 其美感設計是展現教科書特色的重要途徑, 已有多位學者提及優質教科書設計, 不僅能改善其設計品質, 提升學生的美感經驗, 還能召喚教師的教學藝術魅力(陳明印, 1998; 詹寶菁等人, 2012; 黃祺惠、洪詠善, 2020; 塗宥騏、陳麗華, 2014)。臺灣一向以升學主義為主, 學生與教科書每日的互動時間最多, 教科書是他們重要的學習閱讀教材, 使其成為日常實踐美感教育的最佳媒介。臺灣學生於國小至高中期間使用教科書時間, 約佔據其學生共 12,760 個小時(張柏韋等, 2018), 學習互動時數頗多, 顯示教科書對學生的影響力不容忽視。此外, 教科書的版面設計雖只是教科書設計項目其中一環, 但卻影響整體的視覺美感, 是掌握設計美感的關鍵核心, 更是直接影響教科書品質優劣之主因(林昆範, 2011; 劉光夏, 2012)。如上所述, 教科書的版面設計不僅是教與學的橋樑, 亦是促發美感素養的媒介。因此, 如何在轉化數位教科書版面設計同時, 間接提升學生的美感素養, 為本研究的主要動機。再者, 有鑒於政府相關部會對於數位學習的多年推動, 積極鼓勵教育單位能將資訊科技融入教學, 以提升數位素養能力與學習應用之範疇, 研究者個人思索近年 AI 智能較過去的技術成熟, 透過現有數位內容與資源工具, 使其結合數位教科書於教學現場使用, 成為數位教學輔助的新選擇。尤其是近年教育部積極打造數位與 AI 教育的學習環境, 鄰近國家韓國更規畫在 2025 年於中小學導入 AI 數位教科書, 可見推動智能教科書已成顯學。然而, 目前相關研究仍少見師與生對使用 AI 智能教科書的經驗與看法及對其等的影響, 加上, 國內針對 AI 智能教科書尚未開發, 若能事先了解教師需求, 讓教師者在 AI 智能數位教科書輔具的取得能更加便利, 或許能促使學習能更為貼近數位世代的學子需要。基於前述之背景及動機, 本研究旨在了解「AI 智能教科書之美感設計-以版式設計為主」, 並發展出 AI 智能教科書版式設計, 且實際於國小教學場域中使用且分析成效, 進而推廣於教育界, 期以提供小學教科書設計、現場授課教師、教育設計師、出版商及培育教科書設計專業人才之參考。本研究採用「設計為本的研究法」(design-based research, DBR) 進行教材發展, 係從真實的教育場域中進行研究, 藉以建立理論與實務間的連結(許瑛珩等, 2012; Brown, 1992; Kelly, 2003)。預期影響性如下: (1) 研究結果有利於現場教師或出版編輯者, 可做為「智能數位升級美感教科書」教材的設計原則及教材編製的參考, 並有利於長期的藝術教育跨域之推廣; (2) 提升教師智能數位升級美感教科書設計知能; (3) 透過具有「智能數位升級美感教科書」的教材, 讓學生從日常生活中就可以發展其核心素養, 並豐富美感素養與宏觀視野, 落實情意學習效果, 體現美感教育的核心價值, 最終達成五育均衡發展之奠基, 因應社會需求; (4) 提升國內學者的教科書設計研究風氣。

關鍵詞: AI 智能、教科書、美感升級

視覺美學與應用表現——以日本浮世繪為例 Visual Aesthetics and Applied Performance— Examples of Japanese Ukiyo-e

劉玲利

台北海洋科技大學視覺傳達設計系 副教授

摘 要

本文以「視覺美學與應用表現——以日本浮世繪為例」作為研究主題，探討主題以視覺美學為方向，依美感之發現與整合，主體與客體之轉化與運用，在視覺美學創作上，因不同條件所展開之發展，產生之作品自有各種不同樣貌。日本浮世繪在當時特殊的環境條件下，所發展出視覺美學極致之深度且具商業應用之廣度，是探討與研究視覺美學與應用表現之間關係的最佳題材。本文以日本浮世繪視覺美感特徵為探討主題，起因於 1999 年美國《LIFE》雜誌曾票選「千禧年留下偉大業績之百人選」，葛飾北齋是唯一獲選的日本人，是此文探討研究的動機。「日本浮世繪」是兩百年前日本獨特的藝術形式，以現實對應出一種俗世理想，使得此應用表現顯得實際且浪漫。起始於 17 世紀，在 18、19 世紀的江戶時代成為具有商業價值與日本俗世美學之藝術，主要題材為描繪人們日常生活、風景創作、和戲劇演出等，都是平民所喜愛的題材。19 世紀中期開始，歐洲由日本進口茶葉，茶葉外包裝印有浮世繪版畫圖案，因其獨特的東方版畫風格，深受當時的印象派藝術家的喜愛。其中最著名的畫家梵谷以及作曲家克勞德·德布西，均在其作品中展現受浮世繪影響，因此在當時歐洲掀起了東方和風熱潮。視覺美學的實踐在於如何整合形式與內容的特徵，從應用技術上來談，創作屬於整合技術與內容的主觀實踐，在進行創作時意象需通過美感經驗再外化，由內外交相運作到最後作品得以呈現。本文將以作品風格分析的方法，舉例葛飾北齋名作《富嶽三十六景》，此作除了以富士山為背景，還將熟悉的庶民生活場面與大自然結合，表現自然節奏的虛實變化，系列中排序 21 舉世聞名之作《神奈川沖浪裏》，以日本傳統視覺美學結合技法完美的應用表現，使其作幾乎已成為日本美術的世界性標誌。本文經此研究後發現，從作品的美學特徵中，可以窺見作者所傳遞之內在思想與情感的轉化過程，承啟於自然人生與美感經驗的遙想，這是創作中十分重要的主體思維，主客之間保持靜心微觀以至於作品得以呈現。

畢竟創作需要題材對話，轉化時空所涵蓋的總體精神，淬取用以象徵精神產物與物質文明的投射，還原大自然的美好本質，依此目標，從時代與環境、歷史與文化的進路，去省思藝術創作所帶來的精神性，進而深入文化深層裡，建立視覺美學與應用表現的完美結合。

關鍵詞：視覺美學、應用表現、浮世繪

品牌視覺形象設計與品牌溝通策略對於網路行銷之研究 Research on Brand Visual Identity Design and Brand Communication Strategies in Internet Marketing

劉東弦^{1,*} 陳美玲² 劉嫻均³

^{1,*} 台北海洋科技大學視覺傳達設計系 助理教授

² 耕莘健康管理專科學校全人教育中心 助理教授

³ 中臺科技大學文牙體技術暨材料系 學生

摘 要

隨著網路的普及和社交媒體的興起，企業需要在網路上建立強大的品牌存在感，以吸引消費者的注意力並建立忠誠度。因此，品牌視覺形象設計和品牌溝通策略變得至關重要。本計畫旨在探討品牌視覺形象設計和品牌溝通策略對於網路行銷的影響。透過研究和分析，將提供企業在網路行銷策略上的實務建議，以提升其競爭力和網路品牌形象。本研究方法包括通過文獻回顧分析法蒐集相關文獻和實證資料，結合消費者行為和市場趨勢的分析，探討品牌視覺形象設計和品牌溝通策略對於網路行銷效果的影響。

研究結果顯示，在品牌視覺形象設計方面，一致性對於提升品牌認知度和品牌忠誠度有顯著影響，能夠在消費者心中建立強烈的品牌聯想（Henderson & Cote, 1998），色彩、字體和圖像等設計元素對消費者的情感和態度有直接影響（Madden, Hewett, & Roth, 2000）。在網路行銷環境中，視覺形象設計的統一性和美感能夠促進消費者的購買行為（Pieters & Wedel, 2004）。品牌溝通策略方面，社交媒體、電子郵件、內容行銷等策略能夠提高品牌曝光率和消費者參與度，並有助於建立更強的品牌形象（Keller, 2009）。在網路行銷中有效提升品牌的網路行銷效果（De Vries, Gensler, & Leeflang, 2012）。此外，隨著消費者行為向線上轉移，品牌需要制定有效的網路行銷策略，並通過持續優化來提升品牌在網路上的影響力和忠誠度（Tiago & Veríssimo, 2014）。因此，品牌視覺形象設計對於提升品牌在消費者心中的認知度和忠誠度具有重要作用，在網路行銷中能夠有效吸引消費者，增加點擊率和轉化率。另一方面，品牌溝通策略應強調多渠道整合和高互動性，並注重與消費者需求，以提高品牌曝光率和消費者參與度。在網路行銷中，溝通策略的多樣性和互動性能夠提升品牌的網路聲量和用戶忠誠度。

總結而言，品牌視覺形象設計和品牌溝通策略對於企業的網路行銷成功至關重要。數位轉型和市場趨勢對品牌行銷策略提出了新的挑戰和機遇，品牌需要適應消費者的數位行為模式才能持續創新與發展，保持競爭力。企業應當積極整合品牌視覺形象設計和溝通策略，從而在競爭激烈的網路環境中脫穎而出，建立強大的品牌價值，達成行銷目標。

關鍵詞：品牌視覺形象、品牌溝通策略、網路行銷、消費者行為、市場趨勢

銀髮族對樂齡學習中心課程接受度、偏好、學習成效與滿意度之研究 A Study on the Acceptance, Preferences, Learning Outcomes, and Satisfaction of the Aged Learner Regarding Courses at Elder Learning Centers

劉東弦^{1,*} 陳美玲² 劉妙芳³ 劉哲翰⁴

¹台北海洋科技大學視覺傳達設計系 助理教授

²耕莘健康管理專科學校全人教育中心 助理教授

³中臺科技大學文教事業經營研究所 學生

⁴中臺科技大學文牙體技術暨材料系 學生

摘 要

1972 年，聯合國教科文組織 (UNESCO) 在報告中指出，「宣揚終身教育應為教育的最高指導原則」(黃月純，2001)。經濟合作暨發展組織 (OECD) 則定義終身教育為「透過終身學習促進個人發展、社會凝聚和經濟成長，讓所有人不論年齡或教育階段，都受到激勵並積極參與學習」。根據教育部統計，目前樂齡學習中心共有 369 所，銀髮族 (55 歲以上) 學習人數至 109 年達 217 萬餘人次 (行政院主計處，109)。各縣市在政府補助及輔導下積極推動「快樂學習、忘記年齡」的樂齡學習理念 (教育部資訊網，107)。

終身教育在高齡化社會中扮演重要角色。本研究計畫針對樂齡學習中心的課程設計與教學方式進行調查，分析高齡者對不同類別課程的接受度、喜愛度及學習成效，提供日後銀髮族課程設計之參考。本研究結合淡水樂齡學習中心開設的九門學習課程，分為五大類型：醫療健康、銀髮理財、銀髮遊戲、銀髮工藝、銀髮時尚，九門課程包括：醫起陪著你醫學課程、銀髮桌遊互動遊戲課程、銀髮造型設計課程、創意園藝製作課程、手繪陶瓷杯製作課程、銀髮健康蔬食課程、銀髮韻律健康操課程、銀髮養生芳療紓壓課程、別讓您的錢稅著了-稅務規劃課程。

本研究的問題包括：(1) 九大課程與銀髮族群之接受度比較。(2) 九大課程與銀髮族群之喜愛度比較。(3) 九大課程與銀髮族群之學習成效比較。參與樣本數為 28 位，回收有效問卷 25 份，資料分析採用質性深入訪談及量化問卷調查，並使用 SPSS 軟體進行敘述性統計，分析各課程之接受度、喜愛度及學習成效。結果發現，各課程之接受度前三項分別是：醫起陪著你-醫療相關課程 96%、創意園藝製作課程 95%、銀髮健康蔬食課程 93%。喜愛度前三項課程為：銀髮桌遊互動遊戲課程 98%、創意園藝製作課程 97%、銀髮健康蔬食課程 95%。學習成效前三項課程為：銀髮桌遊互動遊戲課程 94%、創意園藝製作課程 92%、銀髮健康蔬食課程 91%。

結果顯示，銀髮族對醫療相關課程的接受度最高，顯示高齡學習者非常注重健康醫療知識。而最喜愛的課程為遊戲相關課程和工藝類課程，表明在課程中融入遊戲元素或 DIY 活動可讓高齡學習者更有興趣參與。學習成效最高的也是遊戲類和工藝類課程，表示高齡學習者對感興趣的課程學習效果最好。此外，工藝類課程滿意度最高，說明課程中加入 DIY 環節並有成品產出，能讓高齡學習者重拾學習信心。因此，銀髮學習課程設計應多加入實際操作的項目，以增加學習效率和興趣。

關鍵詞：終身學習、銀髮族、樂齡學習中心

傳統體育與電競體育兩者差異之研究
Research on the Differences between Traditional Sports and Esports

蔡慧貞

台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

摘 要

近年來，電競體育迅速發展，不僅吸引了廣大參與者和觀眾群體，許多國家和地區紛紛將電競體育納入體育體系中，並舉辦專業的電競賽事和職業聯賽，同時也吸引了大量的觀眾和贊助商的支持。然而，與傳統體育相比，電競體育在許多方面存在著明顯的差異。因此，本研究將就傳統體育和電競體育兩者的差異進行探討，以期更好地理解兩者的特點和價值，並為兩者的發展提供有益的建議。

傳統體育是選手透過身體運動和競技活動來表達和發展自己的方式，涵蓋的項目也有所不同，例如足球、籃球、田徑、游泳、羽毛球、乒乓球、棒球、排球等。電競體育是讓選手透過電子遊戲的操作和策略，以個人或團隊形式進行競技性比賽和活動的競技運動來追求勝利，常見的有英雄聯盟、特戰英豪、傳說對決等。由此可知，這兩種體育形式在許多方面存在著差異。

本研究採用文獻回顧和資料分析法，透過對相關文獻的探究獲得關於傳統體育和電競體育的豐富資訊，並對兩者進行比較和分析。同時，也收集和分析相關的統計數據和調查數據，以支持我們的研究結果。在研究結果與分析部分，我們對傳統體育和電競體育在遊戲方式、參與者特徵、競技環境、和健康影響等方面進行比較和分析，探討兩者之間的異同點，得出結果如下表所列：

項目	傳統體育	電競體育
遊戲方式	注重身體協調和肢體動作	注重思考和策略
參與者特徵	以年輕人為主	年齡較廣 男性比例較高
競技環境	需要場地和裝備等資源	依賴電腦和網絡等技術設備
健康影響	可以提高身體素質和協調能力	對眼睛和姿勢造成壓力 需要注意健康管理

最後，我們總結傳統體育與電競體育之間的差異，並得出以下結論與建議，期可以促進傳統體育和電競體育的交流、發展和融合。

結 論

1. 傳統體育和電競體育兩者不同但都有其獨特價值的體育形式，應該互相尊重和共存。

2. 傳統體育和電競體育的參與者特徵明顯不同，需要針對不同群體制定相應的發展策略。
3. 傳統體育和電競體育的競技環境需要考慮到場地、設備等方面的需求，為其提供適當的支持和發展條件。
4. 傳統體育和電競體育的健康影響需要重視，對於電競體育則更需要加強對參與者的健康進行管理和教育。

建 議

1. 傳統體育和電競體育兩者可以進行交流和合作，例如舉辦跨界比賽和活動，促進兩者之間的互動和融合。
2. 體育界可以加大對電競體育的支持和投資，提供更好的賽事組織和經濟支持，推動其持續發展。
3. 體育教育應該更注重學生身體素質和運動技能的培養，同時也應該開設相應的電競體育課程，提供對電競體育的專業培訓。

關鍵詞：傳統體育、電競體育、遊戲方式、競技環境

運用科學遊戲設計對中高齡族群飲食知識與行為影響之行動研究 Action Research on the Impact of Scientific Game Design on Dietary Knowledge and Behavior in Middle-aged and Elderly Population

蔡慧貞^{1,*} 任曉晶²

^{1,*}台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

²台北海洋科技大學健康促進與銀髮保健系 副教授

摘 要

隨著人口老化問題的日益嚴重，中高齡人口的健康和營養問題也受到關注，適當的健康飲食設計對於中高齡族群的健康至關重要，但如何設計出適合中高齡人口的飲食方案仍然是一個挑戰。科學遊戲設計是一種結合科學知識和遊戲設計原則的方法，主要在透過遊戲的形式來促進學習、探索和實踐科學概念和原理。因此，本研究於 112 學年度第 1 學期營養學課程中引導學生進行翻轉餐盤遊戲設計與研究，讓學生能夠深入了解中高齡族群的飲食需求，並學習如何設計出適合中高齡人口的健康飲食方案。

本研究運用科學遊戲設計一款結合中高齡飲食相關議題的翻轉餐盤遊戲，讓參與者能夠在遊戲中體驗並學習中高齡飲食的相關知識，並進一步探討其對於中高齡人群飲食改善的影響。

本研究採用行動研究方法，運用科學遊戲設計一款結合中高齡飲食相關議題的翻轉餐盤遊戲，讓 100 位中高齡參與者能夠在遊戲中體驗並學習中高齡飲食的相關知識，並進一步探討其對於中高齡人群飲食改善的影響。遊戲中包含了不同的飲食選擇和情境，讓參與者根據遊戲中的提示和目標，進行飲食設計和選擇，且收集了參與者在遊戲過程中的行為數據和反饋意見，進行分析。

研究結果顯示，參與者對於翻轉餐盤遊戲都給予了正面的評價，認為這種科學遊戲設計的方式有助於增加他們對中高齡飲食設計的興趣和簡單化理解。此外也透過遊戲獲得了關於飲食均衡、營養需求和食物選擇等方面的知識，並表示對於改善自己的飲食習慣是有幫助的。

由此得知，以科學遊戲設計的翻轉餐盤遊戲不僅可以有助於教師教學，幫助中高齡族群更好地理解飲食知識和改善他們的飲食習慣，也提供學生一個互動和有趣的學習環境，激發參與者的學習興趣和動機。未來，建議翻轉餐盤遊戲還可以進一步改進，例如擴大參與人數與加入更多的情境和挑戰，以更好地模擬現實生活中的高齡飲食設計問題，與探討遊戲對於中高齡族群飲食改善的實際效果。

關鍵詞：營養學、飲食設計、科學遊戲、翻轉餐盤、行動研究

MOBA 賽事相較於 FPS 賽事受歡迎原因之研究 Research Topic: A Study on the Reasons for the Popularity of MOBA Esports Compared to FPS Esports

盧俊霖¹ 鄭祐閔² 蔡慧貞^{3,*} 曾德鈞⁴

¹ 台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 學生

² 台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 學生

^{3,*} 台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

⁴ 台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 教練

摘 要

隨著電子競技的蓬勃發展，MOBA（多人線上競技）和 FPS（第一人稱射擊）已成為電子競技比賽中的兩大主流賽事類型項目。近年來，我們注意到 MOBA 比賽的觀眾數量遠遠超過了 FPS 比賽，這引起了我們的興趣，因此，本研究的目的是探討 MOBA 賽事相較於 FPS 賽事受歡迎的原因，以及 MOBA 與 FPS 為何會成為現今電子競技比賽的主流賽事項目。我們採用了問卷調查法，邀請 100 位參與者填寫問卷，針對遊戲機制、觀賞體驗、賽事製作和轉播等方面進行收集與分析，好了解觀眾對於 MOBA 和 FPS 比賽的偏好和觀點，同時，我們也分析觀眾對於舞臺、燈光、選手互動、團隊配合、個人技術等方面的關注點，以探討這些因素對於觀眾的吸引力為何。

在 100 位參與者中，有 80% 的參與者表示曾經觀看過 MOBA 比賽，45% 的參與者對於 MOBA 比賽是表示非常感興趣；60% 的參與者曾經觀看過 FPS 比賽，30% 的參與者表示對於 FPS 比賽非常感興趣。這也顯示了 MOBA 比賽在觀眾中的受歡迎程度是高於 FPS 比賽的。進一步分析結果顯示：(1).MOBA 比賽相較於 FPS 比賽更受觀眾歡迎，主要原因在於其策略性、團隊合作的重要性以及觀賞體驗的豐富性；(2).觀眾對於 MOBA 比賽最關注的是團隊配合與策略，而對於 FPS 比賽最關注的是個別選手的表現；(3).賽事製作和轉播對於提升觀眾吸引力具有重要影響；(4)舞臺佈置、燈光效果以及賽事、團隊的解說等因素能夠提升觀眾的觀賞體驗，增加其參與度和投入感；(5)MOBA 和 FPS 比賽對於電子競技產業的發展是具有重要影響力，它們不僅增加了電子競技的知名度和影響力，也推動了遊戲產業的發展。

總結而言，MOBA 比賽是相較於 FPS 比賽更受觀眾歡迎，且提醒了我們對於觀眾的喜好和關注點要更加重視，遊戲機制、賽事製作和轉播，也要不斷提升觀賞體驗，以符合觀眾的期望和需求。此外，基於研究結果，建議未來：(1).加強賽事製作和轉播的品質，提供更豐富、精彩的觀賞體驗，以吸引更多觀眾參與和支持電子競技比賽；(2).促進與其他產業的合作和贊助，進一步提升電子競技的知名度和影響力；(3).重視觀眾的喜好和關注點，不斷改進遊戲機制、賽事製作和轉播，以符合觀眾的期望和需求；(4).鼓勵選手互動和團隊配合的展示，以增加觀眾的參與感和投入感。

關鍵詞：MOBA、FPS、多人線上競技、第一人稱射擊、電競賽事

Maybe you don't have to wait

謝易珉

台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系 助理教授

Abstract

Waiting in service environments negatively impacts consumer evaluations. Effective management of wait times is crucial in industries like medical services, banking, dining, and airlines. Redirecting customer attention during waits can reduce perceived wait times and frustration. Activities that occupy wait time improve service quality perceptions and customer satisfaction. This study proposes an application to minimize wait times and avoid standing in line, offering functions to check queue status at nearby stores, update current queue information, and provide engaging activities to alleviate boredom. These features allow better planning, real-time updates, and enhanced waiting experiences. The app uses customer input, avoiding the costs of traffic monitoring devices. Encouraging customer participation and providing real-time photos enhance accuracy and reliability.

Keywords: Wait time management 、 Customer satisfaction, 、 Queue management application

A 世代跨域應用數位教材設計之探究 An Exploration of Cross-Disciplinary Application in the Design of Digital Teaching Materials for Generation A

蘇純立¹ 林家樺² 張宥迎³ 黃筠棉⁴ 劉光夏^{5,*}

^{1,2,3,4} 臺北市立大學學習與媒材設計學系 學生

^{5,*} 台北海洋科技大學新媒互動科技應用 教授

摘要

教育部自 2022 年起開始實施「推動中小學數位學習精進方案」，目標族群是全國中小學一年級至十二年級的學生，希望達成「班班有網路，生生用平板」的目標（教育部，2022）。這個政策的推行與實施，表示臺灣未來的教育現場，將與資訊科技有著密不可分的關係。不過在硬體設備完善的狀態下，現在教師所使用的教學軟體和教材是否能夠因應其變化，是值得研究及討論的。目前臺灣教科書商所製作的數位教材，主要功能為輔助教師上課，這種數位教材的介面功能完善卻複雜，經學者分析發現，教師真正會用到的，只有幾種左右，對學生的學習幫助亦不大（王立心，2019）。因此，真正重要的並非數位教材的功能有多完善，而是如何將數位化融入教學並增進學生的學習才是關鍵。根據「班班有網路，生生用平板」的政策來看，不難想像未來教室內學生的學習方式：教師在講台上用電子白板上課，學生在台下拿著平板學習。研究者觀察到目前臺灣所使用的數位教材還有需要進步及改善的空間，故本研究之目的是透過創新及跳脫目前傳統數位教材的形式，添加擴增實境（AR）互動、以繪本的方式呈現，創造出一份創意的數位美感教材，希望透過本研究來對臺灣中小學教育做出貢獻。

本研究以「110 學年度下學期，翰林版小六社會第一單元穿越時空看文化」做為學習內容範例，以大學生的視角為出發，透過文獻分析法、半結構式訪談、實地訪查等研究方式，從文獻探討到設計發想，最後實際產出與回饋修正，製作出一份具示範性的數位教材。本研究執行步驟分成三大階段進行。本研究完成成果如下：一、製作 IP 角色（圖 2），如：台灣吧的黑啤，輔助教師教學，輔助教師教學與學生學習，例如數位教科書開頭之動畫前導、內容中點選相關知識的互動點時，該角色便會出現並講解該知識內容，能夠吸引學生興趣、豐富教學現場；二、完成電子繪本形式的數位教材，除了課文內容外，亦會添加相關且符合該學齡層學習的補充內容；三、使用 MAKAR 製作擴增實境（AR），輔助呈現教學內容，如：埃及金字塔、各國建築等，為一般平面繪圖無法呈現之立體感物件，能透過擴增實境（AR）輔助教師講解建築構造等，同時期望所製作的教科書，能夠讓使用者方便使用 AR 的資源。最後，本數位教材經重新排版與設計，內容不但符合 A 世代跨域學習場域所需的呈現方式，且增加學生的學習效果。

關鍵詞：A 世代、數位教材、跨域應用

陸、 發表議事規則

【論文發表流程須知】

1. 主持人致詞，介紹發表人、評論人，約 5 分鐘。
2. 每位論文發表人報告以 10 分鐘為限。工作人員將於 8 分鐘按鈴一短聲，10 分鐘按鈴二短聲表示發表時間結束。
3. 該場次全部論文發表結束後，由評論人針對本場次所有論文進行講評 10 分鐘。
4. 發表人依論文發表順序回應評論人與提問者，每位發表人回應以 2 分鐘為限。

【論文發表現場提問須知】

1. 每一場次待所有論文發表及評論後，開放現場提問 3 分鐘。
2. 提問時，發言者請先告知姓名與所屬單位，每人提問以一次為限。
3. 每位提問者發言以 1 分鐘為限，工作人員將於 45 秒時按鈴一短聲，1 分鐘時按鈴一長聲表示提問時間結束。每場次提問時間至該場次時間結束。

【論文海報發表流程須知】

1. 主持人開場引言 3 分鐘。
2. 請發表人站在自己的論文海報旁，各自向與會者做論文簡要說明並回覆提問，發表時間為 15 分鐘。
3. 現場與會者自由瀏覽各張海報，與會者可提問並與發表人進行交流。
4. 主持人結尾總講評 3 分鐘。
5. 總時間為 30 分鐘。

柒、工作人員名單

校 長：林俊彥 教授

副 校 長：呂曜志 副教授、吳肇哲 副教授

教 務 長：王聖文 教授

召 集 人：劉光夏 教授

副召集人：王家琪 副教授

學術委員：王淑貞副教授、王宥婷副教授、呂廷倫副教授、陳宥瑄副教授、劉亮佐副教授
(依姓氏筆劃排序)

企畫執行：程雨萍老師、余孟勳、闕家橋、蔡雅婷、莊淨琇

司 儀：喬惠明老師

招 待 組：吳世偉老師、張維誌老師、謝易珉老師

事 務 組：藍靖雯、宋羿淇、熊正翔

攝影器材組：洪忠聖老師、丁昱喆、余孟勳

影片剪輯組：呂廷倫副教授、李嘉瓏、郭珮君

台北海洋科技大學 創新設計學院

地址：25172 新北市淡水區濱海路三段 150 號

電話：02-2805-9999 轉 5091

傳真：02-2805-2796

E-mail：dtumt@mail.tumt.edu.tw



2024跨域創新設計暨應用學術研討會

INTERDISCIPLINARY INNOVATION DESIGN AND APPLICATION ACADEMIC CONFERENCE