

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	D0303	計畫名稱	數位動畫與遊戲競賽菁英系列動作表演工作坊						
執行單位	數位多媒體設計系			執行負責人	李●翔				
聯絡人	李●翔	分機	14●0	電子郵件	●●●ck@gm.cute.edu.tw				
計畫執行時間	自 105 年 10 月 2 日 13 時 10 分 起	至 105 年 10 月 28 日 17 時 00 分 止							
計畫執行地點	v 台北校區 v 新竹校區 <input type="checkbox"/> 其他			學生參加人數	394 人				
	1.中正樓 403 2.日新樓 306 教室			教師參加人數	14 人				
計畫執行成果 (可複選)	v 研討會 (v 校內 <input type="checkbox"/> 校際, 參加對象: v 教師 v 學生, 共計 <u>5</u> 場 <u>161</u> 人)								
	v 講座 (v 校內 <input type="checkbox"/> 校際, 參加對象: v 教師 v 學生, 共計 <u>2</u> 場 <u>233</u> 人)								
	<input type="checkbox"/> 校外實習輔導 (參加學生: _____ 位, 合計學生實習時數: _____ 小時)								
	<input type="checkbox"/> 校外企業見習 (參加學生: _____ 位, 合計學生見習時數: _____ 小時)								
	<input type="checkbox"/> 業師協同教學								
	1. 配合課程 <input type="checkbox"/> 系專業選修: _____ <input type="checkbox"/> 系專業必修: _____								
	2. 授課系級: _____ 系 _____ 年 _____ 班								
	3. 邀請業師: _____ 位、參加學生: _____ 位、授課時數: _____ 小時 <input type="checkbox"/> 一般業師 _____ 人, <input type="checkbox"/> 企業夥伴 _____ 人, <input type="checkbox"/> 合作企業 _____ 人)								
<input type="checkbox"/> 雙師實務專題輔導									
1. 配合課程 <input type="checkbox"/> 系專業必修: _____									
2. 授課系級: _____ 系 _____ 年 _____ 班									
3. 邀請業師: _____ 位、輔導學生: _____ 組、輔導次數: _____ 次									
<input type="checkbox"/> 學生證照輔導(請參閱中國科技大學證照分列表 http://ccnt4.cute.edu.tw/carr/carr/ddoc/rule/cip1040904-1.pdf)									
1. 證照名稱: _____									
2. 發照單位: _____									
3. 證照類別: <input type="checkbox"/> 系專業類 <input type="checkbox"/> 全校性語文類									
4. 證照級別: _____									
(104 學年起, 證照輔導計畫僅補助「能力指標-核心」及「就業資格」證照)									

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	D0303	計畫名稱	數位動畫與遊戲競賽菁英系列動作表演工作坊		
執行單位	數位多媒體設計系		執行負責人	李●翔	
聯絡人	李●翔	分機	14●0	電子郵件	●●●ck@gm.cute.edu.tw
	<p>系專業類：<input type="checkbox"/>能力指標-核心 <input type="checkbox"/>就業資格 <input type="checkbox"/>能力指標-基礎</p> <p>全校性語文類：<input type="checkbox"/>能力指標-核心 <input type="checkbox"/>能力指標-基礎</p> <p>5. 證照屬性：<input type="checkbox"/>國際 <input type="checkbox"/>國內</p> <p>6. 參加學生：_____位，輔導時數：_____小時</p> <p>7. 證照考試結果：</p> <p><input type="checkbox"/>未公布：預計公布日期_____年_____月</p> <p><input type="checkbox"/>已公布：取得證照學生_____人；佔輔導學生_____%</p>				
	<p>v 學生競賽輔導</p> <p>1. 競賽性質：<input type="checkbox"/>國際 <input type="checkbox"/>兩岸 v 全國 <input type="checkbox"/>地區 <input type="checkbox"/>校內</p> <p>2. 競賽名稱：全國技專校院學生專題競賽、全國技專校院電腦動畫競賽</p> <p>3. 主辦單位：教育部</p> <p>4. 參加學生：<u>25</u>位，輔導時數：<u>26</u>小時</p> <p>5. 競賽得獎結果：</p> <p>v 未公布：預計公布日期 106 年 6 月</p> <p><input type="checkbox"/>已公布：得獎學生_____人；佔輔導學生_____%</p>				
	<p><input type="checkbox"/>教材編制 (編制教材：_____冊)</p> <p><input type="checkbox"/>其他 (請簡述活動成果：_____)</p>				
計畫活動網址	(無則免填)				
計畫執行過程	<p>1. 培訓內容從創作前期的劇本撰寫到創作執行的動作調整均包含在內，共安排研討會與講座共七場次，讓學生從企劃腳本到技巧訓練，都能整體升級，繳出好成績。</p> <p>2. 本次活動經過廣為宣導、擴大報名，參與學生從大一到大四，包含研討會與講座形式，業師並視學習情形設定題目即席練習，隨時講評，學生反應熱烈，效果明顯。</p>				



104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	D0303	計畫名稱	數位動畫與遊戲競賽菁英系列動作表演工作坊																																																					
執行單位	數位多媒體設計系		執行負責人	李●翔																																																				
聯絡人	李●翔	分機	14●0	電子郵件	●●●ck@gm.cute.edu.tw																																																			
計畫執行議程或主要項目內容說明如下：																																																								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">日期</th> <th style="width: 10%;">時間</th> <th style="width: 15%;">執行項目</th> <th style="width: 20%;">內容說明 (條列)</th> <th style="width: 10%;">主講人/ 授課人</th> <th style="width: 10%;">參與 班級</th> <th style="width: 15%;">授課/演講/ 活動地點</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10/2</td> <td>13:10-17:00</td> <td>3D Movement</td> <td>角色動作調整</td> <td>高●佑</td> <td rowspan="7" style="text-align: center; vertical-align: middle;">有志 競賽 輔導 學生</td> <td>中正樓 403</td> </tr> <tr> <td>10/16</td> <td>13:10-16:00</td> <td>3D mental ray</td> <td>打光與顏色渲染</td> <td>高●佑</td> <td>中正樓 403</td> </tr> <tr> <td>10/14</td> <td>14:00-17:00</td> <td>遊戲程式</td> <td>Unity 互動設定</td> <td>高●佑</td> <td>竹日新樓 306</td> </tr> <tr> <td>10/3</td> <td>13:10-17:00</td> <td>動畫編劇與腳色設計</td> <td>如何創作良好的動畫編劇劇本</td> <td>施●岐</td> <td>竹日新樓 201</td> </tr> <tr> <td>10/24</td> <td>13:10-17:00</td> <td>編劇的學涯與職涯發展</td> <td>編劇的業界標準</td> <td>施●岐</td> <td>竹日新樓 201</td> </tr> <tr> <td>10/21</td> <td>13:10-17:00</td> <td>ClipStudio 技法應用</td> <td>漫畫專門指導、基本構圖跟</td> <td>洪●府</td> <td>竹日新樓 306</td> </tr> <tr> <td>10/28</td> <td>13:10-17:00</td> <td>ClipStudio 技法應用</td> <td>彩稿專門指導、業界資訊分享</td> <td>洪●府</td> <td>竹日新樓 306</td> </tr> </tbody> </table>							日期	時間	執行項目	內容說明 (條列)	主講人/ 授課人	參與 班級	授課/演講/ 活動地點	10/2	13:10-17:00	3D Movement	角色動作調整	高●佑	有志 競賽 輔導 學生	中正樓 403	10/16	13:10-16:00	3D mental ray	打光與顏色渲染	高●佑	中正樓 403	10/14	14:00-17:00	遊戲程式	Unity 互動設定	高●佑	竹日新樓 306	10/3	13:10-17:00	動畫編劇與腳色設計	如何創作良好的動畫編劇劇本	施●岐	竹日新樓 201	10/24	13:10-17:00	編劇的學涯與職涯發展	編劇的業界標準	施●岐	竹日新樓 201	10/21	13:10-17:00	ClipStudio 技法應用	漫畫專門指導、基本構圖跟	洪●府	竹日新樓 306	10/28	13:10-17:00	ClipStudio 技法應用	彩稿專門指導、業界資訊分享	洪●府	竹日新樓 306
日期	時間	執行項目	內容說明 (條列)	主講人/ 授課人	參與 班級	授課/演講/ 活動地點																																																		
10/2	13:10-17:00	3D Movement	角色動作調整	高●佑	有志 競賽 輔導 學生	中正樓 403																																																		
10/16	13:10-16:00	3D mental ray	打光與顏色渲染	高●佑		中正樓 403																																																		
10/14	14:00-17:00	遊戲程式	Unity 互動設定	高●佑		竹日新樓 306																																																		
10/3	13:10-17:00	動畫編劇與腳色設計	如何創作良好的動畫編劇劇本	施●岐		竹日新樓 201																																																		
10/24	13:10-17:00	編劇的學涯與職涯發展	編劇的業界標準	施●岐		竹日新樓 201																																																		
10/21	13:10-17:00	ClipStudio 技法應用	漫畫專門指導、基本構圖跟	洪●府		竹日新樓 306																																																		
10/28	13:10-17:00	ClipStudio 技法應用	彩稿專門指導、業界資訊分享	洪●府		竹日新樓 306																																																		
達成成效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生學習態度認真，本身為●●漫畫工作室負責人並身兼台中市漫畫從業人員職業工會理事長洪●府老師願意與本系簽訂合作備忘錄，提供職缺給與同學實習機會，將另期與洪老師簽約協助媒合同學實習。 2. 本次競賽輔導，業師均為一時之選，同學學習反應熱烈，課前課後均與業師積極互動，例如，有人寄劇本給業師請教批改、有人主動詢問繪師有無實習機會、另外有利用臉書持續尋求輔導諮詢，互動仍極為積極。 3. 已有同學七人，暑期即獲旋轉●●工作室實習機會，但因目前積極準備明年參加全國動畫競賽而暫時中止，一人正在●●科技公司實習。 4. 大三同學積極分組，準備迎接即將來臨的相關競賽。其他大一、大二同學也藉此機會厚植實力，為未來打下良好基礎。 																																																							

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	D0303	計畫名稱	數位動畫與遊戲競賽菁英系列動作表演工作坊		
執行單位	數位多媒體設計系		執行負責人	李●翔	
聯絡人	李●翔	分機	14●0	電子郵件	●●●ck@gm.cute.edu.tw
計畫執行照片說明 (6~8張)		施●岐老師 10/24 涵德樓 509 編劇講解。			高●佑老師 10/2 中正樓 403 動作調整指導。
		高●佑老師 10/16 中正樓 403 動作與光影調整指導。			施●岐老師 10/3 日新樓 201 角色塑造解說。
		洪●府老師 10/21 日新樓 306 漫畫專門指導			施●岐老師 10/24 涵德樓 509 指導編劇練習。

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	D0303	計畫名稱	數位動畫與遊戲競賽菁英系列動作表演工作坊			
執行單位	數位多媒體設計系		執行負責人	李●翔		
聯絡人	李●翔	分機	14●0	電子郵件	●●●ck@gm.cute.edu.tw	
						
	洪●府老師 10/28 日新樓 306 漫畫彩稿專門指導		洪●府老師 10/28 日新樓 306 指導學生漫畫彩稿			
計畫執行滿意度問卷結果	問卷發放數		317 份			
	有效問卷數		289 份			
	計畫執行問項		問卷結果統計			
			非常滿意 比率(%)	滿意 比率(%)	不滿意 比率(%)	非常不滿意 比率(%)
	1. 您對於整體感受		98.3	1.7		
	2. 您參與之實質獲益		91	9		
	3. 您對本次宣傳效果		81	19		
	4. 您對本次場地與設備		82	18		
	5. 您對本次時間安排		96	4		
	6. 您對本次工作人員之服務品質		92	8		
	7. 您對場次一的整體感受		96.7	3.3		
8. 您對場次二的整體感受		96.3	3.7			
9. 您對場次三的整體感受		94.4	5.6			
10. 其他建議彙整說明：(請以條列式說明)						
A. 時間稍微緊迫，若能長期輔導效果更好。						
B. 建議持續辦理。						

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	D0303	計畫名稱	數位動畫與遊戲競賽菁英系列動作表演工作坊		
執行單位	數位多媒體設計系		執行負責人	李●翔	
聯絡人	李●翔	分機	14●0	電子郵件	●●●ck@gm.cute.edu.tw
參加人員學習成果檢測結果說明	<ol style="list-style-type: none"> 已有同學七人，暑期即獲旋轉●●工作室實習機會，但因目前積極準備明年參加全國動畫競賽而暫時中止，一人正在●●科技公司實習。另有一位積極爭取參加漫畫勇者工作室實習，唯因路途稍遠，住宿與交通問題待解決。 參與 3D 角色動作調整與打光、渲染研習會同學，目標明確，將於 3~5 月起報名全國專題競賽、電腦動畫競賽。 參加動畫編劇與腳色設計與 ClipStudio 技法應用場次同學，以大三、二、一同學為主，尤其大三同學已積極組隊，準備參加校外前期企劃類競賽。 				
計畫執行自評	<ol style="list-style-type: none"> 藉由此次競賽輔導，擴大與業界聯繫，三位業界實力派業師前來襄助，明顯增進本系學生實力，將把握機會拓展未來產學合作契機。 本系新竹校區距離都會地區稍遠，創意資訊交流較慢，感謝卓越計畫辦公室經費支持，得已邀請業界專家協助，將專業設計經驗直接送進校園，拓展學生視野良多。 競賽輔導時間稍短，要立即見到成效不易，以高中職而言，常見高一即組成校隊，苦學三年，不斷為校爭光。本次輔導時間為期只有一個月，時間稍微緊迫。 				
改善措施	<ol style="list-style-type: none"> 本次輔導以生產線模式，將輔導主題拆解為前期、中期輔導，從企劃階段即開始著手，對學生幫助良多。 大學生自主性高要像高中生集訓輔導不易，若競賽輔導能配合本系課程與專題製作時程，即大一態度建立、大四專題需求階段，安排不同輔導措施，學生自動自發學習，效果應可更為顯著。 未來希望能有較長期競賽輔導規劃。 				
核銷事項	<ol style="list-style-type: none"> 請於活動辦理後 7 日內將核銷案送至『卓越計畫辦公室』。 請務必詳實填寫此表格內各項目內容。 核銷時應檢附書面文件：請按以下順序排列 <ol style="list-style-type: none"> 核銷簽文 【經費運用試算表】中之《核銷報告表》 【經費運用試算表】中之《差異說明表》 【黏貼憑證】其他相關附件表單請至卓越計畫網站下載 【計畫成果彙整表】 原始簽案及附件 請將以上應檢附文件之電子檔及照片原始檔傳至『卓越計畫辦公室』。 				