

人文情報誌



2020 | Vol.3

JULY

07

創刊人：劉宜君 院長

編輯 / 設計群：張雅玲・劉冠隴

封面攝影：張雅玲

人物專訪 01

人社院活動回顧 05

各系活動剪影 08

各系畢業典禮暨茶會剪影 41

得獎專區 45

人文社會學院

College of Humanities and Social Sciences





人物專訪

知識的引導者

丘昌泰 教授

人物簡介 PROFILE

經歷

元智大學社會暨政策學系教授

文化產業與文化政策博士學位學程主任

前元智大學人文社會學院院長

國立臺北大學公共行政暨政策學系教授

香港中文大學聯合書院訪問學人

耶魯大學社會與政策研究所訪問學人

學歷背景

美國匹茲堡大學政策分析與研究 博士

國立台灣大學政治學 博士

榮譽

2018 中山學術獎社會科學類得獎者

2017 臺灣公共行政終身成就獎

2013 臺北大學特聘教授

專長領域

文化創意產業、非營利組織、社會福利與社會政策、客家族群與文化、公共管理、公共政策等。



人文情報誌首次的人物專訪，訪談的對象為丘昌泰教授。在近年人社院執行的高教深耕計畫中，丘老師申請了2次與數位或文創相關的課程補助，並將教學創新及數位應用，充份運用在他所教授的課程，引導學生發揮更多創意。

以下為本誌以問答方式訪談丘老師後，擷取訪談內容以第一人稱方式呈現之。

師生如師友

很多同學私下稱呼我的名字「昌泰」，這種稱呼讓很有成就感，這就是我的目標，這種稱謂對我來說，是有相當大的鼓勵。我希望能與學生互動，與學生做朋友並成為平起平坐的partner，只是我的年紀大了點。所以我請老師們不要太介意稱謂的問題，這個稱謂很有創意，代表我和學生像朋友拉近距離。我也和同學一樣看韓劇及電影，如「黎泰院class」、「愛的迫降」等，並告訴同學如何將韓劇與課本知識結合，也要求他們看電影寫心得，如「不能沒有你」，發現他們交出的作業都有相當的水準。

以學生為中心的時代

以前的傳統教學方式是以老師為中心，重視尊師重道及理論的傳授，但近年來大學生數目太多，且經濟環

境變動很快，過去傳統職業結構出現巨變，加上數位工具的發達，特別是手機，學生不再只能從課堂或課本上學習，此時整體教學方式及教育體系，應從教師為中心改為學生為中心，換句話說，老師已不再是「知識的傳授者」，而應該是「知識的引導者」。

基礎知識 vs 研究理論

台灣目前公私立大學，很多老師仍以傳統的授課及評定學生成績方式，並在課堂上高談理論，我認為那是作為一位學者取得博士學位時的研究成果，只能做為個人的研究旨趣，但碩士班和大學學生面臨的是就業問題，需要的是實務應用，在課堂上，你必須因材施教，將最基本的概念交給同學，並不一定是個人研究成果，因此教育體制及教學方向就需要改變。本校老師太強調學術研究成果，上課前沒事先完整備課，只純粹地把自己的研究成果搬到課堂上高談

闊論，造成學生沒有興趣。我任職院長時，曾向年輕的老師們說過，要做研究是自己的事，教學與研究結合是一種理想，幾乎只能用在博士班，但在大學與碩士層次，你們要把研究和教學分開，要把基礎知識教授學生、啟發學生，因為對學生來說，這些基礎的知識可能遠比老師研究的理論還重要。在國外大學，很多大一及大二學生的必修課程，大都由資深教授來授課，因為他們有豐富的教學現場，知道如何因材施教，絕對不會純粹地將博士論文或理論性的東西搬出來跟學生高談闊論。

結合年輕人的創意

針對本院應該強調的課程重點，不論在大學部或博士班，我強調「文化」二個字的重要性。人社院之不同於熱門的資訊或管理學院，在於人文社會學院對於「文化」的涵養、訓練及薰陶，都比其他的領域強，「文化」其實是人文社會學院裡的寶藏，但文化種類繁多，也必須要注入創新元素，如果還沿用傳統文化來教學生，一定沒有就業市場，但充分引導學生比較擅長的「創意」，就變成「文化創意產業」，也是我多年來教學的重點，而「文化創意」不論是到公部門或到企業界，在實務上絕對有幫助的。如目前討論政府發放的消費三倍券，便需要很多年輕人用創意的方式

及行銷策略予以推廣，讓政策的推動更順利。因此，「文化創意」對人文社會學院同學來說是非常重要的，所以人家說「文化創意產業」是未來的明星產業，也是最符合年輕人口味的產業。

終身志業：利己&利人

身為學者，我有二個終身志業，第一是學術研究得到學術界及同儕的肯定，108年榮獲「中山學術著作」獎，基本上我已完成第一個志業；第二是作育英才，相對於得獎的曇花一現，我最關心的是希望自己的知識，能夠被學生所接受或被啟發，換句話說，過去我是在象牙塔裡研究，也就是「利己」；現在則是希望將我的知識，用最簡單易懂的方式讓學生了解接受，也就是「利人」，這個志業是得獎無法涵蓋的，因此，得獎只是高興不到幾分鐘，就沒有快樂的感覺了。有很多老師很會做研究，但一到教學現場，學生沒法接受，因為聽不懂，最後學生討厭那門課，因為上課的理論和他們未來就業並沒有關係。因此我上完課時，經常拿出歷年公務員考試題目給他們看，並訓練他們 case study（個案研究）的能力，讓他們了解上課知識都是應用題，不是純理論的。

文化精神與政策兼具

撰寫「文化行政與政策」時，我仍為元智大學人文社會學院院長，及兼任文化產業及文化政策博士學位學程主任，作為台灣非藝術類大學設置的博士班，一定要有專門性的主軸，所以在文化政策這個領域，我把這本書當作最後終站，希望能對於博士班學生能有所幫助。觀察市場，這類的專業領域需要的知識比較多，但這類的書太少，對於做文化藝術的人，要進入政府機構內工作，必須了解文化行政與政策及政府採購內的細節，不能只顧文化精神的推廣，在不顧及政府政策的狀況下，在實務上很容易窒礙難行。

舉例來說，紐西蘭在行銷奇異果的全球政策非常成功，農委會曾邀請該行銷團隊為台灣行銷水果，一個揚名在國際市場上的行銷團體，在於不了解不習慣公部門裡的文化，實施一年後以失敗收場。因此，一個文化人要成為文化行政人，在行政和政策上要了解，不能光是強調藝術心靈



及文化涵養，不然在執行上肯定會窒礙難行。

給學生們的話

最後，建議元智大學學生在學時間，打工玩玩可以，但還是要利用時間認真學習，累積實力，才能在未來職場上和公立大學學生競爭。「認真」是指週一到週五認真讀書，週末與週日就可以放鬆休息，不是分分秒秒的死讀書；如果同學有投考公職的想法，平時要勤練公職考題，每週練習三題，一年就可以練習一百多題，文筆能力必然突飛猛進。至於博士班的學生，都是在社會上已經打滾很久的熟齡同學，不論你們在職場上的地位如何，入學時應調整好心態（mind-set），自動自發、自主學習；要放下身段，不要太「嬌嫩」，什麼事情都要院裡主動安排。當然，在有職業的前提下，你必須要「三頭六臂」，兼顧職場與課業；如果心態沒有調整好，三個月下網捕魚一次，每次見面時都是呆呆的等著老師「指示」然後再動筆；如果你是這種被動而毫無思考力的學生，指導教授再厲害也沒有用。既然決定進入學校讀博士，應貫徹執行力，加強思考力，將工作及研究分開，不要以工作忙碌為藉口，被動地學習或研究；既然佔了博士班的錄取名額，就應該照著學位歷程走完全程，才能對得起學校或其他想要報考而無緣進入的同學。



2020 JULY

人社院活動回顧



討虛棚可運用在課程的方式，去年 11 月初建立完成時，人社院陸續辦理多場虛擬攝影棚研習訓練營，教授老師及教學助教們學習基礎錄影、主機操作、虛擬背景及攝影鏡頭的功能應用；今年度進行裝置高空燈架及虛棚場地維護及修繕等，將現有空間使用及收音狀況部份進行改善作業。

而藝設系林楚卿老師則帶領藝管所同學，拍攝其帶領學生團隊研發獲獎的「枕頭戰—我要我們憶起玩」宣傳影片，借由虛擬背景拍攝場景再進行其他軟體後製，免去尋找多數實景拍攝及道具更換的麻煩。

今年因 COVID19 病毒疫情影響，遠距教學、課程錄製及網路直播需求，剛好有機會善用利用虛棚的專業的錄影直播設備。由於目前院內現有空間不多，場地為向社政系協商借用，受限空間大小虛棚的建置有限，但於教學及基本運用上已足以運用。

1082 學期開始，中語系黃智明老師及應外系陳怡蓁老師，已開始將虛擬攝影棚應用在課程上，由學生依老師授課後要求分組創作主題，再由人社院協助培訓的虛棚助教，帶領學生分組進入虛擬攝影棚，拍攝各組所創作的題材作品。

未來，人社院也將依校內各項經費及各學系需求狀況，逐步升級專業設備，以提供院內教學創新，並達到數位跨域的教學理念。



虛擬攝影棚燈光升級建置&高階網路直播教學

人社院針對院內教學創新及數位跨域教學提升部份，於去年以教育部高教深耕計畫補助經費，建置可供老師錄製磨課師，及教學應用的虛擬攝影棚（簡稱虛棚）。對於被視為文科系的人社院師生們來說，算是新奇有趣的教學場地。為協助各系老師了解並探

1

跨領域學程影音推廣 遠距解說防疫不越限

人社院於 2018 年 (107 學年度) 開始推動「跨領域學程」及「微學程」修習課程。所謂「跨領域學程」是在「學系化」課程之外，提供學生另一個選項，希望藉由現有的學系資源，進一步的整合跨學院甚至是跨校的學程化課程，以因應學生能力多元化發展的需求。而「微學程」不同於傳統系所建構於學術領域的分類，是基於職場對於人才的需要所規劃設計的課程。



大學學院所培育的職場人才往往無法符合社會所需。系所課程組合有特定的學術領域，非配合社會工作的需要，職場人才所需知識分散在不同系所。學生們一般只修讀本系所開設課程，使得在校所學的知識與技能，和畢業後進入職場所需要者產生甚大差距。

為協助學生瞭解院內現在跨域學程，及線上如何選修或查詢，同時教導學生檢視本學系已修課程，是否已達到部份跨域修業課程，人社院去年 6/5 首次辦理了「跨領域學程說明會」，並鼓勵同學在畢業前取得多個跨領域學程學分。元智大學為鼓勵學生除本科外的跨領域課程，特別將修習選課學分上限增加 6 學分。

今年 4 月由於配合防疫措施，取消辦理面對面的「跨領域學程說明會」，進而使用人社院虛擬攝影棚進行製作解說影片，由人文社會學院劉宜君院長親自錄製並說明「跨領域學程」內容，並上傳人社院專頁及臉書官網，供學生不限時瀏覽，希望除了引導學生有系統選課外，並達到多元教學學習的目的。



各系活動翦影

元智文學獎直播串流 頒獎典禮

由中語系主辦的第二十屆元智文學獎，於今年 3/9 至 4/15 間徵稿，初審結果於 5/14 公布，因考量新冠肺炎疫情，今年元智文學獎決賽會議，首次以直播方式進行，於 6/4 藉由人社院虛擬攝影棚（簡稱虛棚），以網路直播方式，透過元智大學中國語文學系 YouTube 頻道，播送評審講評狀況及決賽結果。

評審當天分為新詩組、散文組及小說組等 3 類作品進行講評，分別邀請到 9 位皆有寫作家身份的評審團隊。新詩組評審為陳義芝、楊佳嫻和羅毓嘉三位



老師；散文組評審為楊敏盛（阿盛）、劉梓潔及李欣倫三位老師；小說組評審則由蔡素芬、王聽威及陳又津三位老師負責評審。

由於第一次挑戰網路直播，中語系洪士惠老師帶領中語系大二的學生們，於事前多次演練，同時透過人社院協助安排講師，教授中語系同學操作攝影棚內軟硬體操作，活動當天全由中語系學生控制現場流程，最後順利完成第二十屆元智文學獎決賽及現場直播。相關活動、報導及評審介紹，您可在臉書「元智文學獎」（<https://www.facebook.com/yzuliterature/>）專頁中查詢。





中語系 1082 學期 「實務製作」課程成果發表

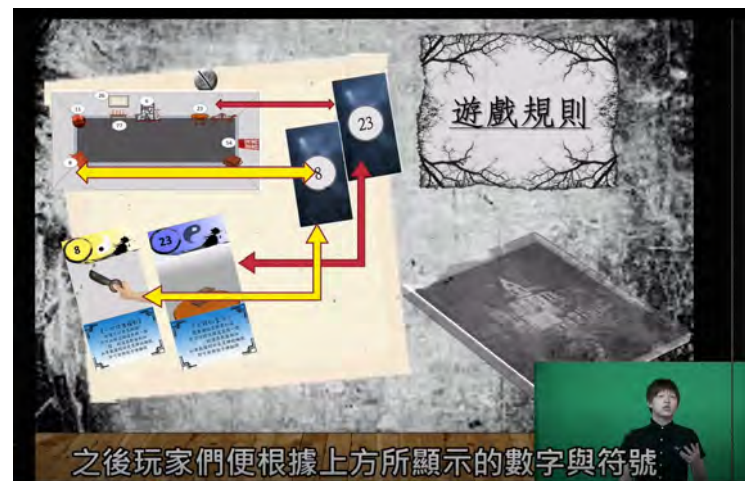
本學期中語系「實務製作」課程，6/11 進行成果發表。由黃智明老師教授，以提升學生「數位科技」與「文化資訊」之運用能力為主要授課目標。本學期以「文化資產」、「文創產業」、「文化地景」、「文化傳播」為考察對象，該課程分組進行討論主題，令同學結合文化創意與數位媒材進行提案，賦予文學新的生命，使之與當代社會有所融合。

每組分批進入虛擬攝影棚，拍出介紹作品的影音短片，結合數位及文化創意衍生出多組令人讚賞及有趣的文創作品。

同學分為 10 組，作品內容及型態有：

1. 逃淵記

靈感來自陶淵明〈桃花源記〉，是一款結合卡牌與手機 APP 程式的密室逃脫遊戲。



之後玩家們便根據上方所顯示的數字與符號

2. 大馬取經記

第二組「大馬取經記」，透過 RPG 對話遊戲，設計一場尋找夢幻咖啡的旅程，以調配咖啡串起馬來西亞十二個州屬間特有的城市風貌和文化生態。



3. 不要理我

以唐、宋時期的點心為遊戲背景，藉由食材的收集，瞭解唐宋飲食文學的知識與文化。

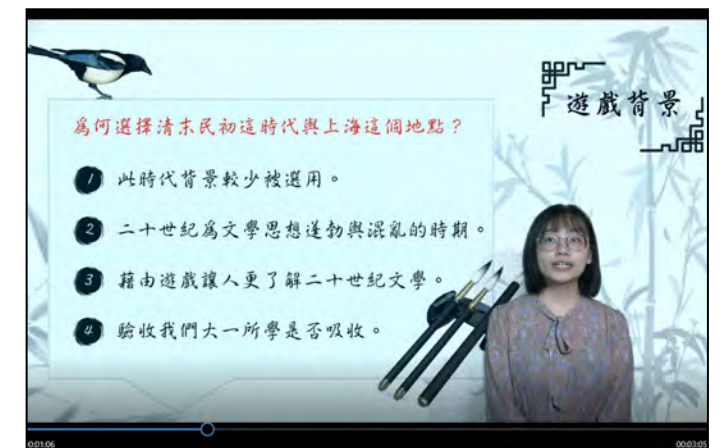


4. 言如遇計畫

以明代陳子龍〈寄郢中鄭澹石座師〉詩中所描述的藏書仙山 - 楚西山為創意發想所設計的互動遊戲，帶有濃厚的中國美學風格。

5. 筆墨染情

以 1920 ~ 1950 年代的文學作家蕭青、徐志摩、沈從文、茅盾、張愛玲及時空環境為創作背景，利用戀愛系對話型 RPG 遊戲，營造出過去與現代時代感、環境差異對比的鮮明色彩。

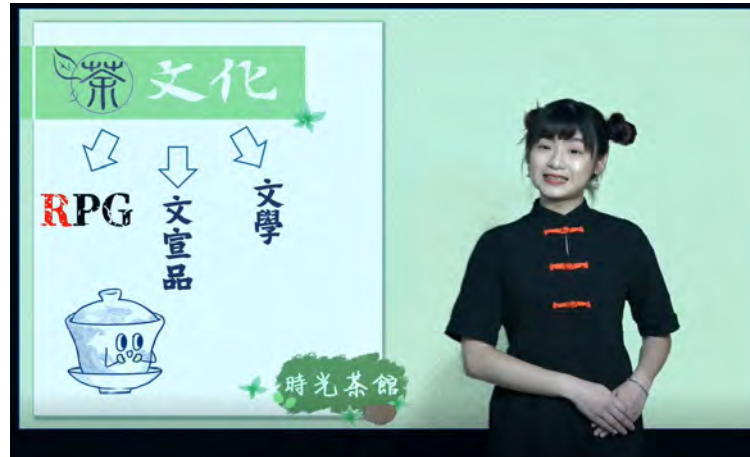


6. 古色古香

選取歷史上著名的英雄美人：潘安、呂布、蘭陵王、西施、趙飛燕、楊貴妃為主角，融合古代特色裝飾與現代互動遊戲，從中顯現古代美妝技術及不同時期對美的定義。

7. 時光茶館・歲月譜茶

透過數位遊戲、微電影與電子版「桃園—新北茶園茶廠旅遊雜誌」，配合茶具展示、圍棋、象棋、花牌等實體物件，引領大家穿越古今，進行一場時光品茗旅行。



8. 人言可為

以「文字的溫度」為核心，藉由互動遊戲及微電影，帶領大家認識古代書信形式和郵驛制度。並透過 AR 系統，製作立體明信片。



9. 大鶯帝國

鶯歌是全臺少數的陶瓷專業區，有「臺灣景德鎮」的美譽。本組將以紀錄片的方式，介紹鶯歌當地人文古蹟、文創景點、公共藝術及隱藏美食，藉以呈現這遺落在新北市界內的青花瓷的興衰史。



10. Sweet Words

以日本文學作品如《源氏物語》、《草枕》、《本所兩國》中描述的著名甜點為對象，透過文學與甜點的聯結，讓日本文學家走入大眾視野。



人文與科技 蹦出新火花

鍾雲鶯老師所教授的「華人社會與文化信仰」，以教授華人社會之宗教民俗為主體，注重學生之實際參與、觀察與記錄，藉以深入華人社會之宗教民俗，透過地理資訊系統的運用，培訓學生成為一位文史工作者的基本能力。

3/31 邀請中央研究院的廖泫銘老師，教導學生學習及運用 QGIS (Quantum Geographic Information System，地理資訊系統) 與 Story Map (線上互動式網頁地圖) 等人文數位地理資訊應用程式，藉由空間地理觀念，了解族群遷移與地方信仰息息相關的連續性。

而在傳統知識上，介紹越南、一貫道與各個廟宇的內容，5/11 亦請林熙強博士講述西方文學，以協助同學了解東西方的文化差異。最後帶領學生透過實際的參與與田野調查，除了訓練學生歷史、文化、信仰之整合能力，並透過古地圖思考社會變遷，將以類似『桃園民間信仰故事散步』之成果，以電子書型式製作呈現。



學生透過分組資料搜集及田野調查過程，體會文史工作者所面臨的困難，並運用人文數位系統 QGIS 及 Story Map 技術，完成的「故事地圖」電子書，分別上傳至 GIS 網站，於各組製作的成品連結，可以看到訪談影音，及學生搜集製作的文史資料及照片，可配合線上地圖了解社會變遷的

的歷史，不同一般文字平面的報導，非常的生動有趣。各組作品可點入以下網址欣賞觀看。

1. 雲南風情



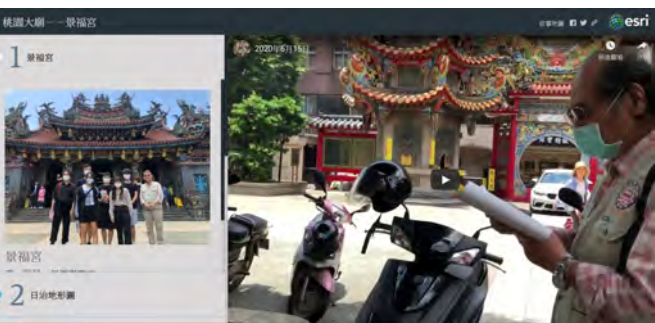
<http://arcg.is/0KbSHOO>

2. 日治時期 桃園大廟信仰分布



<http://arcg.is/1GzqK41>

3. 桃園大廟 景福宮



<http://arcg.is/1041qv>

4. 閩客語言



<http://arcg.is/0j9KSj>

5. 桃園大圳埤塘



<https://arcg.is/1DevLK>

6. 義民爺信仰-客家民俗文化



<https://arcg.is/1T5Lrq>

觀察力工作坊 & 服務力工作坊

本學期社政系安排了「觀察力工作坊」(4/9 ~ 4/16) 及「服務力工作坊」(5/7 ~ 5/21) 二場系列講座。這裡所提到「觀察力」，指研究時所需注意的一些方法及事項；而「服務力」，則與社區發展之社區福利、志願服務及社區服務提案，相關的目的及規劃執行方式等。

社政系每學期都會安排專題系列性的講座，並邀請業界專業人士，從不同領域的專業角度，來教授學生實務上的運用與實作。

從「觀察力工作坊」中，張筵儀老師從質性研究、深度訪談、逐字稿等開始說明，最後提到深度訪談與論文寫作的相關性。而面談及電訪專業領域的部份。由典通(股)彭佳玲副總，從政府大型調查的資訊來源及執行面，以實例說明如何從母體抽樣調查、調查執行方式及至母體參數推估與分析等。最後由陳叔倬先生，從人類學研究角度，以研究角度觀察和人類相關的事件，談到人類學研究對大數據的重要性等。

觀察力工作坊

時間 19:00-21:00
地點 60104
人數 60人
全程參與此活動可認列多元學習護照6小時

觀察力不是與生俱來的。
觀察力是後天獲得的一種能力，需要透過不斷的學習和訓練才能一點一滴的累積和提昇，讓專業教師透過觀察力工作坊訓練讓我們得到豐富的知識。

- 4/9 親愛的，我可以親近你嗎？
張筵儀
中華大學行政管理學系副教授兼系主任
- 4/14 政府大型面訪與電訪調查抽樣及推估
彭佳玲
典通股份有限公司副總經理
- 4/16 人類學者的田野足跡
陳叔倬
國立自然科學博物館人類學組助理研究員



觀察力工作坊		
日期	主題	講者
4/9	親愛的，我可以親近你嗎？	中華大學行政管理學系副教授兼系主任 <u>張筵儀</u> 老師
4/11	政府大型面訪與電訪調查抽樣及推估	典通股份有限公司副總經理 <u>彭佳玲</u> 小姐
4/16	人類學者的田野足跡	國立自然科學博物館人類學組助理研究員 <u>陳叔倬</u> 先生

而「服務力工作坊」，主要針對社區福利化的目的、內容與提案及執行方法等介紹，同時解說社區發展、社區營造與社區福利化相關之政策及實施內容。由裴晉國老師及洪珮瑄老師，針對「福利社區化方案」與「社區志願服務方案」說明相關志工法規、計畫書撰寫、方案規劃方向等，請同學分組提案，各組上台報告後，給予個別企劃案的指導與建議。



服務力工作坊		
日期	主題	講者
5/7	社區發展與福利社區化	<u>裴晉國</u> 老師
5/14	福利社區化方案	<u>裴晉國</u> 老師
5/21	社區志願服務方案	<u>洪珮瑄</u> 老師

臺灣邁過政策的訂定來提升大眾對長期照護的認識、了解並引領發展方向
1990年代—加強辦理老人日托、老人在宅服務或餐食提供及服務
—「在地老化」興起，長期照顧方式從機構式轉為社區式
2008年起—推動「長期照顧十年計畫」
2016年起—辦理長期2.0計畫，不斷開辦的社區照顧關懷據點
顯示未來社區工作在高齡社區的台灣，重要性將越來越高
此工作坊有助於同學對於社區發展工作進行理論學習與實務操作

服務力工作坊

全程參與此活動可認列多元學習護照6小時
時間 18:30-20:30
地點 R3302
人數 25人

05 社區發展與福利社區化
裴晉國 老師

05 福利社區化方案
裴晉國 老師

05 社區志願服務方案
洪珮瑄 老師

裴晉國 老師
開南大學衛生與健康行銷學系助理教授
元智大學社政系兼任教授

洪珮瑄 老師
桃園市志願服務發展中心督導

大數據（Big Data）之學習與運用

大數據（Big Data）自 2011 年起逐漸進入社會大眾的視野，相關書籍與論述如雨後春筍般出現，各行各業也都對此一名詞充滿期待。社政系劉宜君教授了解大數據相對於政府及各領域產業的重要性，於近幾學期開設與大數據相關課程。

本學期開設「大數據與政策分析應用基礎」課程，在使人文社會領域的學生系統性認識大數據概念、應用案例、隱私問題的說明，以及社群媒體、機器學習、視覺化軟體概念等，課程分為三個部分進行，首先，介紹大數據與政府開放資料的相關概念，著重於對於大數據分析必須具備的概念與觀念；其次，介紹大數據相關議題與技術運用；再者，介紹大數據分析技術。



在教學方式落實「以問題為導向學習」（PBL），讓學生思考大數據對個體、整體、社會的影響與因應，以及人文社會領域所扮演的角色。課程上除了理論外，同時邀請多位專業講師及校內資管系教授，討論實務上的應用及大數據分析軟體教學等。

期間辦理講座如下：

日期	主題	主講人
4/21	大數據的應用與實例	浚鴻數據開發股份有限公司 <u>蔡孟君</u> 經理
5/5	機器學習基礎	元智大學資訊管理學系教授兼主任 <u>禹良治</u> 教授
5/12	機器學習應用	元智大學資訊管理學系教授兼主任 <u>禹良治</u> 教授
5/26	資料驅動創新的數位治理	國立政治大學公共行政學系 <u>蕭乃沂</u> 副教授
6/9	視覺化資料分析	昊青公司 <u>潘思融</u> 技術支援工程師

「手機拍攝短影音快製 30 秒」 - 用不同角度看世界

本學期由丘昌泰老師教授的「文化產業概論」，主要討論文化產業相關論點及型態，針對目前的自媒體影音文化，丘老師認為這也是一種文化產業，如現今流行的 Facebook、Instagram 及抖音等，學生也應有涉略。

為使教學富有創意性，於 6/3 邀請校外專業講師吳鑫老師，以「手機拍攝短影音快製 30 秒」為主題，3 小時的課程，於前 2 小時教授學生，拍攝自我介紹、商品宣傳、手機拍攝時手勢及拍攝影音的一些技巧和運用，並於最後 1 小時，將學生分組就近在教室或校園五館拍攝，以手機錄製多段影片後，教授同學以手機下載編輯軟體“小影”，來編輯合成並配音成約 30 秒的 MV 影片。



同學共分為 8 組，產生出 8 組創意 MV 作品，為方便分享交流，上傳至吳鑫老師 [燃燒吧攝影魂 - 玩樂瘋攝影學園] 裡的臉書，內容以校園友情、Party、校園霸凌、校園回憶或搞笑為主題，其中一組將丘老師的身影和男同學合成，以「人一不小心就老了」將年紀轉換回憶校園生活的畫面，全場驚喜大笑，老師們也欣賞他們臨場的創意劇本和音樂的配合，播放各組作品時，講師也給予各組優缺點之建議，一堂富有文化創意及創新的教學課程，在笑聲中下課。

作品分享：吳鑫老師 [燃燒吧攝影魂 - 玩樂瘋攝影學園] 裡的臉書 (查閱日期：2020/6/3 可看到各組作品，為避免隨意下載，需加入臉書才能點閱) https://www.facebook.com/groups/1289954417749154/?source_id=347156535314760



以社會學的角度 來剖析消費行為的產生 及消費社會形成的原因

本學期「消費社會學」，以每週課堂前需閱讀文本資料，了解下堂課程所需的知識，以利在課堂中進行討論及反思。同學們透過每次課堂前的文本閱讀，精進自己對文獻的重點收集，並從中將自身過往的經驗相連結，產生對於此課程的心得，也因而對於相關議題產生疑問。

李玉瑛老師透過議題與教材的結合，在課堂中結合同學的提問，以互動的方式，使同學可以成為詢問者或者受訪者，一步一步建構學生對於訪談影片的問題設定，並能更加精確地將問題的軸心抓準。

在學期中，邀請到兩位教授前來課堂中演講，第一位是來自逢甲大學的萬尹亮助理教授，為同學介紹一個國家的制度如何形塑消費者的行為，並以二戰後美國利用馬歇



爾計畫援助歐洲大陸，如何去改造歐洲大陸人民的消費習慣，並帶出近代中國及國際品牌的關係，即中國如何透過政治來形塑中國民眾的消費行為。第二位是來自中央大學的王俐容特聘教授，她以近幾年各大品牌將兒童視為新興消費群體，藉此梳理兒童與消費社會的關係，及當代消費文化如何影響這些小小消費者。

期末時，各組上課同學選定消費專題作田野調查，並且拍攝影片以及製作簡報來完整呈現對消費社會學的學習心得報告。各組同學們進行實地採訪及結合影片素材，完成成品如下頁：

Group1

網民對買賣型直播的看法

◆ 文獻探討

- 1.網路直播使用**
近年網路興盛且已成熟發展，各式社群媒體也隨之興起，消費也從原本的實體店面漸漸轉移至網路行銷，近年直播也銷售逐漸盛行
- 2.消費者對直播購買的態度**
在受歡迎程度與對直播的態度、購買意願部份，研究結果顯示並無顯著影響性，也就是有些網路素人的粉絲人數並不多，卻能以獨特性、有趣性、互動性等特質來營造話題性
- 3.非計畫性購買行為**
網路直播中的互動性及透明性會正向影響消費者的滿意度，當非計畫性購買的消費者得知顧客滿意度較高，將會提升購買的行為



Group2

消費者對於去量販店的 非必要消費行為 —以大潤發為例

Group3

衝動性消費者購買因素之探討 —以百貨公司週年慶為例



Group4

奢侈品品牌行銷策略



Group5

手遊是真免費還是假免費？

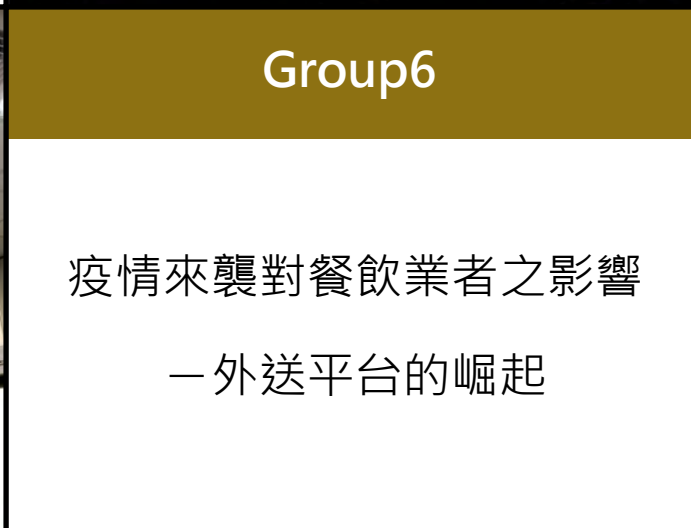
— 氹金的消費



Group6

疫情來襲對餐飲業者之影響

— 外送平台的崛起



Group7

香港反送中消費調查



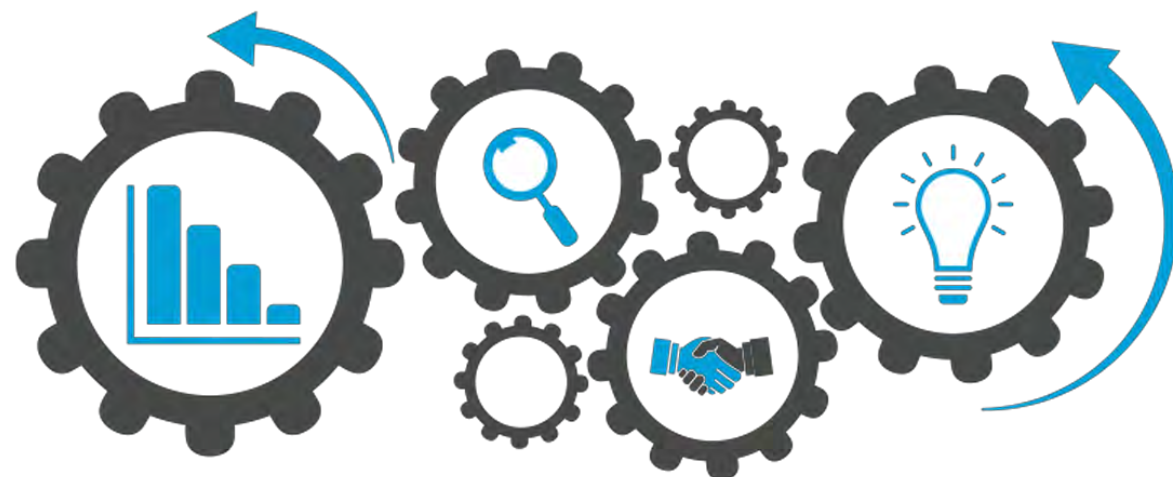
一邊探討一邊玩 「家庭社會學」與「桌遊設計」 結合的創意教學

由王盈婷老師所教授的「家庭社會學」這門課，以社會學的觀點探討眾多與家庭相關的議題，包含何謂家庭、交友、結婚、生育、親子關係、家務分工等等。課程主要目標為介紹相關主題的理論與實證研究，為檢視此課程目標，期末成果選擇以製作桌遊以及桌遊發表會的方式呈現。透過自行設計及製作桌遊，同學需要廣泛蒐集並運用資料，將想傳達之理念透過遊戲過程傳達給玩家，增進玩家對議題的理解與激發玩家對於議題之思考。

實作成品共有八組遊戲，主題十分多元且製作精美，《家繭成除》和《婚婚欲睡》兩組都以 Judith Stacey 所著之課程參考讀物《解套：愛情、婚姻與家庭價值，西好萊塢到中國西部》為背景，前者著重少數家庭如何對抗主流家庭論述下的不平等，後者以書中介紹的摩梭族走婚制度為發想。



另外有傳遞家庭暴力相關知識的《嘉家有本難念的經》、突顯家務分工不平等的《家庭任務》、探討網路交友情況的《交友行不行》及以家庭紛爭與和諧為出發點的《家庭大亂鬥》，也有用生命歷程來看家庭的《二分之一的人生》，而《家庭版妙語說書人》的主題則是囊括





天遊戲時間截止仍意猶未盡，許多人很扼腕，部份組別的遊戲太熱門沒有機會玩到。

許多小組的遊戲機制類似於大富翁繞著地圖走，並有抽卡機制回答問題或加減分，但也有幾組的遊戲機制較特殊。如《家庭版妙語說書人》參考現有桌遊《妙語說書人 Dixit》遊戲設計，玩家必須根據當局第一個出牌者的敘述，從自己手中找出類似敘述的圖卡。原版遊戲不同的是，出牌者和玩家最後亮牌

家庭暴力、獨居時代、家庭分工、外籍移工、尋覓伴侶、階級教養、婚姻關係七大主題。

桌遊設計於 6/22 期末發表會時，以互相對玩他組桌遊方式進行。對遊戲作者來說，桌遊透過實體遊戲設計、遊戲內容與遊戲機制，讓玩家在互動間理解到作者想法，較單方向之報告寫作，更有挑戰力。對遊戲參與者來說，透過玩他組遊戲去理解議題，比單方向的聆聽同學報告，更輕鬆愉快甚至會加深體悟。第一輪遊戲結束後，全班氣氛都非常熱絡，等到當



時，都要解釋為什麼自己出的牌符合這樣的描述。假設描述為「快樂的家庭」，就可以透過圖卡和解釋，發現大家對於快樂的家庭定義不一，進而產生討論。

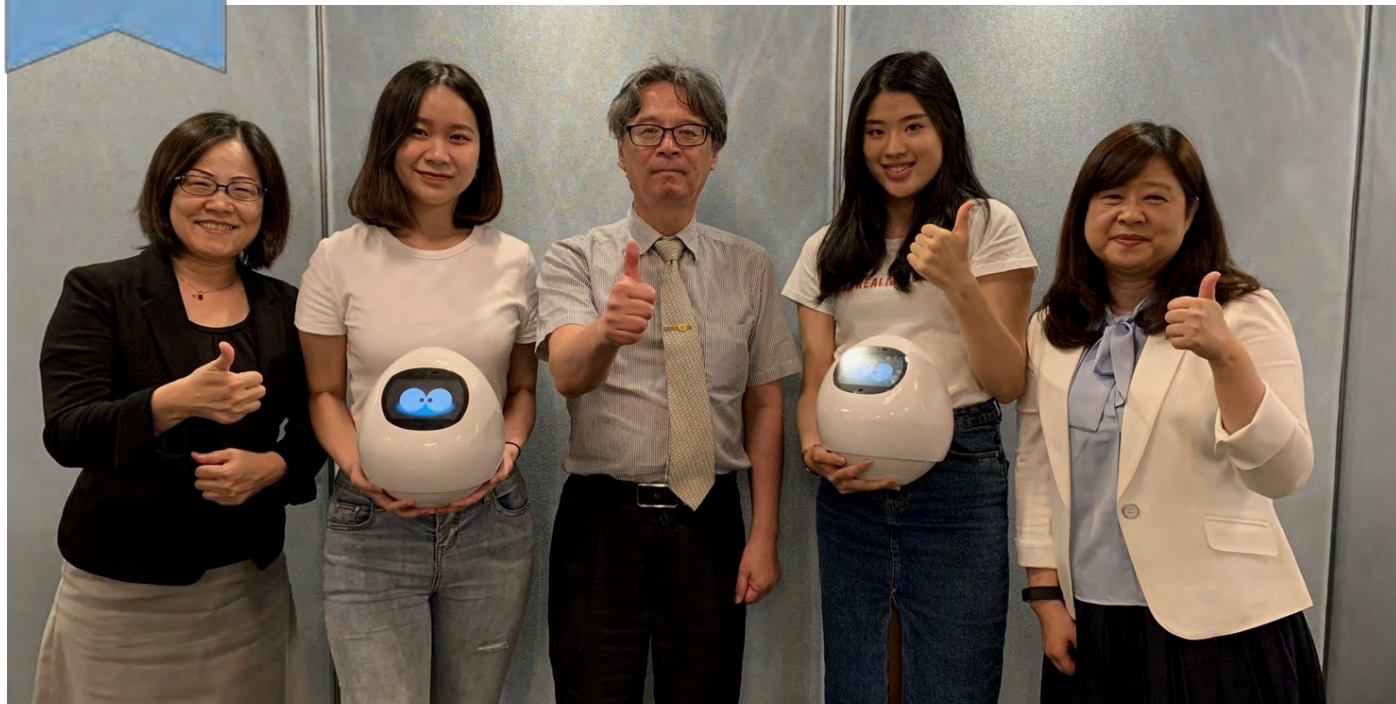


發表會最後讓同學在 Zuvio 網站匿名回饋意見，將近九成的同學，都認為這次製作桌遊與試玩他組桌遊，能讓自己對家庭議題有更多了解，激發對相關議題的興趣，同時也表示「在遊戲過程中有學到相關知識」、「認知到很多不同層面的家暴議題」，也提及「能和別人討論代表自己有一定程度的了解及思考，討論過程可以更瞭解議題以及不同人的看法」。整體而言，在「家庭社會學」課程上，結合桌遊設計的教學方式，確實達成教學創新及知識傳達的目的地。



引進高科技數位應用

學習語言更輕鬆



應用外語系主任吳翠華及林淑璋教授，自 2018 年即分別與資傳系教授鄧進宏及資工系教授葉奕成跨域合作，共同研發 AR (Augmented Reality ，擴增實境) 及 VR (Virtual Reality ，虛擬實境) ，初級日語會話教材，與資傳系黃怡錚教授共同研發 VR 虛擬日本文化體驗系統，帶領應外系學生體驗日本神社的實際參拜流程、日本茶道模擬教學等活動，讓同學不用到日本也能體驗日本的傳統文化。

目前除了 AR 及 VR 教材研發之外，去年更獲得資工與資傳系的

協助，引進日本聊天機器人「TAPIA」幫助學生練習會話，這款機器人原是用於陪伴高齡者，發音很自然，語調溫柔和諧，這是目前最沒有機器音的日語聊天機器人。

外語學習需要反覆練習、自主練習，除了教科書 CD、影音資料外，藉由數位科技的應用如 AR、VR 及 TAPIA 這類數位體驗及實務教學，



應外系 微電影競賽

為鼓勵學生善用數位影音工具，記錄校園生活及學習點滴，並介紹校園及學系特色，利用微電影表達拍攝理念及想法，應外系微電影活動結合了多媒體概論課程，在活動中加入微電影競賽及講座，幫助學生學習如何利用數位資源學習及拍攝微電影。

講座邀請了潘志偉導演分享影片製作及拍攝，讓學生了解影片拍攝的甘苦談。微電影競賽以增加學生實務操練的時間與練習機會為目的，學生需複習在課堂上習得的 Storyboarder 數位軟體技巧，結合應用於影片分鏡拍攝技巧，實地演練，以增加實際經驗。在活動過程中，學生必須將課堂上所學得知識及拍攝技巧，在初賽繳交分鏡圖及劇本，並於決賽當天呈現競賽影片。

本次競賽由應外系陳育琳老師負責籌劃，主題為 My YZ Life，參賽者為元智大學應外系大學部或研究所學生，內容需以元智校園生活及有關應外系為背景，影片演出者需以英文表達，影片長度為 3 至 5 分鐘。

此次微電影競賽共有 6 組報名參加



，共計 40 名學生組團參與比賽，決賽於 5/25 10 點至 12 點於 2005 教室舉行，除陳育琳老師外，另邀請雷傑老師以及校外評審張亨如導演擔任評審。

前三名得獎作品主題分別為：第一名 Time flies, but not passion；第二名：Recall；第三名：Friendship and college joy。

備註：Storyboarder 軟體是由 Wonder Unit 工作室開發的工具，無償提供大家使用，學生可以輕易使用筆刷直覺的繪製分鏡腳本。

元智大學藝術與設計學系

第十屆畢業展



哇噠 [wā sāi] —— 你我之間的水平轟炸

藝術與設計學系第十屆畢業展，於元智七館開展，展覽期間從 6/1 至 6/10。『哇噠 [wā sāi] —— 你我之間的水平轟炸』集結了來自台灣、中國、香港、澳門、馬來西亞的學生，[wā sāi] 最初為閩南語一詞，源於七〇年代的台灣，後因海峽兩岸頻繁地使用，最終成為華語國家中廣泛的口語助詞。

哇噠 [wā sāi] 象徵一個溝通的開始、一個代表性的共通語言，將隱



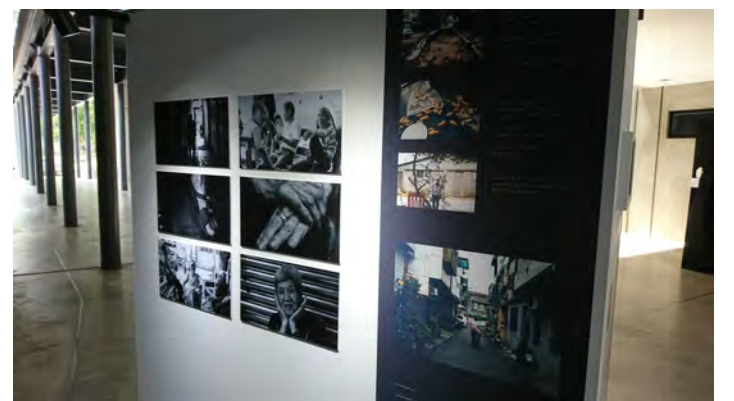
藏在作品中的無限個哇噠，透過多樣化的創作形式，全面釋放，串連來自四面八方的藝設系學生。

元智大學藝設系創立以來至今邁向第十屆。經由課綱與活動中不斷的創新與整合之下，逐漸確立本系在藝術與設計之間的定位。在各項有助於學生發展、激盪想像且從不設限的過程之中，自主的啟發與推動力相對重要。

藉由四年來相互堆砌出的認知和創作，在充分地吸收與交流後，期許自身適時的抽離且褪去最外層的表象，並試圖以不同的經驗與方式，勾勒拼湊出創作多元的可能。

本次展覽分成兩個場域（七館與活動中心七樓），因應相對多元且不設限的創作方式設置為：A 區（建築、產品設計）、B 區（裝置、雕塑）、C 區（多媒體投影）D 區（平面繪畫）四個展區。在動線規劃及展覽觀看配置等，透過「空間」、「企劃」以及「視覺」等三大核心提升展覽的完整性。

來不及參加這場創作饗宴？沒關係，到臉書搜尋〔元智大學藝術與設計學系第十屆畢業展〕專頁，可以細細欣賞每位學生精采的作品。





2020 桃花工作營 | 藝術抗疫·桃花反攻

由藝設系主辦，藝設中心協辦的桃花工作營，於 5/28 進行開幕式。由大一至大三學生混合分成八組，「2020 桃花工作營」開幕式，往年都在三、四月桃花盛開季節舉辦，今年因應疫情緣故，延至 5 月中開幕，活動場域以元智大學校園及內壢里為主。活動強調藝術／設計的結合，並以短期、密集、另類與多元的工作營教學方式，邀請國內外優秀藝術創作者與學生共同進行創作。

今年由於疫情關係，無法順利邀請到國外藝術家，故以國內藝術家為主，分別由龔紋莎藝術家、Lafin Sawmah 藝術家、繼光工務所－賴人碩/吳建志藝術家、Nyubo Abe 阿部藝術家、徐婷藝術家、張心蓉藝術家、楊皓鈞藝術家、詹志鴻藝術家帶領一組約八至十二位的同學，各自選定主題以及地點，於元智校園或於內壢社區發展創作。



藝設系陳冠華主任說，元智大學藝設系自 2011 年踏進內壢里以來，工作營便與它有著密不可分的關係，在長期合作過程中，建立獨特一段深厚的革命情感，並發展出共生共榮的

創生關係，這是本工作營獨特之處。

除分組創作教學外，於 6/1 至 6/8 分別安排了多場藝術活動。如 6/1 的【Nyubo Abe 阿部藝術家 - 講座】及 6/8 的【龔紋莎藝術家 - 講座】二場講座；6/3 則有【王宇光舞展】；6/4 於元智校門口上段校區草皮，則進行【作品總評+發春音樂祭+發春市集】，桃花工作營不但藉由與藝術家及設計師合作，用以增進學生的視野與交流機會，更透過藝術的學習，作為轉化、帶動社區發展的力量，加強人與人之間的聯結，同時打破了藝術與

生活的藩籬，使藝術的生產成為社群生活的表達，共構社群的文化認同。



當藝術創意與機械相遇

【機械充氣結構設計工作坊】



為了讓人社院（人文類）學生，認識機器手臂之直覺性參數設計，及其具藝術性之創意應用，藝設系林楚卿老師於本學期末開設了「機械充氣結構設計工作坊」。

工作坊招收對象，必須具備參數運算軟體 Grasshopper 的基礎。於課程規劃上，希望能於教學及實作一氣呵成，因此課程規劃於 6/20 週六從早上 9 點至晚上 9 點進行，扣除午餐時間，等於連續進行十一小時的密集實作課程。

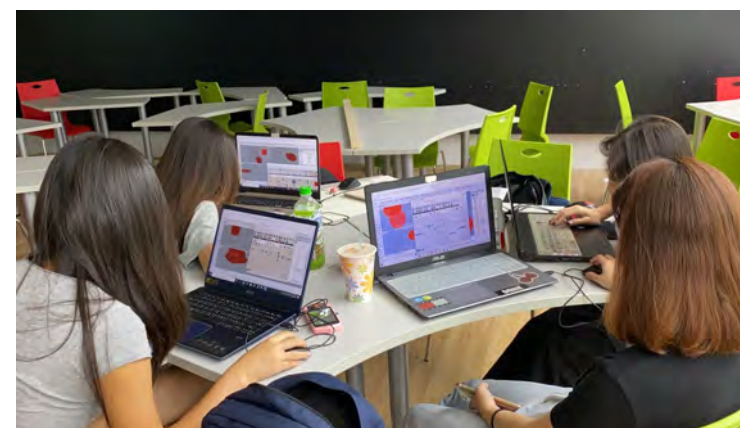
此課程由林楚卿老師與校外專家鄭基立老師共同帶領，由於操作過程必需先在電腦軟體進行樣式（pattern）設計及充氣模擬，再將運算程式碼傳到手臂進行焊熔「熱塑性聚氨酯」（Thermoplastic polyurethanes, TPU）材料，最後雷射切割邊框再進行充氣，完成個人化充氣結構設計。為使同學於程式設計及實作製作時能儘速得到協助，課程安排五位碩士班學生助教，隨堂進行協助教學。

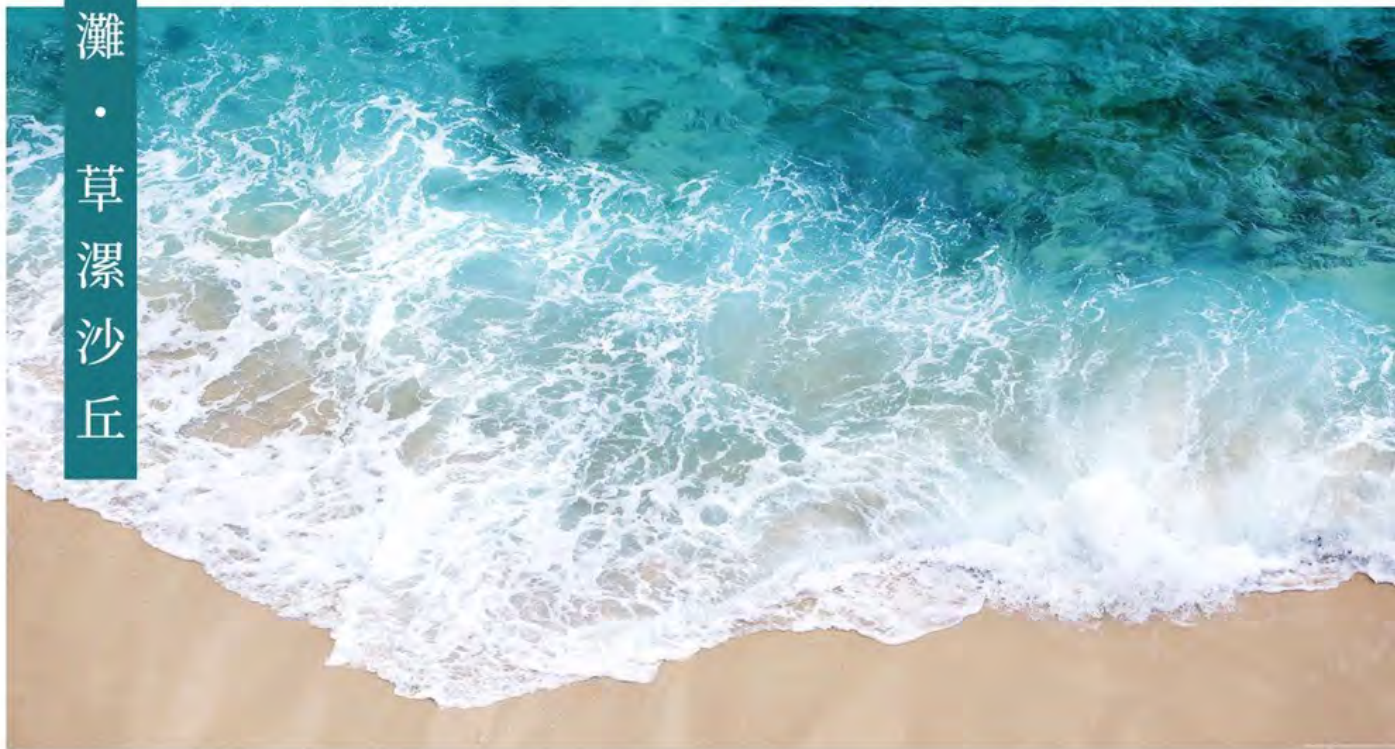
課程設計共分為四個階段進行，分別為：

- (1)課程內容說明、Grasshopper 參數設計教學
- (2)設計概念發想、機器手臂軟體操作教學
- (3)專案實作、機器手臂加熱路徑設計
- (4)成果發表。

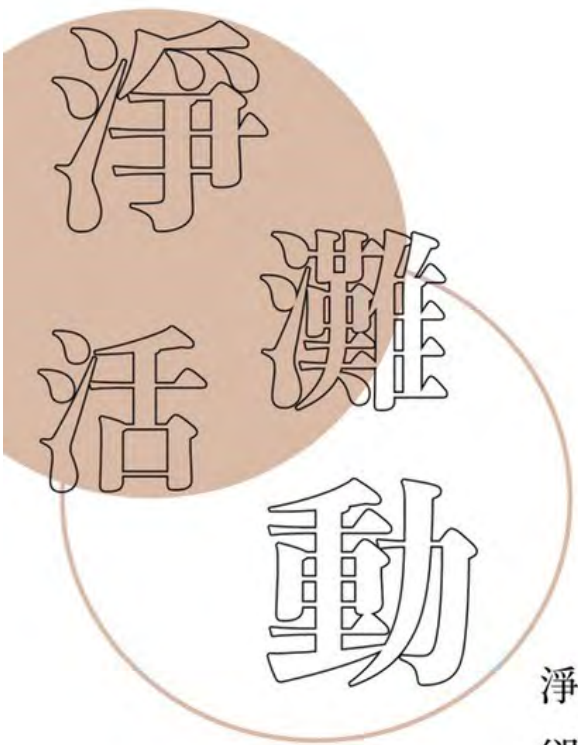


本課程共有 22 位藝設系學生報名參加，另有 2 位中原景觀及建築系學生跨校參與此課程，課程結果共產出十幾個由機器手臂製作的充氣結構作品。





beach cleanup



Date: 2020/05/09(Sat)

Time: 9:00~12:00

**Location: Taoyuan,
Guanyin Caota dune
觀音草漯沙丘**

淨灘，不是停止垃圾污染的終點，
卻是每個人親海、愛海與守護海洋的最佳起點。

主辦：人社英專系學會

人社院英語學士班系學會（簡稱：人社英專系學會），於 5/9 舉辦「觀音草漯沙丘淨灘活動」，此活動以「淨灘，不是停止垃圾污染的終點，卻是每個人親海、愛海與守護海洋的最佳起點」為主旨的自發性服務活動。

由人社英專系學會號召系內各年級學生報名，並利用 5/9 週六時間前往位於觀音的草漯沙丘淨灘，亦有外籍學生一起共襄盛舉。

參與此活動的學生，透過此次淨灘，也深刻了解減塑對環境保護的重要；另一方面，透過系級的共同參與，也能促進大學生活人際關係良好的發展。透過部份學生於活動後寫下了感想與反思，也讓大家一起反思「從自己隨手做環保」對環境的重要性。



「分成小組分散撿垃圾，且每組分別收一類的垃圾，最後我們排成一條人龍，以接力的方式把垃圾運回沙灘上方」

「風很大，太陽也是，路很遠走很久，提著很多很多垃圾，但是還是撿不完」

「透過淨灘的活動，得知原來有這麼多認為的垃圾，造成海洋污染、環境污染甚至危害到其他生物，讓我不禁反思製造大量垃圾的行為，並下定決心減少垃圾」

「這是我今年做過最有意義的事，不過其實心裡挺難過的，我們來的只是一個海邊而已，垃圾量竟然多到讓我們準備的垃圾袋都不夠裝，好難想像，那台灣其他地海邊呢？大家一起舉手之勞做環保吧，跟我一起一樣攜帶環保餐具，盡可能減塑吧，即那天很熱很累，頭髮被吹得很狼狽眼睛都是沙，但還是很開心，我們為地球又付出了一些。」

「與系上同學學長姐一起去淨灘，不只增進感情還能做一點小環保愛地球」



同學會 2 | 探尋日常共感

去年 2019/12/12 至 2020/01/09，由藝術中心主辦，圖書資訊服務處協辦的《同學會》展覽，曾邀請十多位元智師生，由師生聯展呈現十年跨度的聚首為主旨，以《同學會—十年跨度的再見與回顧》聯合展出多樣化且跨領域的創作作品。

今年延續去年的主旨，以《同學會 2 - 探尋日常共感》，邀請三位藝術創作者王弘志、陳怡潔、郭嘉玲三位老師聯合參展，這三位除了創作設計者身份，現職亦為藝設系專任老師。展出地點為元智大學圖書館 B1-2F；展出期間 05/22 至 07/03。

針對同學會 2 展覽活動，藝術中心另外辦理三場展覽教育活動，第一場為 6/17 12:30《畫出自己的卡漫人生》手作工作坊，由陳怡潔老師主講；第二場為 6/17 17:30《擬態動作·指示動作—行為與錄像作品的表述》，由郭嘉玲老師主講；第三場為 6/18 17:30《創作媒材與生活的連結》，主講人為王弘志老師，透過三場教育活動，讓學生有機會與三位展覽者面對面，了解三位老師的創作想法與理念。



藝術中心 1082 學期

活動及展覽

藝術中心於每學期，邀請在地或國際的藝術設計或文化產業相關的專家或團隊，透過座談會、表演及電影欣賞方式，讓校內學生及教職員，有機會不用離開校園到校外區域，即可以參與文藝活動及藝術的盛宴。

由於人文情報誌以報導各學期活動為主，依各學期狀況調整發刊日期，因此無法事前提供藝術中心的活動預告，對藝術活動有興趣的同學，請密切注意校內信箱的活動訊息發送，或是自行至本院藝術中心網址（<https://yzuartcenter.com/>），查詢最新的活動預告及日程。

本學期因應疫情活動調整於 5-6 月已舉行活動如下：

日期	活動名稱/內容
講座活動	
5/12(二) 15:10-17:00	【雲門流浪者講座】/合作單位：藝術中心、通識課程 講者：林陸傑 講題：我在結束時開啟
5/13(三) 09:10-12:00	【藝術燈光講座】/合作單位：藝術中心、藝設系 講者：何仲昌 講題：打造藝術空間光
展覽活動	
5/22-7/3(五) 5/27(三)開幕	「同學會 2- 藝設系教師聯展」/ 主辦單位：藝設系·藝術中心
桃花工作營相關活動	
5/28(四) ~ 6/3(三)	【桃花工作營】/主辦單位：藝設系·藝術中心
6/4(四) 16:00-21:00	【發春音樂祭】/主辦單位：藝設系·藝術中心

日期	活動名稱/內容
表演活動	
5/21 (四) 19:10-20:30	【讀劇表演】同黨劇團/主辦單位：藝術中心 主題：白色說書人
6/3 (三) 19:00-20:10	【王宇光舞蹈】/主辦單位：藝設系·藝術中心 主題：從走路開始：在平衡與失衡之間
電影活動	
5/20 (三) 12:10-14:00	【心光電影院】/合作單位：藝術中心、圖書館 片名：尊瑪·尊瑪 - 我和她們在喜馬拉雅山的夏天
6/02(二) 12:10-14:00	【桃園電影節】/合作單位：藝術中心、桃園文化基金會 片名：《抱歉我們錯過了你》★台灣首映
6/09(二) 12:10-14:00	【桃園電影節】影片播放+映後座談/ 合作單位：藝術中心、桃園文化基金會 片名：《玩命 Online：雙槍對決》
6/10(三) 12:10-14:00	【心光電影院】影片播放及映後座談/主辦單位：藝術中心 片名：南聲囡仔





各系畢業典禮暨茶會剪影

由於新冠肺炎（COVID19 病毒）的影響，2020 年元智大學畢業典禮，首次採「分時分地分流」規畫校級、院系級畢業典禮。為配合防疫，今年參加者採實名制，校級畢業典禮流程縮為 1 小時，刪減往年必有的謝師禮、唱畢業歌及薪火相傳等活動項目，並取消各系師長及董事長、校長撥穗儀式，改採畢業生自行撥穗。

此次，除人社院英語學士班因 2017 年才成立，尚未有應屆畢業生外，中國語文學系、社會暨政策科學學系、應用外語系及藝術設計系等四系，由各系秘書協助籌劃，利用校內空間，辦理系

級畢業茶會，並由系內主任或老師為學生撥穗，讓應屆畢業生留下溫馨的回憶！



中國語文學系

照片來源：
元智大學學務處
/人社院各學系



社會暨政策科學學系 (大學部、碩士班及碩士在職專班)





應用外國語學系



藝術與設計學系



得獎專區

《第十屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽》 榮獲大專組佳作

(1) 指導老師：中語系黃智明老師

編號：122

書名：痕

隊名：痕

組員：中語系 / 鄭翌秀、洪晟、蔡荔宣、盧茜芸



▲ 從左至右為黃智明老師、洪晟、鄭翌秀、盧茜芸、蔡荔宣。

作品擷取自《第十屆國際華文暨教育盃電子書創作大賽》網路資料。



電子書 QR CODE



(2) 指導老師：社政系劉宜君老師

編號：307

書名：你 / 妳真的了解老人「師」能「常」照的福利嗎？

隊名：琪琪の長照教室

組員：社政系/許佩琪、徐以馨、陳子聖



電子書 QR CODE



▲ 從左至右為劉宜君老師、許佩琪、徐以馨、陳子聖。

第二十屆 元智文學獎

本次元智文學獎，新詩組、散文組及小說組，人社院內中語系為最大得主，恭禧所有得獎的中語系及藝設系同學！主辦單位公告得獎名單如右：

第20屆元智文學獎 得獎名單				
新詩組	作品	科系	年級	作者
首獎	歌	中語	四	陳愛渲
評審獎	河堤	資工	三	張家穎
佳作	快點斷了我的方糖裡的黑咖啡	藝設	三	黃玟臻
	昨晚的巴黎	中語	碩	李金發
		中語	碩	徐詩函
散文組	作品	科系	年級	作者
首獎	破青年	中語	二	王俊傑
評審獎	戀念豬油渣	中語	碩	王碧華
佳作	一點	中語	四	陳寧曦
	字裡行間	電甲	三	楊士樺
	故事	中語	四	陳愛渲
小說組	作品	科系	年級	作者
首獎	橋	中語	五	游千慧
評審獎	梁以默	中語	三	高梓綾
佳作	愛麗絲的夢	中語	三	林耘頤
	斑駁鐵籠	中語	二	涂辰諭
	黑皮膚的白雪公主	中語	二	鄧紫涓

108 學年元智大學社團評鑑

慶賀社政系學會、人社英專班學會、應外系學會三系學會，榮獲【108 學年元智大學社團評鑑】自治性團體—表現優異獎。

元智英語達人秀大賽 YZU's Got Talent 得獎名單

恭喜人社英語學士班及應外系同學 7 位同學，參加「2020 第一屆元智英語達人秀大賽」脫穎而出贏得大獎!!!

語文中心依據競賽辦法將報名者依參賽資格調整為進階組 A 組、進階組 B 組及一般組進行評比；各組得獎名單公告如下頁：

組別/ Contest Groups	名次/ Rank	姓名/Name	學號/SID	系所/Dept.	參賽影片主題/ Category
進階組 A 組/ Advanced-A	4	<u>吳耘淇</u>	1073XX3	人社英專	英文歌曲演唱
	5	<u>胡書庭</u>	1083XX4	人社英專	英文歌曲演唱
進階組 B 組/ Advanced-B	1	<u>賴怡如</u>	1062XX3	應外系	英文歌曲演唱
	2	<u>李煒彤</u>	1061XX8	人社英專	英文歌曲演唱
	3	<u>王雨晴</u>	1083XX5	人社英專	英文歌曲演唱
	4	<u>侯晨曦</u>	1042XX2	應外系	英文歌曲演唱
	5	<u>博亞牧</u>	1083XX1	人社英專	英文詩詞朗誦

▲ 以上得獎名單皆為個人組/individual



109 年第 1 梯次創新創業激勵計畫 (FITI) 得獎

恭喜藝設系林楚卿老師帶領的「CKfablab」團隊以【枕頭戰】參加 109 年第 1 梯次創新創業激勵計畫 (FITI) 決選，榮獲「創業潛力獎」。

