

# 行政院國家科學委員會專題研究計畫 成果報告

## 「第二屆數位典藏應用競賽」之執行計畫 研究成果報告(完整版)

計畫類別：個別型  
計畫編號：NSC 96-2422-H-002-003-  
執行期間：96年04月01日至97年03月31日  
執行單位：國立臺灣大學國家發展研究所

計畫主持人：劉靜怡  
共同主持人：趙義隆、朱則剛、謝銘洋、賴進貴  
計畫參與人員：教授-主持人(含共同主持人)：趙義隆  
教授-主持人(含共同主持人)：朱則剛  
教授-主持人(含共同主持人)：謝銘洋  
副教授-主持人(含共同主持人)：劉靜怡  
副教授-主持人(含共同主持人)：賴進貴  
碩士-專任助理人員：陳香妃  
碩士-專任助理人員：陳譽萱  
碩士-專任助理人員：黃能揚  
碩士-專任助理人員：黃瀚儀  
碩士-專任助理人員：廖祺財

處理方式：本計畫可公開查詢

中華民國 97 年 06 月 09 日

計畫編號：NSC 96-2422-H-002-003  
計畫類別：國家型科技計畫(個別型)  
報告類別：研究成果報告(完整版)

計畫名稱：

## 「第二屆數位典藏應用競賽」之執行計畫

計畫主持人：劉靜怡(國立臺灣大學國家發展研究所副教授)

共同主持人：趙義隆(國立臺灣大學國際企業系教授)

共同主持人：朱則剛(國立臺灣大學圖書資訊學研究所教授)

共同主持人：謝銘洋(國立臺灣大學法律學院教授)

共同主持人：賴進貴(國立臺灣大學地理環境資源學系副教授)

執行期間：2007 年 04 月 01 日 ~ 2008 年 03 月 31 日

# 計畫參與工作人員名單

## 計畫主持人

劉靜怡(國立臺灣大學國家發展研究所副教授)

## 計畫共同主持人

趙義隆(國立臺灣大學國際企業系教授)

朱則剛(國立臺灣大學圖書資訊學研究所教授)

謝銘洋(國立臺灣大學法律學院教授)

賴進貴(國立臺灣大學地理環境資源學系副教授)

## 專案助理/研究助理

陳譽萱 林定立 陳可嘉 謝宛蓉 黃能揚

## 成果展執行

陳譽萱 黃瀚儀 林定立 陳香妃 黃能揚

## 競賽執行

黃瀚儀 蔡依雅 吳蹟懷 廖祺財 黃能揚

## 網頁及報名資訊系統

莊冠駿 張翰文

# 目 錄

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 計畫參與工作人員名單 .....           | I  |
| 目 錄 .....                  | I  |
| 圖片目次 .....                 | IV |
| 表格目次 .....                 | VI |
| 壹、計畫中英文摘要 .....            | 1  |
| 一、計畫中文摘要 .....             | 1  |
| 二、計畫英文摘要 .....             | 2  |
| 貳、計畫執行總覽 .....             | 3  |
| 一、前言 .....                 | 3  |
| 二、數位典藏應用競賽目的與特色 .....      | 4  |
| 三、數位典藏應用競賽之分組與規模 .....     | 4  |
| 四、數位典藏教學活動設計比賽簡介 .....     | 6  |
| 五、主要工作規劃流程 .....           | 7  |
| 參、數位典藏應用競賽執行細項說明 .....     | 9  |
| 一、競賽目的 .....               | 9  |
| 二、競賽規則 .....               | 9  |
| 三、競賽分組 .....               | 9  |
| 四、參賽資格 .....               | 10 |
| 五、報名費用 .....               | 10 |
| 六、比賽時間 .....               | 10 |
| 七、報名及初選作品提交 .....          | 11 |
| 八、決選 .....                 | 13 |
| 九、評審方式 .....               | 13 |
| (一) 審查委員名單 .....           | 13 |
| (二) 審查分組 .....             | 14 |
| (三) 審查時間 .....             | 14 |
| (四) 審查方式 .....             | 14 |
| (五) 審查流程 .....             | 14 |
| (六) 初審與決審的評審標準 .....       | 15 |
| 十、獎勵方式 .....               | 16 |
| 十一、商業應用競賽說明與得獎名單 .....     | 16 |
| 十二、商業應用競賽得獎作品簡介與辨識圖像 ..... | 18 |

|                              |           |
|------------------------------|-----------|
| <b>肆、數位典藏教學活動設計比賽執行細項說明</b>  | <b>21</b> |
| 一、競賽目的                       | 21        |
| 二、參賽資格                       | 21        |
| 三、比賽時間                       | 21        |
| 四、報名流程及相關事項                  | 22        |
| 五、作品繳交流程：                    | 23        |
| 六、作品內容說明                     | 23        |
| 七、作品格式                       | 24        |
| 八、評審方式                       | 24        |
| 九、評審標準                       | 24        |
| 十、獎勵方式                       | 25        |
| 十一、教學活動設計比賽得獎名單              | 26        |
| <b>伍、數位典藏應用競賽成果展暨授權交流論壇</b>  | <b>27</b> |
| 一、成果展之靜態展覽介紹                 | 31        |
| （一）展場規劃                      | 31        |
| （二）展場分區介紹                    | 31        |
| （三）場地佈置                      | 32        |
| 二、成果展之動態展示介紹                 | 33        |
| 三、頒獎典禮                       | 35        |
| （一）商業應用競賽各組得獎者出席情形           | 40        |
| （二）教學活動設計比賽各組得獎者出席情形         | 42        |
| （三）頒獎典禮及得獎者出席情形              | 43        |
| 四、授權交流論壇                     | 51        |
| （一）授權交流論壇舉辦成果說明              | 51        |
| （二）研討「數位典藏授權的法律問題」的現場情形      | 55        |
| （三）研討「數位典藏—從創意到市場的國際觀察」的現場情形 | 56        |
| （四）授權廠商的經驗分享與交流之現場情形         | 57        |
| <b>陸、數位典藏應用競賽活動宣傳與推廣</b>     | <b>58</b> |
| 一、廣發公函邀請各界學校機關團體             | 58        |
| 二、廣告文宣設計及媒體宣傳                | 59        |
| （一）商業應用競賽宣傳海報                | 59        |
| （二）教案設計競賽宣傳海報                | 60        |
| （三）編製商業應用競賽宣傳手冊              | 62        |
| （四）成果展電子DM暨宣傳海報              | 62        |
| （五）成果展現場展示背板：典藏單位            | 65        |
| （六）新聞剪報                      | 71        |
| <b>柒、計畫成果自評</b>              | <b>75</b> |

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 一、達成計畫預期目標.....                 | 75  |
| 二、執行檢討.....                     | 75  |
| 三、應用競賽評審意見.....                 | 78  |
| (一)文化藝術設計組.....                 | 78  |
| (二)人物玩偶設計組.....                 | 78  |
| (三)數位動畫及遊戲設計組.....              | 78  |
| 四、未來展望與建議.....                  | 80  |
| (一) 加強競賽前活動宣傳管道.....            | 80  |
| (二) 舉辦觀摩展.....                  | 80  |
| (三) 持續舉辦成果發表兼記者招待會，擴大推廣效益.....  | 80  |
| (四) 建立授權交流論壇平台，促進產學研合作交流.....   | 81  |
| (五) 強化數位典藏前進國際市場的整體戰力.....      | 81  |
| (六) 規畫整體活動執行流程表.....            | 81  |
| (七) 更了解得獎作品之性質.....             | 81  |
| (八) 精進網路報名等線上作業資訊系統.....        | 82  |
| (九) 將應用競賽活動時程提前.....            | 82  |
| 附錄一、數位典藏商業應用競賽比賽辦法.....         | 84  |
| 附錄二、數位典藏教學活動設計競賽比賽辦法.....       | 90  |
| 附錄三、數位典藏應用競賽獎狀樣張.....           | 96  |
| 附錄四、數位典藏應用競賽成果展暨授權交流論壇活動剪影..... | 97  |
| 附錄五、第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集.....     | 106 |

## 圖片目次

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| 圖 1：主要工作規畫流程圖.....                                               | 8  |
| 圖 2：活動報名網頁.....                                                  | 11 |
| 圖 3：場地共分為四區.....                                                 | 31 |
| 圖 4：動畫得獎作品展示－配合展場時間，作完整輪放。.....                                  | 32 |
| 圖 5：事前場地佈置規劃圖.....                                               | 32 |
| 圖 6：模特兒於舞台前走秀.....                                               | 33 |
| 圖 7：模特兒於展台前展示.....                                               | 33 |
| 圖 8：主持人.....                                                     | 34 |
| 圖 9：應用競賽搭配之音響設備及音控人員.....                                        | 34 |
| 圖 10：國科會人文處廖炳惠處長蒞臨致詞.....                                        | 36 |
| 圖 11：國科會主任秘書李吉祥先生蒞臨致詞.....                                       | 37 |
| 圖 12：頒獎典禮－人偶設計類佳作「狂草敦楷」.....                                     | 37 |
| 圖 13：頒獎典禮－教案設計比賽.....                                            | 38 |
| 圖 14：台下觀禮情形.....                                                 | 38 |
| 圖 15：台下觀禮情形.....                                                 | 39 |
| 圖 16：數位動畫及遊戲設計組佳作故宮〈皇城聚珍--殿本圖書欣賞〉受獎代表<br>.....                   | 43 |
| 圖 17：數位動畫及遊戲設計組第三名故宮千華臺上佛經文獻資料庫受獎代表及<br>頒獎者台大法律系謝銘洋教授.....       | 43 |
| 圖 18：數位動畫及遊戲組第一名得獎團隊及頒獎者台大法律系謝銘洋教授...44                          | 44 |
| 圖 19：文化藝術組第一名王端聯設計師與頒獎者國科會人文處長廖炳惠.....44                         | 44 |
| 圖 20：文化藝術組第二名桃園縣大成國小黃應龍老師與.....45                                | 45 |
| 圖 21：文化藝術組第三名紋采得獎團隊與國科會人文處處長廖炳惠.....45                           | 45 |
| 圖 22：文化藝術組佳作得獎者合影.....46                                         | 46 |
| 圖 23：人物玩偶第一名倪敏與本計畫共同主持人李德財所長合影.....46                            | 46 |
| 圖 24：台藝大得獎團隊.....46                                              | 46 |
| 圖 25：人物玩偶設計組第二名天螺地玩設計者郭彥廷與.....47                                | 47 |
| 圖 26：人物玩偶設計組第三名裙帶關係設計者沈士傑、符麗娟與本計畫共同主<br>持人李德財所長合影.....           | 47 |
| 圖 27：〈昭陵六駿·天可汗〉設計者元象設計公司黃俊豪設計師與中研院資訊<br>所數位典藏計畫共同主持人李德財所長合影..... | 47 |
| 圖 28：教案組得獎者之一.....48                                             | 48 |
| 圖 29：教案組得獎者之二.....48                                             | 48 |
| 圖 30：教案組得獎者之三.....49                                             | 49 |
| 圖 31：教案組得獎者之四.....49                                             | 49 |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 圖 32：教案組得獎者之五.....             | 50 |
| 圖 33：教案組得獎者之六.....             | 50 |
| 圖 34：教案組得獎者之七.....             | 50 |
| 圖 35：數位典藏授權交流論壇現場交流情形之一.....   | 52 |
| 圖 36：數位典藏授權交流論壇現場交流情形之二.....   | 52 |
| 圖 37：數位典藏授權交流論壇現場交流情形之三.....   | 53 |
| 圖 38：數位典藏授權交流論壇參觀展覽人潮.....     | 53 |
| 圖 39：民眾觀賞得獎動畫.....             | 54 |
| 圖 40：益思科技法律事務所所長賴文智律師.....     | 55 |
| 圖 41：台大國際企業研究所趙義隆教授.....       | 56 |
| 圖 42：老夫子哈媒體授權經理白坤成先生.....      | 57 |
| 圖 43：商業應用競賽宣傳海報.....           | 59 |
| 圖 44：教案設計宣傳海報之一.....           | 60 |
| 圖 45：教案設計宣傳海報之二.....           | 61 |
| 圖 46：商業應用競賽手冊封面、封底.....        | 62 |
| 圖 47：成果展電子 DM.....             | 62 |
| 圖 48：成果展宣傳海報.....              | 63 |
| 圖 49：成果展邀請函.....               | 64 |
| 圖 50：成果展現場展示背板:數位典藏介紹.....     | 65 |
| 圖 51：成果展現場展示背板:典藏單位介紹.....     | 66 |
| 圖 52：成果展現場展示背板：大賽簡介.....       | 67 |
| 圖 53：成果展現場展示背板：人物玩偶組.....      | 68 |
| 圖 54：成果展現場展示背板：人物玩偶組.....      | 69 |
| 圖 55：成果展現場展示背板：數位動畫與電腦遊戲組..... | 69 |
| 圖 56：成果展現場展示背板：教案競賽.....       | 70 |
| 圖 57：蘋果日報網路新聞 2007/12/28.....  | 71 |
| 圖 58：教育廣播電台 2007/12/27.....    | 72 |
| 圖 59：民視新聞 2007/12/27.....      | 73 |
| 圖 60：聯合報 2007/12/28.....       | 74 |
| 圖 61：展台太空.....                 | 77 |
| 圖 62：展台設計過於單調.....             | 77 |
| 圖 63：評審過程照片之一.....             | 79 |
| 圖 64：評審過程照片之二.....             | 79 |

## 表格目次

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 表格 1：應用競賽主要工作預定進度表.....              | 7  |
| 表格 2：初審評審標準表.....                    | 15 |
| 表格 3：決審評審標準表.....                    | 15 |
| 表格 4：商業應用競賽獎金一覽表.....                | 16 |
| 表格 5：商業應用競賽「文化藝術設計組」得獎名單.....        | 16 |
| 表格 6：商業應用競賽「人物玩偶設計組」得獎名單.....        | 17 |
| 表格 7：商業應用競賽「數位動畫及遊戲設計組」得獎名單.....     | 17 |
| 表格 8：商業應用競賽得獎作品簡介與辨識圖像.....          | 18 |
| 表格 9：教案比賽評審標準表.....                  | 25 |
| 表格 10：教學活動設計比賽〈高中職組〉得獎名單.....        | 26 |
| 表格 11：教學活動設計比賽〈國中小組〉得獎名單.....        | 26 |
| 表格 12：『數位典藏應用授權交流論壇』暨『數位典藏應用競賽頒獎典禮』. | 27 |
| 表格 13：文化藝術設計組 .....                  | 40 |
| 表格 14：人物玩偶設計組 .....                  | 40 |
| 表格 15：數位動畫及遊戲設計組 .....               | 41 |
| 表格 16：教案國中小組 .....                   | 42 |
| 表格 17：教案高中職組.....                    | 42 |

# 壹、計畫中英文摘要

## 一、計畫中文摘要

本計畫係國科會數位典藏國家型計畫第二期執行團隊針對「第二屆數位典藏應用競賽」之前置規劃、相關比賽辦法及成果發表等相關事宜，進行評估、設計與執行之計畫。本計畫之執行一方面參考第一屆商業應用大賽之經驗，並且融合過去五屆數位典藏教學活動設計比賽的精神，他方面也結合了數位典藏國家型科技計畫第二期之相關團隊，協助此一計畫之執行。

本計畫從2007 年上半年起執行「第二屆數位典藏應用競賽」，計畫執行期間為一年。本競賽係本於推廣數位典藏應用的基本精神，以第一屆數位典藏商業應用大賽之競賽成果，以及過去數年來數位典藏教學活動設計比賽之成果為基礎，深化創意加值應用的經驗。希望透過此種高度腦力激盪和競爭的方式，吸引更多數位典藏應用性作品的匯集，以達成第二期數位典藏國家型科技計畫透過開放管道落實數位典藏在經濟產業和教學素材上的豐富應用此一基本目標。

關鍵詞：數位典藏、數位典藏應用競賽、商業應用、教學活動設計

## 二、計畫英文摘要

This project is designed to implement the Second Annual Digital Archives Application Competition, one of the important routine activities for the National Digital Archives Program (NDAP). It will take into consideration of the experiences accumulated in the First Digital Archives Commercial Applications Competition of 2006 and the Teaching Plans Competitions taking place for the last five years and aims at helping the distribution and application of the products of NDAP.

This project is a one-year project and plans to implement the Second Annual Digital Archives Application Competition of 2007. It focus on the goals pursued by the NDAP to encourage more creative applications of Digital Archives products, help realize the easy access to the content accumulated by the NDAP, and try to bridge the gap between the NDAP and the content industry/the teaching-learning sector of Taiwan.

## 貳、計畫執行總覽

### 一、前言

「數位典藏國家型科技計畫」目前已經正式開始第二期的執行工作。回顧第一期的計畫執行成果，大致上已經完成將國家重要文物典藏數位化，建立國家數位典藏的目標，成果可謂豐富。在第一期的計畫執行過程中，曾經參與或舉辦不少展覽活動與競賽，例如參加台北國際書展、鼓勵數位典藏運用於教案製作之教學活動設計比賽，以及數位典藏商業應用大賽等活動，這些應用型的競賽，不但有助於數位典藏成果的實際運用，也對於開拓數位典藏之產業運用和活絡市場商機發揮相當大的助益作用，得以使數位典藏與數位學習國家型計畫針對其成果逐漸建立推廣與行銷兼備之商業模式。

本計畫目的在於執行「第二屆數位典藏與數位學習應用競賽」，從 2007 年上半年起執行「第二屆數位典藏與數位學習應用競賽」，計畫執行期間為一年，本競賽係本於推廣數位典藏應用的基本精神，以第一屆數位典藏商業應用大賽之競賽成果，以及過去數年來數位典藏教學活動設計比賽之成果為基礎，深化創意加值應用的經驗。希望透過此種高度腦力激盪和競爭的方式，吸引更多數位典藏應用性作品的匯集，以達成第二期數位典藏與數位學習國家型科技計畫透過開放管道落實數位典藏在經濟產業和教學素材上的豐富應用此一基本目標。

回顧過往，第一期數位典藏國家型科技計畫基於初步嘗試的態度，於 2006 年 8 月，舉辦第一屆數位典藏商業應用大賽，廣徵參與者投入數位典藏加值應用的行列。該次商業應用大賽以「數位典藏生活化」為原始宗旨，嘗試將「文化」、「科技」與「創意」等因素互相結合起來，構成數位典藏加值衍生應用於日常生活當中的設計大賽，所以，該次競賽又稱為「文化·科技·FUN 創意大賽」。同時，該次商業應用大賽強調以「懷舊情·時尚風」為主題，去思考生活中隨處可見的應用，從不同角度利用創意設計，將不同的生活需求結合傳統文化，轉化成時尚潮流的實際生活應用。

換言之，第一屆商業應用大賽乃是以傳統文化做為基石，注入現代科技的巧思，透過創意加值的方式商品化，激發認識和深入理解傳統文化的興趣，並且藉由該次活動，推廣數位典藏授權之觀念，協助將數位典藏成果轉化為具有具體產值的商業模式，為台灣的數位典藏產業注入更多活水。

## 二、數位典藏應用競賽目的與特色

由於 2006 商業應用大賽與教學活動設計比賽舉辦成效良好，而且，第二期數位典藏國家型科技計畫的執行團隊，除了感受到曾經參與去年的競賽者和有心投入數位典藏相關活動的潛在參與者對來年類似競賽之期盼外，也認同 2006 數位典藏商業應用大賽和數位典藏教學活動設計比賽之舉辦理念，因此決定盡力延續上述兩者的精神，結合兩者，舉辦「第二屆數位典藏應用競賽」。

故此，2007 年的「第二屆數位典藏應用競賽」便以「數位典藏多元應用」為宗旨，持續秉持推廣數位典藏成果加值應用和鼓勵公共近用等主要精神，鼓勵參賽者發揮其獨立巧思，透過豐富的創作想像落實的過程，促成數位典藏內容與數位典藏技術融入產業、教育與人文社會發展的目標。本競賽的目的，一方面活絡商業設計之能量，以創造商機之外，另一方面也藉此開拓推廣數位典藏國家型科技計畫成果的媒介與管道，使全民得以共享數位典藏資源。

由於前述之商業應用大賽與教學活動設計比賽舉辦成效良好，而且，數位典藏國家型科技計畫的執行團隊，除了感受到曾經參與上述競賽者和有心投入數位典藏相關活動的潛在參與者對來年類似競賽之期盼外，也認同上述數位典藏商業應用大賽和數位典藏教學活動設計比賽之舉辦理念，因此決定盡力延續上述兩者的精神，結合兩者，舉辦「第二屆數位典藏應用競賽」。

「第二屆數位典藏應用競賽」是以「數位典藏多元應用」為宗旨，持續秉持推廣數位典藏成果加值應用和鼓勵公共近用等主要精神，鼓勵參賽者發揮其獨立巧思，透過豐富的創作想像落實的過程，促成數位典藏內容與數位典藏技術融入產業、教育與人文社會發展的目標。

## 三、數位典藏應用競賽之分組與規模

2006 年的第一屆商業應用大賽，在參賽類型上區分成「文化藝術創意組」、「人物玩偶組」、「數位娛樂組」及「典藏組」共四類組，四組共計收到 240 件參賽作品，其中包括文化藝術創意組 159 件、人物玩偶組 32 件、數位娛樂組 39 件以及典藏組 26 件。其次，就參賽者之分佈地區而言，參賽者遍及全國各地，更有從美國和中國等地遠渡重洋參賽的創作作品。再者，就參賽者之年齡分佈而言，2006 年商業應用大賽最年輕的參賽者年僅 13 歲，在作品中充分展現了年輕世代的創意和活潑新潮，而在年齡偏向年輕的參賽者中，也有接近花甲之年的參賽者共襄盛舉，其作品則充滿了其將多方歷練的生活體驗融入創作當中的痕跡。

此外，為了提供參賽者與廠商進行合作洽商與媒合的機會，第一屆商業應用大賽主辦單位特別與第一期數位典藏國家型科技計畫應用服務分項及文建會合作，共同擴大舉辦「商業應用大賽頒獎暨授權產業鏈媒合展示」活動，由於 2006 年的第一屆商業應用大

賽的參賽作品數量眾多且取材豐富，最後共展出 60 餘件參賽作品，並且吸引 350 人次以上的參訪者，無論是典藏單位或數位內容產業業者，其出席情況均相當踴躍，已略具數位內容產業的年度盛會的雛型。

2007 年的第二屆數位典藏商業應用大賽，在參賽類型上區和 2006 年較不一樣的是簡化了競賽的項目，單純的分為「文化藝術設計類」、「人物玩偶設計類」以及「數位動畫與遊戲設計類」共三類組。三組創作者皆利用數位典藏聯合目錄中的圖樣或造型加以延伸開發，融合古今現代的設計語彙，設計出風格雅致的各式商業應用成品，各組並選出前三名，以及佳作各五名。

文化藝術設計類主要著眼於數位典藏累積了大量的文化及藝術數位資源，例如生物、考古、地質、拓片、器物、書畫、建築等豐富的數位內容素材，參賽者可利用上述數位典藏內容或相關之原創設計，設計出各式各樣的應用玩具、工藝商品、民生用品和家庭用品等。人物玩偶設計類則是著眼於近年來人物玩偶已經成為市場上極具發展潛力的設計商品，參賽者可利用上述數位典藏內容或相關之原創設計，傳達我國歷史文化或傳統藝術中之人物與情境故事，或者重新賦予其創新之形象。數位動畫與遊戲設計類的作品則兼具娛樂及教育的功能，參賽者可靈活運用數位典藏內容或與相關之原創設計，創造出各種數位影音的遊戲或動畫，積極開發自創品牌。

本次競賽共分為三組：(一) 文化藝術設計組；(二) 人物玩偶設計組；(三) 數位動畫與遊戲組。

**(一) 文化藝術設計組：**數位典藏國家型科技計畫執行至今，累積了大量的文化及藝術數位資源，例如生物、考古、地質、拓片、器物、書畫、建築等豐富的數位內容素材，參賽者可利用上述數位典藏內容或與上述數位典藏內容相關之原創設計，設計出各式各樣的應用玩具、工藝商品、民生用品和家庭用品等。

**(二) 人物玩偶設計組：**近年來人物玩偶已經成為市場上極具發展潛力的設計商品。參賽者可利用上述數位典藏內容或與上述數位典藏內容相關之原創設計，傳達我國歷史文化或傳統藝術中之人物與情境故事，或者重新賦予其創新之形象。

**(三) 數位動畫與遊戲組：**遊戲動畫不但具有娛樂及教育的功能，而且是台灣文化創意產業中重要之一環。近年來無論政府及民間單位都積極投入動畫產業的發展，以創造其附加價值。參賽者可利用上述數位典藏內容或與上述數位典藏內容相關之原創設計，創造出各種數位影音的遊戲或動畫，積極開發自創品牌。

## 四、數位典藏教學活動設計比賽簡介

數位典藏教學活動設計比賽是第一期數位典藏國家型科技計畫所舉辦的活動，在第一期計畫的執行過程中，已經舉辦過五屆。數位典藏教學活動設計比賽的競賽宗旨，乃在於鼓勵教師運用數位典藏國家型科技計畫之豐富典藏資源，融入教學活動中，充分運用典藏網站之素材，使教學活動更加活潑、趣味化。典藏資源因有人使用而更具有意義，亦藉由師生間教與學之互動，更加瞭解典藏資源不足之處，而使數位典藏內容建置和推廣應用工作獲得進步的空間，此一良性循環已促使數位典藏國家型科技計畫得以產生實質的應用層面意義。

教學活動教案設計競賽分為「高中職組」及「國中小組」兩組，各組參賽教師巧妙地將數位典藏聯合目錄的素材，有組織地轉換成適合學生作為入門者的教材，不單有靜態的教材，老師們並在決審的面試中，使出教學技巧的渾身解數，在決審評審面前試教，證明這是可以實際運作的教材，讓學生能真正吸收最經典的新知。得獎作品中，許多優勝教師另外製作整本教學手冊、另設專屬教學活動的網站，讓學生不在教室也能學習，十足呈現出現代夫子活用資訊工具的積極與活力。

本教學活動教案設計競賽之目的在於提供一個平台，吸引匯集從事第一線教學工作的教師們各具創意巧思的教學活動設計，形成高中職和中小學的教學資料庫，增加教學素材的深度與廣度，以提升教學品質。同時，透過此活動之舉行，也可以協助推動資訊教育融入各個教學領域，逐步實現各學科學習之創新教學改革理念。

## 五、主要工作規劃流程

主辦競賽是一件繁瑣的工作，本計畫為能擴大參與、完整呈現比賽作品成果，並且達到有效推廣數位典藏應用的目的，規劃了整體活動執行注意事項，安排完整的執行日程，儘量避免發生獎狀、獎金、發放流程衝突的問題，或是將溝通困難的狀況縮小，例如事前即與廠商溝通協調自行帶媒體播放的裝置等事宜，以降低競賽突發狀況的產生，期使讓應用競賽朝更盡善盡美的方向邁進。

以下將比賽工作分為活動籌劃、活動進行、成果發表，以及結案等四個部份，並將主要工作內容，透過以下圖表做重點說明：

表格 1：應用競賽主要工作預定進度表

| 重要工作項目 | 工作比重<br>查核項目 | 預 定 進 度 |              |       |           |           |
|--------|--------------|---------|--------------|-------|-----------|-----------|
|        |              | 96 年度   |              |       |           |           |
|        |              |         |              |       |           |           |
| 活動前    | 30%          | 0%      | 10%          | 15%   | 25%       | 30%       |
|        | 查核項目         | 計畫申請籌備  | 選定評審委員       | 決定主題  | 訂定活動辦法    | 訂定活動時程    |
| 活動進行   | 40%          | 0%      | 10%          | 10%   | 30%       | 40%       |
|        | 查核項目         | 進行線上報名  | 舉辦說明會及配合媒體宣傳 | 舉辦觀摩會 | 分組收件及進行初審 | 複審及公佈最後名單 |
| 活動後    | 30%          | 0%      | 5%           | 10%   | 20%       | 30%       |
|        | 查核項目         | 成果展的準備  | 寄發邀請通告       | 舉辦成果展 | 問卷調查      | 大賽活動成果彙整  |
| 合 計    | 累計百分比        | 0%      | 25%          | 35%   | 75%       | 100%      |

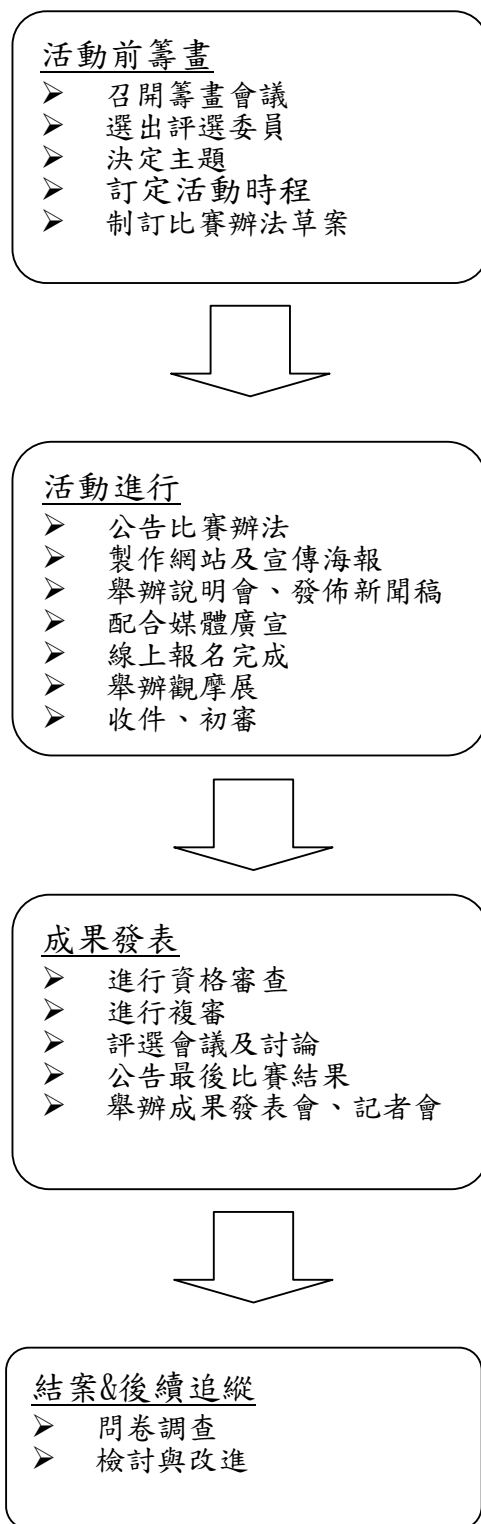


圖 1：主要工作規畫流程圖

## 參、數位典藏應用競賽執行細項說明

### 一、競賽目的

本競賽之宗旨，在於秉持推廣數位典藏國家型科技計畫成果加值應用，以及鼓勵數位典藏公共近用等精神，鼓勵參賽者發揮獨立巧思，透過豐富的創作想像落實過程，促成數位典藏內容與技術融入產業、教育與人文社會發展的目標。其次，本競賽也希望能夠透過各個參賽者所選定的具體鮮明主題，以及參賽者的腦力激盪與互相競爭，吸引不同領域和不同層面之數位典藏加值應用性作品，加入數位典藏加值應用之行列。本競賽除了凸顯台灣數位典藏內容豐富而多元的價值，一方面活絡商業設計之能量，以創造商機之外，另一方面也藉此開拓推廣數位典藏國家型科技計畫成果的媒介與管道，使全民得以共享數位典藏資源。

### 二、競賽規則

(一) 作品內容必須能夠傳達出數位典藏之人文社會、產業經濟、教育理念等層面之創意概念之數位加值或原創設計作品。

1、數位加值：指採用數位典藏素材應用衍生之作品。

(數位典藏聯合目錄 <http://catalog.ndap.org.tw/>)

(數位 101 公共展示系統 <http://digital101.ndap.org.tw/>)

2、原創設計：指以全新創意設計而產生之作品。

(二) 活動合作單位於網站所提供之數位典藏素材，可供參賽者下載，做為創作之資源，惟其下載與使用僅限應用於「數位典藏商業應用競賽」，任何其他重製或意圖營利之用途，皆不在上述授權合法下載之列。

### 三、競賽分組

本次競賽共分為三組：(一) 文化藝術設計組；(二) 人物玩偶設計組；(三) 數位動畫與遊戲組。

(一) **文化藝術設計組**：數位典藏國家型科技計畫執行至今，累積了大量的文化及藝術數位資源，例如生物、考古、地質、拓片、器物、書畫、建築等豐富

的數位內容素材，參賽者可利用上述數位典藏內容或與上述數位典藏內容相關之原創設計，設計出各式各樣的應用玩具、工藝商品、民生用品和家庭用品等。

(二) **人物玩偶設計組**：近年來人物玩偶已經成為市場上極具發展潛力的設計商品。參賽者可利用上述數位典藏內容或與上述數位典藏內容相關之原創設計，傳達我國歷史文化或傳統藝術中之人物與情境故事，或者重新賦予其創新之形象。

(三) **數位動畫與遊戲組**：遊戲動畫不但具有娛樂及教育的功能，而且是台灣文化創意產業中重要之一環。近年來無論政府及民間單位都積極投入動畫產業的發展，以創造其附加價值。參賽者可利用上述數位典藏內容或與上述數位典藏內容相關之原創設計，創造出各種數位影音的遊戲或動畫，積極開發自創品牌。

## 四、參賽資格

- (一) 凡有興趣運用數位典藏資源或原創設計之國內設計師、設計廠商、國內外各大專院校師生及自由創作者，皆可報名參賽。
- (二) 參賽者可以個人、團隊或公司（團隊或公司以五人為限）名義參賽。
- (三) 參賽件數並無限制。

## 五、報名費用

免費參加。

## 六、比賽時間

- 公告比賽辦法：96 年 7 月 24 日至 10 月 31 日
- 報名截止日期：96 年 9 月 30 日，延長至 10 月 26 日
- 收件截止日期：96 年 10 月 26 日，延長至 11 月 9 日
- 初選及決選：96 年 11 月中、下旬

## 七、報名及初選作品提交

本次競賽活動一律採取線上報名，至「數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟發展分項計畫」網站（<http://case.ndap.org.tw>）線上報名。以參賽作品為單位，每一份作品需有一份報名表。

為配合商業應用競賽、教學活動設計競賽兩項競賽以及日後各種研討會、競賽之需要，建置報名系統資料庫。此系統提供方便的查詢介面，各負責助理可快速查詢所需要的報名資料，減少行政成本。

The screenshot shows the online registration interface for the 2nd Digital Collection Application Competition. The page is titled '數位典藏商業應用大賽團體線上報名' (Digital Collection Commercial Application Competition Team Online Registration). The sidebar on the left contains links for '最新消息' (Latest News), '分項計畫簡介' (Introduction to Sub-projects), '研究成果' (Research Results), '相關網站' (Related Websites), '聯絡資訊' (Contact Information), and '歷年網站資訊' (Historical Website Information). The main content area includes a '參賽聲明' (Registration Statement) with six points, a '報名表' (Registration Form) with fields for team name, category, and contact information, and a '分項專案' (Sub-projects) section with links for '2007年商業應用競賽' (2007 Commercial Application Competition) and '2007年教學活動設計競賽' (2007 Teaching Activity Design Competition).

最新消息 | 2007年商業應用競賽 | 團體線上報名  
| 比賽辦法 | 相關檔案下載 | 個人線上報名 | 團體線上報名 | 個人報名列表 | 報名狀況查詢 | 收件狀況統計

### 數位典藏商業應用大賽團體線上報名

#### 參賽聲明

1. 參賽人員視同接受本競賽委員會所公告之競賽辦法及各項公告、規則與評審結果，若有違反之情事，委員會有權取消其競賽或得獎資格。若不接受者，可於任一時間自由退出競賽。
2. 參賽者保證所提供與填報之各項資料，不得侵害他人之智慧財產權，如與事實不符或侵害他人權益之情況，委員會有權取消其競賽或得獎資格，該參賽者並須自行負擔一切相關責任。
3. 參賽者於競賽期間所提出之作品及說明書等各項資料，其相關之智慧財產權為原參賽者所有，但須無償授權給本競賽委員會使用及公開展示。
4. 所有繳交之資料與作品可因應所考量之商業機密刪除部分內容，再對本競賽委員會行使無償授權。
5. 本單位於網站上所提供之數位典藏素材可供參賽者下載作為創作之資源，惟僅限應用於「數位典藏商業應用大賽」。
6. 競賽委員會擁有隨時修正競賽相關辦法之權利，所有的競賽規則及辦法也將以網站的最新公告為依據。

#### 報名表

競賽隊名:

報名組別: ☐ 文化藝術設計組 ☐ 人物玩偶設計組 ☐ 數位動畫與遊戲組

| 代表人 | 姓名:                  | 性別:                                             | 年齡:                  | 職業:                  | 就讀學校或任職單位:           | 聯絡地址:                | 聯絡電話:                | 手機:                  | 聯絡Email:             |
|-----|----------------------|-------------------------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 代表人 | <input type="text"/> | <input type="radio"/> 女 <input type="radio"/> 男 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|     | <input type="text"/> | <input type="radio"/> 女 <input type="radio"/> 男 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

#### 分項專案

- 紐約授權展
- 2007年商業應用競賽
  - 比賽辦法
  - 相關檔案下載
  - 個人線上報名
  - 團體線上報名
  - 個人報名列表
  - 報名狀況查詢
  - 收件狀況統計
- 2007年教學活動設計競賽

圖 2：活動報名網頁

(一) 基本資料

- 1、報名表格：一律採取線上報名，請至「數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟發展分項計畫」網站（<http://case.ndap.org.tw>）線上報名。以參賽作品為單位，每一份作品需有一份報名表。
- 2、智慧財產聲明書（請至下載專區下載）。
- 3、作品說明書：含作品名稱、創作理念、作品特色等之文字說明，以說明設計此項作品的創意靈感來源、和原典藏素材之創作精神及意涵連結關係。（請至下載專區下載）

(二) 作品資料

- 1、作品設計表現圖：請以 A3 尺寸裱板呈現。其內容應包含作品名稱、作品設計表現圖、100 字內創意概念說明、創意概念發想出處等。惟不得標示創作者之姓名、學校、公司行號、Logo 等影響公正性之代號。
- 2、PC 格式光碟：
  - (1) 請於盤面註明參賽類別、作者名稱及光碟內容，同時必須清楚顯示作品及檔案名稱。
  - (2) 文化藝術設計組/人物玩偶設計組：作品照片 3 張，尺寸-10.5x14.8 公分，解析度 300dpi。
  - (3) 數位動畫與遊戲組：tiff 格式靜幀或截圖：CMYK 模式、300 dpi、3 幅以上。
    - 電腦遊戲：應附上遊戲指南，包括故事內容、遊戲功能及玩法。
    - 3D 電腦動畫：AVI 格式電腦動畫檔案，640x480 解像度，30 fps，片長至少 30 秒，需附加背景音樂及音效。
    - 動畫短片：MPG、AVI 或 MOV 格式；FLASH 動畫為 SWF 格式（參賽者保留 FLA 格式原始檔案備核）。

- (三) 資料繳交：請將報名表、智慧財產權聲明書、相關證明文件、作品說明書及作品等資料一同裝入信封，信封上註明『**參加 2007 年數位典藏商業應用競賽**』，於收件截止日前，以掛號郵寄至 **10617 臺北市羅斯福路四段一號 台灣大學國家發展研究所 317 室**（以郵戳為憑）。待收到上述資料後，承辦單位將於活動網站上公佈【已收件作品】之「參賽編號」及「參賽者姓名」，歡迎自行查詢，並會以 E-mail（確認函）告知參賽者，如此始完成所有程序，逾期恕不受理。

## 八、決選

主辦單位以 Email 及電話通知入圍者，並請入圍者繳交下列作品及資料

(一) 實品：請以 1：1 實際比例製作（文化藝術設計組、人物玩偶設計組入圍者）。

(二) PC 格式光碟（文化藝術設計組、人物玩偶設計組、數位動畫與遊戲組入圍者）。

1、設計者親自闡述參賽作品概念：2 分鐘，.mpeg/.swf/.mov/.avi 格式均可。

2、設計者照片：尺寸-10.5x14.8 公分，解析度 300dpi。

## 九、評審方式

### (一) 審查委員名單

#### 1、文化藝術設計組評審名單

- (1)王鼎銘 新竹教育大學數位學習科技研究所（初審）
- (2)林秀璐 出色創意有限公司（決審）
- (3)陳正然 蕃薯藤科技
- (4)莊明振 交通大學應用藝術研究所
- (5)張光民 台灣創意設計中心
- (6)彭學致 宏基股份有限公司（決審）
- (7)謝銘洋 台灣大學法律學系

#### 2、人物玩偶設計組評審名單

- (1)尹立 中華民國設計師協會
- (2)洪貞玲 台灣大學新聞研究所
- (3)游章雄 台北教育大學造型教育學系
- (4)劉靜怡 台灣大學國家發展研究所
- (5)盧諭緯 巨思文化 Shopping Design 及數位時代雜誌

#### 3、數位動畫及遊戲設計組評審名單

- (1)侯志欽 政治大學廣播電視學系
- (2)范丙林 台北教育大學玩具與遊戲設計研究所
- (3)張弘毅 元智大學資訊傳播學系

(4)黃國師 民間全民電視股份有限公司

(5)黃至琦 宏基股份有限公司

## (二) 審查分組

本屆共計 189 件參加，共選出 21 組得獎者。參賽件數及分組如下：

1、文化藝術組：78 件

2、人物玩偶組：65 件

3、動畫遊戲組：46 件

(每組五位評審委員)

## (三) 審查時間

第一階段初審（現場審查）：11/19（一）~11/23（五）

第二階段決賽（會議審查）：11/26（一）~11/30（五）

## (四) 審查方式

- 1、初審：由評審委員依照自己方便的時間，事先與主辦單位約定評審時間，然後至評審會場，針對每件作品進行評選，並將分數登錄於評分表內，彌封交給主辦單位。主辦單位去除最高與最低的分數後，加以平均，依照平均分數高低排定名次。參賽作品置於會議室內。
- 2、決賽：召集五位評審委員開會，針對入選作品進行評選，並將分數及評語分別登錄於評分表內，由主辦單位依據平均分數高低排定最後名次。

## (五) 審查流程

- 1、初審：決定入選作品 10 名。每件作品分別由每位委員進行評審，並依成績高低排定名次，名次前 10 名作品進入決賽。
- 2、決賽：決定最後名次。每組前 10 名之作品，邀請參賽者至決賽會議上親自闡述參賽作品理念（時間 5 分鐘，含 2 分鐘 Q&A），並依此評選出前三名。(不克出席闡述作品理念者，此項分數以零分計算)

## (六) 初審與決審的評審標準

### 1、初審

表格 2：初審評審標準表

| 評分項目                         | 比重    |
|------------------------------|-------|
| 創意                           | 25%   |
| 切題性                          | 15%   |
| 美感                           | 15%   |
| 素材連結度                        | 10%   |
| 圖面表達及作品情境、背景故事               | 15%   |
| 商業化可行性/市場需求                  | 20%   |
| 作品出現創作者之姓名、學校、公司行號、Logo 等訊息者 | 扣 5 分 |

### 2、決審

表格 3：決審評審標準表

| 評分項目           | 比重  |
|----------------|-----|
| 創意             | 25% |
| 切題性            | 10% |
| 美感             | 15% |
| 素材連結度          | 10% |
| 圖面表達及作品情境、背景故事 | 10% |
| 商業化可行性/市場需求    | 20% |
| 現場親自闡述創作理念     | 10% |

3、總成績：總成績以決審成績為準，分別選出每組前三名和佳作五名。(可從缺或並列名次)

## 十、獎勵方式

本次競賽將選出各組優秀作品各若干名，並頒發獎金及獎狀。不過，為維持本次得獎作品之水準，若作品水準或件數不足，評審可視繳交作品情況調整名額、獎項或予以從缺：

表格 4：商業應用競賽獎金一覽表

| 獎項  | 文化藝術設計組 |             | 人物玩偶設計組 |             | 數位動畫與遊戲組 |             |
|-----|---------|-------------|---------|-------------|----------|-------------|
|     | 名額      | 獎金<br>(新台幣) | 名額      | 獎金<br>(新台幣) | 名額       | 獎金<br>(新台幣) |
| 第一名 | 1 名     | 7 萬元        | 1 名     | 8 萬元        | 1 名      | 10 萬元       |
| 第二名 | 1 名     | 3 萬元        | 1 名     | 4 萬元        | 1 名      | 7 萬元        |
| 第三名 | 1 名     | 1 萬元        | 1 名     | 2 萬元        | 1 名      | 3 萬元        |
| 佳作  | 5 名     | 5000 元      | 5 名     | 5000 元      | 5 名      | 5000 元      |

## 十一、商業應用競賽說明與得獎名單

表格 5：商業應用競賽「文化藝術設計組」得獎名單

| 組別      | 作品名稱    | 姓名                |
|---------|---------|-------------------|
| 文化藝術設計組 |         |                   |
| 第一名     | 荷風香息    | 王端聯               |
| 第二名     | 龍形 歲月刻痕 | 黃應龍               |
| 第三名     | 紋采      | 林昆範<br>吳若麒<br>徐子盈 |
| 佳作      | 如意泡茶匙   | 謝潔誼               |
| 佳作      | 佩帶 護身符  | 胡傳青               |
| 佳作      | 鎖 保佑    | 黃靖芬<br>周宛昀        |
| 佳作      | 鐘樂      | 林怡君<br>黃佳音        |

表格 6：商業應用競賽「人物玩偶設計組」得獎名單

| 人物玩偶設計組 |           |                          |
|---------|-----------|--------------------------|
| 組別      | 作品名稱      | 姓名                       |
| 第一名     | 三皇五帝      | 倪敏                       |
| 第二名     | 天螺地玩      | 郭彥廷<br>劉芳妤               |
| 第三名     | 裙帶關係      | 沈士傑<br>符麗娟               |
| 佳作      | 神話元老-盤古   | 王國仁                      |
| 佳作      | 昭陵六駿&天可汗  | 黃俊豪                      |
| 佳作      | 開封府       | 廖珮玲<br>李祈秀<br>張靖梅<br>鄭思怡 |
| 佳作      | 筆墨春秋之狂草敦楷 | 陳育宗<br>杜品賢               |
| 佳作      | 菩・提味      | 符麗娟                      |

表格 7：商業應用競賽「數位動畫及遊戲設計組」得獎名單

| 數位動畫及遊戲設計組 |              |                                 |
|------------|--------------|---------------------------------|
| 組別         | 作品名稱         | 姓名                              |
| 第一名        | 八仙來祝壽        | 黃奕豪<br>詹喬晴<br>陳彥志<br>謝顯丞<br>李俊逸 |
| 第二名        | 少棒天空         | 尤芳湖                             |
| 第三名        | 千華台上--故宮佛經文獻 | 林曼麗<br>胡進杉                      |
| 佳作         | 皇城聚珍--殿本圖書欣賞 | 林曼麗<br>李天鳴                      |
| 佳作         | PUSH！冀金龜！！   | 余盈潔<br>陳奕寧<br>王涵萱               |
| 佳作         | 射日傳說         | 林怡均                             |

## 十二、商業應用競賽得獎作品簡介與辨識圖像

表格 8：商業應用競賽得獎作品簡介與辨識圖像

| 作品名次、名稱與簡介                                                                                                                                                                      | 辨識圖像 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| <p><b>人物玩偶設計組 佳作</b></p> <p>〈開封府〉，將包青天與七俠五義的故事角色做成公仔，由來自台藝大的學生團隊所創作，未來也許可以搭上卡通與電視連續劇的播出而熱銷。</p>                                                                                 |      |
| <p><b>人物玩偶設計組 佳作</b></p> <p>小沙彌頭上的戒疤，變成了可以將胡椒與鹽灑出來的洞，這樣的幽默搭配總令人會心一笑，是佳作作品〈菩。提味〉。小和尚誦經齋戒的模樣，更提醒了正在加鹽巴的你，注意高血壓的問題，可以說不只是個公仔玩偶或調味罐的多意涵設計，產品名稱也一語雙關，相當有趣，設計者符麗娟是台藝大工藝設計研究所的研究生。</p> |      |
| <p><b>人物玩偶設計組 佳作</b></p> <p>將中國書法幻化為文人雅士公仔的〈筆墨春秋之狂草敦楷〉，一位是外型富含草書精神、狂放不羈的狂草先生，另一位則是外型厚實，像是楷書的敦楷先生，感覺有很多故事發生在這兩個個性不同的角色當中，這就得靠更多想像力的發揮了，這個佳作作品是由台中的左岸廣告陳育宗、與杜品賢所設計。</p>           |      |
| <p><b>人物玩偶設計組 佳作</b></p> <p>帝王圖譜是故宮典藏的重頭戲，其中唐太宗李世民的帝王圖像更因為小學教科書引用而讓大家印象深刻，佳作作品〈昭陵六駿與天可汗〉將大家都有印象的圖形予以公仔化，挑戰唐太宗李世民的既定形象，可以說是一種具有挑戰性的作法，設計者是元象設計公司的黃俊豪設計師。</p>                     |      |

|                                                                                                                                                                                           |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>人物玩偶設計組 佳作</b></p> <p>〈神話元老—盤古〉的創作者王國仁是高雄大買家量販的美工人員，他表示創作各種有意思的圖像，是不太會說國語的他，一種表達內心世界的方法，希望透過他的創作拍賣網站，能持續讓更多人知道他的想法，並用網拍繼續支持他。</p>                                                   |    |
| <p><b>人物玩偶設計組 第三名</b></p> <p>作品名稱〈裙帶關係〉，創作者認為，很少看到雙面設計的公仔玩偶，所以有這樣的創意發想，加上唐朝有李姓皇帝與武則天之間的二元領導故事，相當能從歷史故事去誘發消費者對這樣的公仔有興趣，由台灣藝術大學工藝設計研究所的沈士傑、符麗娟所設計，這也是符同學第二個得獎的作品。</p>                       |    |
| <p><b>人物玩偶設計組 第二名</b></p> <p>〈天螺地玩〉，創作者用心的考據了帝王圖譜中清朝皇帝、臣子與官兵的服飾，並抽取其中圖像元素設計成為兼具陀螺功能的公仔，未來結合電視或電影動畫，圖像逗趣，而且還可能搭配陀螺童玩生產銷售而產生如四驅車因卡通”爆走兄弟”而熱賣的周邊效益，設計者是台灣藝術大學的學生郭彥廷與劉芳妤。</p>                 |   |
| <p><b>人物玩偶設計組 第一名</b></p> <p>〈萬歲爺-三皇五帝〉，這個作品也是參考帝王圖譜所創作，考據用心、精緻而具有 Q 版玩偶的可愛，表情動作生動活潑，手上還會拿著他的興趣或功績的代表物，例如毛筆或戰船，感覺上這八位古代帝王代表正在合演一齣有趣的卡通動畫，由彼此不同的角色個性、朝代文化氣息，進行彼此的對話與互動。作者倪敏，就讀於台灣藝術大學。</p> |  |
| <p><b>文化藝術設計組 佳作</b></p> <p>〈鐘樂〉巧妙的結合古今音樂來源的意涵，將現代 3C 商品 MP3 和古代音樂樂音來源接軌，藉由轉化的意象手法，賦予新事物傳統意義。設計同時考量貼身性，可平貼置入胸前的口袋，便於收聽與操作，可說相當細心。創作者為國立台北教育大學的林怡君、黃佳音。</p>                                |  |
| <p><b>文化藝術設計組 佳作</b></p> <p>這件佳作作品名叫〈佩帶。護身符〉。佩帶是雅美族男子保護自身的隨身佩刀，圖騰的紋路與色澤有防止不受邪靈侵擾的作用。可說是外出的護身符。當遇到人身安全的緊急狀況時，將中間黑灰的柄軸拔起，即發出尖銳的警報聲，嚇阻歹徒進一步的侵擾。國立台北教育大學胡傳青同學所創作。</p>                         |  |

|                                                                                                                                                                                                   |                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>文化藝術設計組 佳作</b></p> <p>〈如意泡茶匙〉，作品以如意造型搭配祥雲紋飾，如意的彎鉤造型方便勾掛於杯緣，圓軸茶球使茶葉面面俱到地滾動浸潤在熱水之中，增加喝茶時賞玩的趣味，也增添吉祥如意的感覺。設計者為國立台北教育大學的謝潔誼同學。</p>                                                              |    |
| <p><b>文化藝術設計組 佳作</b></p> <p>〈鎖。保佑〉，原本的鎖都是單一顏色與樣式，相當呆板而無聊，如果能在鎖上增加一些古典圖樣中有關看守、保佑的圖像，是不是讓鎖也有了他自己的語言呢？而紅色的底色設計，一改鎖一向帶給我們金屬感嚴重的冰冷印象，讓一個人回家或旅行開鎖時都能充滿熱情與愉悅，國立台北教育大學的黃靖芬與周宛昀的設計，讓鎖成為家門與旅行箱上的一股紅熱暖流。</p> |    |
| <p><b>文化藝術設計 第三名</b></p> <p>作品名稱為〈紋采—蔓草與山茶〉，這些生活用品上的紋樣來自於宋朝織品與營造法圖案中的蔓草及山茶花圖像，適合用以設計影響生活空間氛圍的器物，例如燈飾或傢飾品等，這種重新詮釋的加值利用，結合時代感之色彩與設計，將東方生活態度透過生活用品進行傳達。設計者為中原大學商業設計系的林昆範助理教授與學生吳若麒、徐子盈。</p>          |    |
| <p><b>文化藝術設計組 第二名</b></p> <p>〈龍形。歲月刻痕〉，設計者將葫蘆刻透中國上古殷墟的龍形紋飾，可透光作為壁燈，陰陽刻工也剛好呈現陰陽共生之調合意涵。另外，也使用原住民紋飾來表現，結合時鐘的用途，可兼顧紋飾的美感與機能性。作者黃應龍為桃園縣大城國小老師。</p>                                                    |  |
| <p><b>文化藝術設計組 第一名</b></p> <p>〈荷風香息〉的胸針銀飾，要請各位眼睛尖一點的去觀察，這件作品是以鳳甲美術館典藏提供的清朝壽屏十二連幅—玉井岑香作為設計概念的依據，展現佩帶女性的優雅氣質及嬌羞之情。當這件作品接近你的時候，有沒有感受到夏日井畔的荷花香息呢？設計者王端聯女士，任職於珠寶公司。</p>                                 |  |

## 肆、數位典藏教學活動設計比賽執行細項

### 說明

#### 一、競賽目的

本競賽之目的，旨在鼓勵教師運用數位典藏國家型計畫產出之豐富數位典藏資源，融入教學活動之中，並製作出符合教學所需的教材，促使更多教師與學生得以在不同的教學與學習領域中，使用豐富變化後的教材，創造「教」與「學」的對話空間，以提昇教學品質，營造更完善的教學環境。

#### 二、參賽資格

##### （一）參賽身份

- 1、全國公私立高中職、國中小學之現職教師（含實習教師）。
- 2、師範院校或修習教育學程之在學學生。

##### （二）參賽方式

- 1、個人參賽：需符合前項參賽身份之規定。
- 2、團隊參賽：
  - （1）團隊至多以五人為限（含五人）。
  - （2）團隊成員可包含社會人士，但至少有一人為高中職、國中小現職教師（含實習教師）。惟社會人士之參賽人數不得超過團隊參賽總人數二分之一以上。

（三）個人或團隊之作品參賽不限於一件，且可同時報名個人組與團隊組，唯每一參賽作品必須分別繳交報名表及作品。

#### 三、比賽時間

■ 比賽辦法公告日期：96 年 7 月 23 日至 10 月 31 日

- 報名截止日期：96 年 9 月 30 日，延長至 10 月 26 日（含郵寄報名所需證件資料）
- 收件截止日期：96 年 10 月 26 日，延長至 11 月 9 日
- 初選及決選：96 年 11 月中、下旬

## 四、報名流程及相關事項

### （一）報名方式

一律採線上報名，請至「數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟發展分項計畫」網站（<http://case.ndap.org.tw>）報名。以參賽作品為單位，每一份作品需有一份報名表。

### （二）報名流程：

1、繳交作品前必須完成「網路線上報名」和「資料郵寄」兩個步驟。每件作品之參賽者必須於報名期間，先至 <http://case.ndap.org.tw> 網站上，直接在網路上填寫「報名表」之後，再將「報名表」、「相關證件影本」（正式教師證、實習學校在職證明等）及「著作財產權讓與同意書」列印成書面資料並簽章。「著作財產權讓與同意書」需有作者親筆簽名，作品如為兩人以上共同創作時，則「著作財產權讓與同意書」上須具備所有參賽者之簽章，始為有效。

#### 2、繳交資料－報名基本資料

- (1)比賽報名表（紙本）（請直接線上列印報名表）
- (2)著作財產權讓與同意書（正本）（請至下載專區下載）
- (3)其他資料-相關證件影本

- 現職教師請附上合格教師證影本乙份。
- 實習教師請附上實習教師證正反面影印本乙份。
- 實習學生請附上實習學校開立之服務證明正本乙份。
- 師範院校學生請附上學生證正反面影本乙份。
- 修習教育學程學生請附上學校所開立之證明。（修習教育學程
- 證明書請至下載專區下載，並需經修習學校核章證明）

- （三）參賽者須於報名截止日前，將「報名表」、「相關證件影本」及「著作財產權讓與同意書」一同裝入信封，信封上註明『參加 2007 年數位典藏教學活動設計競賽』，並以掛號郵寄至 10617 臺北市羅斯福路四段一號 台

灣大學國家發展研究所 317 室（以郵戳為憑）。待收到上列三項文件並予以審查後，承辦單位會以 E-mail（確認函）及網路公告雙重方式告知結果，始完成報名手續。逾期恕不受理。

【備註】若參賽者於完成報名及送件手續後一週內，仍未收到確認函，請電洽：（02）3366-3721 詢問。

## 五、作品繳交流程：

參賽者需於收件截止日前，將作品以掛號郵寄至 10617 臺北市羅斯福路四段一號 台灣大學國家發展研究所 317 室（以郵戳為憑）。待收到作品後，承辦單位會以 E-mail（確認函）告知參賽者作品寄達收悉之事實，如此始完成作品繳交程序，逾期恕不受理。

## 六、作品內容說明

- （一）教學活動設計的授課時間以二到四節課為原則。教學領域（學科）可以是單一領域（學科）或是跨領域（學科）。教材設計應兼顧教材與學生的關聯性，知識間的關係性與整合性，教材蒐集之多元性及應用性。
- （二）每份參賽者之教學活動設計應清楚明確，且必須至少應用一個數位典藏網站內容，以設計出合宜的教學活動。作品中應詳細說明如何運用數位典藏網站融入教學設計活動。
- （三）繳件之作品內容：
  - 1. 教學活動說明書。說明書內容包括：活動設計之名稱、教學主題、設計理念、教學對象、教學領域（科目）、教學架構、教學流程、教學評量及參考資料，並註明使用之主題網站及網址路徑。（教學活動說明書請至下載專區下載）。
  - 2. 所製作之教學活動及其配套教材
  - 3. 教學成果
  - 4. 教學經驗分享或教學演示（可用影音檔或照片附上文字說明）

**\*\*備註：（1）、（2）項為必要項目，（3）、（4）項為加分項目（可附可不附）。**

## 七、作品格式

- (一) 作品不限字數，但請儘量以精簡為宜，教案上傳時請以數位典藏學習資源網站所支援之格式上傳（格式可為.html、.pdf、.doc、.txt、.ppt、.odf 等）。
- (二) 為達評審公平起見，教材作品中請勿出現參賽者姓名。若出現者，評審時將酌予扣分。
- (三) 若作品中有引用或擷取圖片、影像、文字等資源，請務必在引用處下方標明來源出處；若有非數位典藏計畫之圖片，請參賽者取得圖片所有人之授權，並附上授權證明文件。（著作權授權同意書請至下載專區下載）
- (四) 為協助得獎作品之後續推廣，及使用者播放平台之方便性，投稿作品宜使用常用之瀏覽工具（如 IE）；若需額外使用外掛特定程式時，此程式必須為網路上可取得之免費或共享軟體（freeware），並請於作品上註明軟體名稱。
- (五) 建議以瀏覽器最佳瀏覽解析度 1024\*768pixel 為標準。
- (六) 教學活動可包含多個數位內容：
  - 教材限以網頁（Html 格式）形式製作，製作 HTML 檔時請務必使用相對路徑。
  - 教材首頁格式：作品名稱/index.html。

## 八、評審方式

本競賽聘請專家、學者擔任評審委員，進行兩階段之評比。**第一階段初賽採書面資料審查**，入圍之作品方可進入**第二階段決賽**。決賽評審時增加現場報告與發表，以確認最後之獎次。

## 九、評審標準

本次活動之評審將以符合本案目標（適切運用數位典藏計畫網路資源）且具創意與應用價值為主要考量，評分標準如下：

表格 9：教案比賽評審標準表

| 項目            | 內容說明                                                                                                                          | 配分比例           |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 教學活動設計<br>暨教材 | 運用數位典藏網站內容之比重                                                                                                                 | 40%            |
|               | 數位典藏網站融入教學活動設計說明                                                                                                              | 10%            |
|               | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 教學活動設計內容與流程設計</li> <li>● 教材資源設計</li> <li>● 學習成效評量設計</li> <li>● 素材選擇、運用適切性</li> </ul> | 50%            |
| 加分項目          | 教學成果、經驗分享或教學演示<br>（請提供任何實際運用參賽教案於課堂上的相片、影音檔<br>或學生作業等，形式不拘。）                                                                  | 最高可加<br>總分 5 分 |

## 十、獎勵方式

- (一) 擇優錄取前三名，另錄取佳作三名及入選若干名，贈送獎金、獎狀及獎品，以茲鼓勵。
- (二) 所有入選作品，於數位典藏訓練推廣網站以及數位典藏學習資源網站長期展示，供全國教師瀏覽使用。
- (三) 為維持本次得獎作品之水準，若作品水準或件數不足，評審可視繳交作品情況調整名額、獎項或予以從缺。
- (四) 錄取名額及給獎方式如下
  - 第一名：錄取一名，可得獎金新台幣 6 萬元、獎狀乙紙。
  - 第二名：錄取一名，可得獎金新台幣 4 萬元、獎狀乙紙。
  - 第三名：錄取一名，可得獎金新台幣 2 萬元、獎狀乙紙。
  - 佳 作：錄取三名，可得獎金新台幣 1 萬元、獎狀乙紙。
  - 入 選：錄取若干名，各得精美紀念品一份並頒發獎狀乙紙。

## 十一、教學活動設計比賽得獎名單

表格 10：教學活動設計比賽〈高中職組〉得獎名單

| 高中職組 |                           |                 |
|------|---------------------------|-----------------|
| 名次   | 教案名稱                      | 姓名              |
| 第一名  | 愛情證書                      | 劉銘浩、郭峰杉、吳皓怡     |
| 第二名  | 家·樂·福                     | 李佩珊、陳姿旭、李麗鳳     |
| 第三名  | 從古地圖到 GIS                 | 李敏慧             |
| 佳作   | All about Museums—世界博物館之旅 | 石靜宜             |
| 佳作   | 生物的分類                     | 唐嘉梅             |
| 佳作   | 太陽帝國底下的光與影                | 王嘉慧、龔馨寧、林亞璇、洪倖珠 |

表格 11：教學活動設計比賽〈國中小組〉得獎名單

| 國中小組 |             |             |
|------|-------------|-------------|
| 名次   | 教案名稱        | 姓名          |
| 第一名  | 舊飾要你 NEW 一下 | 郭名慧         |
| 第二名  | 「書」寫魔「法」大百科 | 呂欣玫、蕭葦欣     |
| 第三名  | War In Idea | 李俊霖、黃韻芯、胡城瑋 |
| 佳作   | 偶戲王三部曲      | 陳茂盛         |
| 佳作   | 鹿港心·建築情     | 田籃惇、許槐烟     |
| 佳作   | 認台之逐鹿台灣編    | 蘇芳如、彭蕾娜、陳雯玲 |

## 伍、數位典藏應用競賽成果展暨授權交流論壇

表格 12：『數位典藏應用授權交流論壇』暨『數位典藏應用競賽頒獎典禮』

|      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 展覽時間 | 2007 年 12 月 25~27 日 上午十點到下午五點(靜態展覽部份)<br>〈授權交流論壇〉之議程請見後表                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 舉辦地點 | 國科會一樓展示廳，和平東路二段 106 號 1F，國科會科技大樓<br>交通：台北捷運木柵線科技大樓站斜對面                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 規劃構想 | <p>1. 本論壇之目的：</p> <p>(1) 邀請國內外數位典藏機構、數位內容產業、教育界、設計界、新聞界等各界人士，共同討論數位典藏品之授權應用模式，提升我國數位典藏授權應用之共識與國際觀。</p> <p>(2) 希望透過本論壇提供今年度國科會舉辦各種數位內容競賽成品、各數位典藏機構之數位典藏品與數位內容產業、數位內容授權代理業者之媒合場域。使該成果能導入產業，並為進軍明年度之紐約授權展作準備，促進我國數位典藏成果之國際能見度。</p> <p>2. 今年度國科會舉辦數位內容相關競賽：</p> <p>(1) 商業應用競賽：目的在推廣數位典藏國家型科技計畫成果加值應用，鼓勵參賽者發揮獨立巧思，吸引不同領域和不同層面之數位典藏加值應用性作品，加入數位典藏加值應用之行列。</p> <p>(2) 教學活動設計競賽：目的在鼓勵教師運用數位典藏國家型計畫產出之豐富數位典藏資源，融入教學活動之中，創造「教」與「學」的對話空間，以提昇教學品質，營造更完善的教學環境。</p> |
| 展覽形式 | <p>分為全日之靜態展示，以及半天之講座及頒獎活動，共二類：</p> <p>1. 靜態展覽：全日展示內容為上述二項競賽之得獎作品，以及向各數位內容典藏機構、廠商徵求之作品。</p> <p>2. 活動/講座：</p> <p>(1) 第一日上午：設計及商業授權產業鏈講座。介紹數位典藏品之商業設計與授權產業圖像及法律整體之圖像。</p> <p>(2) 第二日下午：國際授權實務分享。邀請國內外有豐富辦展、參展經驗之專家、廠商，分享參加國際商展進行國際授權之經驗。</p> <p>(3) 第三日下午：數位典藏應用競賽頒獎典禮。</p>                                                                                                                                                                              |

| 活動日期                                                                                                         | 時間表         |                                                                                             |                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| <b>第一天</b><br><b>12月25日</b><br><b>(二) 上午</b><br><br><b>數位典藏國內產業鏈觀察分享及法律問題解析與交流</b><br><br><b>每場約1個小時，共兩場</b> |             |                                                                                             |                               |
|                                                                                                              | 時間          | 流程與講題                                                                                       | 講師與活動                         |
|                                                                                                              | 09:00~09:20 | 入場                                                                                          | 建議參觀靜態展                       |
|                                                                                                              | 09:20~09:30 | 計劃主持人開場並致歡迎詞                                                                                |                               |
|                                                                                                              | 09:30~10:30 | <b>《台灣創意產業三部曲》</b><br><b>數位典藏·文化創意·設計加值</b><br>數位典藏是文化創意產業鏈的上游一環，想用數位典藏創造收益，請先檢視有哪些產業環節要克服。 | <b>林榮泰教授</b><br>(台藝大設計學院院長)   |
|                                                                                                              | 10:30~10:40 | 中場休息                                                                                        | 建議參觀靜態展                       |
|                                                                                                              | 10:40~11:40 | <b>《數位典藏授權的法律問題》</b><br>要利用授權來創造獲利之前，先檢視智財權法規與你的授權契約。                                       | <b>賴文智律師</b><br>(益思科技法律事務所所長) |

|                                                                                                                         |             |                                                                                                                                                                                                       |                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <b>第二天</b><br><b>12月26日</b><br><b>(三) 下午</b><br><br><b>數位典藏從創意到市場的國際觀察，並邀產業國內外廠商進行授權實務分享</b><br><br><b>每場約 1 小時，共兩場</b> |             |                                                                                                                                                                                                       |                                  |
|                                                                                                                         | <b>時間</b>   | <b>流程與講題</b>                                                                                                                                                                                          | <b>講師與活動</b>                     |
|                                                                                                                         | 13:30~13:50 | 入場                                                                                                                                                                                                    | 建議參觀靜態展                          |
|                                                                                                                         | 13:50~14:00 | 計劃主持人開場並致歡迎詞                                                                                                                                                                                          |                                  |
|                                                                                                                         | 14:00~15:10 | <b>《數位內容產業發展》</b><br>數位典藏-從創意到市場的國際觀察<br>授權及創意相關產品生產是一門國際級的好生意，想知道村上龍、三麗鷗對日本經濟的貢獻、羅浮宮名畫的價值與運用?看看國際案例想想台灣。                                                                                             | <b>趙義隆 教授</b><br>(台大國際企業研究所)     |
|                                                                                                                         | 15:10~15:30 | 中場休息                                                                                                                                                                                                  | 建議參觀靜態展                          |
|                                                                                                                         | 15:30~16:40 | <b>《廠商授權經驗》</b><br>老夫子圖像授權經驗的分享<br>最近看過在便利商店開始出現的香港老漫畫老夫子相關商品嗎?勾起了您小時候曾經有過，拿著一本老夫子蹲馬桶的悠然時光記憶嗎?或者偷溜進鄉間小戲院偷看正在播放的七彩卡通老夫子的某個午間時分?<br>想知道港漫老夫子大復活的心路歷程與披荊斬棘?快來聽老夫子、大蕃薯、秦先生分享從漫畫角色、國際授權到跨國多地商品生產、通路鋪貨的過程吧! | <b>老夫子圖像授權代理商</b><br>紐約授權展參展廠商之一 |

| <b>第三天</b><br><b>12 月 27 日</b><br><b>(四) 下午</b><br><br><b>應用競賽</b><br><b>頒獎典禮</b> | 時間          | 流程與講題                      | 負責人及內容                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                   | 14:00~14:30 | 入場                         |                                                                                                                                               |
|                                                                                   | 14:30~14:40 | 計畫主持人致歡迎詞                  | 計畫共同主持人等                                                                                                                                      |
|                                                                                   | 14:40~15:00 | 貴賓致詞                       | *國科會貴賓<br>*數位典藏總計畫貴賓<br>*教育部貴賓<br><br>…等依序致詞                                                                                                  |
|                                                                                   | 15:00~15:20 | 產品展秀                       | 商品約 15-20 件                                                                                                                                   |
|                                                                                   | 15:20~16:30 | 商業應用暨教學設計競賽<br><u>頒獎典禮</u> | ◎教學活動設計比賽(兩組)<br>教育部貴賓負責頒獎以上兩組，並合影留念。<br><br>◎商業應用競賽(三組)<br>*數位典藏總計畫主持人<br>文化藝術組<br><br>*國科會貴賓頒發<br>人物玩偶設計組<br><br>*數位典藏計畫主持人頒發<br>數位動畫及遊戲設計組 |
|                                                                                   | 16:30~      | 媒體個別訪問/參觀展覽                | 現場歡迎機關首長、機構貴賓、授權廠商、得獎作品創作者以及媒體自由交流互動                                                                                                          |

## 一、成果展之靜態展覽介紹

### （一）展場規劃

今年的商業應用大賽租用國科會一樓的場地，進行為期三天的靜態展覽，並於最後一天，進行動態展示和頒獎典禮。

選擇這個場地，除了取其與國科會與數位典藏計畫之合作關係，更希望成果展的「數位典藏打通創意脈搏」的訴求，原是國科會展場裡比較少見的主題，藉此帶來活潑的氣氛。

### （二）展場分區介紹

場地共分為四區：

1. 舞台區：舞台上之螢幕為動畫得獎作品輪放，播放數位典藏之成果影片，及頒獎典禮之舉行。
2. 座位席：讓與會之人欣賞螢幕之播放，和典禮之觀禮。
3. 展品區：展示 2007 商業應用展之所有得獎作品，及本計畫之相關介紹。
4. 文宣品交流區：擺放商業應用之手冊，及與本計畫之相關文宣品。

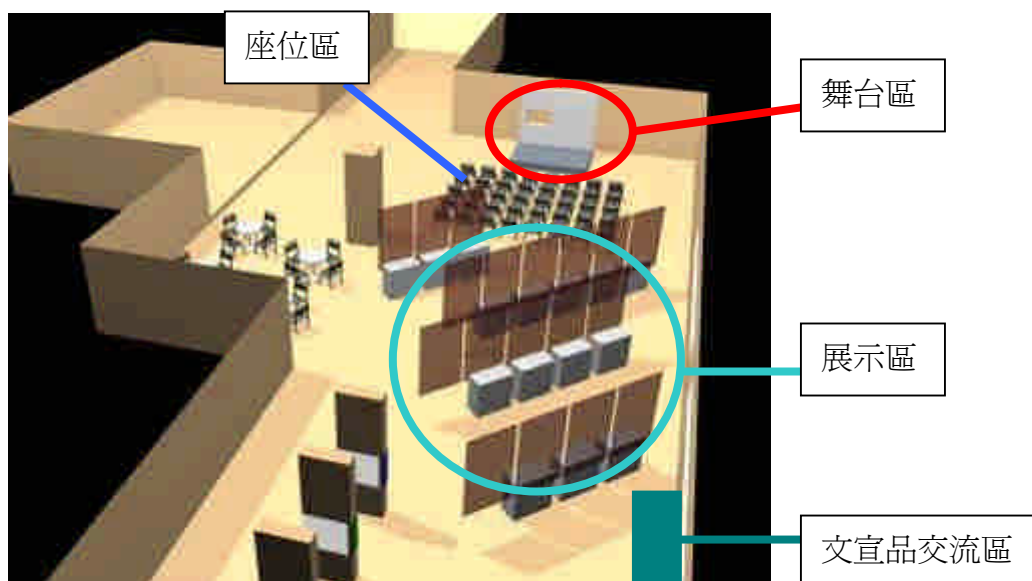


圖 3：場地共分為四區

動畫得獎作品播放



圖 4：動畫得獎作品展示－配合展場時間，作完整輪放。

### （三）場地佈置

本次的場地佈置由「雅圖創意設計有限公司」設計，利用可懸吊之透光掛軸，搭配及腰高之 booth，充分利用光線之美，提升靜態展示之質感。展示區共分為四列，每列有五個展台，依照商業應用競賽之分組，由第一名至佳作，分為三列展台來展示，在於第四列列展示區，呈現了數位典藏國家型計畫這一年來的成果分享。內容包涵國圖的數位典藏的目錄、數位典藏計劃於紐約參加授權展之成果，以及數位學習中國小及高中職組之教案展示。



圖 5：事前場地佈置規劃圖

## 二、成果展之動態展示介紹

今年的動態展示邀請三位模特兒，配合音樂及走秀的模式，進行得獎作品的動態展示。現場搭配主持人的旁白介紹，讓與會的來賓、媒體和未來可能進行商業應用成品開發的廠商，更了解得獎者的巧思，以達到此次應用競賽作、用合一的成效。



圖 6：模特兒於舞台前走秀



圖 7：模特兒於展台前展示



圖 8：主持人



圖 9：應用競賽搭配之音響設備及音控人員

### 三、頒獎典禮

為了推動典藏素材的加值應用，〈數位典藏國家型科技計畫-推動人文社會經濟產業發展分項計畫〉舉辦了『2007 數位典藏應用競賽』，以期吸引不同領域和不同層面之數位典藏加值應用性作品，加入數位典藏的行列。

本次比賽的成果除了在『2007 年數位典藏應用競賽成果展暨授權交流論壇』中展出，並於同年 12 月 27 日週四下午於國科會科技大樓一樓展示廳舉行頒獎典禮，特別的是比照資訊展廠商走秀來展示各項商業應用設計優勝作品，帶來數位典藏耳目一新的全新感受。

在商業應用設計競賽部分，共分為「文化藝術設計組」、「人物玩偶設計組」及「數位動畫及遊戲設計組」三組，三組創作者皆利用數位典藏聯合目錄中的圖樣或造型加以延伸開發，融合古今現代的設計語彙，設計出風格雅致或可愛討喜的各式商業應用成品。

在教學活動教案設計競賽方面，分為「高中職組」及「國中小組」兩組，各組參賽教師巧妙地將數位典藏聯合目錄的素材，有組織地轉換成適合學生作為入門者的教材，不單有靜態的教材，老師們並在決審的面試中，使出教學技巧的渾身解數，在決審評審面前試教，證明這是可以實際運作的教材，讓學生能真正吸收最經典的新知。得獎作品中，許多優勝教師另外製作整本教學手冊、另設專屬於教學活動的網站，讓學生不在教室也能學習，十足呈現出現代夫子活用資訊工具的積極與活力。

擔任頒獎嘉賓的教育部次長呂木琳實際操作並翻閱各級學校教師根據數位典藏素材所設計的優勝教案電子檔，感嘆自己如果能活在現代當一個學生該有多好，因為從教學素材取得、教案設計到現場教學，教師都一步步仔細推敲，務必要讓學生在沒有障礙的教學情境下，吸收以數位典藏聯合目錄作為設計素材的教案。作為教師的角色，呂木琳也認為比過去取得經典教學素材如合格的圖片、動態影像管道要來的豐富也方便許多，當越來越多教師接觸數位典藏聯合目錄，自編教材教案時，教科書將不再是課堂上的主要教學內容，學生的視野與知識來源也變得更加廣闊。

指導單位行政院國科會人文及社會科學處長廖炳惠致詞表示，數位典藏在持續推展專業設計人士運用典藏素材設計現代生活器物與媒材，並有效提供授權及設計業者與這些圖紋、器物、媒材與他們的創作者接觸的平台，可說是功不可沒。這些設計成品都具備有讓人期待能真正使用、觀賞的吸引力，希望現場授權及設計廠商能趕快網羅現場優勝人才、或簽約授權生產，為台灣設計與生活用品及數位內容產

業注入更多新血。

主辦單位數位典藏國家型科技計劃共同主持人李德財希望，數位典藏的這個平台能積極地活絡授權及設計產業交流、讓教師更方便的無償取得豐富素材進行教案設計、讓相關領域如設計、動畫、教育人才的培育再升級、有效提升數位典藏素材在各種領域的使用頻次，並在可預見的將來，讓典藏單位更能由經網路上便於近用的數位典藏聯合目錄增加能見度以及具體的收益。

除成果展之外，三天以來的〈數位典藏授權交流論壇〉中亦邀集國內外數位典藏機構、數位內容產業、教育界、設計界、媒體界人士，聆聽分享專業人士在數位典藏領域之經驗，並共同討論數位典藏品之授權應用模式，盼能匯聚各方意見，提供更高、更寬廣的在地與國際視野，企盼本論壇成為創意人士、典藏素材與國內外代理業者間的媒合場域，在今年度國科會舉辦各種數位內容競賽優秀作品創作者、各數位典藏機構之數位典藏品與數位內容產業、數位內容授權代理業者的交流下，激盪出數位典藏加值應用的新未來。



圖 10：國科會人文處廖炳惠處長蒞臨致詞



圖 11：國科會主任秘書李吉祥先生蒞臨致詞



圖 12：頒獎典禮－人偶設計類佳作「狂草敦楷」



圖 13：頒獎典禮－教案設計比賽



圖 14：台下觀禮情形



圖 15：台下觀禮情形

## (一) 商業應用競賽各組得獎者出席情形

表格 13：文化藝術設計組

| 名次  | 得獎作品    | 姓名  | 出席情形 |
|-----|---------|-----|------|
| 第一名 | 荷風香息    | 王端聯 | 是    |
| 第二名 | 龍形 歲月刻痕 | 黃應龍 | 是    |
| 第三名 | 紋采      | 林昆範 | 是    |
|     |         | 吳若麒 |      |
|     |         | 徐子盈 |      |
| 佳作  | 如意泡茶匙   | 謝潔誼 | 否    |
| 佳作  | 佩帶 護身符  | 胡傳青 | 是    |
| 佳作  | 鎖 保祐    | 黃靖芬 | 是    |
|     |         | 周宛昀 |      |
| 佳作  | 鐘樂      | 林怡君 | 是    |
|     |         | 黃佳音 |      |

表格 14：人物玩偶設計組

| 名次  | 得獎作品      | 姓名  | 出席情形 |
|-----|-----------|-----|------|
| 第一名 | 三皇五帝      | 倪敏  | 是    |
| 第二名 | 天螺地玩      | 郭彥廷 | 是    |
|     |           | 劉芳好 |      |
| 第三名 | 裙帶關係      | 沈士傑 | 是    |
|     |           | 符麗娟 |      |
| 佳作  | 神話元老-盤古   | 王國仁 | 否    |
| 佳作  | 昭陵六駿&天可汗  | 黃俊豪 | 是    |
| 佳作  | 開封府       | 廖珮玲 | 否    |
|     |           | 李祈秀 |      |
|     |           | 張靖梅 |      |
|     |           | 鄭思怡 |      |
| 佳作  | 筆墨春秋之狂草敦楷 | 陳育宗 | 是    |
|     |           | 杜品賢 |      |

表格 15：數位動畫及遊戲設計組

| 名次  | 得獎作品         | 姓名  | 出席情形    |
|-----|--------------|-----|---------|
| 第一名 | 八仙來祝壽        | 黃奕豪 | 是       |
|     |              | 詹喬晴 |         |
|     |              | 陳彥志 |         |
|     |              | 謝顯丞 |         |
|     |              | 李俊逸 |         |
| 第二名 | 少棒天空         | 尤芳湖 | 是       |
| 第三名 | 千華台上--故宮佛經文獻 | 林曼麗 | 是，派代表出席 |
|     |              | 胡進杉 |         |
| 佳作  | 皇城聚珍--殿本圖書欣賞 | 林曼麗 | 是，派代表出席 |
|     |              | 李天鳴 |         |
| 佳作  | 冀金龜          | 余盈潔 | 否       |
|     |              | 陳奕寧 |         |
|     |              | 王涵萱 |         |
| 佳作  | 射日傳說         | 林怡均 | 是       |

## (二) 教學活動設計比賽各組得獎者出席情形

表格 16：教案國中小組

| 名次  | 得獎作品        | 姓名  | 出席情形 |
|-----|-------------|-----|------|
| 第一名 | 舊飾要你 NEW 一下 | 郭名慧 | 是    |
| 第二名 | 「書」寫魔「法」大百科 | 呂欣玫 | 是    |
|     |             | 蕭葦欣 |      |
| 第三名 | War In Idea | 李俊霖 | 否    |
|     |             | 黃韻芯 |      |
| 佳作  | 鹿港心・建築情     | 田籃惇 | 是    |
|     |             | 許槐烟 |      |
| 佳作  | 偶戲王三部曲      | 陳茂盛 | 否    |
| 佳作  | 認台之逐鹿台灣編    | 蘇芳如 | 是    |
|     |             | 彭蕾娜 |      |
|     |             | 陳雯玲 |      |

表格 17：教案高中職組

| 名次  | 得獎作品                       | 姓名  | 出席情形 |
|-----|----------------------------|-----|------|
| 第一名 | 愛情證書                       | 郭峰杉 | 否    |
|     |                            | 劉銘浩 |      |
|     |                            | 吳皓怡 |      |
| 第二名 | 家・樂・福                      | 李佩珊 | 是    |
|     |                            | 陳姿旭 |      |
| 第三名 | 從古地圖到 GIS                  | 李麗凰 | 是    |
|     |                            | 龔馨寧 |      |
|     |                            | 林亞璇 |      |
| 佳作  | all about Museums--世界博物館之旅 | 洪偉珠 | 是    |
|     |                            | 李敏慧 |      |
|     |                            | 石靜宜 |      |
|     |                            | 胡城瑋 |      |
| 佳作  | 生物的分類                      | 唐嘉梅 | 是    |

### (三) 頒獎典禮及得獎者出席情形



圖 16：數位動畫及遊戲設計組佳作故宮〈皇城聚珍--殿本圖書欣賞〉受獎代表  
及頒獎者台大法律系謝銘洋教授



圖 17：數位動畫及遊戲設計組第三名故宮千華臺上佛經文獻資料庫受獎代表及頒  
獎者台大法律系謝銘洋教授



圖 18：數位動畫及遊戲組第一名得獎團隊及頒獎者台大法律系謝銘洋教授



圖 19：文化藝術組第一名王端聯設計師與頒獎者國科會人文處長廖炳惠



圖 20：文化藝術組第二名桃園縣大成國小黃應龍老師與  
國科會人文處處長廖炳惠



圖 21：文化藝術組第三名紋采得獎團隊與國科會人文處處長廖炳惠



圖 22：文化藝術組佳作得獎者合影



圖 23：人物玩偶第一名倪敏與本計畫共同主持人李德財所長合影



圖 24：台藝大得獎團隊



圖 25：人物玩偶設計組第二名天螺地玩設計者郭彥廷與  
本計畫共同主持人李德財合影



圖 26：人物玩偶設計組第三名裙帶關係設計者沈士傑、符麗娟與本計畫共同主持  
人李德財所長合影



圖 27：〈昭陵六駿·天可汗〉設計者元象設計公司黃俊豪設計師與中研院資訊所  
數位典藏計畫共同主持人李德財所長合影



圖 28：教案組得獎者之一



圖 29：教案組得獎者之二



圖 30：教案組得獎者之三



圖 31：教案組得獎者之四



圖 32：教案組得獎者之五



圖 33：教案組得獎者之六



圖 34：教案組得獎者之七

## 四、授權交流論壇

### (一) 授權交流論壇舉辦成果說明

本論壇之目的為邀請國內外數位典藏機構、數位內容產業、教育界、設計界、新聞界等各界人士，共同討論數位典藏品之授權應用模式，提升我國數位典藏授權應用之共識與國際觀。希望透過本論壇提供今年度國科會舉辦各種數位內容競賽成品、各數位典藏機構之數位典藏品與數位內容產業、數位內容授權代理業者之媒合場域。使該成果能導入產業，並為進軍明年度之紐約授權展作準備，促進我國數位典藏成果之國際

2007 年的〈數位典藏授權交流論壇〉與〈數位典藏應用競賽成果展與頒獎典禮〉合併在 12 月 25、26、27 日，也就是週二到週四三天，於國科會科技大樓一樓的展示廳熱鬧登場。授權交流論壇方面，數位典藏計畫邀集了國內外數位典藏機構、數位內容產業、授權業者、教育界、設計界、媒體界人士，聆聽分享專業人士在數位典藏領域之經驗，並共同討論數位典藏品之授權應用模式。盼能匯聚各方意見，提供更高、更寬廣的在地與國際視野。

數位典藏授權交流論壇已成為創意人士、典藏素材與國內外代理業者間的媒合場域，在今年度國科會舉辦各種數位內容競賽優秀作品創作者、各數位典藏機構之數位典藏品與數位內容產業、數位內容授權代理業者的交流下，激盪出數位典藏加值應用的新未來。

12 月 25 日週二當天上午九點二十分，特別邀請國立台灣藝術大學設計學院林榮泰院長主講〈台灣創意產業三部曲—數位典藏、文化創意、設計加值〉，為本論壇進行重量級的開場。對創意產業長期研究的林院長在演講中特別為數位典藏在台灣創意產業的地位定錨，並提供文化創意產業的產業鏈圖像，為航海於這個新產業的艦隊或船艦，提供最新、最詳實的航海圖。關心創意產業各個環節發展的在場專業產業人士，都對數位典藏在文化創意產業的幫助與影響有了深刻的印象。



圖 35：數位典藏授權交流論壇現場交流情形之一



圖 36：數位典藏授權交流論壇現場交流情形之二



圖 37：數位典藏授權交流論壇現場交流情形之三



圖 38：數位典藏授權交流論壇參觀展覽人潮



圖 39：民眾觀賞得獎動畫

## (二) 研討「數位典藏授權的法律問題」的現場情形

由『益思科技法律事務所』所長賴文智律師，主講〈數位典藏授權的法律問題〉，也是數位典藏國家型科技計畫法律顧問的賴律師提出「典藏」與「授權」是兩套不同邏輯的注意點，典藏應區分為適合與不適合對外授權的類別，適合對外授權的數位典藏在典藏之初就要考量未來授權的問題，儘早進行規劃。而商業機制以外的授權，可能更加是國家應該要挹注資源關注的焦點。賴律師並就著作權相關法律基礎進行分析，並落實到對外授權與洽談合約時，授權代理業者需要事先準備與釐清的重點。



圖 40：益思科技法律事務所所長賴文智律師

### (三) 研討「數位典藏—從創意到市場的國際觀察」的現場情形

12月26日的授權交流論壇則是於下午一點五十分展開，由台大國企系趙義隆教授主講〈數位典藏—從創意到市場的國際觀察〉，趙教授剖析世界上創意授權、加值大國如日本、美國、歐洲等國的產業鏈發展歷史與市場規模，包括一些授權大型廠商的發展過程，以及這些授權標的與周邊產業如動畫、博物館典藏單位間的關連性。並旁及台灣、香港、韓國等新興創意授權國家的發展軌跡，為台灣在授權產業如何從被動的獲得授權、輸入、代工接單為主，轉而成為主導型的輸出、授權、加值設計並對外發出訂單提供產業面、政策面的分析與建言。



圖 41：台大國際企業研究所趙義隆教授

## (四) 授權廠商的經驗分享與交流之現場情形

26日下午三點半開始的第二場論壇，是授權廠商的經驗分享與交流，特別邀請到的是老夫子圖像的授權廠商『老夫子哈媒體公司』的代表，為大家提供老夫子、大蕃薯、秦先生這些漫畫要角從一個個紙面上的漫畫角色、躍然成為國際授權標的到跨國多地商品生產以及通路鋪貨產品的經驗。可以說是為最近突然在便利商店出現老夫子商品熱賣的現象，提供了幕後不為人知也應該極為機密的運作分析。聽過這些祕辛的授權業內人士與創作設計師均大嘆沉寂這麼久還能復活，真的要好好拜老夫子為夫子！



圖 42：老夫子哈媒體授權經理白坤成先生

交流論壇就在授權業者與文化創意產業從業人員的熱切交流下，告一段落，與會者均提出許多相關的問題就教於同業及法律、產業研究專家，而更多的專業知識交流與創意火花將不斷在與會人士後續的互動中繼續，為授權產業的發展與茁壯，奠定了活力十足的基礎，而這也應該是創意產業所需要的成長基礎。

## 陸、數位典藏應用競賽活動宣傳與推廣

### 一、廣發公函邀請各界學校機關團體

[摘錄乙則本計畫對外發送公函如下]

#### 數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟產業發展分項計畫 函

發文日期：96 年 11 月 27 日

發文字號：數典怡字第 071111 號

速別：最速件

密等及解密條件或保密期限：

附件：競賽辦法

主旨：為鼓勵中小學教師運用數位典藏網站之豐富資源，以增進教學內容之多元性，本分項計畫特舉辦「2007 年數位典藏教學活動設計競賽」，擬請 貴部惠予協助轉發競賽訊息予各縣市政府教育局並轉知所屬中小學校，鼓勵中小學教師、師範院校學生、教育學程學生踴躍參加，共襄盛舉，請 查照。

說明：

- 一、「2007 年數位典藏教學活動設計競賽」，旨在鼓勵教師運用數位典藏國家型計畫之豐富資源，融入教學活動中，並製作出符合教學所需的教材，創造「教」與「學」的對話空間，以提昇教學品質，營造更完善的教學環境。
- 二、隨函檢附競賽辦法乙份，敬請 貴部協助將本競賽訊息刊載於 貴部及各縣市政府教育局相關網站。
- 三、本案聯絡人：「數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟產業發展分項計畫」黃能揚先生，電話：02-3366-3721，E-mail：[babaly@gmail.com](mailto:babaly@gmail.com)，相關訊息網址：<http://case.ndap.org.tw>。

正本：李佩珊等參賽老師

副本：數位典藏國家型科技計畫辦公室、數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟產業發展分項計畫

## 二、廣告文宣設計及媒體宣傳

除了主要宣傳本活動的相關訊息網站 URL：<http://case.ndap.org.tw>，並設計了 EDM 海報手冊等宣傳內容。

### （一）商業應用競賽宣傳海報

**數位風華 典藏生活**  
<http://case.ndap.org.tw>

**2007 網路風華 商業應用競賽**

報名截止：2007年10月25日  
收件截止：2007年11月8日  
報名方式：請註冊後請至<http://case.ndap.org.tw>下載  
或寄信至 [case2007@gmail.com](mailto:case2007@gmail.com) / (02)2386-11721 徵求指定主

競賽類別：  
一、文化藝術設計組  
二、人物肖像設計組  
三、數位動畫與特效組

獎項：特獎獎金10萬元，總獎金超過50萬元。

指導單位：行政院國家科學委員會  
National Science Council

主辦單位：數位典藏國家型科技計畫  
National Digital Heritage Program Project

發揮**美學設計** 新創意  
創造**時尚生活** 新美力

圖 43：商業應用競賽宣傳海報

## (二) 教案設計競賽宣傳海報

**老師**

$a^2 - b^2 = (a+b)(a-b)$   
 $2H_2 + O_2 \rightarrow 2H_2O$   
 $E = MC^2$

**你讓上課變好玩了！**

**2007 數位典藏 教學活動設計競賽**

學習加料，上課可以更有趣！  
創意為伴，師生共享教學趣！

報名截止：2007年10月26日（含郵寄報名所需證件資料）  
收件期間：2007年11月9日  
報名方式：請至辦法網頁<http://case.ndap.org.tw>下載  
或洽：liao72@gmail.com / 02-3366-3721 廖淑麗 洽  
獎 項：最高獎金6萬元，總獎金超過10萬元

**<http://case.ndap.org.tw>**

指導單位：  
行政院國家科學委員會  
National Science Council

主辦單位：  
數位典藏國家型科技計畫  
National Digital Archiving Program Taiwan

圖 44：教案設計宣傳海報之一



圖 45：教案設計宣傳海報之二

### (三) 編製商業應用競賽宣傳手冊



圖 46：商業應用競賽手冊封面、封底

### (四) 成果展電子 DM 暨宣傳海報



圖 47：成果展電子 DM

63



圖 49：成果展邀請函

## (五) 成果展現現場展示背板：典藏單位



圖 50：成果展現現場展示背板：數位典藏介紹



圖 51：成果展現場展示背板:典藏單位介紹



圖 52：成果展現場展示背板：大賽簡介



圖 53：成果展現場展示背板：人物玩偶組



圖 54：成果展現場展示背板：人物玩偶組



圖 55：成果展現場展示背板：數位動畫與電腦遊戲組



圖 56：成果展現場展示背板：教案競賽

**數位典藏產業應用競賽炸彈獎**

台灣藝術大學視覺傳達設計系三年級學生倪敏從故宮數位典藏的皇帝圖像中，選出三皇五帝做成 Q 版人偶，人偶裝飾都與其功績有關，如手拿量尺的秦始皇、騎馬入中原的元太祖、夾著《康熙字典》的清聖祖等，可愛又具意義，打敗眾多參賽社會人士，獲人物玩偶設計組第一名，可得獎金八萬元。圖：文／袁世忠

**倪敏小檔案**

學校：台藝大視覺傳達設計系三年級  
榮譽：作品「三皇五帝」獲人物玩偶設計組第一名  
「三皇五帝」人偶特色：

- ・拿尺的秦始皇：統一度量衡
- ・掛寶船的明成祖：任內鄭和下西洋
- ・穿龍服的漢武帝：獨尊儒術
- ・拿毛筆的宋徽宗：創瘦金體
- ・坐遊船的隋煬帝：曾經幸江南

[http://1-apple.com.tw/apple/index.cfm?Fuseaction=Article&Sec\\_ID=5&ShowDate=20071228&NewsType=twapple&Loc=TP&Art\\_ID=30116068##](http://1-apple.com.tw/apple/index.cfm?Fuseaction=Article&Sec_ID=5&ShowDate=20071228&NewsType=twapple&Loc=TP&Art_ID=30116068##)



圖 58：教育廣播電台 2007/12/27

<http://web.ner.gov.tw/culturenews/culture/culture-detail.asp?id=86993>

## ●數位典藏競賽 展現優秀創意 (2007/12/27)



數位科技化的來臨，讓教育界、設計界都能開發更富創意的產品。國科會舉辦的數位典藏競賽成果展中，就能發現許多優秀創意產業的成果。不管是教學用的數位動畫或者是遊戲的設計，都讓學習變得更有興趣，結合了教育界、設計界展現出各式各樣的創意，發揮巧思，透過豐富的想像與落實，促成了數位典藏內容與產業結合的目標，更加值了數位典藏未來的應用。

[上一則](#)、[下一則](#)

圖 59：民視新聞 2007/12/27

<http://www.ftvn.com.tw/Life/2007C27P18M1.htm>

<mms://video.ftv.com.tw/video/071227/2007C27P18M1.wmv>



圖 60：聯合報 2007/12/28

[http://mag.udn.com/mag/campus/storypage.jsp?f\\_MAIN\\_ID=11&f\\_SUB\\_ID=3022&f\\_ART\\_ID=103737](http://mag.udn.com/mag/campus/storypage.jsp?f_MAIN_ID=11&f_SUB_ID=3022&f_ART_ID=103737)

## 柒、計畫成果自評

### 一、達成計畫預期目標

2007 年「第二屆數位典藏應用競賽」的參賽者運用數位典藏國家型科技計畫成果，發揮創意，將內容融入產業等各項設計中，共分文化藝術、人物玩偶、數位動畫及遊戲設計組，共計 189 件作品參賽，合計共有 200 多件作品參加。

不但藉由各個參賽者所選定的具體鮮明主題，來凸顯台灣數位典藏內容豐富而多元的價值，吸引不同領域和不同層面加值應用之作品參賽，更使數位典藏加值衍生應用之理念與進一步的契機，均具體展現其中，一方面活絡商業設計之量能，使數位加值產品與服務出現更多不同的組合和應用，創造商機，同時也將加強開拓宣導媒介與管道，儘量提升參與感，使全民得以共享數位典藏。

數位典藏在持續推展專業設計人士運用典藏素材設計現代生活器物與媒材，有效提供授權及設計業者與這些圖紋、器物、媒材與他們的創作者接觸的平台，可謂功不可沒。這些設計成品都具備讓人期待能真正使用、觀賞的吸引力，現場授權及設計廠商優勝人才的交流，為台灣設計與生活用品及數位內容產業注入更多新血。

同時，一年一度的數位典藏授權交流論壇已成為創意人士、典藏素材與國內外代理業者間的媒合場域，在今年度國科會舉辦各種數位內容競賽優秀作品創作者、各數位典藏機構之數位典藏品與數位內容產業、數位內容授權代理業者的交流下，激盪出數位典藏加值應用的新未來。

因此，就 2007 年的商業應用大賽舉辦成果來看，參賽者的創意水準頗高，加上，這次應用展示之作品，除參賽者作品之外，也有很多廠商提供許多展品，更增進一般民眾對於數位典藏計畫成果之認識，當然在各平面媒體與網路媒體上，也產生極為不錯的迴響與正面效應，是一次相當成功的數位典藏推廣活動。

### 二、執行檢討

#### (一) 事前宣傳略顯不足

檢視此屆競賽結果，在設計類方面的參賽者，我們發現大多來自於某幾間學校，致使得獎名單之雷同性過高，因此，未來應加強對目標參賽對象的邀請訊息宣傳，增加並擴大活動宣傳的廣度與深度，以吸引更多優秀參賽者前來參加。

另外，由於有部份媒體記者於活動結束後，才來電洽詢並提出希望能進一步採訪應用競賽的得獎者或是拍攝作品等需求，綜整其主要原因是不知道有此

頒獎典禮之舉行，而未能於第一時間前來採訪，但又本計畫的成果斐然十分引人注目，具有一定程度的新聞性，因此，類似的媒體追蹤報導，在此屆的活動中，便造成本項計劃之工作人員在提供即時協助聯繫等公關作業配合上，出現力有未殆的狀況，歸納其主要原應仍是在事前宣傳不足所導致。

#### (二) 不同名次的獎金額度落差太大

本次競賽在規劃名次獎金時，出現第一名獎金過高，但其它名次間的獎金落差卻過大。加以經費分配不當，導致獎金發放總額超過原訂預算太多，造成許多後續行政作業之困擾。由於本競賽實屬非商業營利性質之比賽，應該更注重得獎者與商業製造商之合作契機的拓展，方能為此項比賽賦予更有意義之目的，而非偏重於實質金額等數字上之鼓勵，同時，經過會議檢討，我們建議下年度在舉辦第三屆競賽時，應降低獎金之間的落差。

#### (三) 發放得獎作品製作補助金欠缺事前詳細規劃，且作業過於繁複

增發製作補助金立意良善，但由於未與獎金一起申請作業，反而允諾參賽者另用等值發票報銷，不但增加了本計畫案工作同仁們在發放獎金作業流程的困難，也拖長獎金發放之時間。建議未來如有此類補助，應合併於獎金之內，以節省作業時間。

#### (四) 獎狀製作不及

由於得獎獎狀的前製作業沒有完成正式用印之流程步驟，故未能於典禮當天印製完成，以致須先頒發沒有國科會用印和計畫主持人用印的非正式獎狀，又未於會後回收獎狀，事後才請所有得獎者將非正式獎狀寄還，進行正式獎狀之換發。此項作業的確增加了很多參賽者的困擾，及後續作業的混亂，建議未來應提早作業，並特別注意公文用印等執行細節。

#### (五) 展台空間缺乏更專業的規劃與設計

此次競賽之作品，由於事前不了解作品之大小，導致某兩樣作品放置於一起會有太空或是太擁擠之現象，建議未來應提早規劃改進，針對不同尺寸的展品，規劃不同大小的展台。



此為兩項得獎者作品，尺寸與展台極為不合

圖 61：展台太空



展台設計過於單調

圖 62：展台設計過於單調

#### (六) 展示用之筆記型電腦數量不足

免費提供展品之廠商至現場佈置，但未於事前溝通是否需要筆記型電腦展示影片，工作人員皆答應會提供筆記型電腦供展示使用，因此，臨時增加筆記型電腦的需求，造成展覽現場些許混亂的情形，未來應在事前詳加規劃借用方式及規則，並妥慎調度筆記型電腦的數量至展場。

(七) 對於場地電力系統配置的認知不足

由於成果展的場地除了沒有足夠的弱電插座，但是展台又擺置過多需要使用壁插之電器，臨時走線之結果，導致展覽動線之不順暢，建議未來應針對場地的電力配線事先場勘，並洽詢專業水電工程師的協助。

(八) 座位之規劃不足

典禮當天由於未計算好與會人數，有座位和人數不符，出現展覽現場處於擁擠之情形，建議未來應提早規劃改進。

## 三、應用競賽評審意見

### (一)文化藝術設計組

這次的作品似乎完成度都不高，會不會是因為打樣模型不用在初審之後交出的關係，或者是當初報名規則規定的不夠清楚，造成很多類似學生的畢業製作充斥，這樣是浪費評審的時間，實際上也對不起那些搞錯規則而花時間來報名的人。這類作品的問題在於，根本就是天馬行空而難以落實成為真正的商品，有些是沒有考慮市場性，有些則根本是機構設計有問題，難以落實在設計者所要呈現的功能上。這樣會變成以形害義，最後只是造型優美卻完全不可能有功能。本組選擇減少佳作來反應這樣的問題。另外，是否運用數位典藏素材是重點，即使設計的再好，但沒有根據主辦單位要求運用數位典藏聯合目錄裡的圖樣或造型，亦屬枉然。

### (二)人物玩偶設計組

造型這部分，參賽者的問題都不大，但有兩個最主要的問題，第一個就是要問自己：「設計這個角色或這些角色要做什麼？」這是個比賽，越能夠講一個故事，有個中心主旨去說服評審這樣的玩偶角色是有商業價值的，就越能夠脫穎而出。第二個部分就是材質的選用問題，首先，你可能要注意便於大量生產的材質有哪些，哪些便於大量生產的材質可以適切地呈現出你所想要的玩偶效果，這都要在設計之初就考量清楚，比賽主題已經講要商業應用，就要根據主題去走。

### (三)數位動畫及遊戲設計組

強要將遊戲與動畫擺在一起比賽，其實是有點像找棒球隊跟籃球隊來打一場排球賽一樣有意思，評審們在這麼有意思的安排下找到的一個共識就是依循商業媒體的基本價值：「在相去不遠的製作條件下，以遊戲或動畫包裝數位典藏素材，以讓閱

聽眾願意繼續使用閱覽」。依循這樣的共識原則，本組初審後即淘汰至剩下八件作品進入決賽，並於作者決賽說明並帶領作品的實際使用或導覽後決定名次，最後決定從缺兩名佳作。擁有豐富的素材固然很好，但溝通與引人入勝的本事，卻是引起普羅大眾興趣、知識能否廣為傳佈的重要關鍵。



圖 63：評審過程照片之一



圖 64：評審過程照片之二

## 四、未來展望與建議

由於本分項之執行期限展延至 97 年 3 月 31 日，且 97 年度開始將與數位學習合併為「數位典藏與數位學習國家行科技計畫」，除繼續推動數位典藏之資料豐富性之外，更將以過去本分項於推廣層面所累積的豐碩成果為基礎，納入數位學習的概念，將數位化資料推廣給社會大眾，並希望能夠透過推廣與傳布，減少城鄉數位落差的問題，進而提升台灣整體知識經濟。

整體來說，綜合以上檢討，我們對於未來修正方向提出以下幾點建議：

### (一) 加強競賽前活動宣傳管道

依據前幾屆活動的經驗，未來下一屆的競賽活動應延長宣傳與行銷時程，使大眾更能了解數位典藏的成果，進而達成社會推廣的目的。同時，加強對外宣傳，並可提早對於參賽、展覽、頒獎方面的宣傳活動，不僅可以讓參加對象的範圍擴大，提高與會人數，更可讓數位典藏之立意更加深遠。因此，整體的焦點將聚集於公開說明會等推廣活動，鼓勵大眾深入了解數位典藏的成果並踴躍參賽。

### (二) 舉辦觀摩展

建議未來可於報名截止後、收件期限前的暑假期間，籌辦前兩屆並未實施的「觀摩展」，主要目標在於邀請比較有經驗的創意人及前幾屆的得獎者，為參賽者示範如何結合數位典藏內容和設計發想，創作出符合本競賽目的之實作，並希望藉由該活動，促成廠商與創意工作者之間的交流與媒合，開發得獎作品的商業空間，為競賽成果創造更多產值；最後以成果發表會與記者會作為活動的高潮。

### (三) 持續舉辦成果發表兼記者招待會，擴大推廣效益

除主動發佈新聞公關稿件外，並期待透過邀請媒體前來參觀展覽及事先安排數個專訪，以提高本計畫成果的社會能見度。

另外，本計畫建議未來仍應持續舉辦競賽成果展覽、頒獎典禮暨授權交流論壇，可分為全日之靜態展示，以及半天之講座及頒獎活動，共二類：

1. 靜態展覽：全日展示內容為上述兩項競賽之得獎作品，以及向各數位內容典藏機構、廠商徵求之作品。

2. 活動/講座：

- (1) 第一日上午：設計及商業授權產業鏈講座。介紹數位典藏品之商業設計與授權產業圖像及法律整體之圖像。
- (2) 第二日下午：國際授權實務分享。邀請國內外有豐富辦展、參展經驗之專家、廠商，分享參加國際商展進行國際授權之經驗。
- (3) 第三日下午：數位典藏應用競賽頒獎典禮。

#### (四) 建立授權交流論壇平台，促進產學研合作交流

1. 邀請國內外數位典藏機構、數位內容、數位學習產業、教育界、設計界、新聞界等各界人士，共同討論數位典藏品之授權應用模式，提升我國數位典藏授權應用之共識與國際觀。
2. 透過本論壇提供今年度國科會舉辦各種數位內容競賽成品、各數位典藏機構之數位典藏品與數位內容產業、數位內容授權代理業者、數位學習業者之媒合場域。使該成果能導入產業，並為進軍明年度之紐約授權展作準備，提高我國數位典藏成果之國際能見度。

#### (五) 強化數位典藏前進國際市場的整體戰力

挑選具代表性的得獎作品，製作成中英文版本，以增進國際友人對我們的瞭解。我們將在本競賽進入尾聲時，挑選幾個深具代表性的得獎作品，製作成中英文版本，讓本國家型計畫在各個國際場合或者在與國際友人交流的機會中，也能提供這一方面的成果，進一步為本國家型計畫推廣介紹。

#### (六) 規畫整體活動執行流程表

在活動未辦之前，其實無法預知突發情況發生。故建議根據此屆活動的經驗，規劃整體活動執行注意事項，並安排完整的執行日程，如此一來方可儘量避免如獎狀、獎金、發放時的流程問題，或是避免漏未溝通的層面擴大一如與廠商協調自行帶媒體播放的裝置—以降低突發狀況的產生。讓應用競賽朝盡善盡美的方向邁進！

#### (七) 更了解得獎作品之性質

由於此次應用競賽配合靜態展覽，所以如果沒有配合正確適當的展示方式（如會場佈置及設計等），就算有好的作品，仍無法彰顯其實質價值或意義，所以往後應該對作品的性質、大小、尺寸、或是訴求主題等方面，有更全面的了解，以達到相輔相成的成效。

## (八) 精進網路報名等線上作業資訊系統

讓報名表格可匯出整成完整分類的電子表格，而非再需人工 Key-in 資料，這樣對於報名者之聯絡方式等，可以有效率的完成。

## (九) 將應用競賽活動時程提前

2007 年的應用競賽舉辦在 12 月 25~27 日，是非假日時期，也在年終之時，在經費報用方面，會增加作業的混亂度，也會與許多計畫報告繳交的日期衝突。且展期僅短短三天，建議未來舉辦，可提前舉行月份，並改辦在假日，對內對外都會有較好的成效顯現。

數位典藏教學活動設計比賽舉辦五屆以來，總共吸引了近五百件別具創意之教案設計，幾乎每件參賽作品均能利用不同的數位典藏資源，結合教師們所需之學科內容和教學方法，整合應用成可以讓其他教師據以繼續發展的教學素材和教學經驗，對於提升整體教學水準的意義，應屬頗有貢獻。因此，此項競賽與媒合展覽等活動近年來所累積的成果，不但匯聚各方意見，提供對數位典藏與數位學習更高、更寬廣的在地與國際視野，對於本計畫執行的「第二屆數位典藏商業應用競賽」，可說已奠定了相當堅實的宣傳基礎。我們更期待這個數位典藏應用大賽及商業應用大展能繼續成為創意人士、典藏素材與國內外代理業者間的媒合場域，在這樣的交流下，激盪出數位典藏加值應用的新未來。

其次，本應用競賽也希望能夠藉由各個參賽者所選定的具體鮮明主題，凸顯台灣數位典藏內容豐富而多元的價值，吸引不同領域和不同層面加值應用之作品參賽，使數位典藏加值衍生應用之理念與進一步的契機，均能具體展現其中，一方面活絡商業設計之量能，使數位加值產品與服務出現更多不同的組合和應用，創造商機，同時也開拓了許多宣導媒介與管道，提升國人的參與感，使全民得以共享數位典藏。

總之，第二屆的 2007 年數位典藏應用競賽，提供了一個開放的平台，連結數位典藏機構、設計業者、授權商、創意商品業者和製造行銷業者等，為數位典藏國家型科技計畫既有的數位典藏成果，創造出更大的價值與更高的產業效益。其次，本計畫也加強徵求管道，提高數位典藏計畫執行所得的豐富資源，在教師和學生間的曝光度，進而擴大鼓勵教師能使用數位典藏資源，製作出符合教學需要的教材，讓更多教師和學生得以在不同的教學和學習領域使用豐富變化後的教材，創造「教」與「學」的對話空間，吸引學生接近數位典藏成果與文化創意，激盪出更多元的知識火花。

第二屆數位典藏商業應用大賽共計收到 322 件參賽作品，新增參賽數量較 2006 年成長三成四，增加了 82 件，在已邁入第二屆的大賽中，競爭更較 2006 年來得激烈

許多。此次比賽的成果已在『2007年數位典藏應用競賽成果展暨授權交流論壇』中展出，其中，雖然此屆學生參賽者明顯增多，但可見數典大賽已漸成為年輕學子的觀摩交流平台之一，進一步匯集國內外數位典藏機構、數位內容產業、教育界、設計界的資訊，分享數位典藏領域之成果，對於培育數位內容人才，及推廣數位內容增值技術擴散等，已具有一定的成效。

## 附錄一、數位典藏商業應用競賽比賽辦法

### 壹、競賽目的

本競賽之宗旨，在於秉持推廣數位典藏國家型科技計畫成果加值應用，以及鼓勵數位典藏公共近用等精神，鼓勵參賽者發揮獨立巧思，透過豐富的創作想像落實過程，促成數位典藏內容與技術融入產業、教育與人文社會發展的目標。其次，本競賽也希望能夠透過各個參賽者所選定的具體鮮明主題，以及參賽者的腦力激盪與互相競爭，吸引不同領域和不同層面之數位典藏加值應用性作品，加入數位典藏加值應用之行列。本競賽除了凸顯台灣數位典藏內容豐富而多元的價值，一方面活絡商業設計之能量，以創造商機之外，另一方面也藉此開拓推廣數位典藏國家型科技計畫成果的媒介與管道，使全民得以共享數位典藏資源。

### 貳、活動合作單位

- 一、指導單位：行政院國家科學委員會
- 二、主辦單位：數位典藏國家型科技計畫
- 三、承辦單位：數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟產業發展分項計畫

### 參、競賽說明

#### 一、競賽規則

- (一) 作品內容必須能夠傳達出數位典藏之人文社會、產業經濟、教育理念等層面之創意概念之數位加值或原創設計作品。

- 1、數位加值：指採用數位典藏素材應用衍生之作品。

(數位典藏聯合目錄 <http://catalog.ndap.org.tw/>)

(數位 101 公共展示系統 <http://digital101.ndap.org.tw>)

- 2、原創設計：指以全新創意設計而產生之作品。

- (二) 活動合作單位於網站所提供之數位典藏素材，可供參賽者下載，做為創作之資源，惟其下載與使用僅限應用於「數位典藏商業應用競賽」，任何其他重製或意圖營利之用途，皆不在上述授權合法下載之列。

## 二、競賽分組

本次競賽共分為三組：(一)文化藝術設計組；(二)人物玩偶設計組；(三)數位動畫與遊戲組。

(一)文化藝術設計組：數位典藏國家型科技計畫執行至今，累積了大量的文化及藝術數位資源，例如生物、考古、地質、拓片、器物、書畫、建築等豐富的數位內容素材，參賽者可利用上述數位典藏內容或與上述數位典藏內容相關之原創設計，設計出各式各樣的應用玩具、工藝商品、民生用品和家庭用品等。

(二)人物玩偶設計組：近年來人物玩偶已經成為市場上極具發展潛力的設計商品。參賽者可利用上述數位典藏內容或與上述數位典藏內容相關之原創設計，傳達我國歷史文化或傳統藝術中之人物與情境故事，或者重新賦予其創新之形象。

(三)數位動畫與遊戲組：遊戲動畫不但具有娛樂及教育的功能，而且是台灣文化創意產業中重要之一環。近年來無論政府及民間單位都積極投入動畫產業的發展，以創造其附加價值。參賽者可利用上述數位典藏內容或與上述數位典藏內容相關之原創設計，創造出各種數位影音的遊戲或動畫，積極開發自創品牌。

## 肆、參賽資格

- 一、凡有興趣運用數位典藏資源或原創設計之國內設計師、設計廠商、國內外各大專院校師生及自由創作者，皆可報名參賽。
- 二、參賽者可以個人、團隊或公司（團隊或公司以五人為限）名義參賽。
- 三、參賽件數並無限制。

伍、報名費用：免費參加。

## 陸、比賽時間

- 一、公告比賽辦法：96年7月24日至10月31日
- 二、報名截止日期：96年9月30日，延長至10月26日
- 三、收件截止日期：96年10月26日，延長至11月9日
- 四、初選及決選：96年11月中、下旬

## 柒、參賽程序

### 一、報名及初選作品提交

#### (一) 基本資料

- 1、報名表格：一律採取線上報名，請至「數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟發展分項計畫」網站（<http://case.ndap.org.tw>）線上報名。以參賽作品為單位，每一份作品需有一份報名表。
- 2、智慧財產聲明書（請至下載專區下載）。
- 3、作品說明書：含作品名稱、創作理念、作品特色等之文字說明，以說明設計此項作品的創意靈感來源、和原典藏素材之創作精神及意涵連結關係。（請至下載專區下載）

#### (二) 作品資料

- 1、作品設計表現圖：請以 A3 尺寸裱板呈現。其內容應包含作品名稱、作品設計表現圖、100 字內創意概念說明、創意概念發想出處等。惟不得標示創作者之姓名、學校、公司行號、Logo 等影響公正性之代號。
- 2、PC 格式光碟：
  - (1) 請於盤面註明參賽類別、作者名稱及光碟內容，同時必須清楚顯示作品及檔案名稱。
  - (2) 文化藝術設計組/人物玩偶設計組：作品照片 3 張，尺寸-10.5x14.8 公分，解析度 300dpi。
  - (3) 數位動畫與遊戲組：tiff 格式靜幀或截圖：CMYK 模式、300 dpi、3 幅以上。
    - 電腦遊戲：應附上遊戲指南，包括故事內容、遊戲功能及玩法。
    - 3D 電腦動畫：AVI 格式電腦動畫檔案，640x480 解像度，30 fps，片長至少 30 秒，需附加背景音樂及音效。
    - 動畫短片：MPG、AVI 或 MOV 格式；FLASH 動畫為 SWF 格式（參賽者保留 FLA 格式原始檔案備核）。

- (三) 資料繳交：請將報名表、智慧財產權聲明書、相關證明文件、作品說明書及作品等資料一同裝入信封，信封上註明『**參加 2007 年數位典藏商業應用競賽**』，於收件截止日前，以掛號郵寄至 **10617 臺北市羅斯福路四段一號 台灣大學國家發展研究所 317 室**（以郵戳為憑）。待收到上述資料後，承辦單位將於活動網站上公佈【已收件作品】之「參賽編號」及「參賽者姓名」，歡迎自行查詢，並會以 E-mail（確認函）告知參賽者，如此始完成所有程序，逾期恕不受理。

## 二、決選：主辦單位會以 Email 及電話通知入圍者，並請繳交下列作品及資料

(一) 實品：請以 1：1 實際比例製作（文化藝術設計組、人物玩偶設計組入圍者）。

(二) PC 格式光碟（文化藝術設計組、人物玩偶設計組、數位動畫與遊戲組入圍者）。

1、設計者親自闡述參賽作品概念：2 分鐘，.mpeg/.swf/.mov/.avi 格式均可。

2、設計者照片：尺寸-10.5x14.8 公分，解析度 300dpi。

## 捌、評審標準

本次評審標準以利用數位典藏內容或原創設計之理念，是否傳達出人文社會、產業經濟、教育理念等層面之創意為主。評審之標準如下：

| 評分項目           | 比重  |
|----------------|-----|
| 創意             | 25% |
| 切題性            | 15% |
| 美感             | 15% |
| 素材連結度          | 10% |
| 圖面表達及作品情境、背景故事 | 15% |
| 商業化可行性/市場需求    | 20% |

## 玖、評選程序：

一、第一階段初選，採「作品資料」評選，由承辦單位所召集組成之評選委員會選出優秀作品晉級決選。

二、第二階段決選，採作品模型/實品及作品資料說明審查。

## 拾、獎項

本次競賽將選出各組優秀作品各若干名，並頒發獎金及獎狀。不過，為維持本次得獎作品之水準，若作品水準或件數不足，評審可視繳交作品情況調整名額、獎項或予以從缺：

| 獎項  | 文化藝術設計組 |             | 人物玩偶設計組 |             | 數位動畫與遊戲組 |             |
|-----|---------|-------------|---------|-------------|----------|-------------|
|     | 名額      | 獎金<br>(新台幣) | 名額      | 獎金<br>(新台幣) | 名額       | 獎金<br>(新台幣) |
| 第一名 | 1 名     | 7 萬元        | 1 名     | 8 萬元        | 1 名      | 10 萬元       |
| 第二名 | 1 名     | 3 萬元        | 1 名     | 4 萬元        | 1 名      | 7 萬元        |
| 第三名 | 1 名     | 1 萬元        | 1 名     | 2 萬元        | 1 名      | 3 萬元        |
| 佳作  | 5 名     | 5000 元      | 5 名     | 5000 元      | 5 名      | 5000 元      |

## 拾壹、注意事項

### 一、關於參賽者

- (一) 所有參賽作品須為參賽者自行創作或設計之原創作品，嚴禁抄襲或仿冒他人著作或作品。若參賽作品中使用他人之智慧財產時，請於交件同時檢附智慧財產權來源相關證明文件。(著作權授權同意書請至下載專區下載)
- (二) 參賽者於競賽期間所提出之作品及說明書等各項資料，其智慧財產權為原參賽者所有，但須無償授權給主辦單位作為公開報導與展示之用。參賽者僅得於原典藏素材授權範圍（非營利及本競賽目的）內加以使用，若欲為超出該授權範圍以外之利用（如商品化或予以量產），原參賽者應逕洽各典藏單位洽談原數位典藏素材授權之權利金額度，並簽署授權契約。
- (三) 所有繳交之資料與作品可因應參賽者所考量之商業機密因素，刪除部分內容，再無償授權予活動合作單位。
- (四) 所有參賽作品，請參賽者自行妥善包裝後寄送，若郵寄途中因不可抗拒災變造成任何損失，活動合作單位恕不負責；評審委員之評選工作，以參賽作品送達時之狀況評選之。
- (五) 活動合作單位取得所有參賽實品之所有權，不論得獎與否均不予退件。
- (六) 凡報名參賽者，即視同承認本辦法的各項內容及規定，本競賽辦法如有未盡事宜，主辦單位保留修改之權利。所有的競賽規則及辦法也將以網站的最新公告為依據，請隨時上網瀏覽查看。

### 二、關於得獎者

- (一) 得獎者須配合提供得獎作品之詳細資料，作為公開報導及展示之用，並

同意積極配合相關之宣傳及推廣活動。且同意主辦單位得於競賽、評選過程或之後的廣告宣傳活動之中，運用得獎作品之作品、照片、幻燈片及說明文字等相關資料，做為宣傳及推廣本次活動和相關活動之用。

(二) 除了在活動網站公佈外，承辦單位將以通訊方式通知競賽結果。

(三) 得獎者須依照我國規定扣稅：依稅法規定獎項價值超過新台幣 13,333 元者，主承辦單位依法代得獎者扣繳 15%稅額。

### 三、對關於取消獲獎資格

若競賽獲獎作品於競賽或展覽過程中，被發現有不符本比賽辦法規定或涉及仿冒或抄襲等情事者，如經查證屬實，活動合作單位有權隨時取消得獎者獲獎資格及展覽之權利，並追回已頒發之獎金與獎狀。參賽者須對其涉及仿冒或抄襲之作品，自行負責一切法律責任。

### 拾貳、聯絡方式

一、2007 年數位典藏商業應用競賽聯絡人：廖祺財 先生

二、電話：(02) 3366-3721

三、傳真：(02) 2365-3457

四、地址：10617 台北市羅斯福路四段一號 台大國家發展研究所 317 室

五、E-mail：[ctliao72@gmail.com](mailto:ctliao72@gmail.com)

六、網址：<http://case.ndap.org.tw>

## 附錄二、數位典藏教學活動設計競賽比賽 辦法

### 壹、競賽目的

本競賽之目的，旨在鼓勵教師運用數位典藏國家型計畫產出之豐富數位典藏資源，融入教學活動之中，並製作出符合教學所需的教材，促使更多教師與學生得以在不同的教學與學習領域中，使用豐富變化後的教材，創造「教」與「學」的對話空間，以提昇教學品質，營造更完善的教學環境。

### 貳、合作單位

- 一、指導單位：行政院國家科學委員會
- 二、主辦單位：數位典藏國家型科技計畫
- 三、承辦單位：數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟發展分項計畫

### 參、參賽資格

#### 一、參賽身份

- (一) 全國公私立高中職、國中小學之現職教師（含實習教師）
- (二) 師範院校或修習教育學程之在學學生

#### 二、參賽方式

- (一) 個人參賽：需符合前項參賽身份之規定。
- (二) 團隊參賽：
  - 1、團隊至多以五人為限（含五人）。
  - 2、團隊成員可包含社會人士，但至少有一人為高中職、國中小現職教師（含實習教師）。惟社會人士之參賽人數不得超過團隊參賽總人數二分之一以上。

三、個人或團隊之作品參賽不限於一件，且可同時報名個人組與團隊組，唯每一參賽作品必須分別繳交報名表及作品。

#### 肆、典藏網站素材

數位典藏國家型科技計畫網站內容，請見：

- 一、數位典藏人才培育與學習子計畫網站 <http://d1m.ntu.edu.tw/>
- 二、數位典藏聯合目錄 <http://catalog.ndap.org.tw/>
- 三、數位 101 公共展示系統 <http://digital101.ndap.org.tw>

#### 伍、比賽時間

- 一、比賽辦法公告日期：96 年 7 月 23 日至 10 月 31 日
- 二、報名截止日期：96 年 9 月 30 日，延長至 10 月 26 日（含郵寄報名所需證件資料）
- 三、收件截止日期：96 年 10 月 26 日，延長至 11 月 9 日
- 四、初選及決選：96 年 11 月中、下旬

#### 陸、報名流程及相關事項

##### （三）報名方式

一律採線上報名，請至「數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟發展分項計畫」網站（<http://case.ndap.org.tw>）報名。以參賽作品為單位，每一份作品需有一份報名表。

##### 二、報名流程：

- （一）繳交作品前必須完成「網路線上報名」和「資料郵寄」兩個步驟。每件作品之參賽者必須於報名期間，先至 <http://case.ndap.org.tw> 網站上，直接在網路上填寫「報名表」之後，再將「報名表」、「相關證件影本」（正式教師證、實習學校在職證明等）及「著作財產權讓與同意書」列印成書面資料並簽章。「著作財產權讓與同意書」需有作者親筆簽名，作品如為兩人以上共同創作時，則「著作財產權讓與同意書」上須具備所有參賽者之簽章，始為有效。

##### （二）繳交資料－報名基本資料

- 1、比賽報名表（紙本）（請直接線上列印報名表）
- 2、著作財產權讓與同意書（正本）（請至下載專區下載）
- 3、其他資料-相關證件影本

- （1）現職教師請附上合格教師證影本乙份。

- (2) 實習教師請附上實習教師證正反面影印本乙份。
- (3) 實習學生請附上實習學校開立之服務證明正本乙份。
- (4) 師範院校學生請附上學生證正反面影本乙份。
- (5) 修習教育學程學生請附上學校所開立之證明。(修習教育學程證明書請至下載專區下載，並需經修習學校核章證明)

(三) 參賽者須於報名截止日前，將「報名表」、「相關證件影本」及「著作財產權讓與同意書」一同裝入信封，信封上註明『**參加 2007 年數位典藏教學活動設計競賽**』，並以掛號郵寄至 **10617 臺北市羅斯福路四段一號 台灣大學國家發展研究所 317 室** (以郵戳為憑)。待收到上列三項文件並予以審查後，承辦單位會以 E-mail (確認函) 及網路公告雙重方式告知結果，始完成報名手續。逾期恕不受理。

【備註】若參賽者於完成報名及送件手續後一週內，仍未收到確認函，請電洽：(02) 3366-3721 詢問。

### 三、作品繳交流程：

參賽者需於收件截止日前，將作品以掛號郵寄至 **10617 臺北市羅斯福路四段一號 台灣大學國家發展研究所 317 室** (以郵戳為憑)。待收到作品後，承辦單位會以 E-mail (確認函) 告知參賽者作品寄達收悉之事實，如此始完成作品繳交程序，逾期恕不受理。

## 柒、作品內容說明

一、教學活動設計的授課時間以 **二到四節課為原則**。教學領域 (學科) 可以是單一領域 (學科) 或是跨領域 (學科)。教材設計應兼顧教材與學生的關聯性，知識間的關係性與整合性，教材蒐集之多元性及應用性。

二、每份參賽者之教學活動設計應清楚明確，且必須至少應用一個數位典藏網站內容，以設計出合宜的教學活動。作品中應**詳細說明如何運用數位典藏網站融入教學設計活動**。

三、繳件之作品內容：

(一) 教學活動說明書。說明書內容包括：**活動設計之名稱、教學主題、設計理念、教學對象、教學領域 (科目)、教學架構、教學流程、教學評量及參考資料，並註明使用之主題網站及網址路徑**。(教學活動說明書請至下載專區下載)。

(二) 所製作之教學活動及其配套教材

(三) 教學成果

(四) 教學經驗分享或教學演示 (可用影音檔或照片附上文字說明)

**\*\*備註：(一)、(二) 項為必要項目，(三)、(四) 項為加分項目 (可附可不附)。**

### 捌、作品格式

- 一、作品不限字數，但請儘量以精簡為宜，教案上傳時請以數位典藏學習資源網站所支援之格式上傳 (格式可為.html、.pdf、.doc、.txt、.ppt、.odf 等)。
- 二、為達評審公平起見，教材作品中請勿出現參賽者姓名。若出現者，評審時將酌予扣分。
- 三、若作品中有引用或擷取圖片、影像、文字等資源，請務必在引用處下方標明來源出處；若有非數位典藏計畫之圖片，請參賽者取得圖片所有人之授權，並附上授權證明文件。(著作權授權同意書請至下載專區下載)
- 四、為協助得獎作品之後續推廣，及使用者播放平台之方便性，投稿作品宜使用常用之瀏覽工具 (如 IE)；若需額外使用外掛特定程式時，此程式必須為網路上可取得之免費或共享軟體 (freeware)，並請於作品上註明軟體名稱。
- 五、建議以瀏覽器最佳瀏覽解析度 1024\*768pixel 為標準。
- 六、教學活動可包含多個數位內容：
  - (一) 教材限以網頁 (Html 格式) 形式製作，製作 HTML 檔時請務必使用相對路徑。
  - (二) 教材首頁格式：作品名稱/index.html。

### 玖、評審方式

本競賽將聘請專家、學者擔任評審委員，進行兩階段之評比。**第一階段初賽採書面資料審查**，入圍之作品方可進入**第二階段決賽**。決賽評審時將增加現場報告與發表，以確認最後之獎次。

### 拾、評審標準

本次活動之評審將以符合本案目標 (適切運用數位典藏計畫網路資源) 且具創意與應用價值為主要考量，評分標準如下：

| 項目     | 內容說明             | 配分比例 |
|--------|------------------|------|
| 教學活動設計 | 運用數位典藏網站內容之比重    | 40%  |
| 暨教材    | 數位典藏網站融入教學活動設計說明 | 10%  |

|      |                                                                                                                          |                |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
|      | <ul style="list-style-type: none"><li>● 教學活動設計內容與流程設計</li><li>● 教材資源設計</li><li>● 學習成效評量設計</li><li>● 素材選擇、運用適切性</li></ul> | 50%            |
| 加分項目 | 教學成果、經驗分享或教學演示<br>(請提供任何實際運用參賽教案於課堂上的相片、影音檔或學生作業等，形式不拘。)                                                                 | 最高可加<br>總分 5 分 |

### 拾壹、獎勵方式

- 一、擇優錄取前三名，另錄取佳作三名及入選若干名，贈送獎金、獎狀及獎品，以茲鼓勵。
- 二、所有入選作品，將於數位典藏訓練推廣網站以及數位典藏學習資源網站長期展示，供全國教師瀏覽使用。
- 三、為維持本次得獎作品之水準，若作品水準或件數不足，評審可視繳交作品情況調整名額、獎項或予以從缺。
- 四、錄取名額及給獎方式如下
  - 第一名：錄取一名，可得獎金新台幣 6 萬元、獎狀乙紙。
  - 第二名：錄取一名，可得獎金新台幣 4 萬元、獎狀乙紙。
  - 第三名：錄取一名，可得獎金新台幣 2 萬元、獎狀乙紙。
  - 佳 作：錄取三名，可得獎金新台幣 1 萬元、獎狀乙紙。
  - 入 選：錄取若干名，各得精美紀念品一份並頒發獎狀乙紙。

### 拾貳、著作權規定

- 一、得獎作品之著作財產權屬行政院國家科學委員會（以下簡稱國科會），國科會並授權主辦單位進行作品之著作財產權管理。**參賽者於報名時需繳交簽署之著作財產權讓與同意書**，並同意不行使著作人格權。主辦單位對於該作品有專屬無償使用權，得公開展示、重製、編輯、推廣、公佈及發行，以及行使其他法定著作財產權所包括之權利。惟本著作使用時，除有無法標示之情況外，應以適當方式標示著作人之姓名。
- 二、**參賽作品以未曾發表者為限**，不得為參加其他公開競賽之得獎作品。若作品經人檢舉或告發涉及著作權之侵害，並經主辦單位確認屬實者，得取消其得獎資格、並追回原發之獎金、獎狀、獎品。**參賽者需於報名表中簽署未曾出版或發表之承諾。**
- 三、凡一經審查通過之入選作品，於此次活動以外之媒體刊載、或宣傳使用時，均

需註明該作品曾經參加本次活動評選獲得前三名、佳作或入選。

#### 拾參、比賽結果公佈

- 一、得獎名單將於決選結果確定後，儘速擇期公佈於「數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟發展分項計畫」網站（<http://case.ndap.org.tw>），並以 Email 通知得獎者。【備註】網站僅公佈比賽名次結果，不公開評審成績。
- 二、請隨時上網注意「數位典藏國家型科技計畫－推動人文社會經濟發展分項計畫」網站（<http://case.ndap.org.tw>）發佈比賽相關資訊。

#### 拾肆、附則-其他注意事項

- 一、得獎者須於比賽得獎公佈後一個月內，依據評審建議上傳修改得獎作品，以供數位典藏國家型科技計畫推廣之需。
- 二、本競賽發給之獎品或獎金超過新台幣 13,333 元，應依規定扣稅。
- 三、上述活動內容說明若有未盡事宜，得由主辦單位隨時公佈之。

#### 拾伍、聯絡方式

- 一、2007 年數位典藏教學活動設計競賽聯絡人：廖祺財 先生
- 二、聯絡電話：(02) 3366-3721
- 三、傳真：(02) 2365-3457
- 四、地址：10617 台北市羅斯福路四段一號 台大國家發展研究所 317 室
- 五、E-mail：[ctliao72@gmail.com](mailto:ctliao72@gmail.com)
- 六、網站：<http://case.ndap.org.tw>

## 附錄三、數位典藏應用競賽獎狀樣張



## 附錄四、數位典藏應用競賽成果展暨授權

### 交流論壇活動剪影



◎ 簽到台



◎ 展覽現場交流情形



◎ 展覽現場交流情形



◎ 展覽現場交流情形



◎ 展覽現場交流情形



◎ 展覽現場交流情形



◎ 展覽現場交流情形



◎ 計畫主持人劉靜怡副教授接受中國時報記者訪問



◎ 頒獎及致詞嘉賓由左至右分別為，數位典藏國家型科技計劃共同主持人中研院資訊所所長李德財研究員、行政院國科會人文及社會科學處處長廖炳惠教授、行政院國科會李吉祥主任秘書



◎ 模特兒動態展示剪影



◎ 模特兒動態展示剪影



◎ 模特兒動態展示剪影



◎ 模特兒動態展示剪影



◎ 模特兒動態展示剪影



◎ 模特兒動態展示剪影



◎ 模特兒動態展示剪影



◎ 模特兒動態展示剪影



◎ 模特兒動態展示剪影

## 附錄五、第二屆數位典藏商業應用大賽優 選作品集



### 第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集

#### 目次 Index

|                |    |
|----------------|----|
| 競賽簡介           | 1  |
| 評審名單及決審標準      | 2  |
| 文化藝術設計組優勝作品    | 4  |
| 文化藝術設計組佳作作品    | 11 |
| 人物玩偶設計組優勝作品    | 16 |
| 人物玩偶設計組佳作作品    | 23 |
| 數位動畫及遊戲設計組優勝作品 | 28 |
| 數位動畫及遊戲設計組佳作作品 | 35 |
| 評審講評           | 39 |

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集

商業應用競賽類 Commercial Art

1

## 2007第二屆數位典藏商業應用大賽簡介

本競賽秉持推廣數位典藏國家型科技計畫成果加值應用，以及鼓勵數位典藏公共近用等精神，鼓勵發揮獨立巧思，透過豐富的創作想像落實過程，促成數位典藏內容與技術融入產業、教育與人文社會發展的目標。一方面活絡商業設計之能量，媒合優勝作品之參賽者與授權產業相關業者，以創造從創意到落實成為商品的商機。另一方面開拓數位典藏成果的媒介與管道，使全民得以共享數位典藏資源。競賽共分三組：

### 文化藝術設計組

數位典藏累積了大量的文化及藝術數位資源，例如生物、考古、地質、拓片、器物、書畫、建築等豐富的數位內容素材，參賽者可利用上述數位典藏內容或相關之原創設計，設計出各式各樣的應用玩具、工藝商品、民生用品和家庭用品等。

### 人物玩偶設計組

近年來人物玩偶已經成為市場上極具發展潛力的設計商品。參賽者可利用上述數位典藏內容或相關之原創設計，傳達我國歷史文化或傳統藝術中之人物與情境故事，或者重新賦予其創新之形象。

### 數位動畫及遊戲設計組

遊戲動畫具娛樂及教育的功能，且是文化創意產業之重要一環。近年來無論政府及民間單位均積極投入發展，以創造其附加價值。參賽者可利用數位典藏內容或與相關之原創設計，創造出各種數位影音的遊戲或動畫，積極開發自創品牌。

接下來，本手冊將介紹各組優勝及佳作作品及創作者資訊，敬請翻閱參考，並不吝給予辦理單位建議，謝謝！

### 評審名單（依姓氏筆劃排列）

#### 文化藝術設計組評審名單

王鼎銘 新竹教育大學數位學習科技研究所（初審）

林秀璐 出色創意有限公司（決審）

陳正然 蕃薯藤科技

莊明振 交通大學應用藝術研究所

張光民 台灣創意設計中心

彭學致 宏碁股份有限公司（決審）

謝銘洋 台灣大學法律學系



2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類

Commercial Art

3

## 人物玩偶設計組評審名單

- 尹立 中華民國設計師協會  
洪貞玲 台灣大學新聞研究所  
游章雄 台北教育大學造型教育學系  
劉靜怡 台灣大學國家發展研究所  
盧諭緯 巨思文化Shopping Design及數位時代雜誌

## 數位動畫及遊戲設計組評審名單

- 侯志欽 政治大學廣播電視學系  
范丙林 台北教育大學玩具與遊戲設計研究所  
張弘毅 元智大學資訊傳播學系  
黃國師 民間全民電視股份有限公司  
黃至琦 宏碁股份有限公司

## 決審標準

| 評分項目           | 比重  |
|----------------|-----|
| 創意             | 25% |
| 切題性            | 10% |
| 美感             | 15% |
| 素材連結度          | 10% |
| 圖面表達及作品情境、背景故事 | 10% |
| 商業化可行性/市場需求    | 20% |
| 現場親自闡述創作理念     | 10% |

總成績以決審成績為準，分別選出每組前三名和佳作五名。  
(可從缺或並列名次)

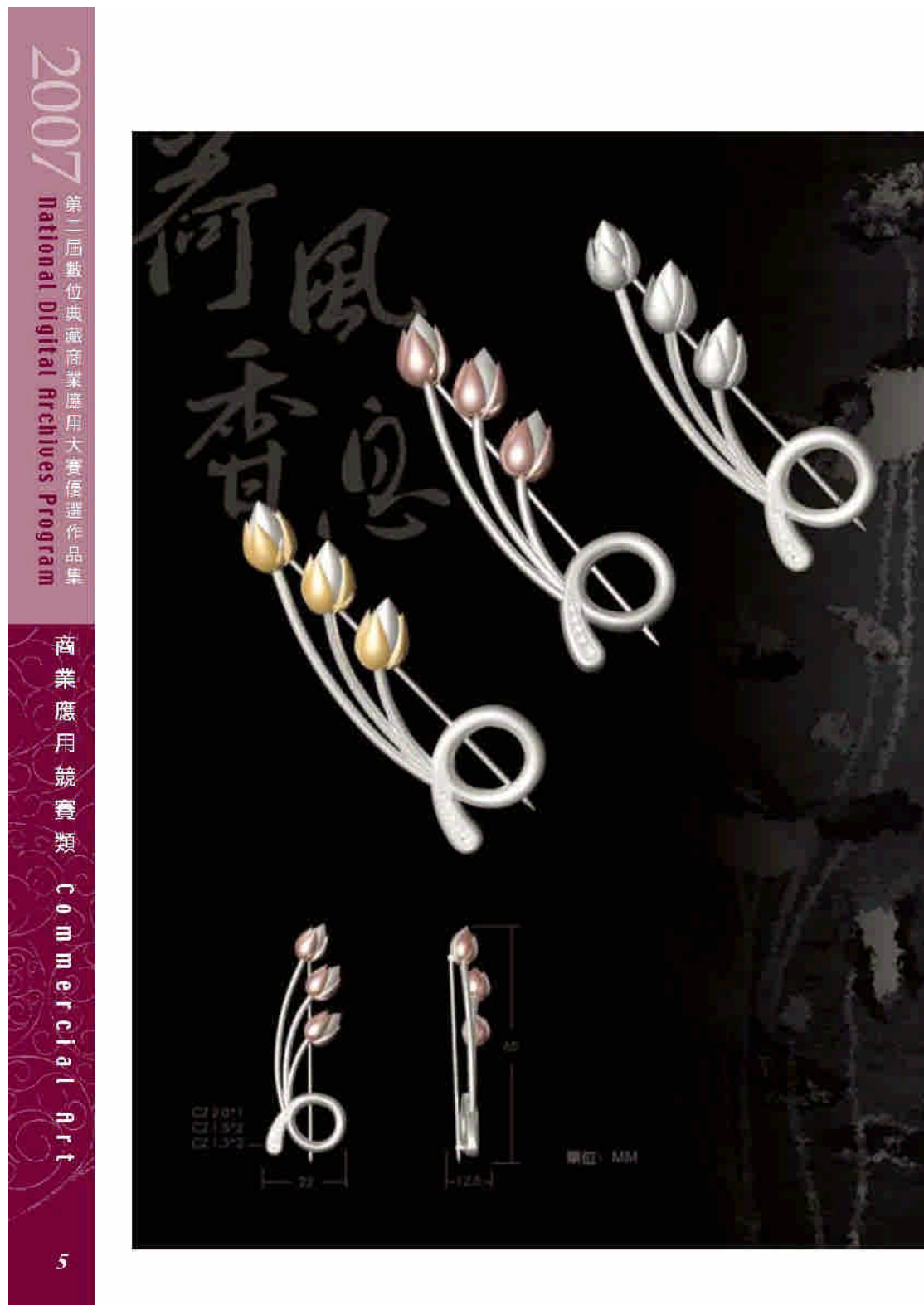
## 文化藝術設計組

古典紋飾的生活點綴 時光美感的品味結合

蘊含荷風香息的銀飾胸針、  
以葫蘆為素材所創作的紋飾器皿、  
蔓草和山茶花等各式傳統紋樣製成的生活用品與燈飾、  
以及巧妙結合古今藝術的隨身聽、行李鎖、護身符、泡茶匙等創作，  
設計者牽繫傳統文化藝術與現代生活，  
穿梭歷史將古今的生活景象完美相扣，  
是時光記憶與美感品味的絕美結合。

商業應用 打通典藏新脈搏

<http://case.ndap.org.tw>





文化藝術設計組 / 第一名

## 荷風香息

創作者：王端聯 / 吉伯特珠寶股份有限公司

本作品以鳳甲美術館典藏數位所提供的清代壽屏十二連幅一玉井岑香（蘇繡）作為設計概念依據，以畫作中荷花含苞待放的花苞其嬌羞美感，夏日荷風景緻之情，作為胸針飾品的設計發想，細緻流暢的優雅線條，與金屬工藝的技法表現，傳達夏日井畔的荷風景緻，展現佩戴女性的優雅氣質及嬌羞之情。

此一設計材質是以925純銀為主體，搭配局部電鍍玫瑰K金、18黃K及噴砂處理並角鑲CZ（俗稱蘇聯鑽），讓消費者能夠以平價擁有藝術畫作中的荷風香息之情，並兼具實用及收藏價值。

將數位典藏作品生活化，並以商業考量做量產設計，讓藝術作品平價分享的概念走入大眾生活之中，藉由使用者的生活消費達到藝術生活化、生活藝術化之目的。







文化藝術設計組 / 第二名

## 龍形・歲月刻痕

創作者：黃應龍 / 桃園縣大城國小教師

古人常將葫蘆處理成罐、瓶、盒、碟、碗、鼻煙壺、髮夾等器具或用具，這些形式的藝術品藝術價值極高，也極富生活機能性質。此一創作中，「龍形」是為了配合壁燈的機能而由一顆葫蘆剖半成為二件式的創作，其上方皆由殷墟中的夔紋龍做統一貫串，二件的刻法皆相反，也就是採陰、陽刻做對比，此意念為「陰陽共生」。作品下半部皆是由中國的「龍」字轉換而成紋飾。

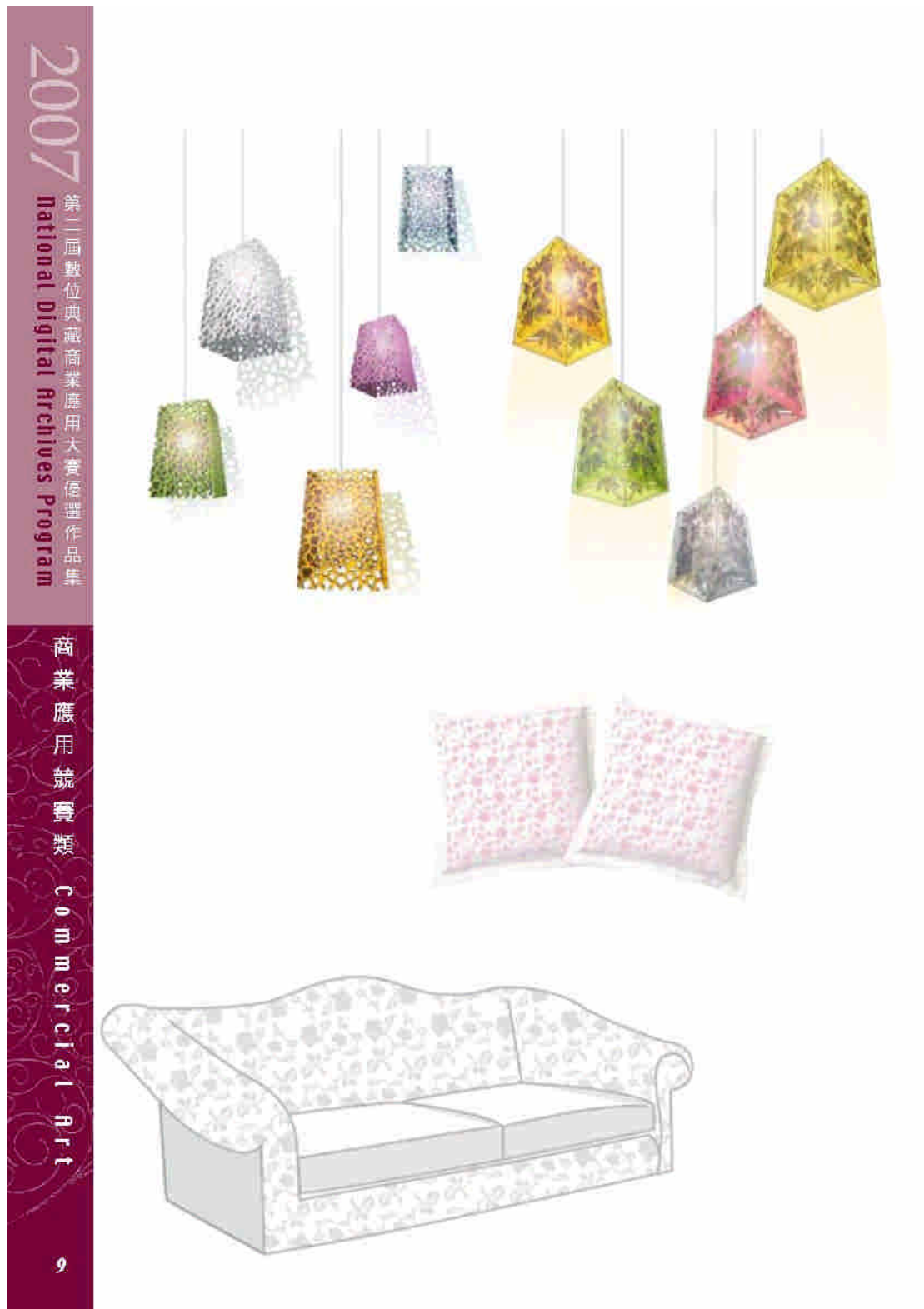
「歲月刻痕」是以台灣原住民的裝飾符號為主要元素，製作成一系列之時鐘工藝品。此系列創作者運用其中幾個較具特色的原住民紋飾來表現。本系列是以時鐘機能為主，因為葫蘆內部的空間可以裝錶其他器物，作品便是以現代的時鐘機蕊搭配上葫蘆樸實的材質；而在指針上面，利用透明壓克力片，既可以達到指示效果，又不影響葫蘆表面的紋飾。



<http://case.ndap.org.tw>

數位典藏 創意新貌 商業應用 打通典藏新脈搏

8





文化藝術設計組 / 第三名

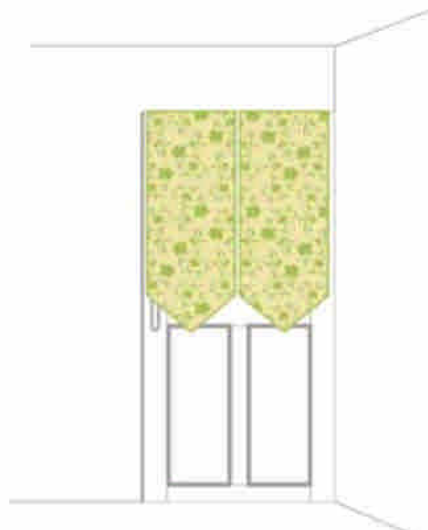
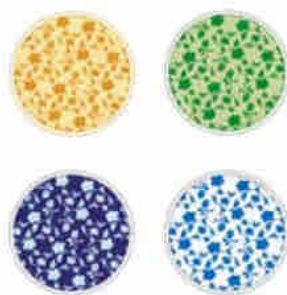
## 紋采一

### 山茶花、牡丹與蔓草系列

創作者：林昆範 吳若麒 徐子盈 / 中原大學商業設計系

山茶花系列以紋樣再設計之概念，擷取中華文化器物上的古典紋樣，經由視覺調整後，以現代數位化的設計方法重新詮釋並建構再設計之加值應用。本作品以宋代織品紋樣中的山茶花為主軸，發展出系列傢飾商品，如：沙發椅套、抱枕、桌巾、杯墊、門簾…等。

蔓草系列則以宋代營造法式中之牡丹，及唐代敦煌壁畫之蔓草紋樣，經過再設計之後的紋樣應用於燈飾中，植物紋樣可以做為主題式應用也可以無限延伸排列，具有極大的泛用性與可能性，本設計以影響生活空間氛圍的器物之一—燈飾，帶入古典紋樣，結合時代感之色彩與設計，傳達東方文化之新的生活風格意象。



2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類 Commercial Art

II





文化藝術設計組 / 佳作

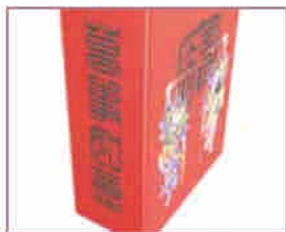
## 鎖 保佑 Blessing Lock

創作者：黃靖芬 周宛昀 / 國立台北教育大學

旅行，帶著裝滿自己熟悉事物的行李箱，就彷彿把家帶在身邊。家是需要被守護的，行李箱上的鎖，就是這個家的守護者，捍衛著旅行中的家。

以門神及春聯為作為創作元素，搭配紅色的吉祥意涵，與「鎖」做結合，賦予鎖更深一層的意涵。門神是民間信仰的神祇，是家園的守護神。作品兩側有「吉星高照、萬事如意」字樣，取材自春聯的意象，除了祈福，也保佑使用者平安、順心；守護和吉祥兩者結合，使外表冰冷的鎖有了人文情懷，更貼近人心。

科技的進步和都市化的發展，門神及春聯的傳統已經漸漸的消失在我們的生活之中，創作者希望藉此形式，將這樣的習俗以另一種方式呈現在生活中，也可藉由旅行將此一作品帶到每個角落，讓這樣的溫情傳遞至世界各處。



<http://case.ndap.org.tw>

數位典藏 創意新貌 商業應用 打通典藏新脈搏

12

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類

Commercial Art

13



文化藝術設計組 / 佳作

## 如意泡茶匙

創作者：謝潔誼 / 國立台北教育大學

從古至今，「事事如意」是所有人心中的殷切想望；傳統文物「如意」，其代表意涵為「凡心所欲，一舉之頃，隨即如意」，本創作應用如意的造型，結合其意涵象徵，創作為日常的生活用品，讓「吉祥如意」隨手可得。

作品以如意的造型搭配祥雲的圖樣設計成為泡茶匙，如意的造型可以方便掛在杯口和使用後的收納，圓軸設計讓茶球可以順杯圓滾動，有如意啟動的涵義，增加作品與賞玩者的互動。使用如意泡茶匙，啜飲一杯金黃色澤的茶，讓人感受加倍的吉祥如意。



文化藝術設計組 / 佳作

## 佩帶・護身符

創作者：胡傳青 / 國立台北教育大學

不論信仰、種族，各個民族在自己的文化裡，幾乎都有類似護身符的東西。「佩帶」是雅美族男子遠行、喪葬及出海時保護自身的隨身配刀。除了刀本身的防身作用，還有保護配戴者不受邪靈侵擾的作用，是雅美族男子外出時的護身符。

隨著時代和社會的變遷，除了這種在心靈上的「保障」，人們更需要實質的護衛工具。創作者以護身的概念作為發想，設計出同樣以護身為目的的隨身警報器，萬一遇到危險便能利用此產品嚇阻歹徒或呼救。產品外型仿造雅美族文物「佩帶」，並以雅美族圖騰慣用的白、黑、紅三色搭配。平時可用繩結或鍊子穿過兩邊的吊孔，將產品掛在背包上或斜背在身上。當遇到危險或緊急的狀況時，只需將插於中央的把柄拉開，警報器就會從背後的發聲孔發出尖銳的警報聲。



<http://case.ndap.org.tw>

數位典藏 創意新貌 商業應用 打通典藏新脈搏

14

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類

Commercial Art

15



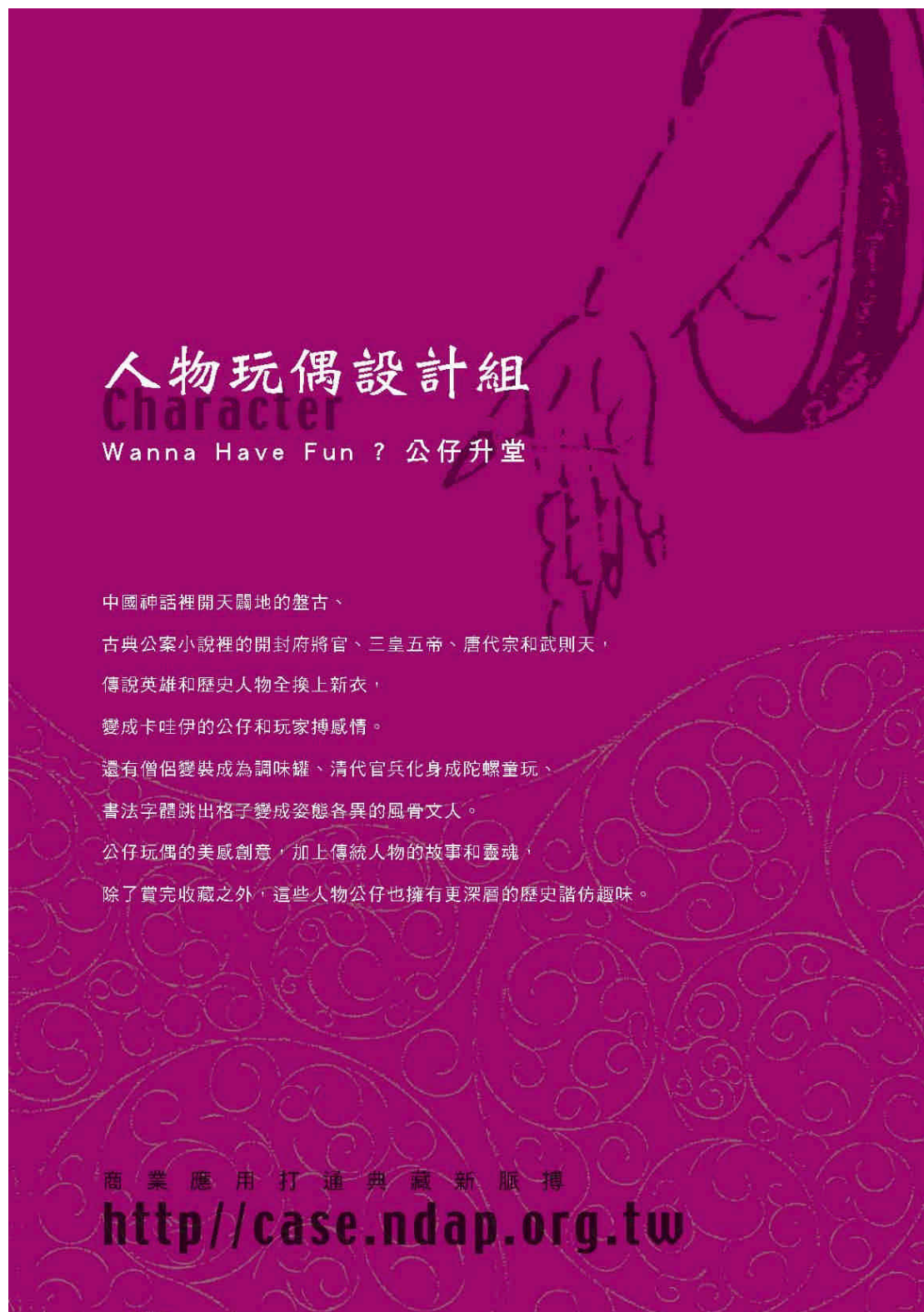
文化藝術設計組 / 佳作

## 鐘樂

創作者：林怡君 黃佳音 / 國立台北教育大學 造形設計系

若說音樂是無所不在的文化，【鐘樂】就是最合適隨身攜帶的典藏文化。【鐘樂】結合古（蕤賓鐃鐘）今（隨身聽）意涵，既有聆聽欣賞音樂的功能性，造型仿自古鐘，亦有音樂傳承雋永之意，不僅鍾於樂，更是衷於樂。

北宋「大晟蕤賓鐘」此一古樂器，對照現今，MP3隨身聽就是最佳的轉化。產品上方的龍形雕飾是龍的子孫喜好吼，意涵對應隨身聽的播放功能。另將鐘乳簡化為隨身聽的功能鍵，並在開機畫面顯示“大晟”兩字，關機畫面呈現“蕤賓”，標示古鐘原名。再以飾品形式設計隨身配戴的項鍊，增加貼身與便利性。



# 人物玩偶設計組

## Character

Wanna Have Fun ? 公仔升堂

中國神話裡開天闢地的盤古、  
古典公案小說裡的開封府將官、三皇五帝、唐代宗和武則天，  
傳說英雄和歷史人物全換上新衣，  
變成卡哇伊的公仔和玩家搏感情。  
還有僧侶變裝成為調味罐、清代官兵化身成陀螺童玩、  
書法字體跳出格子變成姿態各異的風骨文人。  
公仔玩偶的美感創意，加上傳統人物的故事和靈魂，  
除了賞完收藏之外，這些人物公仔也擁有更深層的歷史諸仿趣味。

商 業 應 用 打 通 典 藏 新 脈 搏

<http://case.ndap.org.tw>

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類 Commercial Art

17





人物玩偶設計組 / 第一名

## 萬歲爺——三皇五帝

創作者：倪敏 / 台灣藝術大學

「萬歲爺」即是我們所熟知的皇帝，是中國古代官場中對君主的敬稱。此一創作自中國五千年歷史中，挑選具有特殊作為或重大貢獻之君主作為創作對象。在設計上每位君主均有各自的特色，以其彪炳的功績作配件設計，譬如隋煬帝巡幸江南的龍船，與明成祖時期鄭和下西洋的寶船。

在人物造型設計上，創作者將歷史圖像中的君主Q版化，讓原本高高在上的皇帝，化身為具有親和力的人偶。每一位君主的服飾、面貌均由歷史圖像作轉化設計，與原始圖像高度相似，再加上具有特色的配件，賞玩者很容易辨別玩偶的身分，哪位是秦始皇，哪位是元太祖，在輕鬆玩樂之餘，還能認識中國歷史中著名君主與他們的特色及功績，讓「萬歲爺」成為一個富有歷史內涵又兼有賞玩興味的創作。



<http://case.ndap.org.tw>

數位典藏 創意新貌 商業應用 打通典藏新脈搏

18

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類 Commercial Art

19





人物玩偶設計組 / 第二名

## 天螺地玩

創作者：郭彥廷、劉芳婷 / 台灣藝術大學

本創作構想來自於「清代」夏季的圓錐形官帽，官帽形狀恰似陀螺。將清代皇帝與官兵設計成公仔人物，同時將它和中華傳統民俗童玩「陀螺」結合，讓公仔玩具真的具備「玩」的功能。

此一創作不但可以讓現代蒐集公仔的孩童了解學習本土民俗童玩的樂趣，亦可將「陀螺」此一民俗技藝傳承下去，同時也讓原本單調的公仔具備實際可玩的趣味性。







人物玩偶設計組 / 第三名

## 裙帶關係

創作者：沈士傑、符麗娟 / 台灣藝術大學

武則天是唐朝女性霸權的象徵，而唐高宗也靠著妻子的手腕得到許多的利益，甘於受妻子擺佈；反映在現代來說，許多男性通常會有「妻管嚴」或是「夫以妻貴」的說法，此公仔作品將唐高宗與武則天上下倒置，上方的唐高宗顯露出不安（懼妻）的神情，然而將裙擺往上一掀，才明白裙下的武則天才是真正掌管一切的主角。

本作品以木製玩偶形態搭配軟性橡膠材質製作的裙擺，透過歷史人物的搭配設計出可以上下翻轉的雙面角色公仔，有趣的角色置換設計及簡潔又不失可愛的中國味造型，「裙帶關係」是一個極具特色的文化公仔。



<http://case.ndap.org.tw>

數位典藏 創意新貌 商業應用 打通典藏新脈搏

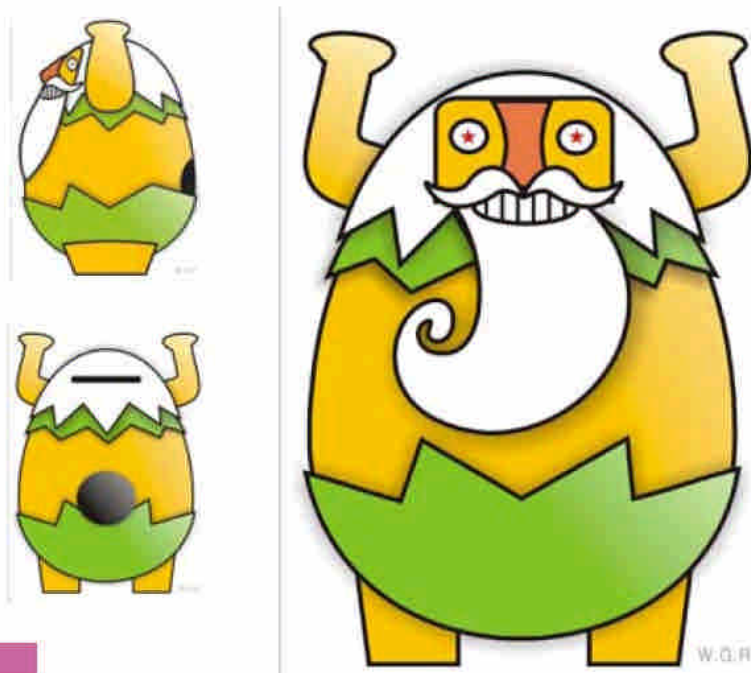
2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類

Commercial Art

23



人物玩偶設計組 / 佳作

## 神話元老—盤古

創作者：王國仁

此一創作是由我國神話故事與西方潮流公仔結合設計的創意造型公仔！傳說太古時候，天地不分，整個宇宙像個大雞蛋，裏面混沌一團，漆黑一片，雞蛋裡就是開天闢地的英雄—盤古，有祂才有今天的世界！

盤古用頭手頂天，雙腳踏住陸地，創作者以盤古的原有形象作為設計主體，加入年輕的公仔潮流風—誇張的雞蛋型身軀、瘦小的四肢，展現我國神話與西方潮流的結合—創造出既古拙又新潮的神話元老—盤古玩偶！



人物玩偶設計組 / 佳作

## 昭陵六駿 & 天可汗

創作者：黃俊豪 / 元象藝術股份有限公司

昭陵六駿，是指陝西禮唐太守昭陵北闕前的六塊駿馬浮雕石刻，它們是唐太宗李世民（天可汗）當年統一全國，南征北戰馳騁戰場騎的六匹戰馬。相傳六駿的圖形是出自唐代著名的畫家閻立本之手(李世民令工藝家閻立德和畫家閻立本(閻立德之弟)，用浮雕描繪六匹戰馬列置於陵前)。

據西北大學文博學院葛承雍教授的考譯，這六駿的名號分別是：颯露紫、白蹄烏、青驪、特勒驃、什伐赤和拳毛騧。本創作將原本複雜的駿馬的形象簡化，去掉華麗的馬飾，顯現出其忠誠真摯的精神體，並依照史實記載該駿馬的特色以顏色區隔，再將富有東方文化的抽象圖騰結合駿馬的形象主體來呈現，配和唐太宗李世民（天可汗）的造型，表現出唐太宗李世民對於六駿的感懷之情，也提醒世人“忠、勇、仁、義”等價值的歷史傳承。



<http://case.ndap.org.tw>

數位典藏 創意新貌 商業應用 打通典藏新脈搏

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類

Commercial Art

25



人物玩偶設計組 / 佳作

## 筆墨春秋之狂草敦楷

創作者：陳育宗 杜品賢 / 左岸廣告

以中國書法草書與楷書為設計概念，將狂放不羈的草書與敦厚樸實的楷書運筆內涵，注入元素，形成兩尊個性鮮明的公仔，名為【狂草】與【敦楷】。草書著重表現性靈、氣度、學養，筆墨中創造新意境，而【狂草】高挑身軀，猶如草書書寫一般，揮灑落筆、恣意縱橫、用筆之活因字形變化繁多，連綿不斷，如龍蛇競走靈活流暢一氣呵成。而楷書運筆筆畫平直，如同【敦楷】外形端正工整，字體略寬，橫畫長、豎畫短，架構凜凜。以不同書法筆畫基礎作為頭部造形，黑白雙色呈現筆墨間非白的文人情感與優雅姿態，身後各持筆與硯，強調書法與文房四士間密不可分的關係。



人物玩偶設計組 / 佳作

## 菩·提味

創作者：符麗娟 / 台灣藝術大學

此一創作是將修行者轉化的可愛小和尚公仔頭當作裝調味料的容器，運用頭頂上的六個戒疤轉化成調味料倒出來的孔洞，讓我們在提升美味的同時，藉由「戒」之意涵，認知到調味料適量取用以增進健康。而在倒置搖動時，小和尚的手也會合掌上下擺動，形成如同「拜拜」的趣味。修行菩薩道者，為求受淨戒，以香燃燒身體之某部分以供養諸佛菩薩，此為求受清淨戒體而於身上遺留之燃燒之痕跡，稱為戒疤。現代人因為生活繁忙與精神壓力繁重，常忽略飲食細節，攝取過多的鹽或辛香料造成身體上的負擔。藉由「戒疤」的意義提醒自己要適可而止，遵守戒律。



2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類

Commercial Art

27



人物玩偶設計組 / 佳作

## 開封府

創作者：廖佩玲 李祈秀 張靖梅 鄭思儀 / 國立台灣藝術大學

曾經紅遍半邊天的包青天電視影集，不僅是台灣民眾的集體記憶，「包青天」更是大家心中“正義”的象徵。本作品以大家熟知的開封府內主要角色為公仔造型，有包拯、公孫策、展昭、張龍、趙虎、王朝、馬漢等七種造型人物。

此一作品造型簡單，不只可以製作成公仔，也可以開發製作成其他商品。如調味罐、眼鏡盒、小錢包、鋁箔包等。相較於單隻公仔，本作品擁有完整的故事性，是系列性的設計創作，除加深賞玩者的印象、亦可帶動系列收藏之興致。透過人物角色，本創作有明確的正面意涵。開封府故事源自於社會正義的需求，七種造型公仔提醒民眾「法網恢恢，疏而不漏」。



# 數位動畫及遊戲設計組

## Animation & Game

數位入典 動靜皆宜

民間故事、勵志小說、以及許多的典藏文獻，  
除傳統媒介之外，以現今的數位技術設計成動畫或遊戲，  
是讓這些故事繼續傳承發揚的重要途徑。  
結合動畫與傳統剪紙藝術創作而成的「八仙祝壽」、  
改編原住民傳說的動畫「射日傳說」、  
富教育意義的「少棒天空」與「黃金龜」，還有故宮殿本圖書和佛經文獻，  
看設計者如何運用巧思，讓這些為人熟知的故事及經典更為「引人入勝」。

商業應用 打通典藏新脈搏

<http://case.ndap.org.tw>





數位動畫及遊戲設計組 / 第一名

## 八仙來祝壽

創作者：黃亦豪 詹喬晴 陳彥志 李俊逸 謝顯承  
台灣藝術大學

「八仙來祝壽」利用3D動畫技術來模擬傳統的皮影戲偶，以數位化的方式保留傳統文化創意產物；融合現代及傳統，將傳統民間宗教信仰故事「瑤池記」之角色外型與場景設計，透過仿古與簡化，並參考傳統皮影的質感，以精緻豐富的紋路來呈現每個皮影戲偶，結合現代的色感及層次感設定，輔以淺顯易懂之劇本及對白，以現代的角度加以轉換詮釋。

透過生動活潑的故事，本作品呈現了廟宇風水厭勝文物、民宅避邪物文物及隨身辟邪物賞析。作品更考究了皮影戲偶在動作上之特殊控制方式，本團隊依關節將角色肢體拆開，模擬傳統皮影後方的操作桿，控制每個部位；例如大腿及小腿靠著身體的牽動來帶出動作。此外更利用毛髮控制骨架IK，成功模擬出傳統皮影的動態效果。



<http://case.ndap.org.tw>

數位典藏 創意新貌  
商業應用 打通典藏新脈搏

30

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類 Commercial Art

31





數位動畫及遊戲設計組 / 第二名

## 少棒天空

創作者：尤芳湖

棒球總能讓全國人民凝聚在一起，讓台灣走向世界舞台；記得那些我們曾經半夜起床打開電視為他們大聲加油喝采的故事片段，不管是許金木還是現在的王建民，這些前仆後繼，勇敢將夢想投入世界舞台的台灣驕傲，實在令人感動不已…。而這些片段，就是少棒天空這個動畫故事和角色的縮影；希望他們的簡單憨直的信念，能夠觸動我們匆忙麻木的混亂生活。

少棒天空是一部有著濃濃懷舊風的純台式主題動畫，內容是描寫一群對棒球充滿熱情的小孩懷著一身的絕技，勇闖棒球世界的精彩故事，復古的懷舊氣息帶您回到最純真最懷念的童年時代。



<http://case.ndap.org.tw>

數位典藏 創意新貌 商業應用 打通典藏新脈搏

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類 Commercial Art

33





數位動畫及遊戲設計組 / 第三名

## 千華臺上——佛經文獻圖

創作者：林曼麗 胡進杉 / 國立故宮博物院

「千華臺上-佛經文獻圖說」中文網站精選多部故宮院藏足以代表佛教藝術及特殊版本價值的佛經，針對佛經文獻本身組成特質、附圖及相關文獻資料，以圖書文獻的層面，超越宗教意識的範疇，作多元呈現與探討。帶領大眾欣賞院藏佛經版本的菁華，同時深入地將佛教學界所探究漢譯佛經的源流，以淺出的方式表述於一般大眾。

“千華臺上”話千佛，我們以佛光普照、花開見佛的概念作開場。入場動畫首現“佛陀說法”點出網站以「佛經文獻」為主題，次現千重蓮瓣的“千華臺”做為網站logo。視覺設計延續固有的東方神韻之外，並廣泛採用向量式圖案及線條，以增加動態變化的流暢感；因佛典內容本身圖案複雜、文辭繁冗，色澤上亦較單調，版式遂採取高彩層次，以突顯富於變化的精緻質感，使其前衛與古樸兼具又不失大家風範之姿。



<http://case.ndap.org.tw>

數位典藏 創意新貌 商業應用 打通典藏新脈搏

34

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類 Commercial Art

35



數位動畫及遊戲設計組 / 佳作

## PUSH! 糞金龜!!

創作者：王涵萱、余盈潔、陳奕寧

動物撫育幼兒的行為頗為普遍，但在昆蟲界中，幼蟲孵化後成蟲便撒手不管，因此幼蟲的食物來源若非卵本身富有養分，就是得靠自己尋覓，適者生存！糞金龜是當中的例外，其所堆的糞球同時也是產卵與養育幼蟲的處所，將卵產在糞球中，孵化後幼蟲便靠著吸取糞球中的養分成長，如此的養育行為實屬特別。

本創作以糞金龜推糞球為兒女儲備糧食為故事的主軸，以3D動畫為表現手法，描述辛勤推糞的父親與調皮小孩之間的親子互動，讓觀看此片的學童們對親子關係有更深一層的了解。本創作可作為學校「自然」及「生活教育」的教學動畫短片，亦可將之商品化，開發製作成公仔及貼紙、徽章、明信片、T恤等相關週邊商品。

### PUSH! PUSH!

This is a 3D animation about the dung beetle. To express the interesting relationship between dad and son by means of the natural instinct that dung beetle pushes the shit ball.





數位動畫及遊戲設計組 / 佳作

## 射日傳說

創作者：林怡均

從前從前，天空中有兩個愛作怪的太陽，因此布農族裡經常火災頻傳。人們根本無法耕作，民不聊生。大家吃盡了苦頭，於是向族裡的長老尋求解決之道。長老派出族裡最英勇的勇士，踏上艱巨的射日之旅。

本創作參照歷史資料重新詮釋射日傳說，角色的服飾考究布農族的特色，詼諧逗趣的手法讓射日傳說故事更富趣味性。除了視覺畫面，歌曲也取自原住民歌手王宏恩所唱的射日傳說曲目，歌詞配合劇情畫面，不需要字幕或是旁白，達到讓動畫故事更加生動的目的。射日傳說光字面上的意思已經讓可以想像故事的內容，創作者以不同的手法呈現，如射日情節中的「人體弓箭」，運用誇大及擬人手法，令射日英雄直接與烈日對決激鬥，讓民眾耳目一新並且印象深刻。

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類 Commercial Art

37



數位動畫及遊戲設計組 / 佳作

## 皇城聚珍——殿本圖書欣賞

創作者：林曼麗 李天鳴/ 國立故宮博物院

清代於武英殿設立修書處，作為專門負責內府刻書的機構，所刻印的圖書稱之為「武英殿本」。國立故宮博物院是收藏殿本書的重鎮，非但數量可觀，且內容種類豐富，除了刊刻歷代古籍，更囊括實錄、聖訓、御製詩文、方略、奏議等政府文書，在印刷方面也包含刊本、活字本、套印本、版畫及輿圖等類，其學術與藝術價值相當高。本網站以院藏殿本為內容，帶領大眾了解殿本圖書的特質及其重要性。由於現今資訊十分發達，本案藉由多媒體趣味生動的特性，以淺顯易懂的方式，將殿本圖書做不同風貌的呈現，拉近與觀眾的距離，藉以推展殿本圖書之美。



本網站層次分明，操作方便。在單元規劃上，以殿本的各項特性及內容做為分類。於介面的設計上，採用一致性的按鍵設計，讓使用者容易上手使用，而又不失設計上的美感。



<http://case.ndap.org.tw>

數位典藏 創意新貌 商業應用 打通典藏新脈搏

2007

第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集  
National Digital Archives Program

商業應用競賽類 Commercial Art

39

## 評審講評

### 文化藝術設計組

這次的作品似乎完成度都不高，會不會是因為打樣模型不用在初審之後交出的關係，或者是當初報名規則規定的不夠清楚，造成很多類似學生的畢業製作充斥，這樣是浪費評審的時間，實際上也對不起那些搞錯規則而花時間來報名的人。這類作品的問題在於，根本就是天馬行空而難以落實成為真正的商品，有些是沒有考慮市場性，有些則根本是機構設計有問題，難以落實在設計者所要呈現的功能上。這樣會變成以形害義，最後只是造型優美卻完全不可能有功能。本組選擇減少佳作來反應這樣的問題。另外，是否運用數位典藏素材是重點，即使設計的再好，但沒有根據主辦單位要求運用數位典藏聯合目錄裡的圖樣或造型，亦屬枉然。

### 人物玩偶設計組

造型這部分，參賽者的問題都不大，但有兩個最主要的問題，第一個就是要問自己：「設計這個角色或這些角色要做什麼？」這是個比賽，越能夠講一個故事，有個中心主旨去說服評審這樣的玩偶角色是有商業價值的，就越能夠脫穎而出。第二個部分就是材質的選用問題，首先，你可能要注意便於大量生產的材質有哪些，哪些便於大量生產的材質可以適切地呈現出你所想要的玩偶效果，這都要在設計之初就考量清楚，比賽主題已經講要商業應用，就要根據主題去走。

### 數位動畫及遊戲設計組

強要將遊戲與動畫擺在一起比賽，其實是有點像找棒球隊跟籃球隊來打一場排球賽一樣有意思，評審們在這麼有意思的安排下找到的一個共識就是依循商業媒體的基本價值：「在相去不遠的製作條件下，以遊戲或動畫包裝數位典藏素材，以讓閱聽眾願意繼續使用閱覽」。依循這樣的共識原則，本組初審後即淘汰至剩下八件作品進入決審，並於作者決審說明並帶領作品的實際使用或導覽後決定名次，最後決定從缺兩名佳作。擁有豐富的素材固然很好，但溝通與引人入勝的本事，卻是引起普羅大眾興趣、知識能否廣為傳佈的重要關鍵。

<http://case.ndap.org.tw>



數位典藏 創意新貌  
商業應用 打通典藏新脈搏

40

# 2007 數位典藏 創意新貌

<http://case.ndap.org.tw>

商業應用打通典藏新脈搏

## 第二屆數位典藏商業應用大賽優選作品集

發行人  
編輯者  
編輯  
成果展執行  
競賽執行  
網頁及報名資訊系統  
美術編輯與展場規劃佈置  
發行單位  
電話  
地址  
  
網址  
製版印刷  
發行日期

劉靜怡 數位典藏國家型科技計畫推動人文社會產業經濟發展分項計畫主持人  
2007數位典藏商業應用大賽專案小組  
陳譽萱 林定立 陳可嘉 謝宛蓉 黃能揚  
陳譽萱 黃瀚儀 林定立 陳香妃 黃能揚  
黃瀚儀 蔡依雅 吳曠懷 廖祺財 黃能揚  
莊冠駿 張翰文  
雅圖創意設計有限公司  
數位典藏國家型科技計畫推動人文社會產業經濟發展分項  
02-33663721  
10617台北市羅斯福路四段一號  
國立台灣大學國家發展研究所317室  
<http://case.ndap.org.tw>

2007年12月

◎本書所刊載之作品、文字或圖片，僅為說明輔助之用，非做為商標之使用。如相關作品或圖片內含他人之著作或商標者，該著作或商標皆屬原權利人所有，特此說明。  
◎著作權所有，本圖文非經同意不得轉載。