

出國報告（出國類別：其他：訪視學員）

102 年度教育部藝術與設計菁英海外 培訓計畫-教師海外訪視心得報告

服務機關：國立雲林科技大學
姓名職稱：邱怡仁副教授
派赴國家：美國、加拿大
報告日期：2013 年 7 月 15 日
出國時間：2013 年 4 月 15 日至 24 日

摘要

102 年度教育部藝術與設計菁英海外培訓計畫教師海外訪視成員分別為計劃主持人邱怡仁副教授、協同主持人周玟慧副教授、陳世昌助理教授等三人。時間為 2012 年 4 月 15 日到 24 日。地點為美國紐約與加拿大多倫多，共訪視紐約 Parsons 學校、Pratt 學校以及加拿大 Sheridan 等三所大學，以及美國 BlueSky 動畫公司、加拿大 Arc Production 動畫公司等兩家知名動廠商。還有學員沈秀穎、葉致綱、林青萱、梁振文等四人。獲得結果為各個學員皆認真學習，並有適當的成果產出，目前合作的各校皆有意願在下一年度繼續合作。但是兩家產學合作標的廠商表示實習部分需要當年度學生的能力才能決定是否提供實習機會。建議該計畫應該持續、有規模的替相關領域的學生爭取海外培訓的機會。同時在國內培訓時即應該針對產業所需要的技能加強訓練與甄選。

目次

一、目的	1
二、過程	1
三、心得	4
四、建議事項.....	5
五、附錄.....	6

一、目的

本次訪視為執行「102 年度教育部藝術與設計菁英海外培訓計畫」培訓學生選送出國的進修狀況，了解是否有依照本計畫要求的執行重點進行學習，以及透過訪視了解海外合作機構的配合情形。訪視成員分別為計劃主持人邱怡仁副教授、協同主持人周玟慧副教授、陳世昌助理教授等三人。依照本計畫內容在學員出國進修後約半年，將進行海外期中訪視，了解並關心學員在海外的學習狀況，以及學習環境。並給予海外培訓學員協助與建議，參觀海外學校與拜訪當地學校老師，建立雙邊合作管道，並說明台灣教育部對此項計畫之重視。

二、過程

訪視日程表如下表：

日期	訪視行程
4 月 15 日	台灣搭機飛往美國紐約
4 月 16 日	抵達美國紐約
4 月 17 日	訪視 Parsons 學校及學員
4 月 18 日	訪視 Pratt 學校及學員
4 月 19 日	訪視 BlueSky 洽談合作
4 月 20 日	搭機自紐約飛往加拿大多倫多
4 月 21 日	訪視 Sheridan 學校及學員
4 月 22 日	訪視實習機構 Arc Production
4 月 23 日	自多倫多搭機飛回桃園機場
4 月 24 日	抵達桃園機場

2.1 Parsons 學員學習狀況

Parson 學員沈秀穎表示，在 Parsons Design & Technology Program（以下簡稱 DT）學習的過程，是一趟意外之旅。因為她大學念的是新聞系，在此屆菁英計畫中，也是唯一一個非設計本科系的學生。過去時常因學習背景不同

而有適應問題，但是來到 DT 後卻不再覺得奇怪，因為在該環境每個 DT 人都有他的獨特性。學生都是來自四面八方、各領域不同背景。正因為每個人都有獨特的之處，在學習的過程中彼此碰撞出的火花更為激烈。讓一向熱愛設計的她——尤其平面設計，也是她過去最喜愛也最擅長的領域之外。也能接觸更廣、更遠的領域。一方面也和所有 DT 學生廣大的背景差異有關，因此 DT 更能如海納百川般接受每個個體的獨特性，也能因此幫助沈同學看得更多、更廣、更遠。

在該系所，除了一切探究設計的問題之外，與「科技」的接軌也是學習的重點之一。科技可以泛指一切工具、技術性質的層面，在這個科技日新月異、與人類生活愈加密不可分的世代，設計的想法當然重要，但是能夠傳遞想法的「方法」，也要能配合時代的腳步以及趨勢。因此，傳統以視覺、平面為主的設計型態，對 DT 而言是不夠的。這點對沈同學而言，正是這趟意外之旅中打開新世界大門的關鍵。以實質的技術層面而言，為了能夠更多元的解決設計問題，也必須學習各種程式和程式語言，如：Java、C++、Processing、OpenFrameworks、HTML5、Arduino...等。

所以整體而言，Parson 的學習環境帶給沈同學全新的創作空間，提升她的創作視野跟理念到另一個跨國際的領域。

2.2 Pratt 學員學習狀況

Parson 學員葉致綱表示，Pratt Institute 是美國知名頂尖設計學府，分別有校區座落在紐約布魯克林與曼哈頓島，師資經歷悠長豐富、地緣位置更方便學生截取各式資源。Pratt 設計研究所的課程大多集中於曼哈頓 14 街，由於系所學生來自於各種專業背景，故而在研所一年級的課程設計是以基礎的訓練為主，並循序漸進地讓學生進行概念的演化訓練與實地操作。葉生表示，該校作為紐約歷史久遠以及全美知名的設計院所，具有其系統化的教學環境與充滿經驗的師資，教師來自業界與學界不同的設計與研究背景，讓他足以

提供同學同時得到理論與實作的訓練環境

Pratt 另一學員梁振文表示在紐約學習設計是一件很幸福的事，剛到紐約的那種興奮期待，這裡有很多豐富的資源，各式各樣的藝文活動讓人眼花繚亂。幾乎每天都有參加不完的活動，會覺得一天 24 小時都不夠用。所以來到紐約可以盡情的吸收各種養分來充實自己，很多活動都免費，而且博物館都有學生免費門票，所以幾乎是一有空就往 MoMA、大都會博物館、惠特尼 Whitney Museum 跑，吸收一下精華。而紐約人生活在這樣的生活氛圍下，每個人都培養出自己對生命，對藝術，對設計甚至於人生獨到的看法。因為 Pratt GradComD 有來自世界各地的國際學生，然後每個人的背景都大相逕庭。有的是原本大學是主修新聞，經濟，建築，然後來到這裡大家都對設計有很大的熱情跟憧憬。每個人切入設計的角度跟看法都不盡相同，可是跟這些來自不同背景的人相處卻可以激發很多的火花，不管是觀念跟想法都有很大的衝擊，這也是在 Pratt 學習的另一個好處。雖然紐約這麼大，來自世界各地這麼多的人都這麼嚮往的一個地方，出乎意料之外，大部份紐約人都很親切，也許本是因為這個城市就是名副其實的民族大熔爐，來自世界各地的人都在這個城市生根，尋找自己的夢想，所以紐約人對於各種異於自己的人種事物都保持著包容、開放欣賞的態度。眼界打開，看見更多的可能性，試著挑戰自己，勇敢犯錯。學習找到自己的態度，不管是設計，還是自己的人生，我發現設計的養分是從生活中的經驗累積而來的，看得越多越廣，對於設計就有更深一層的瞭解。學以致用，在這裡學習創作過程中，會發現除了老師的提點建議之外，同學之間也在互相學習進步，我覺得學習本來就不是一種單一，或是下對上的學習模式，而且多面向、多角度的方式。來自多方面的刺激之後，才能激發自己對於學習的熱誠，自己才會進步。

2.3 Sheridan 學員林青萱表示感受到 Sheridan College 動畫系所同學間的激烈競爭，另外也學習到動畫師之間最重視的「人際關係」的重要性，加拿大較知名之動畫工作機會，多為動畫師之間彼此推薦，求學過程中，除了老師，

與其他同學之互動，解決彼此在製作影片或操作軟體時遇到的困難，比什麼都重要。Sheridan College 電腦動畫研究所中，除了整個動畫學院的院長擁有博士學位外，其餘全是俱有豐富業界或實作經驗的老師，他們都有相當充足且能解決各種疑難雜症的能力，另外值得一提的是，他們專門教軟體的老師空堂時，會直接坐在電腦教室中，學生隨時有問題，不用預約老師的 Office Hour，可以隨時請老師指導，省去相當多信件溝通往返的等待時間。

三、心得

美國紐約的兩所設計名校有獨特的地理優異位置因素，學生可以學習到最新的設計知識以及獲得良好的學習環境。其中 Pratt 的課程跟師資皆以讓學生可以提早進入產業界為出發點設計，對於學生畢業後的就業十分有助益。

Parsons 此次合作的課程特別強調設計想法。因為在科技如此發達、技術也日趨進步的時代，製造出美麗視覺的技術可能隨時被取代，但唯有個人獨特的想法和創意，是可長可久的資產。也唯有具備這樣的能力，才能在未來就業市場上具備足夠的競爭力。為了培養學生擁有設計思考的能力，Parsons 也規定每個學生在第一學期都必須上一門叫做 Design for This Century 的理論課，補充理論知識。在這堂課裡，除了練習將理論結合想法化為思考、並能夠寫作出順暢的文章外，課堂上有一半的時間為討論課，強制學生們練習互相批判對方思考的能力。

加拿大在世界動畫電影上，一直扮演著相當重要的角色，早在 1969 年就開發出全球首見的電腦動畫技術，導演彼得·佛德斯（Peter Foldès）在加拿大國家電影局（National Film Board, NFB）的協助下利用此項技術，協同兩位工程師（Nestor Burtnyk, & Marcell Wein）製作短片《飢餓》（Hunger/La Faim, 1974），獲英國電影學院最佳動畫獎（British Academy Film Awards）、坎城影展評審特別獎（Cannes Film Festival）並入圍第四十七屆奧斯卡金像獎（Academy Awards）動畫短片類。加拿大政府強大的支援與推廣，加上源源

不絕的創意及推陳出新的創新技術，不但屢獲國際獎項肯定，也是全球電影工業之所寄。加拿大國家電影局是由動畫大師諾曼·麥克拉倫（Norman McLaren）所創辦，為一獨特的文化機構，由加拿大政府撥預算，讓其機構培植優秀人才與作品，並以卓越的社會性紀錄片、動畫，以及提供創作平台，勝名遠播世界各地。加拿大在動畫或後製特效軟體開發上也十分著名，如 Softimage/XSI, Autodesk Maya, Houdini 等皆由加拿大研發，其境內以溫哥華、多倫多、蒙特婁為三個重要的電腦動畫研發據點。此外，在投影技術上，更開發了 IMAX（Image Maximum）提供更大更高解析度的電影放映系統。

Sheridan College 位於加拿大安大略省，為成立於 1967 年的公立學校，學生人數約為 17,000 人。在「animationcareerreview」網站中，動畫、遊戲以及設計專業被評為 2012 年第一名的學校。由於每年動畫相關科系畢業生（包括四年制的大學部、電腦動畫所、電腦動畫所之數位角色動畫以及電腦動畫所之數位特效）為好萊塢爭相錄用的對象，因此在業界更有動畫界哈佛之美譽。藉由教育部藝術與設計菁英計畫提供的機會，一探這聲名遠播的學校，在動畫教育及製作訓練上有何特別之處，另外也藉此機會，感受動畫電影工業蓬勃熱絡的氣氛。

最後兩所位在紐約州的 BlueSky 動畫公司以及加拿大多倫多的 Arc Production 皆為該國指標性的動畫產商，在拜訪當天皆有深入訪問以及了解工作流程。並跟實習單位負責人說明教育部本計畫的始末，以及尋求合作。但是兩家公司的態度皆以實習工作將會開放給該國所有學校的學生做公平競爭，如果本計畫選送的學員的專業能力足夠的話，才能選用進該公司進行實習，無法先預做承諾。所以在本計畫的選送學員方面需要徵選具有優秀的實作能力的學員為優先考量。

四、 建議事項

本次參訪目的為原計畫中訂定在培訓執行期中，赴海外了解學員在海外當

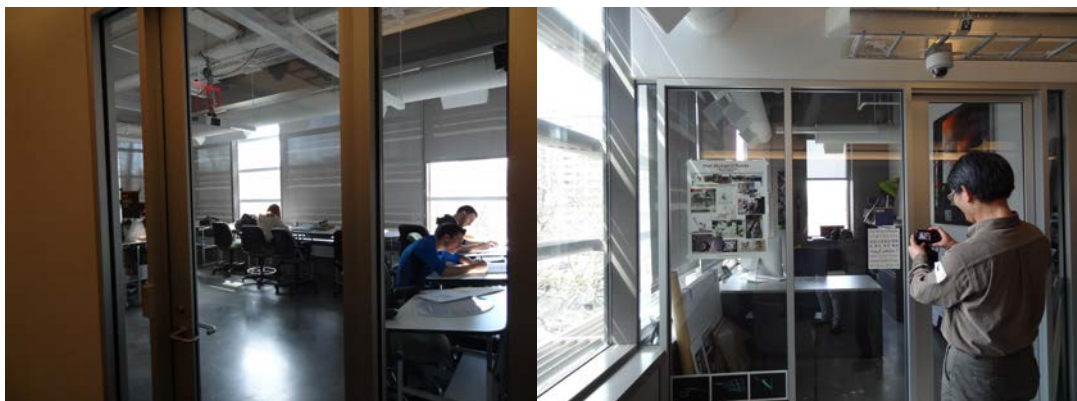
地的培訓狀況以及成果。訪視的結果呈現學員皆在學習方面有突破性的成長，並且滿意所安排的合作學校與單位。另外提供下列建議事項：

1. 與學員訪視之間所得的共同結論，都認為本計畫因為長期推廣，所以學生在國內各校都會提早準備外文能力或作品及以能夠申請本計畫，所以教育部長期推動本計畫的政策也同時推動國內設計相關科系學生的另一種學習成就動機，建議應該穩定的推動此計畫。
2. 本計畫強調實務致用，所以學員皆在校園學習後，安排到實習單位盡習實務實習，在與實習公司洽談合作機會時，對談單位皆強調錄取學生要能有成熟的應用技術，所以本計畫在甄選學員時，應針對產業所需要的技能加強訓練與甄選。

五、 附錄



參訪 Sheridan College 與系主任與學員合影



參訪 Pratt 與 Parsons 工作室與設備收集資料