

出國報告（出國類別：其他：訪視學員接洽合作單位）

藝術與設計菁英海外培訓計畫 105 年度海外訪視報告

服務機關：國立雲林科技大學（數位媒體設計系）

姓名職稱：邱怡仁副教授

訪視國家：美國、加拿大

出國期間：105 年 5 月 20 日至 28 日

報告日期：105 年 8 月 23 日

摘要

教育部「藝術與設計菁英海外培訓計畫」105 年度教師海外訪視由計劃主持人邱怡仁副教授執行。訪視時間為 2016 年 5 月 20 日到 28 日，地點為位於美國紐約市的 Pratt Institute 跟 Parsons School of Design，以及加拿大的 Sheridan College Institute 跟 Arc Animation Studio 動畫公司。本次訪視依據本計畫年度內容在計畫年度訪視合作之培訓單位的环境設施、合作培訓規畫以及提供培訓的師資與課程內容等。訪視結果，各個合作單位皆用心規劃本計畫的學員培訓，並給予適當的學業與生活上的照顧。並在實習機制上給予協助，提供學生能夠有足夠的實務訓練。

年度訪視的另一重點為商談 106 年度計畫國內研習營舉辦時，海外培訓單位提供來台講師的合作細節。洽談結果，美國的 Pratt Institute 跟加拿大的 Sheridan College Institute 皆會派遣資深教授擔任此次研習營的講師，藉此認識、了解明年選送海外的候選學生。此次訪視共會見 Pratt Institute 新任的系主任 Prof. Santiago J. Piedrafita Iglesias、負責培訓學員的傳達設計系所資深教授 Alisa Zamir，以及 Sheridan College Institute 國際事務處承辦人、系所主任 Prof. Michael Simon。訪視結果確認兩所培訓單位為本計畫 2017 年的選送合作學校，兩個單位並會選派適當的講師來台擔任暑期研習營的命題與評分老師。

目次

| | |
|--------------|----|
| 一、目的 | 1 |
| 二、過程 | 2 |
| 三、心得 | 7 |
| 四、建議事項 | 9 |
| 五、附錄..... | 10 |

一、目的

本次訪視為執行教育部「藝術與設計菁英海外培訓計畫」105 學年度計畫內容。該計畫是為配合行政院所推動的國家重點計畫「文化創意產業」發展計畫，以及教育部相對應之「大學校院藝術與設計系所人才培育計畫」，所規劃實施的人力品質提昇專案，希望藉此培育文化創意產業所亟需的高級人才。

本計畫規劃以學校現有資源為基礎，整合國際教學資源，延伸產學合作教學之溝通網絡，並全額補助讓國內藝術與設計領域的優秀學子，前往海外一流的藝術與設計學院或公司深造及培訓，藉此擴展學生國際視野，培育並增進學生的專業能力，以期提升國家的國際競爭力。

除了一般大專院校的合作外，本計畫亦著重於產學合作的溝通建立，期望拉進學用落差，並使國內設計教育與產業的連接更為緊密。依照本計畫的年度規劃內容在執行年度內選派計劃代表教師或承辦人親洽海外合作學校與產業機構，商訂新年度的合作內容、培訓課程，以及談定支援當年度國內研習營的國際師資。此次訪視依照上述計畫精神與宗旨訂定本次訪視目的。除了了解本年度選送海外培訓機構的學員的學習、實習、生活狀況外，並實地訪視培訓機構的課程、環境設備以及師資。並洽談各合作機構提供適合師資做為 105 年度培訓機構為主要目的，奠定雙方合作基礎。

二、 過程

本次訪視由計畫主持人，國立雲林科技大學數位媒體系邱怡仁副教授，於 2016 年 5 月 20 日搭機前往美國紐約市，隨後拜訪紐約市合作的學校，Pratt Institute 以及 Parsons School of Design 兩所學校。其中 Pratt Institute 有兩個組的合作系所，分別是數位組的 Computer Art 以及視覺傳達設計組的 Communication Design。兩個系所分別位於不同行政區，Communication Design 位於 Manhattan，Computer Art 則為於 Brooklyn。5 月 24 日完成美國的機構訪視，從紐約搭機飛往加拿大的多倫多，5 月 25 日訪視合作學校 Sheridan College Institute，26 洽談動畫公司 Arc Animation Studio。最後於 27 日搭機返回台灣，28 日抵達台灣。訪視程表如下表一。

表一：訪視日程表

| 日期 | 訪視行程 |
|----------|------------------------------------|
| 5 月 20 日 | 台灣搭機飛往美國紐約 |
| 5 月 21 日 | 訪視合作學校 Computer Art 系所與數媒組學員 |
| 5 月 22 日 | 訪視合作學校 Communication Design 與視傳組學員 |
| 5 月 23 日 | 訪視合作學校 Parsons School of Design |
| 5 月 24 日 | 搭機前往加拿大多倫多 |
| 5 月 25 日 | 訪視合作學校 Sheridan College Institute |
| 5 月 26 日 | 洽談合作動畫機構 Arc Animation Studio |
| 5 月 27 日 | 自加拿大搭機返台 |
| 5 月 28 日 | 搭機返抵台灣 |

2.1 Pratt Institute 的 Computer Art 系所

設立於紐約 Brooklyn 校區的 Pratt Institute Computer Art 系所創立於 1980 年代，是世界上開始在大學藝術、設計教育開設電腦繪圖、動畫課程的少數先驅、實驗大學之一。經過近三十年的發展，該校也非常重視這個科系的發展，目前在 Brooklyn 校園的北方新蓋專屬的系館。添購全新的數位繪圖、動畫設備，並且重新規劃與業界契合的課程，成為本計畫在近期年度合作的重要系所。此次訪視由系所主管 Prof. Peter F. Patchen 洽談、了解該系與本計畫的合作內容，並實地瞭解學員上課的地點與各項課程、設備以及教室的規劃。

該系所分成大學部與研究所兩個學制，在研究所中學生需要完成 60 學分的課程才能拿到藝術終極的學位 MFA。這個學制強調學生要以數位工具製作影音媒體，所以在數位工具的訓練及為強調。主軸課程分成互動藝術(interactive arts)、數位動畫(digital animation)以及動態藝術(motion arts)、數位影像(digital imaging)，共四大領域。課程中強調從創作前的創意發展、問題解決，到所需要用到的技術、數位設備學習，最後完成自己的專業作品的一貫、完整的創作流程。

在大學部方面強調基礎的課程訓練，包含美學、美感的建立，以及使用數位工具完成前製做業的各項技巧，例如腳本、角色設計、分鏡等。

目前系所主要設施坐落在 Brooklyn 區的 Myrtle Hall，一座剛完成的綠色建築中。主要的教學設施有九間專業數位專業教室、數位藝術資源中心、數位工坊、高速網路系統、傳統動畫製作室、數位錄音室、特效攝影棚、研究生研究室、3D 輸出中心等。

本計畫選送此系所為國立臺灣藝術大學學生褚婷，對於系所所提供的課程訓練與師資環境皆為滿意並覺得收穫極多，目前已經完成校園課程與專題，現正尋找實習工作中。

2.2 Pratt Institute Communication Design 系所

坐落於 Manhattan 校區的 Communication Design 系所是美國排名頂尖的視覺設計相關系所。當天由新任的系主任 Prof. Santiago J. Piedrafita Iglesias 以及資深教授 Alisa Zamir 負責簡報以及導覽教學場域。該校自十九世紀開始就已經在世界經貿中心的紐約市是嶄露頭角的重要高等藝術教育機構。目前早期畢業的校友都已經擔任設計界的重要職位。這個系所也是目前美國為結合插畫、廣告設計以及平面設計的研究所。該系所的教育哲學是結合專案設計中所需要的文案、影像、策略、動態影音資訊，發展成為傳達創意。最後再以印刷品、電視、電影、電腦、網際網路、隨身平台等任何現代或傳統的媒體、載台來發送這個設計創意所完成的媒體設計產品。在這個系所，每一個專題都從學生最基本的創意開始雕琢，進而讓原始的創意可以成為最強而立的傳達媒體設計，最終需要解決該專題所定義的問題，並能以優雅而美麗的方式呈現視覺。

目前該系所提供兩種學制，分別是針對學術學位的 62 學分 MFA 學位(Master

of Fine Arts) 以及針對實務設計的 48 學分 MS 學位(M.S., initial master degree) 。依據針對美國國內一萬名以上的設計師問卷調查以及平面設計雜誌的問卷調查顯示，該校的這個學程是被列為最有影響力的五個平面設計學校之一，同時也是美國新聞與世界報導對於 200 所美國境內平面設科系調查當中排名前 10 名設計學校之一。目前主要的教學空間在於紐約 Manhattan 區，研究生的創作空間有專屬的研究大樓，坐落在教學空間只有 10 分鐘步行距離的大樓。該系所的教師都有極為專業的工作實務經驗，並多有得到國際性的競賽獎項。創作上皆以產業界的委託實務為主，並將作品集集結出版，成為大專院校設計科系的教科書。

該系所也因為位置在世界的經貿中心，所以學生極為容易取得設計公司的實習機會。本計畫選送到該校的學生為實踐大學的朱祐辰，以及國立台灣科技大學的何昆儒同學。兩位同學對於該校的培訓課程以及師資、設備皆表認同，並珍惜教育部提供的這個研習機會，在完成校園內的課程後，現正積極尋找實習工作。

2.3 Parsons School of Design

帕森設計學院(Parsons School of Design)成立於 1896 年，並自 1970 年起便附屬於新學院大學(The New School)。主要校區坐落於紐約格林威治村。在英國 QS 所公布的 2015 年藝術與設計大學世界排名 (QS World University Rankings by Subject 2015 - Art & Design)，帕森設計學院為全世界第二名，僅次於第一名的英國皇家藝術學院。帕森設計學院可稱全美第一名的頂尖學校。本計畫因為該校在設計教育界的卓越表現，進而每年選派一名學員到該校培訓一年。參訪當天由該校地與本計畫聯絡的研究所註冊主任 Courtney Malenius 負責簡報與訪視校園。

帕森設計學院有約三千八百名大學生，以及超過四百名研究生。除了紐約本部外，在巴黎也設有帕森設計學院分校，另外在世界各地像是日本、上海和多明尼加也有相關姐妹學校。這個學校根本計畫有關的學位分成大學部以及研究所兩個學位課程。在大學部分面以傳達設計(BFA Communication Design)為主。學生可以針對字型設計以及互動設計做課程規劃，完成校園課程後，還有實習課程，業界專題可以針對編輯設計、互動設計、品牌設計、隨身平台設計、字型設計、動態影音設計、廣告設計以及資訊設計做為自己的畢業專題。大學部的另一的學位學程為設計科技(Design and Technology, BFA)，這個學為可以針對遊戲設計

(Game Design)或是創意科技(Creative Technology)作為學位發展的課程規劃。這個學程針對電腦、數位工具的軟、硬體結合所產生的問題進行問題界定，以及發展、設計出解決問題的創意方法。教學過程包含研究、實驗、設計、製作原型、驗證、製作產出。最後完成的產品強調跟最新科技可以同步發展。這個學程為屬於該校的藝術、媒體與科技學院(Art, Media, and Technology, AMT)。

該學院(AMT)因應現今設計與科技的發展，將設計師面對的挑戰定義為兩大基本元素，分別是一、社群、社區發展中日益發展的設計影響力，以及二、科技發展中日益重要的設計元素。除了大學部之外，研究所課程也提供了動態、極富挑戰性，並且以創意為專題驅動性的環境作為設計專題。研究所專題共有傳達設計(Communication Design)、攝影(Photography)、純藝術與插畫。在針對設計碩士學位(MA in Design Studies)方面，該校提供實務以及研究兩方面並重的課程與要求。選修該學程的學生並須先針對現今科技中的設計媒體可以運用的工作做了解，並對訴求的問題作探討。本計畫選送到該校的學員為中原大學的杜昭慧，該學員面對跟國內截然不同的學習環境與主題，仍然克服萬難，在新穎的課程設計中發展自己原有的設計才能，得到不錯的成績。

2.4 Sheridan College

該機構的全名為 Sheridan College Institute of Technology and Advanced Learning，原名為 Sheridan College of Applied Arts and Technology，一般人都簡稱為 Sheridan College。是位於加拿大多倫多郊區的專業大學，目前大約有 18,000 名一般學生以及大約 35,000 在職學生。該校創立於 1967 年，主要的學制有動畫(animation)、插畫、歌劇、電影、設計跟電腦應用相關科技。在 60、70 年代，加拿大的動畫產業並沒有興盛之前，僅有政府輔導建立，但在日後卻成為國際動畫社群影響力龐大的加拿大國家電影局(National Film Board of Canada 簡稱 NFB)，以及少數的動畫電影公司，例如 AI Guest 等。但在該公司以及隨後發行的賣座影片影響下，該校自 1968 年開始引進動畫產業的師資與專業製作流程、設備，創建了在美加地區屬於首創的動畫專業高等教育院校。並在 1984 年以一部學生作品獲得第 57 屆奧斯卡金像獎的動畫短片提名，從此獲得美加、國際動畫業界的重視，歷屆學生也紛紛擔任國際動畫業界的重要職位。更在 1996 年獲

得知名動畫師 Michael Hirsh 對外讚美，稱為該校為「動畫界的哈佛大學」。

本計畫在創立之初即大力邀約該校成為海外合作機構，經多年努力後終於同意，本年度錄取學員為國立臺灣師範大學王宇欣，當天訪視為該校的電腦動畫與角色動畫研究所所長 Prof. Mark Simon 負責簡報計畫合作內容以及導覽系所各項教學空間以及設備環境。

本計畫選送該校的為國立臺灣師範大學王宇欣同學，培訓的 program 為較高階的 Digital Character Animation，著重於 3D 角色的動態表演，課程分為上下兩學期，總共 8 個月的時間。上半學期課程內容包含人體素描、肢體表演與分析、數位角色動畫方法論，透過大大小小的基礎練習，厚實動畫製作的實力。而下半學期的時間，則是綜合上半學期所學，進行個人動畫短片的創作。目前正在努力尋找實習的機會。

2.5 動畫公司 Arc Animation Studio

該公司目前是加拿大指標性的 3D 動畫公司，創立於 1990 年，歷經幾次的易名與股東變動。現在的規模與名稱奠定於 2011 年，加拿大投資集團在政府政策的鼓勵下，收購原名 Starz Animation 的該公司，同時改名成為 Arc Animation Studio。開始除了原有動畫代工之外，進行各項原創動畫的製作。成名的動畫作品有動畫長片 Gnomeo & Juliet(糯米歐與茱麗葉)、3D 動畫影集「湯姆士小火車」(Thomas & Friends)等。參訪當天由該公司負責人才招募的主任負責接待說明。該公司目前聘用實習生的制度是依照申請人的作品集而定，所以並不會先承諾本計畫給予一定的名額，需要先看到本計畫的學生作品後在審核是否同意進入該公司實習。目前該公司有先前透過本計畫選送過來的許智傑同學。他預計實習到本年度結束。

三、心得

本次海外合作學校訪視主要依據教育部年度審計畫內容，訪視計畫中坐落在美國、加拿大的五所大專院校跟專業公司，以及各合作學校培訓的同學。美加地區的培訓單位皆為培訓領域的首選，不管在數位動畫、平面設計都是執世界產業的指標地位。能夠選送該地的同學都是本計畫優秀的同學，除了本身的實力足夠外，都能夠接受到世界頂尖的技术訓練跟人文素養的薰陶。但是相對的，在申請產業實習時，也會遇到同樣艱困的挑戰，因為該地產業界的選才標準並不會因為他們是台灣特殊計畫選送的學生而有改變，所以同學們更要比贏當地的最優秀同學才能獲得實習的機會。所以這部分的挑戰是更為激烈的。

摘錄學員心得如下：

Pratt Institute 朱祐辰的心得如下：媒體傳達設計（Communications Design）的定義與範圍隨時代演變一直不斷擴增，如今與互動設計、設計思考、批判設計、新媒體藝術、文化研究、美學與哲學等等領域已相互涵蓋與影響。然而，平面設計（Graphic Design）為其中心起源依然是許多新興、尚未被分類的創作者的共識，這一現象尤其從老字號 Pratt ComD 的極力轉型中更可以體驗其所強調的連貫與傳承。許多課程皆從大量的文本閱讀中起步，不約而同地探討平面設計的前世今生與來世、設計與藝術被無止境爭論的曖昧地帶、當代設計師從資本取向到社會責任至自我實現的微妙平衡，或是脈絡化（Contextualization）對於設計作品的不可或缺性等等。在這樣帶有實驗性與革新意味的教學中，仍隱約可以在教授們規劃的創作與討論主題內察覺其帶領學生回溯歷史脈絡的意圖。

Pratt Institute 何昆儒的心得如下：一個學期的時間裡（約四個月半），學員要尋覓自身興趣與能力皆所涵括的題材，閱讀可能含有佐證材料或能延伸對話的文本，進行筆記撰寫並反覆整理思緒，最後提出一個值得被討論的研究題目。同一屆約九十名學生裡，可以看到多元的興趣和研究，這一個耗時不短的研究過程，也不失為一個機會讓學生真正仔細地思考，身為一名設計相關從業人員之於當代社會的角色與影響力。此外，有關設計教育學的課程(Design Teaching Practicum)，是想從不同的角度了解設計學習的過程，以及其被口傳心授的可能。頭四個禮拜裡，學員會分別研究並介紹傳統的、當代的、虛構的和新興形態的設

計學校，進而分析他們所自持的理念和教育方法。藉由古今對照，發現設計的教授與學習在不同文化與時空背景下的優劣勢與發展性。

Parsons 的杜昭慧心得摘錄如下：在很多課程中學習到最困難的並非程式語言，而是如何自學以及面對自己未知的勇氣。因每個創作的技術面需求不同，老師不可能在課堂上涵蓋所有需要的技術。大部分時間，每位同學皆是自行尋找學習資源以及在同儕間互相尋求幫助。未曾在此模式下學習的同學，歷經了許多痛苦的時刻等的負面情緒。但經過這些困難的時段，突然發覺同學倔強的個性是支撐的一大主力，因為對自我要求的堅持，就會要求自己不能放棄。沒想到這個過程慢慢的改造了她。過去的學員會不自覺的偏好使用已熟知的技術及手法，而現在的學員已經可以感覺到對於未知物的情緒變為好奇和興奮，建立起有能力克服困難的信心，開始更願意挑戰自我極限。創作出的作品雖然還不完美，但也很滿意自己產生了可以全力面對每一項任務的信心。

Sheridan College 的王宇欣同學心得摘錄如下：該校重點課程 Digital Character Methodology 是一門由系主任 Mark Simon 所指導的專題課程，週一與週五各一堂，課程安排緊湊，每兩周需要完成一部 10 秒左右的角色表演動畫。在 Digital Character Animation 這個系所中，對於角色的動態要求是相對較高的，除了讓表演生動吸引人，更重要的是所有的動態必須要合乎現實的物理原則。雖然這個要求乍聽之下似乎不是太難的功課，但這卻是件需要耗費大量時間反覆的工作。Mark Simon 曾經在課堂上說過這麼一段話：「觀眾不會記住某個動畫的角色表演做得有多好、重心轉移的是否流暢，或是細節的表現有多出色，因為他們原本就預期動畫電影應該有這樣水準的表現。」因為就算再簡單的角色動作，也不會由電腦幫動畫師完成做這些動作，我們必須一步步手動創造出角色的重量感，當有任何的動作(action)產生，我們必須要設想到它所會引起的反應(reaction) 所以動畫師要了解真實存在在物理世界的動作表演，才能成為優秀的動畫師。在大多數的時候，觀眾並不會察覺到「 animation 」本身，因為他們已經完全的相信、並沈浸在動畫師所創造的物理世界之中，而這樣的動畫品質也是現階段的我們正在努力追求的目標。

四、建議事項

本次參訪依照原訂計畫的流程，於計畫執行期間，赴海外各個培訓機構洽談海外當地的培訓課程以及成效，透過拜訪合作機構之間的交流，解決疑義以及擴充可能性，並且鞏固新的合作單位。綜合上述結論，建議事項如下：

4.1、持續並穩定的推廣本計畫：本年度計畫能夠獲得美國、加拿大兩地的主要指標動畫學校的持續合作，肇因於教育部長期、穩定的推動本計畫。讓合作的夥伴機構，了解教育部的決心，以及本計畫在國家教育的重要性。所以才願意撥出特地名額，以特定的流程培訓我們的短期學生。所以建議教育部能夠長期推動本計畫，能夠繼續培育本國優秀的學生，達到本計畫的初衷。

4.2、加強實務技能以縮短學用落差：訪視過程中，幾乎每一培訓單位或同學皆反映，如果要能獲得在培訓國的實習機會，就需要有精采的作品集才能證明本身的能力。由於當培訓同學完成在學校機構的培訓後，即將進入的業界實習都要同時面對美、加當地一流的應屆畢業同學的競爭。所以本計畫未來在輔導海外同學申請實習機會時，更應該強調實務能力的培訓，讓同學可以提早準備，爭取更好的實習機會。

4.3、人際關係的強化與溝通能力的訓練：訪視學員除了在培訓機構努力的學習之外，然仍需要針對校園的同學、師長，甚至申請實習機構的業界面試人員做面對面的溝通，如果再口語表達跟肢體動作方面沒有合適的表現，就算有再好的作品集，也會遇到挫折的結果。所以日後在行前說明會中，應該適度的提醒學員針對這方面的訓練自我要求，以提高本計畫在海外實習的成效。

五、 附錄



圖一：Pratt Institute 新設立的動畫、影視攝影棚



圖二：Pratt 傳設所所長與訪視學員



圖三：Pratt 傳設所學員工作室



圖四：Sheridan College 學生工作室



圖五：Arc Animation Studio 公司