

# 行政院國家科學委員會專題研究計畫 成果報告

## 數位典藏與數位學習之學術與社會應用推廣」總計畫-- 「數位典藏與數位學習之學術與社會應用推廣」之人文與 社會發展子計畫 研究成果報告(完整版)

計畫類別：整合型  
計畫編號：NSC 98-2631-H-004-002-  
執行期間：98年01月01日至99年02月28日  
執行單位：國立政治大學廣播電視學系

計畫主持人：許瓊文  
共同主持人：羅世宏、李峻德、洪貞玲  
計畫參與人員：碩士級-專任助理人員：陳家奇  
碩士級-專任助理人員：陳偉婷  
碩士班研究生-兼任助理人員：郭宜婷  
碩士班研究生-兼任助理人員：邱詩淳  
碩士班研究生-兼任助理人員：向奕蓓  
碩士班研究生-兼任助理人員：尤柔淳  
碩士班研究生-兼任助理人員：林宜貞  
碩士班研究生-兼任助理人員：戴莉盈  
碩士班研究生-兼任助理人員：董正王亭  
碩士班研究生-兼任助理人員：曾琳  
碩士班研究生-兼任助理人員：林舫如

報告附件：出席國際會議研究心得報告及發表論文

處理方式：本計畫可公開查詢

中華民國 99 年 05 月 31 日



# 數位典藏國家型科技計畫

數位典藏國家型科技計畫第二分項：推動數位典藏人文社會經濟產業發展分項計畫--推動數位典藏人文社會經濟產業發展之人文與社會發展子計畫（第二分項子計畫三）

98 年度成果效益事實報告表<sup>1</sup>

民國 99 年 05 月 30 日

---

<sup>1</sup> 表格來源：行政院國家科學委員會企劃處

# 目錄

壹、	基本資料 .....	1
貳、	計畫目的、計畫架構與主要內容 .....	2
一、	計畫目的.....	2
二、	計畫架構.....	2
三、	主要內容.....	4
1.	年度目標.....	4
2.	年度工作執行情況.....	6
3.	本年度網站規劃設計改進情形.....	35
參、	計畫經費與人力 .....	36
一、	計畫經費.....	36
二、	人力.....	38
肆、	計畫已獲得之主要成就與成果(output) .....	40
一、	重要執行成果.....	40
二、	績效指標.....	58
伍、	評估主要成就及成果之價值與貢獻度(impacts) .....	66
一、	學術面.....	66
二、	技術創新面.....	69
三、	經濟效益面.....	74
四、	社會衝擊面.....	76
陸、	與相關計畫之配合 .....	79
一、	本國家型計畫之合作.....	79
二、	非國家型計畫之合作（包含跨政府部會之合作） .....	79
三、	其他國家型計畫之合作.....	79
柒、	後續工作構想之重點 .....	80
捌、	檢討與展望 .....	81
一、	檢討.....	81
二、	展望.....	81

# 國家型科技計畫成果效益事實報告表

(請由計畫主持人、執行人填寫)

## 壹、基本資料

計畫名稱：(國家型科技計畫第二分項：推動數位典藏人文社會與經濟產業發展計畫--推動規劃) 數位典藏與數位學習之學術與社會應用推廣計畫--子計畫三、人文與社會發展計畫

主持人：許瓊文

計畫期間(全程)：98年1月至99年2月

全程經費規劃<sup>2</sup>：23,598,000 元

98年度經費：2,631,000

執行單位：國立政治大學廣播電視學系

填表人資訊：

姓名	聯絡電話	傳真電話	電子信箱
林舫如	0912665880		trpbear@gmail.com

<sup>2</sup> 全程經費規畫 = 97年度法定預算數(實際核定數) + 98年度初審建議核定數 + 99年~101年規劃數。

## 貳、計畫目的、計畫架構與主要內容

### 一、計畫目的

本子計畫企圖結合學術研究及第三部門的力量，以數位落差、資訊倫理與數位人權、以及數位典藏使用介面改善及社會影響研究為本計畫的三大重點工作項目：

- (一) 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣；
  - 與徵案單位合作，透過全民公共資產共用網路，推廣數位典藏成果素材與教學教案。
  - 進行年度數位典藏公共資產內容推廣工作調查，瞭解數位內容之數位落差情形是否有所改善，撰寫執行研究報告。
  - 結合徵案單位，全國社區大學促進會與各地的社區大學，建立全民公共資產共用網路，進行全面推廣工作。
  - 與政府相關縮減數位落差之部會與計畫合作（例如：國內數位機會中心）合作，將數位典藏成果推展至原住民部落、地方社區，協助縮減數位落差。
  - 針對社會相對弱勢族群（例如：女性、高齡化公民、原住民、新移民家庭與低收入家庭等）辦理培訓課程，協助使用典藏成果建構區域性網路，協助改善數位落差問題。
  - 結合國內潛力可期的各類公民團體，持續推動公民團體行動紀錄典藏與推廣，達成培育公民與紀錄台灣人文與社會的目標。
- (二) 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向；
  - 參與世界資訊高峰會（World Summit on Information Society）後續世界論壇，以及相關國際會議和論壇活動，彙整國際各國相關工作準則與參考依據。
  - 參考資訊倫理與數位人權之國際標準，透過調查等程序制訂國內數位典藏之資訊倫理與數位人權評價系統，檢視國內資訊環境是否有助於在地專業工作者發展數位典藏與數位內容。
- (三) 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響。
  - 辦理數位典藏優質網站、資料庫、網路服務評選競賽，推廣使用介面改進概念。

### 二、計畫架構

本子計畫為「數位典藏與學習之學術與社會應用推廣計畫」分項計畫下之「人文與社會發展子計畫」（以下簡稱本子計畫）。「數位典藏與學習之學術與社會應用推廣計畫」分項計畫以「促成數位典藏與學習內容與技術融入文化、學術、社會和經濟」為主要目標，以健全數位典藏與學習於教育、研究、社會等範疇之使用環境；本計畫將以目前數位典藏與學習計畫所累積之成果與經驗為基礎，善用其所累積之多樣化內容，促成數位社會之健全發展，希望能達成「深化全民對台灣文化之認識」及「提供全球對台灣文化研究之豐沛資源」之使命，讓台灣文化能以更精緻的面貌與國際接軌。同時，凝聚社會大眾、學術界及研究單位等各界使用者社群近用數位典藏與學習之經驗與知識，促成數位典藏與學習內容及其相關知識向大眾分享釋出，進而協助經營上述各社群共同參與創作之公共園地。

根據「數位典藏與學習之學術與社會應用推廣計畫」總體規劃書，本子計畫之核心任務包括數位落差、資訊倫理與數位人權，以及改善數位典藏使用介面以擴大社會影響。「數位典藏國家型科技計畫第二期之中程綱領計畫書」所揭櫫之目標，本計畫以「促成典藏內容與技術融入教育、研究、產業與社會發展」為主要目標，在實際執行策略上，中程綱領中明確指出本計畫的實施策

略之一為「擴展數位典藏公共資產的傳播管道：針對教育、學術研究、產業及社會文化等層面，培育其使用數位典藏素材之能力，創造應用價值，並協助改善數位落差之問題。…針對不同社群、透過合宜而有效的傳佈管道來提高數位文化資產應用的空間、深化普及對社會經濟之影響，並縮小數位落差」。本子計畫雖不是以改善數位落差為目標，而是以數位典藏的社會應用推廣為目標。但在實施策略上，本子計畫融入數位落差的現實與問題癥結，高度重視使用者的需求、能力和參與程度。換言之，本計畫的核心實施策略，並非侷限於單向、傳播者導向的推廣，使終端使用者瞭解並使用現有數位典藏的成果而已，而是希望透過雙向、參與、使用者導向的數位典藏社會應用推廣，並且結合（本子計畫的公開徵選計畫）第三部門（社區大學與公民團體）、偏鄉原住民的參與，同時建構數位典藏的資訊倫理和使用介面的評價系統，發展數位典藏在資訊倫理和使用介面上的具體、有效的改善方法，以落實數位典藏的社會應用推廣的人文與社會發展之目標。

同時，依據數位典藏與學習國家型科技計畫「**數位典藏與學習之學術與社會應用推廣計畫**」**總體規劃書**，「在數位典藏計畫所累積的豐厚成果與經驗之下，本計畫的目標是在落實數位典藏資訊的知識化與社會化，朝向知識社會的發展與建構，擴展典藏成果對於整體資訊社會的影響，讓台灣的豐富內容建立起文化主體性，進而達成提升國家競爭力的目標，與歐美及其他國家共同走入網路全球化所驅動的知識社會時代。其次，本計畫藉由數位典藏技術的突破，以及所建構平台的知識網絡為基礎，加強推廣研究、教育、學術、社會應用及國際交流合作，建構平等互惠、合作創造的有機連結與創意互動。」本子計畫將擴大引進民間團體共同進行數位文化資產之推廣工作，並進一步關注豐富公共數位資源的同時所創造出來的結構性參與機會不均與數位人權議題。以下則為本子計畫與分項計畫的核心價值、計畫架構與核心策略對應關係圖如下：

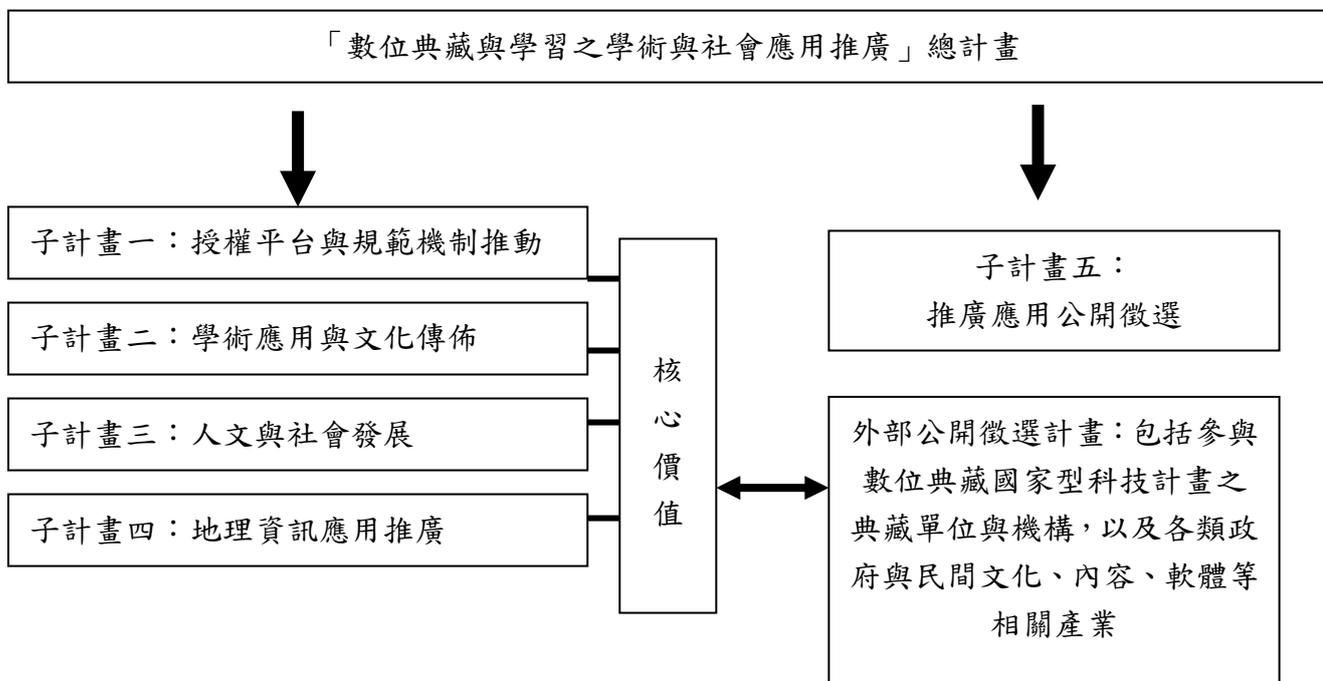


圖 1 數位典藏與學習之應用推廣計畫組織架構圖

### 三、主要內容

#### 1. 年度目標

未來五年內，本子計畫承分項計畫的總體規劃書所揭示的分年實施方式，透過本子計畫以及本子計畫所屬之若干個公開徵選計畫，結合原住民部落工作團體、社區大學與公民團體的活力與行動力，落實數位典藏之社會應用推廣；在資訊倫理與數位人權面向上，透過建構數位典藏及資料庫的資訊倫理評價系統，在數位典藏的社會應用推廣上落實資訊倫理的要求，例如，在第一年，本子計畫將參考資訊倫理與數位人權之國際標準，透過調查等程序制訂國內數位典藏之資訊倫理與數位人權評價系統，檢視國內資訊環境是否有助於在地專業工作者發展數位典藏與數位內容。檢視並修訂符合資訊倫理與數位人權之國際標準之指標，修正並完備化數位典藏的資訊倫理與數位人權評價系統，用以檢視國內數位典藏與推廣應用及媒體資訊環境的資訊倫理和數位人權狀況，並且協助在地專業工作者改善數位典藏應用與推廣工作。；在數位典藏使用介面上，透過數位典藏內容使用介面之改善（例如：第一年，也就是 97 年度，本子計畫將彙整台灣民間第三部門所參與的數位典藏推廣與應用相關網站、資料庫與網路服務應用介面及使用者相關需求，研擬適當的評價系統，做為數位典藏改進使用介面與擴大社會影響之參考）及應用推廣活動（例如：第二年開始，辦理數位典藏優質網站、資料庫、網路服務評選競賽，推廣使用介面改進概念），以擴大數位典藏的人文與社會影響。

綜合而言，本子計畫企圖結合學術研究及第三部門的力量，以數位落差、資訊倫理與數位人權、以及數位典藏使用介面改善及社會影響研究為本計畫的三大重點工作項目：（一）公民與社區參與數位典藏社會應用推廣；（二）數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向；（三）數位典藏推廣使用介面改善與社會影響。透過學術研究並且結合第三部門（包括：透過與本子計畫之公開徵選計畫之間的有機聯繫與整合，與社區大學、偏鄉原住民部落之數位機會中心及公民團體參與數位典藏之公民行動影音紀錄…, etc.），落實數位典藏之民間參與、紀錄、推廣與應用，務求縮減數位落差，強化偏鄉弱勢族群及公民團體近用數位典藏成果的機會，以增進數位典藏之共享與傳佈的目標之達成。在實施策略上，本計畫學術研究與應用實務並進，希望實現數位典藏之共享與傳佈，強化數位典藏在資訊倫理和數位人權面向的操作與實踐，並且致力於數位典藏使用介面之改善，以擴大數位典藏之社會影響，讓台灣社會及個別公民同享其利，雨露均霑，共享數位典藏之豐富成果，也讓數位典藏貼近公民需求，突破數位落差及使用介面之限制，進而邁向並最終充分實現資訊倫理及數位傳播人權願景，拓展數位典藏的人文與社會發展效應。

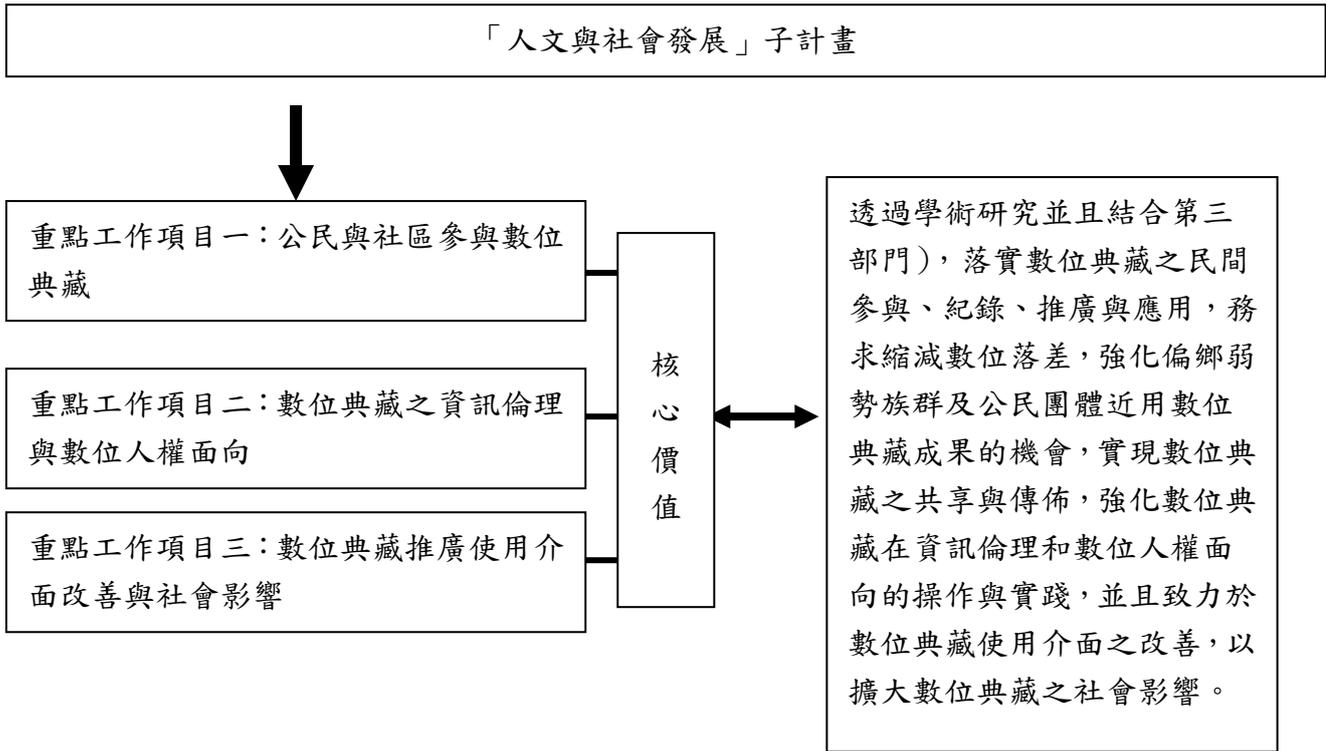


圖 2 「人文與社會發展子計畫」三大重點工作關係架構圖

## 2. 年度工作執行情況

填寫說明：

1. 工作項目、查核點及預定達成情形、預定進度：請依據年初『作業計畫』所提報之內容填入。
2. 實際達成情形、辦理情形及實際進度：請參考範例，說明此查核點實際完成情形與進度。

月次	工作項目	查核點達成情形			進度累計%		
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
1 月	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：持續蒐集原住民偏鄉數位機會中心運作與數位典藏推廣資料	完成 30%	3 月完成	1/31 符合	合作之原住民部落電話聯繫，定期蒐集資料	8	8
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：連結原住民數位典藏網站與數位典藏聯合目錄	完成 30%	3 月完成	1/31 符合	建立符合數位典藏目錄連結方式要求之網頁程式設計		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成 8%	12 月完成	1/31 符合	蒐集合作原住民部落數位典藏成果		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(b)「第三部門」(公民及社區組織)參與數位典藏社會應用推廣：持續與公開徵選計畫「公民行動影音紀錄資料庫」合作推廣數位典藏之社會應用	完成 30%	3 月完成	1/31 符合	持續與公開徵選計畫「公民行動影音紀錄資料庫」合作推廣數位典藏之社會應用。		

<sup>3</sup>若未於預定日期完成者，請於辦理情形說明落後原因。

<sup>4</sup>預定進度累計至 12 月為 100%，請依各計畫計算方式呈現，可算至小數點第 2 位。

月次	工作項目	查核點達成情形			進度累計%		
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：掌握公開徵選案執行進度	完成 30%	3 月完成	1/31 符合	持續更新公開徵選案合作進度。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴	完成 17%	6 月完成	1/31 符合	持續與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 8%	12 月完成	1/31 符合	初步瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：蒐集最新 WSIS、ITU 與 UNESCO 等國際組織與 NGO 的公開會議資料	完成 30 %	1/1 開始	1/30 符合	持續蒐集最新 ITS、WSIS、ITU 與 UNESCO 等國際組織與 NGO 的公開會議資料。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：確認資訊倫理與數位人權對社會文化的影響層面並蒐集國內外資訊倫理與數位人權的政策資料	完成 30 %	1/1 開始	1/30 符合	確認資訊倫理與數位人權對社會文化的影響層面，蒐集國內外資訊倫理與數位人權的政策資料，包括新加坡、韓國、印度等國家。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：開始蒐集資訊科學中的資料品質相關理論	完成 20 %	1/1 開始	1/30 符合	蒐集資訊科學中的資料品質相關理論。		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：以公開徵選的方式，鼓勵國內目前數位典藏優質網站參與評選競賽	完成 20%	4/30 完成	1/30 符合	進行徵選與評估		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：針對評選競賽網站進行專家準則評估與實際使用性測試	完成 15%	4/30 完成	1/30 符合	籌備使用性測試文件		
2 月	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：持續蒐集原住民偏鄉數位機會中心運作與數位典藏推廣資料	完成 60%	3 月完成	2/28 符合	合作之原住民部落電話聯繫，定期蒐集資料	15	15
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：連結原住民數位典藏網站與數位典藏聯合目錄	完成 60%	3 月完成	2/28 符合	建立符合數位典藏目錄連結方式要求之網頁程式設計		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成 15%	12 月完成	2/28 符合	進行數位典藏成果上傳之整理工作		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(b)「第三部門」(公民及社區組織)參與數位典藏社會應用推廣：持續與公開徵選計畫「公民行動影音紀錄資料庫」合作推廣數位典藏之社會應用	完成 60%	3 月完成	2/28 符合	持續與公開徵選計畫「公民行動影音紀錄資料庫」合作推廣數位典藏之社會應用。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(b)「第三部門」(公民及社區組	完成 60%	3 月完成	2/28 符合	持續更新公開徵選案合作進度。		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	織) 參與數位典藏社會應用推廣：掌握公開徵選案執行進度						
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴	完成 33%	6 月完成	2/28 符合	持續與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 15%	12 月完成	2/28 符合	持續瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：蒐集最新 WSIS、ITU 與 UNESCO 等國際組織與 NGO 的公開會議資料	完成 60 %	3/31 結束	3/31 符合	持續蒐集最新 ITS、WSIS、ITU 與 UNESCO 等國際組織與 NGO 的公開會議資料，以及亞洲區域會議資料。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：確認資訊倫理與數位人權對社會文化的影響層面並蒐集國內外資訊倫理與數位人權的政策資料	完成 60 %	3/31 結束	3/31 符合	確認資訊倫理與數位人權對社會文化的影響層面，持續蒐集國內外資訊倫理與數位人權的政策資料，包括新加坡、韓國、印度等國家。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：開始蒐集資訊科學中的資料品質相關理論	完成 40 %	5/31 結束	3/31 符合	持續蒐集資訊科學中的資料品質相關理論。		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會	完成 40%	4/30 完成	4/30 符合	繼續進行徵選與評估		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	<b>影響：</b> 以公開徵選的方式，鼓勵國內目前數位典藏優質網站參與評選競賽						
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：</b> 針對評選競賽網站進行專家準則評估與實際使用性測試	完成 45%	4/30 完成	4/30 符合	籌備使用性測試文件與專家準則評估文件		
3 月	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-</b> (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：持續蒐集原住民偏鄉數位機會中心運作與數位典藏推廣資料	完成 100%	3 月完成	3/31 符合	前往清大和沈宗瑞教授公開徵案團隊進行訪談，了解青草湖社區大學推廣數位典藏經驗及未來合作可能	23	21
	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-</b> (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：連結原住民數位典藏網站與數位典藏聯合目錄	完成 100%	3 月完成	3/31 落後	建立符合數位典藏目錄連結方式要求之網頁程式設計		
	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-</b> (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成 23%	12 月完成	3/31 符合	進行數位典藏成果上傳之整理工作。蒐集合作原住民部落數位典藏成果		
	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-</b> (b)「第三部門」(公民及社區組織)參與數位典藏社會應用推廣：持續與公開徵選計畫「公民行動影音紀錄資料庫」合作推廣數位典藏之社會應用	完成 100%	3/31 完成	3/31 符合	與公開徵選計畫「公民行動影音紀錄資料庫」合作推廣數位典藏之社會應用。		
	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-</b> (b)「第三部門」(公民及社區組織)參與數位典藏社會應用推廣：掌握	完成 100%	3/31 完成	3/31 符合	掌握公開徵選案合作進度完成。		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	公開徵選案執行進度						
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴	完成 50%	6 月完成	3/31 符合	持續與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 23%	12 月完成	3/31 符合	持續瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：蒐集最新 WSIS、ITU 與 UNESCO 等國際組織與 NGO 的公開會議資料	完成 100 %	3/31 結束	3/31 符合	持續蒐集最新 ITS、WSIS、ITU 與 UNESCO 等國際組織與 NGO 的公開會議資料，以及亞洲區域會議資料。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：受邀參與聯合國及歐洲議會共同舉辦的 Infopoverty World Conference 2009，瞭解與收集目前數位人權及資訊倫理的發展新方向。	完成 70 %	3/18-3/20	取消	取消		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：確認資訊倫理與數位人權對社會文化的影響層面並蒐集國內外資訊倫理與數位人權的政策資料	完成 100 %	3/31 結束	3/31 符合	確認資訊倫理與數位人權對社會文化的影響層面，並繼續蒐集國內外資訊倫理與數位人權的政策資料。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：蒐集國內外資訊倫理與數位人權的政策資料	完成 60 %	5/31 結束	5/31 落後	持續蒐集資訊科學中的資料品質		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	位人權面向：開始蒐集資訊科學中的資料品質相關理論				相關理論		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：以公開徵選的方式，鼓勵國內目前數位典藏優質網站參與評選競賽	預計完成 65%	4/30 完成	4/30 符合	已有初步選定之平台，但繼續進行徵選與評估		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：針對評選競賽網站進行專家準則評估與實際使用性測試	預計完成 70%	4/30 完成	4/30 符合	籌備使用性測試文件及專家準則評估文件		
4 月	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：延續第一年所得問卷資料，進行問卷結果分析	合併問卷數據，進行敘述性統計	6 月完成	04/30 符合	完成清流、佳興、獅子部落問卷數據敘述性統計結果分析	31	29
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：整理及分析一期原住民數位典藏資料庫	列出一期原住民數位典藏資料庫名單	12 月完成	04/30 符合	與清大公開徵案單位取得資料庫名單，以及上網搜尋一期原住民數位典藏資料庫，完成資料庫清單共 15 筆		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成 31%	12 月完成	04/30 符合	向合作部落取得更新之數位典藏資料		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(b)「第三部門」(公民及社區組織)參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴	完成 67%	6 月完成	4/30 符合	與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 31%	12 月完成	4/30 符合	瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織合作舉辦數位典藏社會應用推廣研討會/或工作坊	預備辦理	12 月完成	預備辦理	預備辦理		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。	完成 12%	12 月完成	4/30 符合	結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，並向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：繼續調查資訊倫理與數位人權台灣的在地化涵意與全球的趨勢及區域的差異	完成 30 %	4/1 開始	4/1 符合	繼續調查資訊倫理與數位人權台灣的在地化涵意與全球的趨勢及區域的差異		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：受邀參與聯合國及歐洲議會共同舉辦的 Infopoverty World Conference 2009，瞭解與收集目前數	完成 100 %	4/30 結束	取消	取消		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	位人權及資訊倫理的發展新方向。						
	<b>B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向</b> ：蒐集資訊科學中的資料品質相關理論	完成 80 %	5/31 結束	5/31 符合	蒐集資訊科學中的資料品質相關理論，並整合數位典藏特性，以便後續建立標準列表。		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：以公開徵選的方式，鼓勵國內目前數位典藏優質網站參與評選競賽	完成 100%	4/30 完成	4/30 符合	徵選國內數位典藏優質網站		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：針對評選競賽網站進行專家準則評估與實際使用性測試	完成 100%	4/30 完成	4/30 完成	對網站進行使用性測試		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：分別於南北各舉行一場使用性設計工作坊	使用性設計工作坊的準備	5/30 完成	5/30 落後	需六月底才能確定是否舉行		
5 月	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究</b> ：延續第一年所得問卷資料，進行問卷結果分析	合併數據進行交叉分析	6/30 完成	5/31 符合	完成三個部落問卷相關變項之交叉分析		
	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究</b> ：整理及分析一期原住民數位典藏資料庫	整理一期原住民數位典藏資料庫內容：列出整理項目、類別	12 月完成	5/31 符合	列出未來整理依據之項目、類別	39	37
	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究</b> ：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成 39%	12 月完成	05/31 符合	持續收集部落更新之數典資料，工作團隊陸續上傳資料至網站		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴	完成 83%	6/30 完成	6/30 符合	與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 39%	12 月完成	6/30 符合	瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織合作舉辦數位典藏社會應用推廣研討會/或工作坊	預備辦理	12 月完成	預備辦理	與相關合作對象進行聯繫		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。	完成 23%	12 月完成	6/30 符合	結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：繼續調查資訊倫理與數位人權台灣的在地化涵意與全球的趨勢	完成 60 %	6/30 結束	6/30 符合	繼續調查資訊倫理與數位人權台灣的在地化涵意與全球的趨勢及區域的差異		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	及區域的差異						
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：蒐集資訊科學中的資料品質相關理論	完成 100%	05/31 結束	05/31 符合	完成收集資訊科學中的資料品質相關理論		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則	完成 20 %	5/1 開始	5/1 符合	確定發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：分別於南北各舉行一場使用性設計工作坊	舉行一場使用性設計工作坊—南部(地點未定)	6/30 完成	6/30 落後	需六月底才能確定是否舉行		
6 月	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：延續第一年所得問卷資料，進行問卷結果分析	完成分析結果撰寫	6/30 完成	6/30 符合	持續收集部落更新之數典資料，工作團隊陸續上傳資料至網站	47	44
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：整理及分析一期原住民數位典藏資料庫	整理一期原住民數位典藏資料庫內容：依據項目類別進行整理，完成 14%	12 月完成	05/31 符合	持續收集部落更新之數典資料，工作團隊陸續上傳資料至網站		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成 47%	12 月完成	05/31 符合	持續收集部落更新之數典資料，工作團隊陸續上傳資料至網站		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組	完成 100%	6/30 完成	6/30 符合	與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴		

月次	工作項目	查核點達成情形			進度累計%		
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴						
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 47%	12 月完成	6/30 符合	藉由問卷調查瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織合作舉辦數位典藏社會應用推廣研討會/或工作坊	辦理一場	12 月完成	6 月符合辦理一場	與全促會、社區雲嘉地區大學合作舉辦數位典藏社會應用推廣工作坊		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。	完成 34%	12 月完成	6/30 符合	結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：繼續調查資訊倫理與數位人權台灣的在地化涵意與全球的趨勢及區域的差異	完成 100 %	6/30 結束	6/30 符合	調查資訊倫理與數位人權台灣的在地化涵意與全球的趨勢及區域的差異		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數	完成 40 %	10/31 結束	6/30 符合	發展質性訪談問卷，初步發展評		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	位人權面向：發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則				價系統，開始建立台灣獨特的準則		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：分別於南北各舉行一場使用性設計工作坊	舉行一場使用性設計工作坊—台北	6/30 完成	6/30 落後	需六月底才能確定是否舉行		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：持續舉辦使用性設計工作坊，針對團隊成員，透過工作坊進行課程訓練。	持續舉辦使用性設計工作坊30%	9/30 完成	6/30 落後	需六月底才能確定是否舉行		
7月	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：整理及分析一期原住民數位典藏資料庫	整理一期原住民數位典藏資料庫內容：依據項目類別進行整理，完成28%	12月完成	07/31 符合	依照類目進行一期數典資料庫內容分析並進一步瞭解資料庫目前更新與維護情形。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：舉辦原住民數位典藏成果說明會、訪談偏鄉原住民、進行數典網站滿意度調查	舉辦說明會一場	98年12月完成	07/31 落後	配合部落時間原訂八月底於清流部落舉辦，現延後至十一月並改於佳興部落舉辦。	56	52
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成56%	98年12月完成	07/31 符合	持續收集部落更新之數典資料，工作團隊陸續上傳資料至網站		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣-(b)「第三部門」(公民及社區組	完成56%	98年12月完成	7/31 符合	藉由訪談調查瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	織) 參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求						
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織合作舉辦數位典藏社會應用推廣研討會/或工作坊	預備辦理	98年12月完成	7/31 符合	與全促會、社區雲嘉地區大學合作舉辦數位典藏社會應用推廣工作坊		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。	完成 45%	98年12月完成	7/31 符合	結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則	完成 60 %	98/10/31 結束	7/31 符合	發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：整理台灣在地涵意與國際公共政策及學術社群交流	完成 30 %	98/7/1 開始	7/31 符合	整理台灣在地涵意與國際公共政策及學術社群交流		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：持續舉辦使用性設計工作坊，針對團隊成員，透過工作坊進行課程訓	持續舉辦使用性設計工作坊 60%	98/9/30 完成	7/30 符合	已確定 9/19 於北部舉行工作坊，並邀請講員、進行講義製作		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	練。						
8月	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：整理及分析一期原住民數位典藏資料庫	整理一期原住民數位典藏資料庫內容：依據項目類別進行整理 完成 42%	98年12月完成	8/31 符合	持續依照類目進行一期數典資料庫內容分析以及瞭解資料庫目前更新與維護情形，並陸續撰寫分析報告。	66	62
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：舉辦原住民數位典藏成果說明會、訪談偏鄉原住民、進行數典網站滿意度調查	訪談偏鄉原住民、設計數典網站滿意度調查問卷	98年12月完成	8/31 符合	改以質化方式進行調查，設計滿意度調查之相關訪談大綱。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成 66%	98年12月完成	8/31 符合	持續收集部落更新之數典資料，工作團隊陸續上傳資料至網站。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織)參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 66%	98年12月完成	8/31 符合	藉由問卷調查瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織)參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織合作舉辦數位典藏社會應用推廣研討會/或工作坊	預備辦理	98年12月完成	8/31 符合	與全促會、社區雲嘉地區大學合作舉辦數位典藏社會應用推廣工作坊		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。	完成 56%	98 年 12 月完成	8/31 符合	結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則	完成 80 %	98/10/31 結束	8/31 符合	發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：整理台灣在地涵意與國際公共政策及學術社群交流	完成 60 %	98/9/30 結束	8/31 符合	整理台灣在地涵意與國際公共政策及學術社群交流		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：持續舉辦使用性設計工作坊，針對團隊成員，透過工作坊進行課程訓練。	持續舉辦使用性設計工作坊 80%	98/9/30 完成	8/31 符合	進行 9/19(六)工作坊的宣傳工作、確認學員名單與當日流程		
9 月	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：整理及分析一期原住民數位典藏資料庫	整理一期原住民數位典藏資料庫內容：依據項目類別進行整理 完成 56%	98 年 12 月完成	9/31 符合	持續依照類目進行一期數典資料庫內容分析，並陸續撰寫分析報告。	74	69
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：舉辦原住民數位典藏成果說明會、訪談偏鄉原住民、進行數典網站滿	發放數典網站滿意度調查問卷	98 年 12 月完成	9/31 符合	9/8 與佳興部落文化工作者邱宵鳳進行訪談。		

月次	工作項目	查核點達成情形			進度累計%		
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	意度調查						
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成 74%	98 年 12 月完成	9/31 符合	持續收集部落更新之數典資料，工作團隊陸續上傳資料至網站。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 74%	98 年 12 月完成	9/30 符合	調查瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織合作舉辦數位典藏社會應用推廣研討會/或工作坊	辦理一場	98 年 12 月完成	9/30 落後	雙方時間協調問題，因而延至十月辦理		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。	完成 67%	98 年 12 月完成	9/30 符合	結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準	完成 90 %	98/10/31 結束	9/30 符合	發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	則						
	<b>B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向</b> ：整理台灣在地涵意與國際公共政策及學術社群交流	完成 100 %	98/9/30 結束	9/30 符合	整理台灣在地涵意與國際公共政策及學術社群交流		
	<b>B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向</b> ：整理比較不同資料庫屬性與流程的資訊倫理與數位人權面向需求	完成 30 %	98/9/1 開始	9/30 符合	整理比較不同資料庫屬性與流程的資訊倫理與數位人權面向需求		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：持續舉辦使用性設計工作坊，針對團隊成員，透過工作坊進行課程訓練。	持續舉辦使用性設計工作坊 100%	98/9/30 完成	9/30 符合	已於 9/19(六)在北部舉行一場工作坊，並且正籌備第二場南部的工作坊		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：仿效歐盟 The EU Project Usability Net 型式，架設「數位內容典藏系統使用性推廣網」	進行伺服器硬體採購 35%	98/12/31 完成	9/30 符合	完成網站伺服器硬體相關規格訂定與蒐集使用性相關內容資料		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：供使用性設計相關參考資訊，設計流程與方法，供國內其他開發團隊參考		98/12/31 完成	9/30 符合	蒐集網路資源與文獻		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：與國內目前有意推廣使用性設計之產學相關互動設計、使用性實驗室，進行進一步合作交流	與國內產業界主要使用性設計專業組織 UI Gathering 接洽商談合作活動 30%	98/12/31 完成	9/30 符合	與 UI Gathering 三位主要負責主席聯繫、洽談共同舉辦數位典藏平台使用性設計競賽事宜		
	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會</b>	整理一期原住民數位典藏資料	98 年 12 月完	10/31 符合	持續依照類目進行一期數典資料	83	78

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
10月	應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：整理及分析一期原住民數位典藏資料庫	庫內容：依據項目類別進行整理 完成 70%	成		庫內容分析，並陸續撰寫分析報告。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：舉辦原住民數位典藏成果說明會、訪談偏鄉原住民、進行數典網站滿意度調查	回收數典網站滿意度調查問卷	98年12月完成	10/31 符合	前往佳興部落進行滿意度調查訪談。 前往屏東縣泰武鄉、來義鄉進行八八水災重建紀錄訪談。 撰寫佳興部落數位典藏成果說明會計畫書。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成 83%	98年12月完成	10/31 符合	持續收集部落更新之數典資料，工作團隊陸續上傳資料至網站。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織)參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 83%	98年12月完成	10/31 符合	調查瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織)參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織合作舉辦數位典藏社會應用推廣研討會/或工作坊	預備辦理	98年12月完成	10/31 符合	改採講座形式辦理，10/20於台南永康社區大學舉辦「社區公民的視點：公民行動影音資料庫」講座。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會	完成 78%	98年12月完	10/31 符合	結合雲嘉地區的資訊志工服務，		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。		成		推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：辦理雲嘉地區第三部門參與數位典藏社會應用推廣成果展	預備辦理	98年12月完成	10/31 符合	改辦理數位典藏傳播營工作坊		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則	完成 100 %	98/10/31 結束	10/31 符合	發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則，以便與後續研究整合，藉由整理比較不同資料庫屬性與流程的資訊倫理與數位人權面向需求，提供典藏意見。		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：整理比較不同資料庫屬性與流程的資訊倫理與數位人權面向需求	完成 60 %	98/11/30 完成	10/31 符合	整理比較不同資料庫屬性與流程的資訊倫理與數位人權面向需求		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：仿效歐盟 The EU Project Usability Net 型式，	開始建置與籌劃 50%	98/12/31 完成	10/31 符合	以知識分享形式為核心設計概念建置「數位內容典藏系統使用性推廣網」符合 Web 2.0 型式 其功		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	架設「數位內容典藏系統使用性推廣網」				能與現行之 Wikipedia 俱同 <a href="http://www.icas.nctu.edu.tw/icswiki/">http://www.icas.nctu.edu.tw/icswiki/</a>		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：</b> 供使用性設計相關參考資訊，設計流程與方法，供國內其他開發團隊參考	開始籌劃 50%	98/12/31 完成	10/31 符合	準備工作坊的宣傳工作，並且與相關單位聯繫，邀請資深講員，並且搜集相關資料供學員們參考		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：</b> 與國內目前有意推廣使用性設計之產學相關互動設計、使用性實驗室，進行進一步合作交流	開始籌劃 50%	98/12/31 完成	10/31 符合	與工研院等其他單位進行聯繫		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：</b> 開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者研究	網站平台現存介面分析 100%	98/10/31 完成	10/31 符合	蒐集有關《公民行動影音紀錄資料庫》之相關資訊，並進行《公民行動影音紀錄資料庫》之網站介面分析。		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：</b> 開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者研究	進行《公民行動影音紀錄資料庫》之使用者分類(User Segment) 100%	98/10/31 完成	10/31 符合	研究初期針對使用者背景、人格特質、生活型態、網路使用經驗等變項進行訪談調查，藉以發掘使用者需求及使用者使用《公民行動影音紀錄資料庫》網站時所面臨到的問題，以提供後續解決之道。最後根據使用者使用《公民行動影音紀錄資料庫》網站的主要目的及對公民相關活動的涉		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
					入程度，將使用者區分為「推廣理念型」、「關心時事型」及「搜尋資料型」三種類型，其中又以「推廣理念型」及「關心時事型」為《公民行動影音紀錄資料庫》網站最主要的使用者。		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者研究</b>	描繪《公民行動影音紀錄資料庫》之使用者輪廓(User Profile) 100%	98/10/31 完成	10/31 符合	透過訪談，建立「推廣理念型」、「關心時事型」及「搜尋資料型」三種類型使用者的 persona 及 scenario。		
	撰寫年度成果報告	配合管考時程	配合管考時程	完成	配合管考時程		
11 月	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：整理及分析一期原住民數位典藏資料庫</b>	分析一期原住民數位典藏資料庫內容，完成 84%	98 年 12 月完成	11/30 符合	持續依照類目進行一期數典資料庫內容分析，並陸續撰寫分析報告。	91	86
	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：舉辦原住民數位典藏成果說明會、訪談偏鄉原住民、進行數典網站滿意度調查</b>	分析數典網站滿意度調查問卷數據	98 年 12 月完成	11/30 符合	完成佳興部落數位典藏成果說明會文宣，展開活動宣傳。 完成滿意度調查訪談逐字稿之整理。		
	<b>A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站</b>	完成 91%	98 年 12 月完成	11/30 符合	持續收集部落更新之數典資料，工作團隊陸續上傳資料至網站。更新網站網址為 <a href="http://dc.atipc.org/">http://dc.atipc.org/</a> 。		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 91%	98 年 12 月完成	11/30 符合	持續瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織合作舉辦數位典藏社會應用推廣研討會/或工作坊	預備辦理	98 年 12 月完成	11/30 符合	與推廣對象雙方因時間協調問題，故僅辦理永康社區大學「社區公民的視點：公民行動影音資料庫」講座		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。	完成 89%	98 年 12 月完成	11/31 符合	結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：辦理雲嘉地區第三部門參與數位典藏社會應用推廣成果展	預備辦理	98 年 12 月完成	11/31 符合	持續與嘉義縣鹿草鄉碧潭國小連繫數位典藏傳播營工作坊事宜		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	<b>B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向</b> ：整理比較不同資料庫屬性與流程的資訊倫理與數位人權面向需求	完成 100 %	98/11/30 完成	11/30 符合	整理比較不同資料庫屬性與流程的資訊倫理與數位人權面向需求		
	<b>B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向</b> ：撰寫年度成果報告，擬定、修正下一年度計畫方向	完成 50 %	98/11/1 開始	11/30 符合	撰寫年度成果報告，擬定、修正下一年度計畫方向		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：仿效歐盟 The EU Project Usability Net 型式，架設「數位內容典藏系統使用性推廣網」	建置網站初版本	98/12/31 完成	11/30 符合	進行硬體：如同服务器的建置，並且建置初步版本		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：供使用性設計相關參考資訊，設計流程與方法，供國內其他開發團隊參考	連絡其他開發團隊，並進行討論	98/12/31 完成	11/30 符合	藉由舉辦工作坊，提供使用性設計運用在網站的運用實例，供設計團隊參考，並讓設計師們進行討論		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：與國內目前有意推廣使用性設計之產學相關互動設計、使用性實驗室，進行進一步合作交流	與其他相關實驗室聯繫並討論	98/12/31 完成	11/30 符合	邀請其他相關實驗室參觀，並且進行交流與討論		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響</b> ：開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者	對《公民行動影音紀錄資料庫》之網站使用者進行任務分析 (Task Analysis) 100%	98/12/31 完成	11/30 符合	找出三種類型使用者的 Problematic Scenario，並進行任務分析。		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	研究						
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者研究	訂定使用性目標(Usability Goal) 100%	98/12/31 完成	11/30 符合	訂定各類型使用者執行特定任務時之使用性目標 (Learnability、Efficiency、Effectiveness、Memorability、Error、Satisfaction)		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者研究	計算使用性目標之 Criteria 100%	98/12/31 完成	11/30 符合	使用性 Criteria 之計算標準： (Expert + Novice)/2		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者研究	《公民行動影音紀錄資料庫》之使用性測試 100%	98/12/31 完成	11/30 符合	透過 screener 篩選符合三種類型使用者條件的受測者各 4 名，共計 12 名；根據實驗情境，請三種類型的使用者分別執行不同的任務；待實驗完畢後填寫滿意度量表。		
	撰寫年度成果報告	配合管考時程	配合管考時程	完成	配合管考時程		
12 月	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：整理及分析一期原住民數位典藏資料庫	分析一期原住民數位典藏資料庫內容，完成 100%	98 年 12 月完成	12/31 符合	完成一期數位典藏資料庫之分析報告。	100	95

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：舉辦原住民數位典藏成果說明會、訪談偏鄉原住民、進行數典網站滿意度調查	完成數典網站滿意度調查分析	98 年 12 月完成	12/31 符合	12/26 舉辦佳興部落數位典藏成果說明會，同時於分享會上進一步蒐集部落居民對網站滿意度之調查，並完成滿意度調查質化分析。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：維護並更新原住民部落數位典藏網站	完成 100%	98 年 12 月完成	12/31 符合	完成本年度數位典藏網站之更新與維護。		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求	完成 100%	98 年 12 月完成	12/31 符合	瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：與雲嘉地區公民團體及社區組織合作舉辦數位典藏社會應用推廣研討會/或工作坊	辦理一場	98 年 12 月完成	12/31 符合	與推廣對象雙方因時間協調問題，故僅辦理永康社區大學「社區公民的視點：公民行動影音資料庫」講座		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。	完成 100%	98 年 12 月完成	12/31 符合	結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長		
	A. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b)「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：辦理雲嘉地區第三部門參與數位典藏社會應用推廣成果展	辦理一場	98 年 12 月完成	12/31 符合	原欲於 12/5 舉辦數位典藏傳播營工作坊，但考量當日為選舉日，故雙方協調延至 1/16 舉辦		
	B. 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：撰寫年度成果報告，擬定、修正下一年度計畫方向	完成 100 %	98/12/31 結束	12/31 符合	撰寫年度成果報告，擬定、修正下一年度計畫方向		
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：仿效歐盟 The EU Project Usability Net 型式，架設「數位內容典藏系統使用性推廣網」	架設「數位內容典藏系統使用性推廣網」	98/12/31 完成	12/31 符合	不定時更新網站內容，確保資訊流通		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：</b> 供使用性設計相關參考資訊，設計流程與方法，供國內其他開發團隊參考	提供使用性設計相關資訊給其他開發團隊參考	98/12/31 完成	12/31 符合	將使用性設計相關的資訊整理，提供給數位典藏相關的開發團隊做為參考		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：</b> 與國內目前有意推廣使用性設計之產學相關互動設計、使用性實驗室，進行進一步合作交流	與其他實驗室進行交流	98/12/31 完成	12/31 符合	根據國際規格，並輔以其他相關實驗室的經驗，完善使用性實驗測試流程		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：</b> 開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者研究	進行《公民行動影音紀錄資料庫》使用性測試之結果分析 100%	98/12/31 完成	12/31 符合	透過使用性測試之結果分析，找出《公民行動影音紀錄資料庫》使用者所遭遇到的困難和面臨的問題。		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：</b> 開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者研究	Paper Prototype 100%	98/12/31 完成	12/31 符合	採用 Object-oriented 取徑，利用 Card Sorting 之方法，共計訪談八名使用者，以探究使用者對《公民行動影音紀錄資料庫》網站介面編排之需求		
	<b>C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：</b> 開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者研究	挖掘《公民行動影音紀錄資料庫》網站介面之現存問題及未來改進方向 100%	98/12/31 完成	12/31 符合	歸納《公民行動影音紀錄資料庫》網站介面之現存問題，並提供未來改進方向之建議。		

月次	工作項目	查核點達成情形				進度累計%	
		查核點	預定	實際	辦理情形 <sup>3</sup>	預定 <sup>4</sup>	實際
	C. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：開始執行《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者研究	發展 Prototype 100%	98/12/31 完成	12/31 符合	釐清網站定位，根據使用者需求訂定《公民行動影音紀錄資料庫》之色彩意象及色彩計畫，並依據未來改進方向進行網站介面之改良。		
	撰寫年度成果報告	配合管考時程	配合管考時程	完成	配合管考時程		
工作進度執行落後原因。 <sup>5</sup>		原訂六月需舉辦兩場工作坊—台北與南部，但由於人力不足、資料準備尚未充分，以及仍有部份講師時間尚未敲定，因此工作執行進度有所延誤，改為於七、八月份舉行工作坊。另外，偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究原訂八月底於清流部落舉辦原住民數位典藏成果說明會，由於屏東縣佳興部落遭逢八八水災，現面臨鄰近泰武國小暫時遷校，以及重建或遷村之相關議題，與部落工作者聯繫後，決定改於佳興部落舉辦數典成果說明會，並結合數位典藏之教育訓練，使佳興部落除了原本規劃之文化相關層面典藏，能夠於此時刻紀錄部落現階段之重建工作，藉此機會進一步推廣數位典藏並培訓數位能力。					

<sup>5</sup>工作執行未符合預定進度，請說明落後原因。

### 3. 本年度網站規劃設計改進情形

## 參、計畫經費與人力

### 一、計畫經費

【年度預定支用數】

(單位：元)

月份	經常支出				資本支出(研究設備費)	各月份小計	累計分配額
	業務費		國外差旅費	管理費			
	人事費	其它費用					
1	99,500	75,000		27,250	0	201,750	201,750
2	99,500	75,000		27,250	0	201,750	403,500
3	99,500	75,000		27,250	0	201,750	605,250
4	99,500	75,000		27,250	0	201,750	807,000
5	99,500	75,000		27,250	0	201,750	1,008,750
6	99,500	75,000		27,250	0	201,750	1,210,500
7	99,500	75,000		27,250	0	201,750	1,412,250
8	99,500	75,000	30,000	27,250	6897	238,647	1,650,897
9	99,500	75,000		27,250	35,810	237,560	1,888,457
10	99,500	75,000	30,000	27,250	45,000	276,750	2,165,207
11	99,500	75,000		27,250	40,909	242,659	2,407,866
12	99,500	75,000		27,250	21,384	223,134	2,631,000
小計	1,194,000	900,000	60,000	327,000	150,000	—	—
合計	2,631,000					—	—
全年合計 <sup>6</sup>	2,631,000						

<sup>6</sup>全年合計數 = 年度核定經費數。

## 【年度經費執行說明】

(單位：元)

預算科目		98 年度 預算數 <sup>7</sup> (A)	98 年度 核定數 <sup>8</sup> (B)	98 年度 執行數 <sup>9</sup> (C)	執行率 1(% (C/A)	執行率 2(% (C/B)	保留款
經常支出	研究人力費	1,507,492	1,194,000	1,194,000	79.20	100	0
	業務費	1,816,200	900,000	899,982	49.55	99.998	18
	國外差旅費	170,000	60,000	60,000	35.29	100	0
	管理費	529,304	327,000	327,000	61.78	100	0
資本支出(研究設備費)		205,000	150,000	150,000	72.17	100	0
小 計		4,227,996	2,631,000	2,630,982	62.23	99.999	18
執行率未達 90%，請填寫落 後原因。							
請說明保留款之保留原因		保留款 18 元為計畫執行餘額，將全數繳回國科會。					

<sup>7</sup> 預算數：為中綱計畫被核定的法定預算數

<sup>8</sup> 核定數：國科會人文處、科教處或部會實際核撥之經費數

<sup>9</sup> 「執行數」包含核銷數及應付未付數。「核銷數」為已執行並已完成報帳之預算，「應付未付數」為已執行但未完成報帳之預算。

## 二、人力

姓名	計畫職稱 <sup>10</sup>	投入之主要工作及月數	學、經歷及專長	
許瓊文	計畫主持人	11個月/負責分項計畫與子計畫之間的溝通整合，文獻探討、發展理論概念、研究設計、結果分析、撰寫報告。	最高學歷	紐約州立大學水牛城分校傳播學博士
			重要經歷	中國電視公司新聞部採訪記者(1995.9-2000.5) 國立中正大學傳播學系助理教授(2003.8-2006.7) 國立政治大學廣播電視學系助理教授(2006.8-2008.9) 國立政治大學廣播電視學系副教授(2008.10~)
			專長	電視新聞、網路傳播、研究方法、網路隱私議題
洪貞玲	共同主持人	11個月/負責執行本子計畫的重點工作項目一(「數位落差、公民與社區參與數位典藏」)，文獻探討、發展理論概念、研究設計、結果分析、撰寫報告。	最高學歷	美國賓州州立大學大眾傳播學博士
			重要經歷	《台灣日報》政治線記者(1996.8-1997.7) 《財訊雜誌》記者及編輯(1997.8-1999.2) 《自由時報》政治線記者(1999.3-2000.3) 英文《台北時報》(Taipei Times)記者(2000.4-2000.7) 輔仁大學影像傳播學系助理教授(2004.8-2005.7)
			專長	網路及電訊政策、傳播法規、媒介政治經濟分析、數位落差、全球化與傳播科技
			最高學歷	倫敦政經學院媒體傳播博士

<sup>10</sup>職稱之定義請填寫該名人力在計畫內的職稱。

姓名	計畫職稱 <sup>10</sup>	投入之主要工作及月數	學、經歷及專長	
羅世宏	共同主持人	11個月/責執行本子計畫的重點工作項目一(「數位落差、公民與社區參與數位典藏」), 文獻探討、發展理論概念、研究設計、結果分析、撰寫報告	重要經歷	財團法人公共電視文化事業基金會第四屆董事會南部設台諮詢委員會委員(2008-02~2010-12) 財團法人公共電視文化事業基金會第四屆董事會新聞諮詢委員會委員(2008-02~2010-12) 國立中正大學教師會第12屆理事(2008-04~2010-04) 國立中正大學教師會第11屆理事(2006-04~2008-04) 媒體改造學社召集人(2006-2008) 財團法人公共電視文化事業基金會客家電視台第一屆諮議委員會委員(2006~2007) 國立中正大學傳播學系助理教授(2001-08~2004-07)
			專長	傳播史、傳播理論、質性資料分析、比較電訊政策
李峻德	共同主持人	11個月/負責執行本子計畫的重點工作項目三(「數位典藏推廣使用介面改善與社會影響」), 文獻探討、發展理論概念、研究設計、結果分析、撰寫報告。	最高學歷	美國印第安那大學 Bloomington 分校博士
			重要經歷	國立交通大學傳播研究所專任助理教授(2003-) 國立交通大學教務處網路教務組組長(2003-2004) 國立中正大學傳播系暨電訊傳播研究所專任助理教授(2001-2003) 國立中正大學傳播系數位媒體平台籌備召集人(2001-2003) 中國文化大學大眾傳播學系專任助理教授(2000-2001) 中國文化大學資訊中心華岡超媒體組長(2000-2001)
			專長	電腦人機互動、認知心理學、多媒體訊息設計與評估

## 肆、計畫已獲得之主要成就與成果(output)

### 一、重要執行成果

- 建議以文字表述及量化表格共同呈現。
- 計畫內有任何獲獎項目，請加以詳述，例如：出版品、書籍、活動等。

#### (一) 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：

- 持續蒐集原住民偏鄉數位機會中心運作與數位典藏推廣資料。
- 連結原住民數位典藏網站與數位典藏聯合目錄。
- 持續維護並更新原住民部落數位典藏網站。
- 延續第一年所得問卷資料，進行問卷結果分析，並完成分析結果撰寫。
- 與清大之公開徵案計畫合作，取得一期原住民數位典藏資料庫名單。整理及分析一期原住民數位典藏資料庫，列出整理項目、類別，依據項目類別進行整理。
- 持續維護並更新原住民部落數位典藏網站。
- 5/25 參與第二次公開徵案交流會，與公開徵案單位交流數位典藏推廣經驗與心得。
- 整理一期原住民數位典藏資料庫內容：依據項目類別進行整理
- 預計舉辦原住民數位典藏成果說明會。訪談偏鄉原住民、進行數典網站滿意度調查之準備工作。說明會舉辦地點為南投清流部落，時間預計為八月底，活動內容初步規劃和當地數位機會中心合作。
- 根據上一期計畫進行數典網站滿意度調查問卷的發放經驗，在原住民部落採用問卷的調查方式有操作上的困難，包含樣本數過少、發放不易等問題，因此目前希望改為以質化調查方法為主，並且預計和李峻德老師合作進行調查，以取得量化的資料。
- 7/20-7/25 IAMCR Mexico 2009 Conference 發表數位典藏論文「Preserving culture through ICT access and community participation: Observation on the digital archive project of an indigenous tribe in Taiwan」。
- 9/8 與佳興部落文化工作者邱宵鳳討論數位典藏工作進度，了解部落受災情形。
- 9/9-9/12 赴南部訪談、記錄八八水災災區情形。



圖：高雄縣小林村平埔族文史記錄者向數位典藏研究團隊介紹，述說當地原有的地景地貌以及文化特色。



圖：鴻海董事長郭台銘赴高雄甲仙鄉與災民見面，說明重建計畫，當地自救會與村民討論重建與遷村的意願和期待，並由計畫助理（左二）協助當天會議記錄。

- 9/14 訪談數位文化協會，建立未來推廣數位典藏合作關係，包含以佳興部落為目標之數位典藏網站建立，及相關數位能力培訓課程。
- 10/16-10/19 赴屏東縣泰武鄉及來義鄉原住民部落，紀錄訪談八八水災重建工作，以及數位典藏網站合作之佳興部落進行訪談。



圖：與來義鄉公所社會科長不阿（左）進行訪談。



圖：來義鄉大後部落水災前後地景對照。



圖：需遷校之泰武國小走山情形。



圖：訪談佳興部落沈萬順牧師（左）。



圖：訪談佳興社區發展協會理事長（右）。

- 籌畫 12 月份於佳興部落舉辦之數位典藏成果分享會，並進行宣傳與講師確認。
- 12/3 訪談公視 PeoPo 經理余致理，瞭解八八水災重建紀錄相關議題與合作可能。

- 12/26、27 前往屏東縣泰武鄉及來義鄉，訪談並記錄八八水災受災情形及重建進度。



圖：訪談咖啡農八八災後重建情形。



圖：前往來義鄉來義村記錄河道淤塞及山崩情形。

- 與屏東縣佳興部落與泰武數位機會中心合作舉辦數位典藏推廣活動 1 場，詳細場次地點與學員人數如下表：

場次	日期	地點	學員人數
數位典藏成果分享會暨數位志工培訓課程	98 年 12 月 26 日	屏東縣泰武數位機會中心	40

- 12 月 26 日於屏東縣佳興部落與泰武數位機會中心合作舉辦「數位典藏成果分享會暨數位志工培訓課程」，展示數位典藏網站成果，瞭解部落居民之滿意度及討論未來網站內容規劃，並與數位文化協會合作開設數位能力培訓課程。

# 數位典藏成果分享會 暨 數位志工培訓課程

你喜欢攝影拍照嗎？你想要自己寫部落的故事嗎？數位典藏提供你機會，只要隨時記錄部落大小事，上傳影音作品，大家就能輕鬆建立屬於部落的共同記憶！

國科會數位典藏計畫與泰武數位機會中心邀請你參加「數位典藏成果分享會」，一起了解、討論部落數位典藏的現況與未來，由你為自己的部落發聲。

為了讓部落朋友擁有數位紀錄的能力，培訓課程邀請數位達人現場教學，讓你在一日內快速上手，了解部落格，學會影音記錄、上傳。

數位典藏不只是在遙遠的博物館，它就在你身邊！

- ◆ 舉辦時間：2009/12/26（六）
- ◆ 舉辦地點：屏東縣泰武數位機會中心（現位於泰武國小佳興分校）
- ◆ 參與對象：泰武鄉居民，有興趣者皆可參加
- ◆ 招收人數：上午場—數位典藏成果分享會預計 40 人。  
下午場—數位志工培訓工作坊預計 20 人。  
（活動皆免費參加，名額有限報名請早）

## ◆ 活動內容：

09:10-09:30	報到
09:30-09:50	開幕儀式
09:50-10:50	數位典藏成果分享會(一)：原住民文化保存與社區參與 講者：洪貞玲（台大新聞所副教授）
10:50-11:00	休息時間
11:00-12:00	數位典藏成果分享會(二)：數位機會中心與泰武文化典藏 講者：宋春芳（泰武數位機會中心駐點人員）
12:00-13:00	午餐時間
13:00-15:00	數位志工培訓工作坊(一)：網路社會媒體的簡介 講者：徐銘鏞（知名部落客，部落格「廢棄夫妻成長日記」作者）
15:00-15:20	休息時間
15:20-17:20	數位志工培訓工作坊(二)：基礎數位攝影之技巧 講者：紀岳君（紀錄片導演，「練手指上的灰指甲」作者）

- ◆ 指導單位：教育部電算中心  
行政院國家科學委員會「數位典藏與數位學習之學術與社會應用推廣」之人文與社會發展子計畫
- ◆ 主辦單位：泰武數位機會中心  
台大新聞所
- ◆ 協辦單位：台灣數位文化協會
- ◆ 報名方式：填妥下方報名表並剪下給聯絡人  
或回傳至電子信箱：[chunshans0201@naver.com](mailto:chunshans0201@naver.com)  
報名時間至 12/11（星期五）截止
- ◆ 聯絡人資訊：泰武數位機會中心駐點 宋春芳  
手機：0988985704  
E-mail：[chunshans0202@naver.com](mailto:chunshans0202@naver.com)

歡迎有興趣者報名參加。

## 數位典藏成果分享會暨數位志工培訓課程

### 報名表

姓名		
聯絡電話	手機	
電子信箱		
<input type="checkbox"/> 能否自備數位相機（具攝影功能）： <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否		
<input type="checkbox"/> 午餐： <input type="checkbox"/> 素 <input type="checkbox"/> 葷		

圖：佳興部落活動文宣正面。



圖：計畫主持人洪貞玲報告數位典藏成果。

圖：佳興部落活動文宣反面。



圖：佳興部落社區發展協會理事長發言討論。



圖：部落居民發言參與討論。



圖：數位志工培訓課程上課情形。



圖：數位志工培訓課程實做情形。



圖：數位志工培訓課程實做情形。

(二) 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b) 「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：

- 持續與雲嘉地區公民團體及社區組織接觸聯繫並建立信賴，以及瞭解雲嘉地區公民團體及社區組織之數位典藏需求，並且結合雲嘉地區的資訊志工服務，推廣數位典藏成果，向下生根於數位科技資源較為弱勢社區的學童和家長。
- 於8月26日與碧潭國小、鹿草數位機會中心(Digital Opportunity Center,DOC)接洽，討論數位典藏推廣合作事宜。
- 於9月10日至吳鳳科技大學參與「98年嘉義縣數位機會中新三方(嘉義縣各DOC、資訊志工團隊、吳鳳輔導團隊)合作協調會議」，並於本次瞭解鹿草DOC所需志工協助為「資料數位化」。
- 公民行動影音記錄資料庫網站正式運作；截至98年12月15日，統計完成674筆影音資料上線(網址：<http://www.civilmedia.tw/>)。
- 針對〈永康社大〉的「社區活化」、「說故事媽媽」需求，提供相關協助。作法包括介紹相關數位典藏資源、請該計畫主持人一同分享經驗，例如「說故事媽媽」可在「發現後山—蛙蛙世界」、「華語e起來」等計畫尋找課程資源；「社區活化」方式可從「千里步道」等其他社區計畫中尋求啟發等。
- 與雲嘉地區公民團體及社區組織合作，舉辦數位典藏推廣活動，總計場次3場，詳細場次地點及學員人數如下表。

場次	日期	地點	學員人數
數位典藏社會應用推廣工作坊	98年6月10日	台南市社區大學	33
人文關懷講座數位典藏:社區公民的視點:公民行動影音資料庫」講座	98年10月20日	永康社區大學	21
「數位典藏與傳播小學堂」工作坊	99年1月16日	中正大學	36

- 於6月10號辦理一場與雲嘉地區公民團體及社區組織，合作舉辦數位典藏社會應用推廣工作坊。
  1. 本次活動與〈南社大數位典藏工作坊〉合作舉辦，針對近30位嘉南地區社區大學職員進行一小時數位典藏推廣，並於宣導後進行問題討論。

## 2. 當天活動照片



圖：數位典藏宣導



圖：問卷填寫



圖：參與者意見發表



圖：參與者意見發表

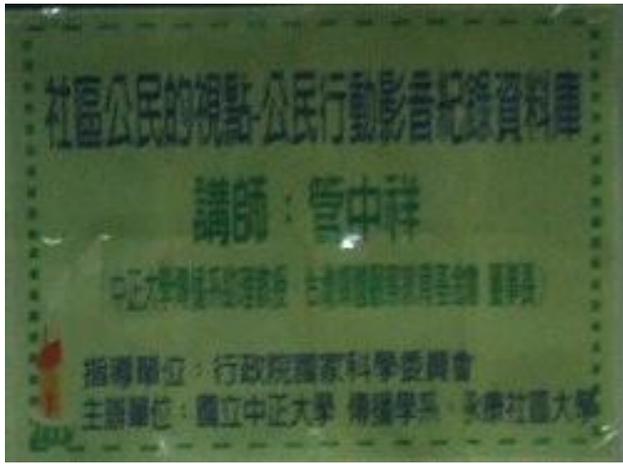
- 於10月20日在台南永康社大舉辦「人文關懷講座數位典藏：社區公民的視點：公民行動影音資料庫」講座，由管中祥老師擔任講員，從「社區公民的視點」介紹公民行動影音資料庫。講座內容包括：介紹公民影音資料庫，並展示公民影音資料庫中，公民記者所拍攝之影片，讓公民得以透過此平台發聲，進而讓議題擴散，發揮社會影響力。
  1. 本此講座與永康社區大學、中正大學傳播系合辦，針對20多位永康社大學員進行兩小時的數位典藏公民影音資料庫推廣。
  2. 當天活動照片



圖：公民影音資料庫影片播放



圖：講師介紹公民影音資料庫



圖：講座海報



圖：聆聽講座的社大學員

- 原擬12月5日與中正大學傳播系、鹿草鄉碧潭國小合作舉辦「數位典藏傳播營工作坊」，但因逢選舉日，故延至明年1月16日舉行。
- 於1月16日與中正大學傳播系、鹿草鄉碧潭國小合作，在中正大學舉辦「數位典藏與傳播小學堂」工作坊。
  1. 本次活動將邀請楊懿如老師擔任講員，介紹數位典藏成果資源「蛙蛙世界學習網」，發表與推廣數位典藏網站成果。
  2. 與中正大學傳播系合作，招募志工以協助本次活動，並以營隊的活潑形式，結合數位內容課程〈包括：繪圖軟體、影片拍攝剪輯教學等〉，進一步提升數位科技資源較弱勢的學童之數位能力，以彌平數位落差的鴻溝。
  3. 當天活動照片



圖：數位典藏與傳播小學堂大合照



圖：影片拍攝成果



圖：蛙蛙世界學習網成果推廣



圖：繪圖軟體教學

### (三) 數位典藏應用推廣之資訊倫理與數位人權面向：

- 完成數位典藏一、二期中與資訊倫理、數位人權等議題相關的資料庫蒐集。已完成相關資料庫之蒐集包括「生活與文化主題」、「藝術與圖像主題」、「語音、影音與新聞主題」等主題，將用於後續分析抵觸資訊倫理與數位人權的議題。
- 增加收集 ITS (International Telecommunication Society) 的有關資訊倫理、數位人權資料，並持續蒐集最新 2009 WSIS、ITU 與 UNESCO 等國際組織與 NGO 的公開會議資料。
- 持續蒐集資訊科學中的資料品質相關理論：Data Quality Assessment, Databases Demystified, Genetic Databases 等資訊科學書籍，將資料庫的控管理論與流程應用在基本的資訊倫理與數位人權要求上，為後續訂立標準做準備。
- 持續蒐集資訊倫理與數位人權台灣的在地化涵意與全球的趨勢及區域的差異，以及對社會文化的影響層面並繼續蒐集國內外資訊倫理與數位人權的政策資料。
- 完成訪談問題設計，確定問題意識與方向並開始與不同學門學者進行訪談，陸續完成逐字稿等訪談資料整理，並繼續蒐集國內外資訊倫理與數位人權的政策資料，建立資訊倫理與數位人權對社會文化的影響層面論述。
- 持續蒐集數位典藏一、二期中與資訊倫理、數位人權等議題相關的資料庫。已完成相關資料庫之蒐集包括「生活與文化主題」、「藝術與圖像主題」、「語音、影音與新聞主題」等主題。
- 瞭解各個聯繫計畫案執行數典計畫時的收穫與遭遇的瓶頸，目前已完成千里步道計畫小組的訪談，清大通訊中心「青草湖社大」之訪談。中央大學「台灣眷村 on line」與屏東科技大學「國家數典之社區公共參與式地理資訊之建置與推廣模式成果與在地化學習教材研發與推廣模式研究」等公開與非公開徵案計畫之訪談。
- 計畫主持人於本年度主持兩次子五公開徵案心得發表會，與徵案分享研究成果，並討論進行數典計畫時所遭遇的困難，包括盤點、與受訪者建立關係、取得信任的困難度、執行數典計畫時如何兼顧隱私權與人權的問題，均有所討論，並將議題列入本研究中。
- 統整之前所收集到之各國資訊數位建設發展、政策、文獻與研究之現狀資料。
- 整理數位典藏學者訪問之逐字稿，包括許雅靖、林杏子、陳碧祺、郭峰淵等學者。
- 發展質性訪談問卷，初步發展評價系統，開始建立台灣獨特的準則。
- 持續整理台灣在地涵意與國際公共政策及學術社群交流。
- 整理比較不同資料庫屬性與流程的資訊倫理與數位人權面向需求。

- 已將本年度初步研究結果發表：許瓊文(2010)。「台灣資訊倫理與數位人權現況與不足-從數典談起」，【建立數位公共領域-理論建構與在地實踐國際學術研討會】。
- 進行籌備「電子媒介新世代之國際學術與實務研討會」事宜，研討會邀請分別有產官學界的相關人士討論：NGN 時代下的內容形式、產業模式及對傳播教育的影響，並且邀請達德基金會澳亞中心主任 Catherine McMahon 發表專題演講：認識與意識「創傷」對新聞專業的重要性，期望透過研討會使民眾對於數位時代下的資訊倫理以及數位人權有所認識。
- 舉辦資訊倫理及數位人權相關研討會，總計舉辦之場次 2 場，詳細場次地點及學員人數如下表。

場次	日期	地點	學員人數
電子媒介新世代之國際學術與實務研討會	98 年 9 月 25、26 日	臺北市立圖書館總館國際會議廳	150 人
傳播權、媒體內容與結構管制座談會」	98 年 12 月 04 日	大大樹音樂圖像（台北市永康街 77 號 2 樓）	30 人

- 九月 25、26 兩日舉辦「電子媒介新世代之國際學術與實務研討會」，會中主持人許瓊文老師發表論文：「行動內容製作原則的實驗：以影音新聞為例」，期望對行動影音內容上帶來新的啟發。



圖：與會講者



圖：國際會議廳後方聽眾



圖：專題演講



圖：論文發表現場



圖：計畫主持人許瓊文於會中發表論文

- 協助舉辦 12 月 4 日由媒體改造學社舉辦之「傳播權、媒體內容與結構管制座談會」，主題為「匯流時代的媒介併購及其管制」，同時進一步瞭解台灣資訊倫理與數位人權相關現況與研究。

Campaign for Media Reform  
**媒體改造學社**

**傳播權、媒體內容與結構管制 座談會**

主題：匯流時代的媒介併購及其管制

時間：2009.12.04 (五) 下午 14:30-16:00

地點：大大樹音樂圖像 (台北市永康街 77 號 2 樓)

主辦者：媒體改造學社

協辦者：「數位典藏與數位學習之學術與社會應用推廣」之人文社會發展子計畫、傳播領域卓越計畫子計畫：新聞與創傷

主講人：羅世宏 (中正大學傳播系副教授)  
 洪貞玲 (台灣大學新聞所副教授)  
 劉昌德 (政治大學新聞系副教授)

主持人：唐士哲 (中正大學傳播系副教授)

與談人：王維菁 (師範大學大傳所助理教授)  
 孫嘉穗 (東華大學民族發展所助理教授)  
 張時健 (政治大學新聞所博士生)

子題：(一) 數位匯流時代的傳播權內涵  
 (二) 美國媒介併購案例探討  
 (三) 我國媒介併購趨勢與案例分析  
 (四) 媒介併購的管制程序與標準



圖：座談會現場

圖：座談會海報

#### (四) 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：

- 以公開徵選的方式，鼓勵國內目前數位典藏優質網站參與評選競賽。
- 針對評選競賽網站進行專家準則評估與實際使用性測試。
- 籌備使用性測試文件。
- 選擇適合的數位典藏測試網站或平台。
- 訪問平台的利害關係人，以重新定義使用者輪廓。
- 根據使用者輪廓訂定情境，一個使用者輪廓訂定兩個情境。
- 作初步的使用者測試，定義出使用性標準(usability criteria)。
- 進行工作坊相關事務籌備，以及籌備工作坊所需的相關文件。

- 邀約業界與學界人士作為工作坊活動的指導人員與講師。
- 舉辦數典平台使用性設計工作坊，總計舉辦場次 2 場，詳細場次地點及學員人數如下表。

場次	日期	地點	學員人數
數典平台系統【使用性設計】數位典藏工作坊	98 年 9 月 19 日	台灣大學 新聞所館	40 人
數典平台系統【使用性設計】數位典藏工作坊	98 年 11 月 07 日	中正大學	21 人

- 於 9 月 19 號於台灣大學辦理一場〈數典平台系統【使用性設計】數位典藏工作坊〉，邀請李毓修先生與蔡明哲先生分享經驗，並且配合實際操作，讓學員了解網站設計上的使用性的重要性。
  1. 本次活動針對近 40 位數位典藏計畫人員推廣「使用性」的概念，並且進行實際演練。
  2. 講員李毓修先生之背景資料與演講重點

講員	演講重點
李毓修 -台灣戴爾 Experience Design Group - 使用性設計經理 演講主題：使用者中心設計 (User-Centered Design)在台灣產業中的挑戰與機會	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 經驗分享:設計與使用者中心設計的意義               <ul style="list-style-type: none"> <li>● 明確界定真正的問題</li> <li>● 尋求多種解決問題的方式:解決問題的過程中，思考客戶或最終使用者的需求甚至是使用情形。</li> <li>● 驗證評估解決方式:將人的需求及與系統互動的方式考量在問題解答中,利用各種研究方法了解我們的設計問題並探索可能解決問題的方法。</li> <li>● 確認最終答案:利用系統化的方式驗證設計的可行性，減低我們將產品賣到市場後失敗的可能性。</li> </ul> </li> <li>2. 使用者設計在台灣挑戰               <ul style="list-style-type: none"> <li>● 在產業上:多元、求變、求新的台灣文化</li> <li>● 在組織中:建立一個 A+1 團隊來實現使用者中心設計                   <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 有權力者:了解使用者中心設計核心價值,尤其必須先被組織認同。</li> <li>(2) 組織的架構:依公司的設計目標，建立設計與研究的優先順序。</li> <li>(3) 產品開發流程:配合公司資源與過去經驗建立彈性架構。</li> <li>(4) 溝通與合作文化:以事實為根據、同理心傾聽。</li> </ol> </li> <li>● 在個人上:                   <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 如何成為成功的人機介面設計師:迎接挑戰的能力培養,包括創意的思惟、設計表達、溝通協調能力與美感。</li> <li>(2) 如何成為成功的使用者研究員:具備專業素質,在成本條件的限制下，了解客戶的一切。</li> <li>(3) 培養敏銳觀察、思考能力、探尋的技巧和專業的研究設計與表達能力、與不同領域的人才共事。</li> </ol> </li> </ul> </li> </ol>

◆ 講員蔡明哲先生之背景資料語演講重點

蔡明哲 -悠識首席架構師、Axure RP 產品行銷總監、11 年網路行銷經驗及網站建置經驗，年軟體行銷系統開發經驗 演講主題：快速網站原型製作的價值與應用	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 快速網站原型製作的價值與應用               <ul style="list-style-type: none"> <li>● User-Centered Design(UCD)+ Requirement Management=快速原型設計</li> </ul> </li> <li>2. User Experience 與 UCD 的比較               <ul style="list-style-type: none"> <li>● User Experience (UE) :這是結果，是使用者主觀的體驗</li> <li>● User-Centered Design (UCD:這是一種設計方法，透過這個方法可以設計出較佳使用者經驗</li> </ul> </li> <li>3. UCD 的價值與特性               <ul style="list-style-type: none"> <li>● 為什麼要採用 UCD?                   <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 設計是一種 “選擇”的科學與藝術，在過程中不斷地發生微小或重大的 “設計決策 (Design Decision)”</li> <li>(2) 採用 UCD，比較有機會在眾多設計方案選出較優者</li> </ol> </li> <li>● 採用 UCD 設計方式的特性                   <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 瞭解使用者—包含其本身以及動機、任務與使用情境。</li> <li>(2) 評估設計—持續、反覆的透過使用者參與來進行。</li> <li>(3) 將使用者的意見納入設計與決策過程。</li> </ol> </li> </ul> </li> <li>4. 我們的流程：策略規劃 -&gt;需求範疇-&gt;介面設計 -&gt;架構定義-&gt;網頁設計、視覺設計 OR 系統開發</li> </ol>
--	--

5. 軟體專案失敗的原因：

- 缺乏使用者的參與
- 需求或規格不完整
- 需求或規格變更

6. 原型 Prototype:可供討論/修改的初步模型或樣品

● Low Fidelity：不像最終設計成品

好處:很快...有東西可以討論，可以專注在 High-level 的設計觀念，探討主要的架構與功能，更容易發散思考不受拘束。

● High Fidelity: 接近最終設計成品

有更具體的東西可以討論，專注在更多的設計細節，驗證各種角度的使用者經驗，開發工作的工程師更容易理解，客戶(老闆)更容易理解。

7. 以 Axure RP Prototype 來實現以下設計：

(1)資訊架構；(2)介面與動線；(3)資訊設計；(4)功能展現

好處：(1)提早體驗，驗證 stakeholder 需求

(2)提早測試，驗證 user 需求及 usability

(3)管理變動需求，控制 Scope/Spec，降低修改風險與開發時間，求得更好的使用者經驗

3. 當天活動照片



圖：李峻德老師上課情形



圖：講員—李毓修分享情形



圖：學員分組進行討論



圖：講員—蔡明哲上課情形

- 於11月7號於中正大學辦理一場〈數典平台系統【使用性設計】數位典藏工作坊-南部場次〉，邀請張天鳳小姐分享業界經驗，以了解使用者研究如何實際在業界中進行。
  1. 本次活動針對近21位數位典藏計畫人員推廣「使用性」的概念，並且進行實際演練。
  2. 講員張天鳳小姐之背景資料與演講重點

<p>張天鳳-Corel UED(user experience design) designer 中文名稱：科立爾數位科技使用者經驗設計師 演講主題：A case Study - Usability Test in Corel</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Corel 的工作模式：           <ul style="list-style-type: none"> <li>● 團隊合作(PM/使用者經驗設計師/研發者/產品測試)</li> <li>● 工作流程:研究、設計、測試</li> </ul> </li> <li>2. 何時執行使用性測試           <ul style="list-style-type: none"> <li>● 需求討論、研究和設計、發展架構、內部討論(Low Fidelity Prototype)、開發、雛型產品(High Fidelity Prototype)、產品定案、上市</li> </ul> </li> <li>3. 如何執行使用性測試：           <ul style="list-style-type: none"> <li>● 定義目標、計畫測試、準備測試素材、招募使用者、前測、開始正式測試、寫報告、報告、管理高層討論、修正問題。</li> </ul> </li> <li>4. 關鍵要點：           <ul style="list-style-type: none"> <li>● 放聲思考法</li> <li>● 文化差異:亞洲和北美使用者習慣不同</li> <li>● 切勿指引受測者</li> <li>● 不要問受測者為什麼</li> <li>● 筆記</li> <li>● 寫下大的面向</li> <li>● 區分受測者的回應和你的解釋</li> <li>● 每一次測試任務後快速的描繪出一個大綱</li> </ul> </li> </ol>
--	---

3. 李峻德老師之背景資料與講授重點

<p>李峻德 -國立交通大學傳播 研究所副教授 演講主題： Usability in Human-Computer Interaction</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用者中心設計的歷史</li> <li>2. 圖形使用者界面的發展(Graphic User Interface)</li> <li>3. What is Human-Computer Interaction?           <ul style="list-style-type: none"> <li>- a fundamental and interdisciplinary field that concerns with the design, evaluation, and implementation of interactive computing systems for human use and with the study of major phenomena surrounding them.</li> <li>- Support the development of <i>more usable</i> and <i>humanly acceptable</i> information systems.</li> <li>-從使用者友善介面到使用者中心設計(UCD)</li> </ul> </li> <li>4. The Concerns of HCI           <ul style="list-style-type: none"> <li>● User--誰、身心特性</li> <li>● To do a Task or a Job - 做什麼事情</li> <li>● Under a particular Context - 何種情境</li> <li>● By using the Computing System--數位系統</li> </ul> </li> </ol>
---	---

## 5. Conceptual Model - Mental Model

- 設計模式 vs. 心智模式 vs. 人機介面

## 6. Application Areas

- 生命攸關的資訊系統醫療(、線上諮詢等)、國防、航空(訂票、班次查詢) (complicate, high pressure, high reliability)  
早期的 HCI 即由美國軍方開始發展
- 工商企業、股市交易, 電子商務
- 家庭娛樂教育: 學習、遠距教學、電子報線上遊戲
- 知識探索, 資訊搜尋, 通訊網路, 傳播科技

## 7. Usability -Core of User-Centered Design:

- Efficiency
- Learnability
- Memorability
- Error
- Satisfaction.

## 8. Usability Engineering Procedure (ADDIE)

需求分析、介面設計、發展過程、雛形系統、總結性評鑑

## 9. What is User Experience?

- From office / working space to Living room / leisure scenarios
- From usable to useful (enjoyment, trust, fun, aesthetics, ...)
- From studying user to studying context
- From systematic view to systemic view

## 10. Contextual Design

Contextual Design (CD) is a customer-centered approach. In practice this means that researchers aggregate data from customers in the field, where people are living and applying these findings into a final product

### 4. 當天活動照片



圖：李峻德老師上課情形



圖：講員—張天鳳上課情形

- 透過這兩場工作坊，整理出了五個要點，
  - 使用者中心設計(User-Centered Design UCD)的意義
  - 使用者中心設計的流程
  - 原型(Prototype)於使用者中心設計的重要性與應用

- 使用者輪廓(Persona)應用於 UCD 的重要性與方式
- 使用者設計在台灣的挑戰

● 彙整如下表：

面向 (共五個)	概念要點
使用者中心設計的意義 (User-Centered Design (UCD))	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 使用者設計的核心概念 (Conceptual Model - Mental Model)：設計模式 vs. 心智模式 vs. 人機介面 (李峻德)</li> <li>● 思考客戶或最終使用者的需求甚至是使用情形。驗證評估解決方式：將人的需求及與系統互動的方式考量在問題解答中，利用各種研究方法了解我們的設計問題並探索可能解決問題的方法。(李毓修)</li> <li>● User-Centered Design (UCD: 這是一種設計方法，透過這個方法可以設計出較佳使用者經驗               <ul style="list-style-type: none"> <li>(3) 為什麼要採用 UCD? 採用 UCD，比較有機會在眾多設計方案選出較優者</li> <li>(4) 採用 UCD 設計方式的特性                   <ul style="list-style-type: none"> <li>-瞭解使用者—包含其本身以及動機、任務與使用情境。</li> <li>-評估設計—持續、反覆的透過使用者參與來進行。</li> <li>-將使用者的意見納入設計與決策過程。(蔡明哲)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>● Usability -Core of User-Centered Design(使用者中心設計核心)： (李峻德、黃郁晴)               <ul style="list-style-type: none"> <li>(1). Efficiency: 迅速性-讓使用者有效率地經過最少步驟完成工作</li> <li>2. Learnability: 易學性-學習此系統的難易程度 (Ex: 同一介面學習執行 a 與 b, b 所花費時間有較 a 少的趨勢)</li> <li>3. Effectiveness: 有效性-系統能否做到該做的事? 取得所需資訊?</li> <li>4. Error recovery &amp; prevention: 防錯-保護使用者避免危險狀況或不預期之錯誤情況 (Ex: iPhone 回首頁 vs. 回上一頁)</li> <li>5. Satisfaction: 滿意度-帶給使用者愉悅的體驗, 主觀上滿意                   <ul style="list-style-type: none"> <li>● Donald A. Norman 7 principles(運用 Norman 7 項設計原則) (曾琳)                       <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 應用外界的和腦中的知識</li> <li>(2) 簡化操作的結構</li> <li>(3) 把系統設計的 顯而易見</li> <li>(4) 把配對關係設計得正確</li> <li>(5) 盡量利用自然的或人為的局限</li> <li>(6) 考慮可能發生的人為錯誤 - 失誤(slips)、錯誤(mistake)</li> <li>(7) 標準化</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
使用者中心設計的流程	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 策略規劃 -&gt;需求範疇-&gt;介面設計-&gt;架構定義-&gt;網頁設計、視覺設計 OR 系統開發 (蔡明哲)</li> <li>● 研究、設計、測試：需求討論、研究和設計、發展架構、內部討論 (Low Fidelity Prototype)、開發、雛型產品(High Fidelity Prototype)、產品定案、上市(張天鳳)</li> <li>● Usability Engineering Procedure (ADDIE)：需求分析、介面設計、發展過程、雛形系統、總結性評鑑 (李峻德)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 使用者設計流程在運用時可能遭遇的問題：(蔡明哲) <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)缺乏使用者的參與</li> <li>(2)需求或規格不完整</li> <li>(3)需求或規格變更</li> </ol> </li> <li>● 使用者設計流程在運用時需注意的要點：(張天鳳) <ul style="list-style-type: none"> <li>-執行放聲思考法</li> <li>-文化差異:亞洲和北美使用者習慣不同</li> <li>-切勿指引受測者</li> <li>-不要問受測者為什麼</li> <li>-觀察人員需勤作筆記、寫下大的面向</li> <li>-區分受測者的回應和你的解釋</li> <li>-每一次測試任務後快速的描繪出一個大綱</li> </ul> </li> </ul>
<p>原型 Prototype 於使用者中心設計的重要性與應用</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 可供討論/修改的初步模型或樣品 (蔡明哲) <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)Low Fidelity：不像最終設計成品</li> </ol> <p>好處：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-很快...有東西可以討論</li> </ul> <p>可以專注在 High-level 的設計觀念</p> <p>探討主要的架構與功能</p> <p>更容易發散思考不受拘束</p> </li> <li>● High Fidelity: 接近最終設計成品</li> </ul> <p>有更具體的東西可以討論</p> <p>專注在更多的設計細節</p> <p>驗證各種角度的使用者經驗</p> <p>開發工作的工程師更容易理解</p> <p>客戶(老闆)更容易理解</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 運用的時機:內部討論(Low Fidelity Prototype)、雛型產品(High Fidelity Prototype) (張天鳳)</li> </ul>
<p>Persona(使用者輪廓)應用於UCD的重要性與方式</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Persona 的定義：(董正王亭)</li> </ul> <p>通過創建典型使用者來代表具有不同目標、需求的使用者，進而滿足具有類似目標和需求的使用者群。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Persona 的執行： <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 整理受訪者的行為變數且將相似的變數分為一個集合</li> <li>(2) 避免太過注重人口統計學，因為行為變數才是影響設計的主要因素</li> </ol> </li> <li>● 一個好的產品使用者輪廓以 3 類最好，最多 5 類，使用者輪廓重視使用者的目標和行為，結合情境為基礎的方式，將使用者當做設計的準則，是能夠了解使用者需求、工作脈絡的好方法</li> <li>● 使用者輪廓的重要性 <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 是一個幫助集中焦點的工具，也是設計過程中的輔助物</li> <li>(2) 可以幫助設計者確認產品的特色、功能、內容...等</li> <li>(3) 當設計者在做設計決定時、制定內容時，或是其他的使用者分析研究，都可以將使用者輪廓作為指南，確保產品可以支援使用者的目標、解決他們的問題</li> </ol> </li> </ul>
<p>使用者設計在台灣的挑戰</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 在產業上:多元、求變、求新的台灣文化(李毓修)</li> <li>● 在組織中:建立一個 A+1 團隊來實現使用者中心設計 <ol style="list-style-type: none"> <li>(5) 有權力者:了解使用者中心設計核心價值，尤其必須先被組織認同。</li> <li>(6) 組織的架構:依公司的設計目標，建立設計與研究的優先順</li> </ol> </li> </ul>

序。

(7) 產品開發流程:配合公司資源與過去經驗建立彈性架構。

(8) 溝通與合作文化:以事實為根據、同理心傾聽。

● 在個人上:

(4) 如何成為成功的人機介面設計師:迎接挑戰的能力培養,包括創意的思惟、設計表達、溝通協調能力與美感。

(5) 如何成為成功的使用者研究員:具備專業素質,在成本條件的限制下,了解客戶的一切。

(6) 培養敏銳觀察、思考能力、探尋的技巧和專業的研究設計與表達能力、與不同領域的人才共事。

● 應用的產業領域 (Application Areas) (李峻德)

— 生命攸關的資訊系統醫療(、線上諮詢等)、國防、航空(訂票、班次查詢) (complicate, high pressure, high reliability) 早期的 HCI 即由美國軍方開始發展

— 工商企業、股市交易, 電子商務

— 家庭娛樂教育:學習、遠距教學、電子報線上遊戲

— 知識探索, 資訊搜尋, 通訊網路, 傳播科技

## 二、績效指標<sup>11</sup>

填寫說明：

1. **目標值**、**預期效益**：請依據年初『作業計畫』所提報之內容填入。
2. **初級產出**：請填寫實際達成之量化數據。**實際效益**：請說明完成「初級產出」可達到之效益。
3. **重大突破**：請將符合國科會規定並於國內外有重要表現之項目，列入重大突破中說明。
4. **紅字**為國科會需要的重要績效指標，如有成果產出，請務必填寫。
5. 非擇定之績效指標項目可刪除。

	績效指標(說明)	評量項目	目標值 (單位)	初級產出量化值	效益說明	重大突破
研究 (科技基礎 學術成就)	A 論文 (以「全文」發表在國內外期刊/會議的論文)	SSCI/SCI/EI/AHCI/TSSCI 期刊篇數	(篇)		論文發表在國際上重要研討會或期刊(篇數)、被引用次	
		國際其它期刊篇數	(篇)			
		國內期刊篇數	(篇)			

<sup>11</sup>桃紅字為國科會之說明；本國家型計畫績效指標內容之歸類與定義，可參考 96/4/3 提供的『作業計畫』格式之備註說明。

	績效指標(說明)	評量項目	目標值(單位)	初級產出量化值	效益說明	重大突破
	文數量)	國際研討會論文數	(篇)	<p>1. 洪貞玲(2009)。IAMCR Mexico 2009 Conference 發表數位典藏論文「Preserving culture through ICT access and community participation:Observation on the digital archive project of an indigenous tribe in Taiwan」。</p> <p>2. 卓賢洸、曾琳、董正玉亭、李峻德(2009)。IEA2009(International Ergonomics Association)發表數位典藏論文「User research on digital archive for memories and narratives of Taiwan mainlanders」。</p>	數、期刊影響係數(impact factor)、論文獲獎名稱	

	績效指標(說明)	評量項目	目標值(單位)	初級產出量化值	效益說明	重大突破
		國內研討會論文數	撰寫研究論文 1-3 篇。	1. 許瓊文 (2009)。〈行動內容製作原則的實驗：以影音新聞為例〉，【電子媒介新世代之國際學術與實務研討會】。 2. 許瓊文 (2010)。〈台灣資訊倫理與數位人權現況與不足-從數典談起〉，【建立數位公共領域-理論建構與在地實踐國際學術研討會】。 3. 洪貞玲 (2010)。〈原住民數位典藏與在地力量：以佳興部落典藏為例〉，【建立數位公共領域-理論建構與在地實踐國際學術研討會】。 4. 羅世宏 (2010)。〈第三部門參與數位典藏推廣與應用：以雲嘉南數位弱勢地區為例〉，【建立數位公共領域-理論建構與在地實踐國際學術研討會】。 5. 李峻德 (2010)。〈數位典藏系統使用性設計探索〉，【建立數位公共領域-理論建構與在地實踐國際學術研討會】。		
	C 博碩士培育 (參與計畫執)	博士研究生人數	(人)		研究生畢業後從事之相關行	產值(薪資)

	績效指標(說明)	評量項目	目標值(單位)	初級產出量化值	效益說明	重大突破
	行之碩士研究生及博士研究生數量)	碩士研究生人數	培育相關領域博碩士生 2-4 名(人)	12	業人數	
	D 研究報告		1. 實地考察報一篇。 2. 文獻研究報兩篇。	1. 羅世宏(2010)。〈第三部門參與數位典藏推廣與應用：以雲嘉南數位弱勢地區為例〉，【建立數位公共領域-理論建構與在地實踐國際學術研討會】。 2. 洪貞玲(2010)。〈原住民數位典藏與在地力量：以佳興部落典藏為例〉，【建立數位公共領域-理論建構與在地實踐國際學術研討會】。 3. 許瓊文(2010)。〈台灣資訊倫理與數位人權現況與不足-從數典談起〉，【建立數位公共領域-理論建構與在地實踐國際學術研討會】。	1. 撰寫偏鄉居民及原住民部落數位落差及數位典藏工作坊實施研究報告。 2. 撰寫公民團體參與推廣數位典藏之研究報告。 3. 撰寫數位典藏資訊倫理及數位人權研究面向之研究報告。	

	績效指標(說明)	評量項目	目標值(單位)	初級產出量化值	效益說明	重大突破
	E 辦理學術活動 (舉辦國內、雙邊或國際之工作坊 workshop、學術會議 symposium、學術研討會 conference 或論壇 forum 次數。出版論文集數目)	舉辦國內工作坊/學術會議/研討會/論壇場數 論文集冊數	(場) (冊)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 6月10號與全促會、社區雲嘉地區大學合作舉辦數位典藏社會應用推廣工作坊</li> <li>2. 10月25、26兩日舉辦「電子媒介新世代之國際學術與實務研討會」</li> <li>3. 10月20日在台南永康社大舉辦「人文關懷講座數位典藏：社區公民的視點：公民行動影音資料庫」講座</li> <li>4. 於9月19號以及11月7號，分別於台灣大學以及中正大學各辦理一場〈數典平台系統【使用性設計】數位典藏工作坊〉</li> <li>5. 12月26日於屏東縣佳興部落與泰武數位機會中心合作舉辦「數位典藏成果分享會暨數位志工培訓課程」</li> <li>6. 1月16日與中正大學傳播系、鹿草鄉碧潭國小合作，於中正大學舉辦「數位典藏與傳播小學堂」工作坊</li> </ol>	辦理主要之國際研討會場次	

	績效指標(說明)	評量項目	目標值(單位)	初級產出量化值	效益說明	重大突破
		舉辦國際工作坊/學術會議/研討會/論壇場數 論文集冊數	(場) (冊)	於 2010 年 1 月 16 日~1 月 17 日協助舉辦數位典藏與數位學習國家型科技計畫「建立數位公共領域-理論建構與在地實踐」國際學術研討會		
技整合創新 技術創新(科)	H 技術報告	出版技術報告	使用介面 測試調查 相關之技術報告 1 篇。	李峻德 (2010)。〈數位典藏系統使用性設計探索〉，【建立數位公共領域-理論建構與在地實踐國際學術研討會】。	撰寫數位典藏推廣使用介面改善與社會影響之技術報告。	

		績效指標(說明)	評量項目	目標值(單位)	初級產出量化值	效益說明	重大突破
社會影響	民生社會發展	Q 資訊服務 (設立服務網站和資料庫)	維護與新建服務網站及資料庫個數	(個)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 6月10號與全促會、社區雲嘉地區大學合作舉辦數位典藏社會應用推廣工作坊</li> <li>2. 10月20日在台南永康社大舉辦「人文關懷講座數位典藏：社區公民的視點：公民行動影音資料庫」講座</li> <li>3. 於9月19號以及11月7號，分別於台灣大學以及中正大學各辦理一場〈數典平台系統【使用性設計】數位典藏工作坊〉</li> <li>4. 12月26日於屏東縣佳興部落與泰武數位機會中心合作舉辦「數位典藏成果分享會暨數位志工培訓課程」</li> <li>5. 1月16日與中正大學傳播系、鹿草鄉碧潭國小合作，於中正大學舉辦「數位典藏與傳播小學堂」工作坊</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 舉辦偏鄉數位典藏與地方文化的座談會及工作坊 2-3場。</li> <li>2. 在雲嘉地區與公開徵選單位共同舉辦公民行動影音紀錄資料庫與數位典藏社會應用相關推廣活動2-3場。</li> <li>3. 結合政經與科技弱勢地區的公民團體與社區組織，並且透過資訊志工團隊每月至偏遠地區（例如：嘉義縣義竹國小）提供服務，將數位典藏的社會應用推廣真正做到向下生根的可能。</li> </ol>	

	績效指標(說明)	評量項目	目標值(單位)	初級產出量化值	效益說明	重大突破
	其他			公民行動影音記錄資料庫網站正式運作；截至 98 年 12 月 15 日，統計完成 674 筆影音資料上線(網址： <a href="http://www.civilmedia.tw/">http://www.civilmedia.tw/</a> )。	與公民團體共同推廣數位典藏第一期成果及數位典藏公開徵選計畫之公民行動影音紀錄資料庫。	

## 伍、 評估主要成就及成果之價值與貢獻度(impacts)

### 一、 學術面

#### 1. 數位落差、公民與社區參與數位典藏

##### (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究

於 IAMCR Mexico 2009 Conference 之 the Participatory Communication Research Section 發表論文「Preserving culture through ICT access and community participation: Observation on the digital archive project of an indigenous tribe in Taiwan」，針對南投縣清流部落的數位典藏現況發表論文，提出弱勢族群如何運用資訊與傳播科技為自己發聲並保存文化之相關觀察。

於「建立數位公共領域 - 理論建構與在地實踐國際學術研討會」發表論文「原住民數位典藏與在地力量：以佳興部落典藏為例」，針對以學術單位、民間組織與原鄉部落的合作，建立原住民數位典藏的工作模式進行探討，並以佳興部落為例，指出原住民部落典藏必須具備的關鍵要素，並對現有的典藏工作進行反省。

##### (b) 「第三部門」(公民及社區組織)參與數位典藏社會應用推廣

於「建立數位公共領域 - 理論建構與在地實踐國際學術研討會」發表【第三部門參與數位典藏推廣與應用：以雲嘉南數位弱勢地區為例】學術研討會論文，探討數位典藏推廣應用在雲嘉南數位弱勢地區的實際情況與未來願景。雲嘉南地區長期人口外流、所得偏低，久居政府施政與資源分配的邊陲地帶。在此一脈絡下，雲嘉南地區是台灣的數位弱勢地區，數位資源相當不足，數位落差最為嚴重。要改變此一長期匱乏，單靠從上而下、由外而內的資源投入，不足以成事，還需在地、自覺與活躍的公民力量，永續投入熱情與能量。本文探討第三部門公民力量參與數位典藏的必要性，並略述本研究團隊如何與南台灣社區大學、數位機會中心、偏鄉小校及該地區大學資訊志工等第三部門的公民力量，攜手努力投入數位弱勢地區的數位典藏推廣與應用工作。本研究計畫期許數位典藏應結合更多樣的在地第三部門的公民力量，從中開墾數位願景的沃土，翻轉南北不均等的數位資源分配，讓南台灣素樸的公民力量，協助數位典藏成果走向南方、回到民間，擴大數位典藏的人文與社會影響力。

#### 2. 數位典藏之資訊倫理與數位人權面向

蒐集台灣資訊倫理與數位人權資料的過程中，發現整體文獻資料偏少，但可看出數位人權在國內的探討較符合目前國際的趨勢，而資訊倫理則是對電腦應用倫理、隱私權、智慧財產權有較多的描述，；雖然在尋找文獻面臨了挫折，但可以進一步看出台灣的資訊倫理與數位人權普遍注意的面向較為偏重隱私權研究，以及盜版使用的倫理決策。數位人權與傳播權的文獻更少，似乎國人的倫理觀念仍在反求諸己的階段，對外在環境的要求較少，因此對數位人權與傳播權的自覺意識不多。這也顯示有關資訊倫理與數位人權的定義還是渾沌不明，以及接下來國外文獻蒐集整理及國內專家深度訪談的重要性。針對前者本研究已完成新加坡、印度、日本、韓國、中國大陸（包含香港）等國家文獻收集，列舉數國分析結果：新加坡研究偏向為資訊教育、數位科技、資訊使用推廣等研究主題，諸如新加坡資訊流發展、資訊科技建設計畫、資訊教育研究等；印度 Computer society of India 為

其政府機構，是為國內最大之主導資訊相關產業發展單位；韓國資訊、網路、數位研究範圍極為廣泛，包括國家數位辨識演算系統、利用 ICTs 增進人權發展之研究、國家型資訊科技計畫以及跨國資訊倫理合作研究等。

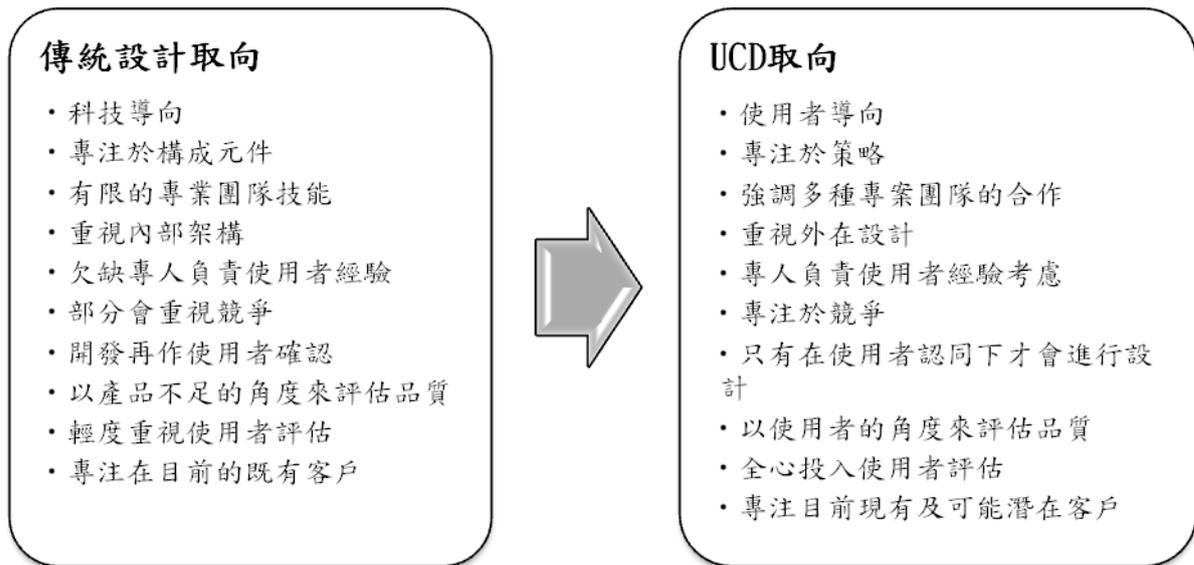
根據上述分析可以看出資訊倫理與數位人權與全球的趨勢及區域的差異，藉由搜集與整理不同國家、區域與國際組織的公開文件，得以做為台灣的參考與比較基準。針對後者將以訪談學者專家以及初步調查達成資訊倫理與數位人權的台灣在地化涵意。由於國內研究資訊倫理與數位人權兩方面的學者不多，而是多分佈在於隱私權與著作權的研究範疇上。因此希冀透過繼續閱讀國外針對數位典藏進行時，重視個人的所有物之所有權，以及個人的人權之相關類目，告知資料或是物品提供者應該注意之個人權益維護以及典藏單位所應盡到之權利義務，整理國外相關文獻，期盼瞭解類似之作法是否合適用於國內數位典藏單位，並且瞭解其適用之合宜性。

今年的重點在於將過去數位典藏計畫中，可能涉及資訊倫理與數位人權的典藏計畫列表，根基於理論將議題分類，從資料庫的內容與訪談計畫主持人找出待解決的問題，並應用資訊科學理論中的資料庫資訊品質標準，建立資料庫的建立準則以達到基本的資訊倫理與數位人權需求。數位典藏計畫以從器物與文件典藏慢慢走向生命歷程典藏，相關的倫理與人權問題變得更複雜，若不能釐清問題將影響被典藏者權益，使用者與典藏者也會有後續法律訴訟，更重要的是在國際組織與 NGO 組織都在致力於建立資訊倫理與數位人權的跨國際與地域性對話，台灣更應該貢獻研究結果與區域差異，在理論與實務操作皆能提升。

### 3. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響

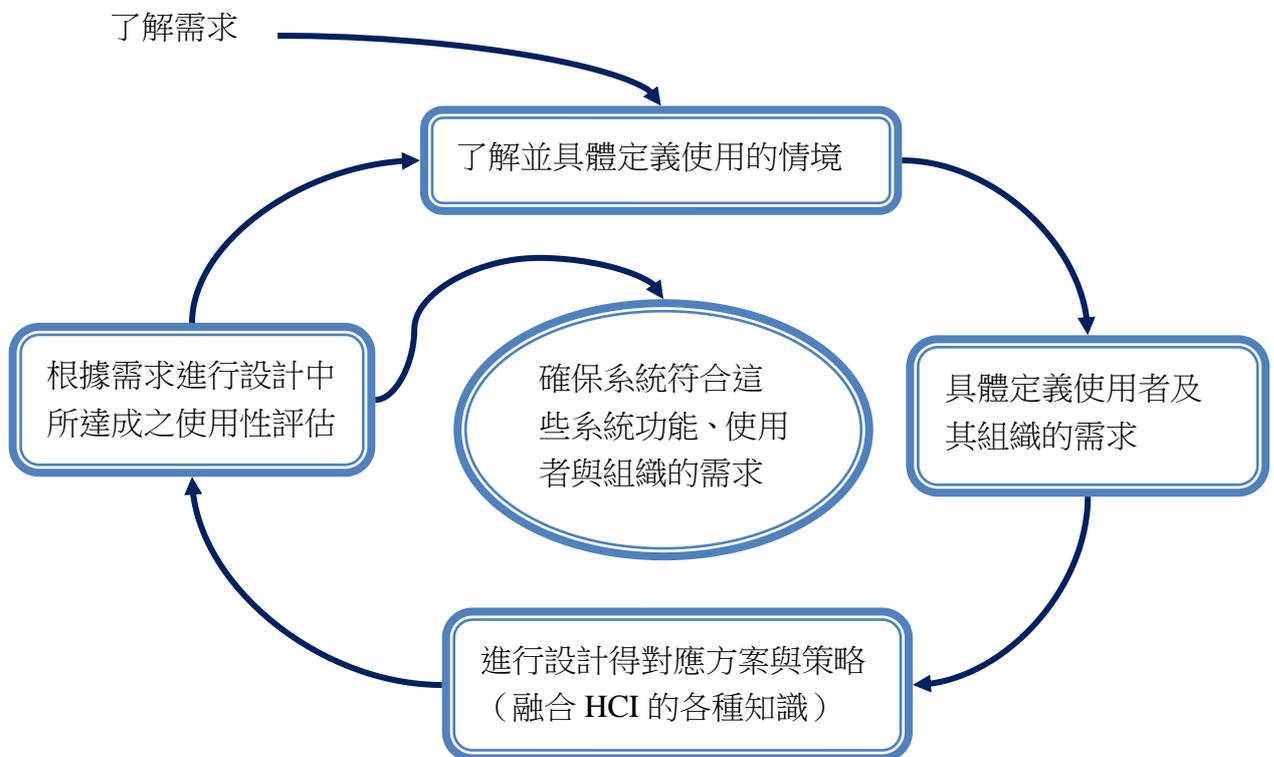
《公民行動影音紀錄資料庫》平台之使用者是秉持著「使用者為中心的設計 (User-centered Design)」概念，所進行的研究。

以使用者為中心的設計方法 (User-Centered Design, UCD) 最主要的概念便是融入使用者，但是使用者通常屬於被動的角色，UCD 的方法是設計者分析使用者的目標、作業方式、環境等等，並且循環的設計和測試。UCD 的思維和所衍生的相關工作是相當廣泛的，並非一般觀念上使用性的測試或使用者介面設計。部分學者認為所謂的使用者中心設計取向，其實跟過去數十年來的人因工程 (Human Factors Engineering)、人體工學 (Ergonomics) 或稍後出現的使用性工程 (Usability Engineering) 並沒有太多差異，只是用不同的詞彙來彰顯相同的觀點而已。但明確指出這種設計取向有別於過去的核心觀點，則是由 Norman 及 Draper 所接襲的，因為在他們的著作中，首度強調了設計者必須把注意力放在人 (human) 的身上，也就是說這樣有別以往的設計策略是藉由對使用者 (user) 或客戶 (customer) 進行完善考慮來實踐的 (郭如萍, 2006)。Vredenburg, Isensee 與 Righi (2002a) 透過對照傳統設計取向的方式來解釋採取 UCD 取向可能具備的各種特點；同時還進一步提出一個整合式 (Integrate) 的 UCD 概念，強調不僅僅只是系統本身，所有的相關設計都必須以使用者經驗為初始與主要的設計考慮，而需兼顧的範圍包括了產品功能、包裝、廣告、外表、介面、訂購流程、客服等。



圖：傳統設計取向與 UCD 設計取向的比較對照表 (Vredenburg et al., 2002a)

Riva (2002) 參考以 UCD 為核心的規範，提出四個設計準則，包括：1) 瞭解並具體化使用情境的內容；2) 明確列出使用者與企業組織的需求；3) 以反覆式設計 (iterative design) 與原型 (prototype) 來進行開發製作；及 4) 由使用者配合來進行系統評估等。而 Jokela (2001c)，提出以下四個採取 UCD 取向的設計活動建議，並藉由圖表的型式說明他們彼此間的互動關係，以做為施行上的借鏡。



圖：UCD 設計取向觀點及相關設計活動說明 Jokela (2001c)

## 二、 技術創新面

### 1. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響

利用質性的研究方法對該平台的使用者進行深入的調查，以建構該平台主要使用者的全貌。瞭解針對不同平台以及不同使用目標之使用者族群，分類與排除後，再經由目標使用者在實際使用上可能遇到的情境，並結合其他生活情境的問題，規劃出所欲讓使用者執行的任務實驗，收集任務執行後的資料予以分析。

量化方面，使用性方面應包含五個面向，包括學習度、使用效率、記憶度、錯誤率、滿意度這五種。學習度是指使用者在首次造訪網站時，能對網站中的基本功能快速上手；使用效率是指使用者在進一步了解網站的設計後，能快速且順利的使用網站中的功能；記憶度是當使用者二度造訪網站時，是否能立即想起操作的方式；錯誤率是使用者會在操作時發生什麼錯誤，這些錯誤的產生率及嚴重程度為何？使用者是否能解決這些錯誤；滿意度則是指在使用後，使用者對網站整體的滿意度為何？對於以上由使用性專家 Jakob Nielsen 所提出的五個面向，是在執行量化的使用者輪廓描繪以及任務分析之後，請目標的使用者對象進行的實驗，針對實驗的時間、次數、速度、錯誤率等等來對以上五點做分析，以找出使用性的問題以及欲改進的方向。以期回饋至公民行動影音資料庫的建設，讓平台的使用性更趨完善。

透過使用者輪廓(User Profile)，可以幫助研究者和設計團隊深入了解各類型使用者的特徵、生活風格及需求等資料。

#### 一、使用者輪廓(User Profile)

根據訪談與焦點團體法結果，本研究以使用者在應用《公民行動影音紀錄資料庫》網站的主要目的及對公民相關活動的涉入程度，可將使用者區分為「推廣理念型」、「關心時事型」及「搜尋資料型」三種類型，其中又以「推廣理念型」及「關心時事型」為《公民行動影音紀錄資料庫》網站最主要的使用者。依此三類型使用者，開始發展相關之實驗情境，任務，並進行測試，以發展系統雛形。

#### 二 系統雛形概念設計

##### 1. 網站定位

《公民行動影音紀錄資料庫》之網站成立宗旨在於提供全民一個發聲的管道，使用者可透過此一平台，傳達由下而上的思維與理念，進而促成公民團體理念與文化的多元展現；透過《公民行動影音紀錄資料庫》，累積民間社會行動經驗，擴大社會動能，提供多元觀點，以達平衡主流媒體傾斜報導之理想。

##### 2. 色彩意象

當我們看到色彩時，除了會感覺其物理方面的影響，心裡也會立即產生感覺，這種感覺難以用言語形容，我們稱之為色彩意象。

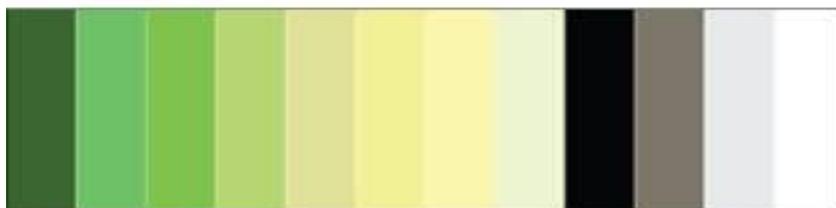
每一種顏色都代表著不同的色彩意象，經由使用者調查結果顯示，《公民行動影音紀錄資料庫》的使用者多半認為網頁的色系應以綠黃色為主，故本網站之介面主色是採用綠色系為主，因為綠色所傳達的色彩意象為「清爽」、「理想」、「希望」及「生長」，相當符合《公民行動影音紀錄資料庫》的理念精神。此外，綠色更象徵著寬容與大度，幾乎能夠容納所有色彩，代表了《公民行動影音紀錄資料庫》是個包容多元觀點、兼容並蓄的發聲平台。

而網站之介面之輔色則是採用淡黃色系，其原因有二，其一是因為在綠色系中加入少許

的淡黃色系，可以提高網站的明度，讓網站不至於太過沉重，顯得更有生氣及活力；其二是因為黃色所傳達的色彩意象為燦爛、輝煌，有著太陽般的光輝，象徵著照亮黑暗的智慧之光，也意味著《公民行動影音紀錄資料庫》為偏頗傾斜的主流媒體報導提供了另一條多元觀點的康莊大道。

### 3. 色彩計畫

#### > 系統色盤



#### (1) 系統主色系

Color：綠色			
			
# B6D574	# 80C34C	# 66CC66	# 3B6631

#### (2) 系統輔色系

Color：淡黃色			
			
# EDF3CF	# FCF4AD	# F3F097	# E0E099

Color：黑白色			
			
# FFFFFFFF	# E7E7E6	# 7B7668	# 000000

#### 4. 網站版面設計

##### (1) 首頁

The homepage features a green header with the title "公民行動影音紀錄資料庫" and the logo "CIVIL MEDIA". Below the header is a search bar and a "影音搜尋" button. The main content area is divided into three columns:

- 會員專區 (Member Area):** Includes fields for email and password, a "登入" (Login) button, and a "會員註冊" (Member Registration) section with an "加入會員" (Join Member) button. Below this is a "最新文章" (Latest Articles) list with links to various news items.
- 最新文章 (Latest Articles):** Displays three article entries with thumbnails and titles:
  - "外勞不是7-11 移工要休假" (Foreign workers are not 7-11, migrant workers need holidays) dated 26十二月, 2009 00:58.
  - "讓交易成商機 肥財圈苦地球" (Let transactions become business opportunities, fattening the profit circle, hurting the Earth) dated 25十二月, 2009 00:40.
  - "戒菸惡習與重現 全民擁護人權" (Quitting bad habits and reappearing, all citizens support human rights) dated 24十二月, 2009 00:20.
- 文章分類 (Article Categories):** A vertical list of categories such as 環保 (145), 勞工 (113), 人權 (113), 政黨 (93), 原民 (77), 媒體 (72), 樂生 (59), 農業 (18), 社區 (22), 移工 (12), 司法 (33), 性別 (36), and 繼續閱讀 (Continue Reading).
- 文章彙整 (Article Compilation):** A list of months from 2009年 12月 to 2009年 1月, with a "繼續閱讀" link.
- 信箱 (Mailbox):** A section for user registration and contact information, including the email "civilmediastat@gmail.com".

##### (2) 會員登入頁面

The login page features a green header with the title "公民行動影音紀錄資料庫" and the logo "CIVIL MEDIA". Below the header is a search bar and a "登入" (Login) button. The main content area is divided into three columns:

- 文章內容管理 (Article Content Management):** A list of management options including 發表文章 (Publish Article), 編輯篇文章 (Edit Article), 文章分類管理 (Article Category Management), 文章編輯管理 (Article Editing Management), and 文章檔案管理 (Article File Management).
- 系統功能設定 (System Function Settings):** A list of settings including 修改佈景主題 (Change Theme), 修改導覽選單 (Change Navigation Menu), 修改網誌樣式 (Change Blog Style), and 網誌區管理 (Blog Area Management).
- 個人資料管理 (Personal Information Management):** A list of options including 修改會員資料 (Change Member Info), 變更密碼 (Change Password), 變更頭像 (Change Avatar), and 新增共同作者 (Add Co-author).
- 最近發表文章 (Recently Published Articles):** A table listing articles with columns for 標題 (Title), 日期 (Date), and 動作 (Action).
 

標題	日期	動作
> 環保綠建築 減少暖化輕居住	21/12/2009	編輯 刪除
> 台北兒童樂園 記憶中的老童年	17/11/2009	編輯 刪除
> 大學博覽會 廣告過量會浪費	01/10/2009	編輯 刪除
- 最近迴響文章 (Recently Responded Articles):** A table listing articles with columns for 標題 (Title), 日期 (Date), and 動作 (Action).
 

標題	日期	動作
> 外勞不是7-11 移工要休假	21/10/2009	編輯 刪除
> 讓交易成商機 肥財圈苦地球	03/09/2009	編輯 刪除
> 我愛孩子、不要核子	18/08/2009	編輯 刪除
- 最近引用列表 (Recently Cited List):** A table with columns for 標題 (Title), 日期 (Date), and 動作 (Action).
- 網誌統計 (Blog Statistics):** A summary of statistics including 文章總數: 3 (Total Articles: 3), 迴響總數: 3 (Total Responses: 3), 引用總數: 0 (Total Citations: 0), 文章閱讀總數: 3895 (Total Article Views: 3895), and 檔案大小: 5.0MB (File Size: 5.0MB).

### (3) 發表文章頁面

The screenshot shows the '發表文章' (Publish Article) page. The header includes the site name '公民行動影音紀錄資料庫' and 'CIVIL MEDIA'. Below the header, there is a user profile 'liaopp 您好' and a '登出' (Logout) button. The main content area is divided into three columns:

- 文章內容管理** (Article Content Management): Includes links for '發表文章', '編輯篇文章', '文章分類管理', '文章總管理', and '文章檔案管理'.
- 系統功能設定** (System Function Settings): Includes links for '修改佈景主題', '修改導覽選單', '修改網誌樣式', and '網誌區塊管理'.
- 個人資料管理** (Personal Information Management): Includes links for '修改會員資料', '變更密碼', '變更頭像', and '新增共同作者'.

The central '發表文章' section contains the following fields:

- 文章標題: 必填** (Article Title: Required): A text input field.
- 文章分類: 必選** (Article Category: Required): A dropdown menu with a '- 請選擇 -' option.
- 文章內容: 必寫** (Article Content: Required): A large text area with a placeholder: '- 請將文章的主要內容填寫於內文中，成是在這裡進行簡文的編輯。'
- 影音上傳** (Audio/Video Upload): A button located below the content area.

The right sidebar shows **網誌統計** (Blog Statistics):

文章總數: 3
迴響總數: 3
引用總數: 0
文章閱讀總數: 3895
檔案大小: 5.0MB

### (4) 影音上傳頁面

The screenshot shows the '發表文章 > 影音上傳' (Publish Article > Audio/Video Upload) page. The layout is similar to the previous page, but the central section is dedicated to uploading audio or video files.

The central section contains the following elements:

- 影音上傳注意事項** (Audio/Video Upload Notes): A list of four rules:
  - 影音檔案單支大小不超過100MB，時間長度不超過10分鐘。
  - 支援wmv、avi、flv、asf、3gp、mpg、mp4、mov、rm等格式。
  - 請尊重智慧財產權，違反色情或淫褻作權，本網站保留刪除處理的權利。
  - 請注意，如您重新上傳影片，網頁瀏覽數會重新計算。
- 選擇影音檔案** (Select Audio/Video File): A file selection input field with a '瀏覽' (Browse) button.
- 開始上傳** (Start Upload): A button located below the file selection area.

The right sidebar shows the same **網誌統計** (Blog Statistics) as in the previous page.

### (5) 上傳完成頁面

The screenshot shows the '發表文章 > 影音上傳' (Publish Article > Audio/Video Upload) page after the upload is complete. The central section now displays a confirmation message:

影音上傳完成 回到首頁觀看發表文章

Below the message is a '回到首頁' (Return Home) button.

The right sidebar shows the same **網誌統計** (Blog Statistics) as in the previous pages.

(6) 會員回覆文章頁面

公民行動影音紀錄資料庫

CIVIL MEDIA

影音搜尋

**會員專區**

laapp 您好

[登出](#)

**最新文章**

- > 外勞不是7-11 勞工要休整
- > 駁交易成商機 駁財團害地球
- > 庇護綠島聖地 全民發電
- > 兩岸談判不能忽視人權
- > 能源說YES! 駁交戰NO!
- > 我愛孩子、不要核子
- > 保存文化遺產 才能發展觀光
- > 哥本哈根會議 環保說兒媳好
- > 反黑金 食花邊
- > 轟動談判、反對美牛
- > 彰化中科來了人民無辜可泣
- > 水災後的來去部落

[繼續閱讀](#)

**最多閱讀文章**

- > 東連地入墾保護
- > 要求連署新莊綠分段通車行動
- > 推動聯自救會530抗議遊行
- > 溪洲部落後援會成立大會
- > 學生院民保護白晝珠女士
- > 厚民會由馬英九總統記者會
- > 赴濟醫院清運人員全部違法!
- > 2008同志大遊行
- > NCC通利閣的撥款機
- > 第五屆台灣同志遊行
- > 收緊招標 僑文華上站
- > 我華休假大遊行

[繼續閱讀](#)

**文章分類: 環保**

APGN 2010 台北見 許我們一個未來 31十二月, 2009 00:13  
由 公民行動影音紀錄資料庫 發表於 | (376) 閱讀, (0) 引用, (0) 推薦, (2) 推薦



2009年來，全球關注的哥本哈根會議開幕，但關於氣候變遷的議題卻因為各國的利益與衝突，仍無法獲得有效的共識以及具體的行動，在全球氣候下，特別是身處亞洲的國家，如何面對未來急遽變化的氣候變遷，如何團結起來監督世界大國的行為，華盛頓的氣候內政及全球公民的責任，將是下一輪的國際舞臺。2010年，一場屬於亞太地區地區會議將在台灣舉行，為了迎接亞太地區的環保、政治與社會議題，將有來自20多個亞太地區國家及歐美地區內代表團，包括各國國會議員及市議員、各國僑團與各領域社會團體代表等，預計來自外賓約150人、國內參與者250人，會議中將針對全球暖化、政府和企業責任、核能議題、和平議題、本土意識與政治參與和連結等進行討論，亞太地區的環保與綠色政治將將齊聚一堂，共同為改善亞太地區的未來而努力。

**發表迴響**

> 標題

> 內容

> 驗證碼

**文章分類**

- 環保 (145)
- 勞工 (113)
- 人權 (113)
- 政黨 (93)
- 原民 (77)
- 媒體 (72)
- 樂生 (59)
- 農業 (18)
- 社區 (22)
- 移工 (12)
- 司法 (33)
- 性別 (36)
- 繼續閱讀

**文章彙整**

- 2009年 12月
- 2009年 11月
- 2009年 10月
- 2009年 9月
- 2009年 8月
- 2009年 7月
- 2009年 6月
- 2009年 5月
- 2009年 4月
- 2009年 3月
- 2009年 2月
- 2009年 1月
- 繼續閱讀

**信箱**

歡迎您提供我們採訪通知、新聞稿、來信請寄：  
civilmedia@gmial.com

(7) 未登入會員之資料搜尋頁面

公民行動影音紀錄資料庫

CIVIL MEDIA

影音搜尋

**會員專區**

使用者E-mail

使用者密碼

永遠記住

**會員註冊**

**最新文章**

- > 外勞不是7-11 勞工要休整
- > 駁交易成商機 駁財團害地球
- > 庇護綠島聖地 全民發電
- > 兩岸談判不能忽視人權
- > 能源說YES! 駁交戰NO!
- > 我愛孩子、不要核子
- > 保存文化遺產 才能發展觀光
- > 哥本哈根會議 環保說兒媳好
- > 反黑金 食花邊
- > 轟動談判、反對美牛
- > 彰化中科來了人民無辜可泣
- > 水災後的來去部落

[繼續閱讀](#)

**最多閱讀文章**

- > 東連地入墾保護
- > 要求連署新莊綠分段通車行動
- > 推動聯自救會530抗議遊行
- > 溪洲部落後援會成立大會
- > 學生院民保護白晝珠女士
- > 厚民會由馬英九總統記者會
- > 赴濟醫院清運人員全部違法!
- > 2008同志大遊行
- > NCC通利閣的撥款機
- > 第五屆台灣同志遊行
- > 收緊招標 僑文華上站
- > 我華休假大遊行

[繼續閱讀](#)

**搜尋結果: 環保**

APGN 2010 台北見 許我們一個未來 31十二月, 2009 00:13  
由 公民行動影音紀錄資料庫 發表於 | (376) 閱讀, (0) 引用, (0) 推薦, (2) 推薦



(閱讀全文)

哥本哈根全球氣候變遷會議之後 29十二月, 2009 23:05  
由 公民行動影音紀錄資料庫 發表於 | (537) 閱讀, (0) 引用, (0) 推薦, (1) 推薦



(閱讀全文)

破交易成商機 駁財團害地球 25十二月, 2009 08:40  
由 公民行動影音紀錄資料庫 發表於 | (530) 閱讀, (0) 引用, (0) 推薦, (1) 推薦



(閱讀全文)

< 前一頁

**文章分類**

- 環保 (145)
- 勞工 (113)
- 人權 (113)
- 政黨 (93)
- 原民 (77)
- 媒體 (72)
- 樂生 (59)
- 農業 (18)
- 社區 (22)
- 移工 (12)
- 司法 (33)
- 性別 (36)
- 繼續閱讀

**文章彙整**

- 2009年 12月
- 2009年 11月
- 2009年 10月
- 2009年 9月
- 2009年 8月
- 2009年 7月
- 2009年 6月
- 2009年 5月
- 2009年 4月
- 2009年 3月
- 2009年 2月
- 2009年 1月
- 繼續閱讀

**信箱**

歡迎您提供我們採訪通知、新聞稿、來信請寄：  
civilmedia@gmial.com

### 三、 經濟效益面

#### 1. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響

當網站在讓使用者接觸的第一時間留下良好的使用性經驗後，使用者持續的回到網站或是邀請更多人進入網站瀏覽的可能性會非常的高。因此，一個網站若包含豐富的內容，但是卻在關鍵接觸點時失去讓使用者產生良好的使用性經驗，將是枉然。本研究立意在於挖掘主要與次要使用者在系統平台上的需求為何，以使用者為中心的概念加入系統的功能設計，讓系統平台的功能發揮最大的效益。即希望使用者在接觸網站後，能順利的使用，並且快速準確得達到使用者的目的，所以介面研究及未來規畫提供使用者方便且符合心智模式之操作模式，減低時間浪費及可能遭遇的困難，降低所須完成操作的成本與費用。藉由改進介面的問題，可以增加使用者的使用效率，避免浪費使用的時間或是造成使用者的挫折感，讓網站設立的目的可以發揮最大的效益。

經過研究，可歸納出《公民行動影音紀錄資料庫》網站介面之現存問題及未來改進方向：

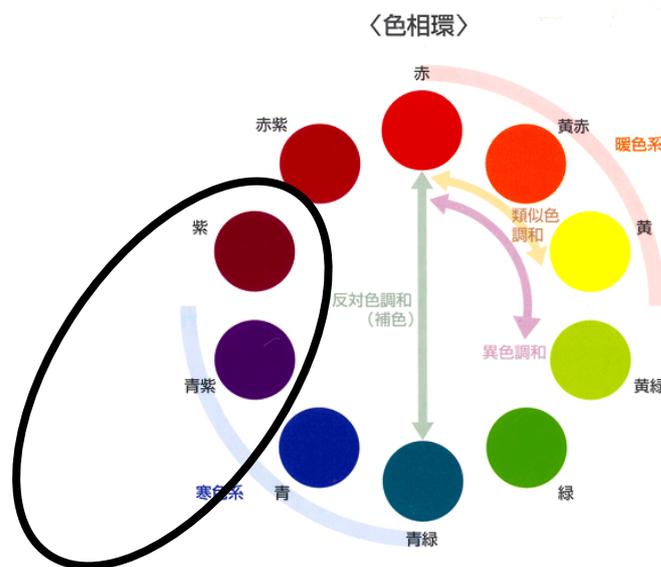
##### (一) 介面現存問題

1. 內搜尋功能擺放位置不夠明顯
2. 網站左方之「最新文章」、「最新迴響」、「最多閱讀文章」及「最多推薦文章」之分類辭意太過接近，且無排他性，使用者無法清楚了解其間的功能差異和使用方式，易造成混淆。
3. 會瀏覽這個網站的主要原因是因為是關心公民議題，因此會希望了解最新的公民事物以及受到最多人關心的議題，應將「最新文章」和「最多閱讀文章」欄位放置在左方叫醒目的位置才是。
4. 「FACEBOOK」區塊所站版面空間太大，不僅無用武之地，更增添網頁介面的複雜性，易干擾資訊搜尋。
5. GOOGLE 搜尋引擎和站內搜尋引擎易造成混淆。
6. 「會員註冊」、「會員登入」等功能所置放的位置太過邊邊角角，常使推廣理念型的使用者不易察覺，以致於在回覆文章時往往因為忘記先登入會員，造成送出後失敗，增長其任務完成的時間。
7. 「文章彙整」和「文章分類」的放置位置應調換，因「文章分類」的使用頻率較高。
8. 「留言版」功能和「信箱」功能擇一即可。
9. 《公民行動影音紀錄資料庫》與《Peopo》網站之間相互連結，一旦執行會員登入的動作後，即跳到《Peopo》的網頁連結，容易造成使用者的混淆。
10. 紅色和橘色並非最適合的顏色表現。

##### (二) 未來改進方向

1. 應將站內搜尋功能放置在網站頁面最顯眼的地方，如網頁正上方或是左上方。
2. 應將網站頁面左邊區塊的「最新文章」、「最新迴響」、「最多閱讀文章」及「最多推薦文章」之分類類目加以簡化及整合，避免造成混淆。
3. 關心公民議題的使用者希望網站上最近發表的公民議題文章可以顯而易見，因此將「最新文章」放置在左側第一個欄位；此外，關心時事者同時也想要了解受到最多人關心的議題，因此應將「最多閱讀文章」類目放置在左側第二個欄位。
4. 「FACEBOOK」區塊對於使用者來說不僅不能提供功能，反而阻礙使用者的任務進行，因此應加以移除。
5. 《公民行動影音紀錄資料庫》網站內部不需提供 GOOGLE 搜尋引擎功能，應加以移除才是。

6. 應將「會員登入」及「會員註冊」等功能放置在網頁中較顯眼的位置，以達提醒推廣理念型的使用者進行會員登入的提示效果。
7. 對於資訊搜尋者而言，「文章分類」和「文章彙整」的部分相當重要，應將其清楚放置在右側欄位，方便搜尋。而「文章分類」和「文章彙整」兩個區塊又以「文章分類」的重要性為高，因為一般人較不容易記住文章發表的時間，故「文章分類」應放置在「文章彙整」區塊之前才是。
8. 可將不重要且較少使用到的功能放置在右側最下方。
9. 「信箱」很重要，因為尋找資料的時候常常會發現有問題，因此就會需要靠信箱的功能和網站維護者連繫。可將「信箱」置於最後，因為當整個網頁瀏覽完之後還有問題，則可以在最下方找到「信箱」與網站相關人員進行溝通。
10. 《公民行動影音紀錄資料庫》與《Peopo》網站應明顯區隔。
11. 使用者普遍認為《公民行動影音紀錄資料庫》網站適用的顏色為綠黃色系，如下圖所示。



## 四、 社會衝擊面

### 1. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (a) 偏鄉原住民部落數位典藏推廣研究：

數位典藏內容建置過程中，增加合作部落居民接觸數位科技的機會，同時透過建立自主典藏，讓部落決定展現自身的歷史文化資訊，一方面可使在地部落居民隨時上線了解自己的部落，另一方面也可讓外界更容易認識原住民部落。因此，建立部落數位典藏，對於消弭數位落差與跨文化的相互了解都有所助益。另一方面，接下來將與佳興部落合作，針對部落災後重建過程進行數位典藏工作，並舉辦數位能力培訓課程，除了紀錄的功能之外，更期望透過數位典藏過程，有助於佳興部落居民於重建過程及遷村議題中，凝聚部落共識且提供對外的發聲管道，使部落於重建過程的主體性可透過數位典藏進一步發展。

相較於之前年度著重於數位典藏資料的蒐集，與合作部落共同協力建置網站內容，今年度一步擴大推廣模式，結合部落居民關注之議題，並且在部落開設數位能力培訓課程，期望進一步於原住民部落中達到推廣數位典藏之效果。

### 2. 公民與社區參與數位典藏社會應用推廣- (b) 「第三部門」(公民及社區組織) 參與數位典藏社會應用推廣：

「公民行動影音紀錄資料庫」具有「資料庫」與「另類媒體」的雙重特質。在資料庫的意義上，除了系統性的紀錄、蒐集公民行動，整個計畫是有關台灣公民行動的「活典藏」(living archives)，同時具有前瞻的現實意義 (prospective) 與回顧的歷史意義 (retrospective)，可以典藏過去，更可以典藏紀錄現在和未來的動態資料。透過資料庫提供檢索、閱覽功能外，也採取 CC 授權模式，提供給公民團及一般民眾無償使用，發揮網路時代社群「同儕生產與分享」(peer production and sharing) 的重要特徵。資料庫的核心理念是希望建置一個線上的數位公共資產，目的在落實公民團體的近用媒體的傳播權，提供一個公民行動網的入口網站及影音紀錄資料庫。從另類媒體的特質觀察，另類媒體的意義在於提供被排除於主流媒體體制外的民主發聲的管道，透過這樣的方式，激發民眾自發性地參與社會改造的意願與行動，其目的、運作、產製過程、組織等各方面均與主流媒體所奠基的價值觀相左。「公民影音」所攝製的內容也是主流媒體經常忽略，甚至扭曲的公民行動／社會運動，除了典藏功能，其攝製的影片即時地在本地的另類媒體平台：苦勞網及公視 peopo 同步播出，代替主流媒體應有的角色。

「公民行動影音紀錄資料庫」的另類媒體的功能受到公民團體的重視，除了在苦勞網及公視 peopo 平台播放，攝製的內容也經常成為 peopo 的頭條新聞，並多次獲選在公視頻道中播出，；網友及公民團體也藉由 embed 影音嵌入播放語法，轉貼資料庫的影音資訊至其它網站。此外，被攝製的公民團體，除了向「資料庫」索取影音紀錄 DVD，例如：台灣人權促進會、蠻野心足生態協會、南洋台灣姐妹會、天主教敬仁中心、大大樹音樂圖象、移民移住人權修法聯盟、收復街道聯盟、婦女新知基金會，作為活動紀錄及以及社會教育、勞動教育影片外，並開始主動提供新聞通知，邀請「公民行動影音紀錄資料庫」前往拍攝、紀錄。此外，本計劃也協助「日日春關懷互助協會」舉辦的「春光疊影——妓女聯合國紀錄片影展」預告片剪輯，也有公民團體及個人主動提供自行攝製之公民行動影片與本資料庫。

在 2009 年 6 月 10 日針對嘉南地區社區大學職員舉辦的數位典藏推廣中，我們從 28 份回收問卷瞭解過去曾聽過數位典藏的受試者達 67.9%、然而有 50% 未曾使用過；至於未來有意願

使用數位典藏相關資源者為 100%，願意使用的因素包括認為數位典藏資料本身的價值與實用性很高（89%）、認為數位典藏使用介面設計與方便性（57.1%）、因為數位學習或教學的目的（57.1%）；值得注意的是在「未來不會願繼續使用的原因」一題亦有人填答，其不使用原因包括數位典藏資料本身的價值與實用性不高（39.3%）、沒有數位學習或教學的需要（28.6%）。此外，在與永康社大進一步洽談中，其希望能汲取數位典藏之豐富資源，以滿足該社區之「社區活化」、「說故事媽媽」等目標；我們因此建議其可從「發現後山—蛙蛙世界」、「華語 e 起來」等網站尋得課程資源，或藉由「千里步道」的網站啟發、「公民行動影音資料庫」的介紹，培養社區民眾由下而上的媒體思維、並促成公民團體理念與文化的多元展現。

在 2009 年 11 月針對位處偏鄉的嘉義縣鹿草鄉碧潭國小進行數位資源能力調查，調查對象為四到六年級 45 位學生。調查發現碧潭國小學生家中的數位資源以電腦居多，但其數位能力仍處於電腦基本運用階段，上網目的主要以玩線上遊戲為主，在數位編輯和識讀能力方面尚有提升的空間，故於 99 年 1 月 16 日與碧潭國小合作，舉辦「數位典藏與傳播小學堂」數位典藏工作坊，除推廣數位典藏內容，教導學童如何應用數位典藏資源外，並可進一步提升碧潭國小學童之數位能力，以達社會影響力之目的。

### 3. 數位典藏推廣使用介面改善與社會影響：

【藏諸名山、放諸四海：數位典藏的收放之間】學術研討會發表論文：數位典藏平台之使用者研究：以公民團體與外省族群為例。

（外省人方面）提供針對族群研究的方向，或是加深族群文化融合，提供針對外省議題與介面規劃整合的一致性探索研究，豐富眷村及外省文化研究的元素與面向，並且延伸外省研究面向至網路及人機介面。從介面的測試與前測中可以發現介面設計上產生的問題，未來能夠針對這些問題進行改進。

（公民團體方面）讓台灣人民養成由下（民間）而上（政府）的民主運動力量，協助社運團體推廣社會議題以及發起人民關心議題的傳播平台，並改善其平台傳播性與使用性，幫助了解如何透過網路平台，凝聚社會動員力量，幫助改善非主流媒體的傳播能動性與發聲管道。

#### ● 公民團體與外省族群使用平台重要性：

##### 1. 「公民行動影音資料庫」(<http://www.peopo.org/civilmedia>)平台：

立意在讓一般民眾能夠近用網路平台，建立一個由下而上，反映不被主流媒體關注之相關公民事件內容，為一影音資料典藏與傳佈中心，以彌補主流媒體傾斜報導的現況。因此平台的使用性因其目標而顯得更為重要。目的是希望使用此平台的人，不會因資訊落差而導致使用上的問題；而是任何人都可以以更直覺的方式使用此網路平台，而不至於因使用上的困難反而失去此平台建立的美意。公民影音資料庫是以 PeoPo 公民新聞平台之資料為基礎。台灣的公民、團體利用 PeoPo 友善的平台，創新 web2.0 由下而上的媒體內容，透過公民對環境、議題的參與和監督，積極發聲，讓台灣的公民社會呈現更多元的對話平台。

PeoPo 是台灣第一個聚焦在公民新聞的新媒體應用，以公民產製、公民對話、公民行動，讓自發性報導的新聞內容，藉由網路平台的討論，進而讓更多人參與甚至改變政策；在國際上相關案例也很罕見，發展至今，台灣「PeoPo」儼然已經成為公民新聞的代名詞，也成為國際媒體組織詢問度最高的台灣媒體經驗。而藉由 PeoPo 公民新聞平台建置而成的公民影音資料庫則是將 PeoPo 更有系統、按月份、分門別類的彙整，讓對於公民議題有興趣的使用者，藉由資料庫中的影音資料獲得較多的資訊，讓所有公民新聞內容能促成社會之間問題的關注

並進一步的了解主流媒體所忽略的事物。

## 2. 「臺灣外省人生命記憶與敘事資料庫」平台：

立意讓「聚」字作為第一階段的主題：以回到家鄉與親人團聚為出發點。而以另一角度解讀「聚」：「眷村」，發展出研究目標「延續生命記憶」。

台灣和世界一些國家/社會的經驗有類似的，例如在過去百年間，歷經殖民，威權統治，現代化，草根自主力量，公民意識覺醒，在在衝擊臺灣社會的歷史軌跡。而其中一個現象，就是不同形式與面向的「族群議題」的出現，和這個爭議有關的一個主要群體，是台灣的「外省人」。此平台即希望傳播、科技、族群、多元文化專業人才以及社區工作者，共同努力採集「外省人」常民生活與生命史的資料，記錄並保存和這個「外省人」類屬有關的記憶與生命敘事，並協助其生產出在地的、時代的文化意義與社會連結。我們希望能還原「外省人」作為一個社會類屬，所具有的多元豐富而的面貌，促進不同群體間同理心，增進理解與對話，產出新的社會感知，超越簡單的政治對立的狹隘視野。期望透過「台灣外省人」的「個人書寫」及「歷史事件口述史」等典藏品，記錄屬於個人卻連繫著台灣不同群體及歷史發展的生活回憶，以提供研究台灣近代歷史發展脈絡更多元化的參考價值，亦是成就台灣民主時代，傾聽不同聲音時所要展現的包容力，進而提昇超越政黨、族群團體之公民社會對話的可能性。透過此網站可以保存眷村文化與生命記憶，讓所有欲了解外省人的使用者都可以在這邊得到許多資訊，而外省人的眷村記憶或許因為眷村的拆遷而消失，卻能在這個資料庫裡面被保存下來。

## 陸、與相關計畫之配合

### 一、本國家型計畫之合作

2010年1月16、17日協助本分項「數位典藏與學習之學術與社會應用推廣計畫」與「拓展台灣數位典藏計畫」跨分項合辦「建立數位公共領域-理論構建與在地實踐 (Restating Digital Public Domain-Theoretical Construction and Local Practice)」國際學術研討會。

### 二、非國家型計畫之合作（包含跨政府部會之合作）

### 三、其他國家型計畫之合作

## 柒、後續工作構想之重點

原本合作建置數位典藏網站之佳興部落位於屏東縣泰武鄉，受到八八水災影響，佳興部落國小學童就讀之泰武國小遷校至佳平村，需住校或借住於平地之潮州鎮，此外鄰近之泰武村與大後部落即將遷村重建，僅剩佳興部落仍繼續居住於山區，另一方面泰武數位機會中心則暫時安置於已廢校之泰武國小佳興分校。為了進一步觀察並紀錄未來此地區重建情形，下年度工作將以此區域之災後重建為主要數位典藏網站內容，並且和數位文化協會合作，重新規劃數位典藏網站，以現有內容為基礎，並納入災後重建議題，以數位典藏之國家資源協助此區域未來災後重建紀錄的進行。

## 捌、檢討與展望

### 一、 檢討

- 請說明計畫之實際執行情形與預期工作之差異分析。
- 請提出目前所遭遇之困難與因應對策。

本年度由於研究經費限制，因此無法參與國際會議交流以取得資料，影響本研究收集數位典藏之資訊倫理與數位人權國際標準，以建立台灣本地數位典藏資訊倫理與數位人權評價系統之目的，期許未來能增進與國際學術圈之對話，使本研究與國際接軌以臻研究完善。

在協助數位科技資源較弱勢地區的資訊志工服務方面，因經費與人力、交通工具不足之故，致使難以提供長期的資訊課程協助。因為目標對象多位處偏遠鄉鎮，在資訊志工礙於交通工具經費有限情況下，難以大量招募志工參與，因此目前改採以短期的工作坊、傳播營形式辦理。

### 二、 展望

行政院國家科學委員會補助國內專家學者出席國際學術會議報告

98 年 12 月 28 日

報告人姓名	李峻德	服務機構 及職稱	交通大學 傳播研究所 副教授
時間 會議 地點	10/1 – 10/2 Tokyo, Japan	本會核定 補助文號	98-2631-H-004-002-
會議 名稱	(中文) 2009 年第五屆亞太地區電腦運算與原理學說國際學術研討會 (英文) The Fifth Asia-Pacific Computing and Philosophy (AP-CAP) Conference 2009		
<p>報告內容應包括下列各項：</p> <p>一、參加會議經過 See attachment</p> <p>二、與會心得 See attachment</p> <p>三、考察參觀活動(無是項活動者省略) None</p> <p>四、建議 See attachment</p> <p>五、攜回資料名稱及內容 Conference program book</p> <p>六、其他</p>			

## 會議報告與心得

2009年第五屆亞太地區電腦運算與原理學說國際學術研討會，自10/1至10/2在日本東京大學舉辦，而此學術會議主旨邀請電腦運算相關領域的論文發表，從哲學、電腦科學、機器人技術、媒體藝術、人工智能、道德、人機互動，社會技術研究也一起辯論和展示新的研究。目的藉由這次的國際學術研討會議促進設計師與學者之間針對電腦系統的學術對話與評論。

電腦運算的技術與進展於日本相關研究有其基礎，近年日本除了出現跨人工智能、社會哲學、設計藝術、人機互動設計、人文道德等領域的研究趨勢外，也獲得越來越多的國際性單位與實業團體的支持，並成為影響未來工業與社會發展的重要研究領域之一。本次大會探討議題相當廣泛，並反映人機互動設計研究之跨領域整合的重要性。

綜合來說，此次電腦運算與原理學說國際學術研討會各研究主題所探討的核心如下。

### 1. Devices that Alter Perception

此主體主要概念為：設備裝置，例如植入物、可穿戴式電腦裝置、感官和神經系統的介面替代方式改變了使用者如何去感知世界。令人印象深刻的議題是此跨學科的重點在於系統其目的是改變使用者感知世界的看法，而個人的感知可以擴展到自己的感官或身體。因此感知改變裝置的目標是：(一)、更了解所發揮的作用感覺和身體擴展設備在這一過程中的看法。(二)、藉由共享的設計，去促進裝置設備的延伸性。(三)、考慮如何透過實驗將感官經驗和身體實體經驗藉由裝置設備，可以進一步延伸到哲學和心理的感知和認知。

### 2. Intercultural Information Ethics

隨著信息和傳播通信技術在全球各地蔓延，我們開始關注技術創造的倫理問題，是與文化息息相關的。此次主旨將繼續之前的會議討論，找尋多方面技術和文化互動造成的後果，而這後果並不限於道德的議題。

### 3. Cognitive Philosophy

人類是高度社會化的動物。而評估社會現象應該在相當程度上影響人類的認知系統演化，反之亦然。然而在實際的社會中，卻有這麼許多不同的因素和相互作用必須加以考慮。此外，力量和意義的相互作用可能偶爾改變時間和背景脈絡。因此社會成員必須應付這種動態的改變。因此，此次來自不同學科的與會者提出探討與問題，保持人與社會的共生。

## 4. Privacy and Technology

計算機技術使用在我們的日常生活越趨滲透化，使人們獲取，存儲，整合，複製和使用詳細個人資料。在過去的幾年裡，網路世界已經改變博客，社群網站，和其他 Web 2.0 服務，也改變監視攝影機的利用增加，例如全球定位系統接收器、RFID 標籤、閱讀器和無線傳輸感應器網路。此外，汽車和行人現在可使用的車內電腦設備或電話去作個人資料的蒐集下載，這可能會導致真正的隱私問題（參見 Google Street View 一例）。因此，技術和隱私該如何增強技術系統，才能建立社會技術基礎設施的未來。

## 5. Social Construction of the Self

在人類認知的功能面向，自我是一個突出且重要的現象學。The mirror neurons 的發現（即前額葉皮層細胞的行動代表了自己和其他人），增加了一個新且重要的經驗方面調查。調查結果顯示，在認知神經科學方面，自我是如何通過與他人互動的構建。換句話說，自我是一種社會建構、體現的現象。各方面的認知，例如：主動視覺、感覺運動協調、感知時間、身體形象、情感、記憶的意義只在提到自我。而此次會議的專家例如神經科學專家、哲學專家、人工生命專家、物理專家等人，以實驗經驗為基礎，討論新興科學的自我。

## 6. Hybrid Culture

在過去幾個世紀，人類的知識和文化的結晶慢慢進入分離學科（工程、醫學、科學、藝術等）。今天，這些界限似乎模糊，並迅速產生新的混合與跨學科的[文化]。而此主旨側重於分析文化的創造性混亂和實現我們的看法外化的知識結構，通過理論討論或具體的例子探討文化對於藝術、技術、科學和媒體的典範形式轉變。

## 7. Roboethics

近年，隨著在開發類人類機器人和醫療機器人等的科技突破，自主智能機器執行特定任務成為可能的設想。且會議提出引入個人機器人與人類共存的可能，更進一步地接近真實。因此，新的挑戰出現在介紹機器人的其他應用領域。而會議探討（一）、了解道德、社會和法律方面的設計、開發與產製機器人。（二）、分析機器人影響的社會議題。（三）、整合機器人專家、計算機科學家和哲學家等超人類主義探討。

## 8. Transhumanism

此主題旨在於澄清和“超人類主義”的激進思想研究，從技術、社會、歷史、文化、倫理和哲學方面探討。超人類主義是一個新興的議題：在不久的將來，多種科學和技術的迅速發展，包括神經科學、生物技術、納米技術、通訊信息技術等發展，將使我們能夠增強或擴展我們的人類特性和功能，例如：知覺、情緒、智力與長壽。此會議將著重在預測技術發展與相關的人類主義、道德影響和哲學態度等探討。

總體而論，數位科技的近用與技術的進展，並非僅自科技工程領域的角度來探討設計，包含數位典藏科技中個人隱私資料存取的界線模糊、人類認知的延伸與突破、人工智慧的自動化與控制、社會文化與人類道德議題、甚至是超人類主義激進思想等議題，都是需要將科技的進展加入人類社會文化等道德哲學議題的跨領域整合探討或修正。而網路服務與科技近用若在數位典藏使用介面設計領域中，僅強調為工作需求的功能性設計，對使用者而言，人類的使用需求或利益將可能被科技進步的速度和經濟獲利給掩蓋，則無法達到社會及個別公民普及同享科技利益或貼近公民的真正需求，突破數位落差及使用介面之科技近用限制。因此，使用者的需求將從傳統的被動使用轉為主動的思考層次近用，轉為科技技術與人類感知相互整合的研究領域，而感知科技與人工智慧帶給人類的感官或思想限制的突破，激發設計的創意。但也更應嚴謹地探討人類道德議題與科技技術整合的取捨。拓展數位典藏中對科技對於人文與社會發展效應，進而邁向最終充分實現資訊倫理及數位傳播人權的願景。

# 行政院國家科學委員會補助國內專家學者出席國際學術會議報告

99 年 5 月 31 日

報告人姓名	董正王亭	服務機構 及職稱	交通大學 傳播研究所 研究生
時間 會議 地點	2009 年 8 月 9-14 號  Beijing, China	本會核定 補助文號	98-2631-H-004-002-
會議 名稱	(中文) 2009 第十七屆國際人類工效學大會 (英文) IEA2009 17 <sup>th</sup> World Congress on Ergonomics		
發表 論文 題目	(中文) 臺灣外省人生命記憶與敘事資料庫」之使用者研究 (英文) User research on digital archive for memories and narratives of Taiwan mainlanders		
報告內容應包括下列各項： <p>七、參加會議經過 See attachment</p> <p>八、與會心得 See attachment</p> <p>九、考察參觀活動(無是項活動者省略) None</p> <p>十、建議 See attachment</p> <p>十一、 攜回資料名稱及內容 Conference program book</p> <p>十二、 其他</p>			

## 會議報告與心得

此次參與會議能讓人見識到不同領域的新知，除了學術上的交流和了解外，在和各國與會者討論國內數位典藏的精神和介面設計議題時，也激盪出知識的火花。

本次會議屬於大型綜合性研討會，雖以人因工程為主題，但涵蓋多達 41 個子主題，包括航空人因工程、情感設計、老年人人因工程設計、建築和教育設計、安全和顯示設計等議題，共計發表 890 篇論文。參與本次會議對其他相關領域之研究有很多認識與了解，雖然本身的研究以數位典藏平台系統的介面設計為方向，但藉由此次會議時，也對影響介面設計的文化、使用者和情感設計等議題有一深入了解，著實有不少收穫。

參加國際會議並發表的壓力和與會者之間的交流能讓人學習及成長許多，例如使用英語進行發表、臨場應答等等；另外，與會者的提問和建議也給予我在未來研究參考的方向及指點，如主持人兼評論人 Xiaowen Fang 對各國推動的數位典藏計畫提出精闢的評論，對台灣的數位典藏主題亦感興趣；且透過會議研討後的問答，對於我的研究課題提出一些看法，給予我未來議題研究上深刻的啟示。

國際會議的與會者來自世界各地，如巴西、美國、加拿大、日本、菲律賓、中國等，所關切的研究方向以及所使用的方法，甚至思維方式皆不相同，但透過與會的討論過程，卻能激起追求學術真理的火花，讓我此次發表獲益匪淺。

此次「第十七屆國際人類工效學大會」，會中感受到介面和使用性設計議題方向的多樣性，特別是與會的台灣、新加坡、中國學者和與會人，在報告過程中也對所研究之不同介面提出精要的分析，如遊戲介面、虛擬環境、認知之間的關係，也啟發我們對不同世代需有不同的研究聚焦視野，例如過去多以安全性、準確性和易用性做為使用者中心介面設計研究方向，但是在現今遊戲軟體已攻占各世代休閒、學習、教育和文化的潮流下，我們不得不去正視遊戲設計對學生的影響，例如學童可藉由教育遊戲軟體學習知識，但如何透過適當的介面設計促使知識能正確從遊戲中傳遞予學生，是更需關切的面向，台灣或許是遊戲全球化下的一個縮影，建議台灣教育部或本校可更重視遊戲學習設計的研究和政策。