

## 113 年跨領域教師教學成長社群

序號	社群名稱	召集人所屬學院	備註
01	人體步態運動學探究	電機資訊學院	<p>影響步態及行走的原因有傷病及老化，其中若長者因系統功能產生機能衰退，會嚴重影響生活品質，甚至跟死亡率都有明顯相關，據統計 80 歲以上的人超過半數有步態障礙的困擾，這對預計 2025 年 65 歲以上人口會達 20% 的台灣來說，不得不重視。當代工程技術提供具有量測及定位空間位置的裝置及演算法，並且成本逐漸降低，讓步態數據採擷更為便利，進而可以將步態運動數據量化，協助改善不良行走姿態，促進健康，同時也可提供復健患者每日於家中自行進行復健及行走訓練，有助於臨床上的治療，是一件很有意義的事。所以本社群結合跨領域老師(電機、資工、資管)，一起探討，透過同儕學習、教師經驗、研究發展等主題式學習活動，讓參與的老師帶領學生共同導入工程技術，達到提高教學成效的目標。本社群活動探討以慣量量測單元 IMU 感測器之穿戴式裝置來量測記錄步態，進行相關技術與實務的學術討論分享，同時分享先前購買的零件材料模組實作後的數據，就未來如何整合各老師專長，合作研提計畫案，落實大家的構想。</p> 

02	PODCAST 頻道	設計學 院	<p>本社群希望透過 Podcast 數位平台增加聯合大學社會影響力，邀請多位建築師前來分享個人經驗。林隆賢老師曾長期在中國涉與大型商業項目，尤其是對家居與公共場所設計有深入探索。他在訪談中分享：「中國的建築與室內設計更重視輝煌和規模，而台灣則更重視個性和功能性。中國室內設計多對標記性和商業任務有所調整，而台灣則於人性化和環境設計小而精簡。」</p> <p>在交流過程中，林老師也分享他在中國與台灣參與設計的其中變化。他指出，中國設計師常靠大型建築工程公司，與國際項目延伸席交，而台灣設計圈則尤重自家空間和文化格層。「為了經濟快速發展，中國常需加速項目進程，但通常漸漸不俗和國際化。」他說道「台灣則更像是一個人情味與環境經營並重的地方，因此更充滿創造的好機會。」</p> <p>此次交流是一次實地觀察並深入通論的經驗，使學生得以從一個更廣闊和實務的角度看見建築與設計的無限可能。</p> 
03	數位傳播與 華教成長社 群	人文與 社會學 院	<p>透過實務技巧與策略分享，提供了深入的社群媒體經營課程，包括如何制定個人品牌策略、內容創作技巧、數據分析與優化，以及互動經營之道。透過講師自身的案例分享，參與者學習了成功的品牌經營方式與技巧，掌握了在不同社群平台上的有效經營模式。不論是如何選擇適合的目標受眾、建立引人入勝的品牌故事，還是運用社群媒體工具來擴展影響力，都以實際操作和策略為核心進行指導。活動中，參與者思考並規劃了個人品牌策略，並透過與講師的雙向交流，吸取了實戰經驗與多元觀點，發展出獨具創意的品牌策略。</p>

			<p>活動中特別讓參與者彼此分享經驗、交流想法，在專業講師的指導與回饋下優化了策略，達成了活動目標。不論是教師本身經營自我網頁或是學生要經營華語教學創作平台，都能透過實務性的活動內容受益，增進了對社群媒體運營的敏感度，並實現了品牌價值的最大化。本活動強調實務性、互動性與持續性，讓參與者即時將所學應用於實際社群經營中，為未來的品牌成長奠定了堅實基礎。</p> 
04	高等教育中 永續議題研 習團	理工學 院	<p>國立聯合大學理工學院、高教深耕計畫與研發處特別邀國立中興大學材料科學工程學系呂福興特聘教授前來分享「創新教學知能研習校務深耕高教深耕研究」。</p> <p>教育部自 2018 年推動五年高教深耕計畫,著重在以大學多元特色發展的基礎下,「鼓勵教學方法創新,促動學生學習動能及自主性,既而培育新世代優質人才」。強調各大學須以中長程校務規劃為主體,分別在「落實教學創新」、「提升高教公共性」、「發展學校特色」及「善盡社會責任」等四大目標,提出未來發展方向。其中在「落實教學創新」目標中,申請學校須在:厚植學生基礎能力、培養學生就業能力、建構跨域學習環境、發展創新教學模式、建構創新創業生態環境,及強化核心(5+2)產業人才培育等面向,提出可以有效改善學校教學品質及提升學生學習成效的策略。此外,為了達成教育公共性,大學也須善盡其社會責任,建立完善弱勢生協助機制,促進社會流動、增強生師比例之結構以促進教學品質,並將相關辦學資訊公開。</p> <p>而透過第一、二週期校務評鑑的規劃、執行與結果,確實可以提供大學針對問題提出改善策略,並持續追蹤強化。未來經由高教深耕計畫的引導,可使大學更有能力「迎向未來」,具有資源「連結在地」,及富有遠見「接軌國際」。</p>

			
05	國家語言法對客語教學影響之研究	客家研究學院	<p>邀請國立政治大學「建置臺灣客語語料庫」計畫的博士後研究員葉秋杏女士，分享該團隊建置客語語料庫的經驗，並討論後續運用的範疇。</p> <p>葉秋杏研究員除分享該團隊建置客語語料庫的經驗，該語料涵蓋 1990 年代迄今之臺灣客語書口文本，收錄書面語料字數達 600 餘萬字，口語達 40 餘萬字，其中少數腔（大埔、饒平、詔安）字數達到目標值（占總體至少 3%），語料庫基礎工程的穩健性是系統功能是否充分發揮的關鍵，從轉檔以及處理資料缺失與雜訊去除等等，十分繁雜。葉研究員並舉例說明運用的情況，發掘許多文本的錯漏字或誤用字，並期待透過客語難字、缺字與異體字的議題，重新找回客家語言與文字的精髓。也期望藉由語料庫的建置，忠實保存臺灣客語多元的使用樣貌與豐富的自然語言表現外，語料數位化能提供計算語言學跨領域研究與應用，結合統計與電腦演算法，透過電腦辨識或機器學習的技術以及語料庫檢索與分析工具，讓語料庫系統與客語數位化語料之應用發揮最大效益。</p> 
06	特效渲染與	客家研	本教學成長社群主要採用 Black Magic 開發的 Blender 最新軟體，透過網路與實體教學，手把手帶領

非線性剪輯  
社群

究學院

參與人員由 3D 建模實作開始逐步進入動態渲染參數設定，再透過 Davinci Resolve 19 的強大遮罩追蹤功能進行後製合成工程。此外，模型呈現除材質(皮膚)之外，打光也是關鍵環節。本社群首先利用 Blender 內建的 ies 燈光(提供上萬種燈光投射模式) 先進行模型光源設定校正，再利用 Davinci 的 Glow 漸層模擬出符合實景且具有電影感的畫面。

經過一整年發展，教學社群目前已能製作高模科幻場景影片，預計未來可拍攝相關短片參加校外競賽。由於高模渲染需要強大的 GUP 算力，一般電腦無法處理巨量圖形運算--至少需要 4060(或以上)效能之顯卡，因此短期內尚無法普及在大學部課程中。較可行的作法是以自學團體模式，糾集學生組建技術團隊(包括建模團與渲染團隊、調光與特效剪輯團隊)進行場景、服裝與螢幕美學技術開發，準備參加 2025 年全國短片與廣告大賽。

