

## 誌 謝

時光飛逝在資管系四年的學習過程，隨著論文的付梓，即將劃上句點，這段時間以來的點點滴滴，有回憶、有快樂、有痛苦還有深深的不捨；回憶之情將在我們的懷中日漸晶瑩光耀，不捨之心將使我們的人生成就勇氣。

本專題能順利完成，幸蒙劉勇麟老師的指導與教誨，對於專題的主題、系統的架構與企劃書的撰寫方式逐一教導與細細關懷，如果沒有老師的幫助，我們的專題也無法順利完成，並且在大專校院資訊服務創新競賽拿到佳作，在此獻上最深的敬意與謝意。

專題的製作期間，承蒙各位師長和同學們的幫助，感謝張慧老師指導系統規劃書的撰寫方式，感謝各位評審們的批評指教，感謝同學們的互相幫助，感謝合作畫室賴老師對於美術方面的指導，以及其他師長們的鼓勵。對於所有幫助過我們的人，致上由衷感謝。

## 摘要

網際網路上的美術性網站為數眾多，但都不符合莫尼畫室的需求，目前網路上的美術性網站大多使用介面很雜亂、網頁呈現不夠活潑生動、都是開放性的平台，沒有個人的空間，畫室主要目的是把學員的畫作電子化收藏和紀錄學員的學習歷程，於是我們針對畫室需求來設計網站的功能。

網站功能大致分類為五項，下面有詳細的功能介紹：

- 一、畫室簡介：簡單的介紹畫室的起源和師資介紹、聯絡方式、最新資訊、好站連結。
- 二、主題畫廊：老師把自己覺得好的作品放上去，供大家欣賞，也可以藉由這個畫廊的作品連結到此畫作的學員畫室上，觀看學員的其他作品。
- 三、個人畫室：讓學員有自己的空間可以上傳自己的作品，可以讓學員自己看到自己成長的過程，也可以同時留下所畫的作品，不會因時間造成畫作的損毀，保留畫作最完整的一面。
- 四、學生歷程：紀錄學生的學習歷程，可在得獎之後馬上紀錄下來，不會到時候忘記，就會缺少了這個獎項。
- 五、回憶錄：放有背景音樂的小短片，介紹幾位明星的學長、學姊，讓現在的學員們可以認識這些學長、學姊。



圖 1 莫尼畫室 LOGO

# 目 錄

誌謝	I
摘要	II
目錄	III
表目錄	IV
圖目錄	V
第一章 序論	1
第一節 研究背景	1
第二節 研究動機	2
第三節 研究目的	3
第四節 研究範圍	4
第五節 操作性定義	4
第六節 章節結構	5
第二章 文獻探討	6
第一節 美術與藝術	6
第二節 美術的應用	9
第三節 Web2.0	13
第四節 網際網路與美術的結合	14
第五節 相關研究應用探討	16
第三章 系統研究方法	21
第一節 研究流程	21
第二節 研究方法	22
第三節 SWOT 分析	25
第四章 預期研究成果	26
第一節 系統功能	26
第二節 系統特色	28
第三節 使用對象	29
第四節 使用環境	29
第五節 開發工具	30
第六節 系統平台架構	31
第七節 系統畫面	32
第五章 結論	35
第一節 預期研究效益	35
第二節 預期研究限制	35
第六章 分工執掌和進度表	36
第一節 分工執掌	36
第二節 甘特圖	37
參考文獻	38

## 表目錄

表 1 Web 2.0 代表性網站.....	14
表 2 各網站的比較表.....	20
表 3 獨樹藝格 SWOT 分析.....	25
表 4 分工執掌表.....	36
表 5 工作進度表.....	37

## 圖目錄

圖 1 莫尼畫室 LOGO.....	I
圖 2 PIXIV 首頁圖 .....	16
圖 3 HeyShow 首頁圖 .....	17
圖 4 臺灣藝術教育網首頁圖 .....	18
圖 5 新藝術首頁圖 .....	19
圖 6 系統建購流程圖 .....	21
圖 7 系統架構圖 .....	27
圖 8 一般使用者觀點的系統架構圖 .....	31
圖 9 會員觀點的系統架構圖 .....	31
圖 10 管理者觀點的系統架構圖 .....	32
圖 11 首頁 .....	32
圖 12 會員管理 .....	33
圖 13 最新消息.....	33
圖 14 個人畫室_首頁 .....	34

# 第一章 序論

本研究主要為針對莫尼畫室，依據他們的需求來進行規劃與建置專屬的網站。本章之要旨共分成四部份，依序將研究背景與動機、研究目的與問題、研究範圍與限制、名詞解釋等分別敘述。

## 第一節 研究背景

由於網路時代來臨，人類對於資訊科技也越來越依賴，資訊科技快速的進展，導致人們生活型態的改變，整個社會因此起了相當大的變化。

在資訊科技的快速成長，網際網路的日益發達下，使用者可以從中輕易的取得和散佈資訊，與他人互動也變得簡單許多，但是該如何從中獲得正確的資訊，或與他人從事良好的互動關係，卻是一件困難的事。

現在的人們已經習慣了有不懂的事就上網去查的習慣，使得網際網路上出現許多討論分享的網站，提供使用者多元、不同型態的服務及資訊，以滿足使用者各種不同的資訊需求。在Web2.0出現之後，散佈和分享資訊變成一件更輕鬆的事，但所帶來缺點是很難判別該資訊的真實性。

網路上關於美術的論壇很多，但大多是提供一個平台讓大家上傳自己的畫作，提供別人鑑賞或是討論，可是關於技術方面、藝術史或各類的繪圖工具都沒有詳細的整合介紹，往往要跑了很多個的網站之後才能搜尋到相關資料，一般的相關網站也沒有個人的空間，讓會員們抒發心情或記事的地方，我們希望能建立一個平台式能夠整合這方面的資訊。

現在不管什麼事情都講求數位化，畫室希望藉由該網站把學生的作品數位化保存下來，於是我們想到如果能把學生的經歷和畫作一起保存下來，學生在撰寫履歷表時裡面的參賽作品和得獎紀錄，可以利用該網站來作證，當然資料的真實性是需要嚴格把關的。

## 第二節 研究動機

本研究的動機有四項，說明如下：

動機一：目前畫室沒有網站，所以希望有個平台來介紹

現在是個資訊化的時代，當我們有想要了解的資訊時，都會很直覺的上網搜尋，而Web2.0出現後，散佈和分享資訊變成一件更輕鬆的事。

因此我們希望可以建置一個畫室的專屬網站，使用者便可以透過網際網路來搜尋畫室的資訊，畫室也因此而提升知名度。更重要的是，學員的作品可以透過網站呈現在網際網路上，讓更多的人可以欣賞到學員的作品，不會只有局限在畫室。

動機二：希望有個平台來展示畫作

通常我們再選擇一間畫室時，不是看老師的資歷就是看學生的作品，所以畫室希望有個平台來放置學生的作品讓人點閱，也同時把學生的作品數位化，實體作品在收藏或保養上難免比較麻煩，但數位化後放在網路空間上，以防作品遺失或受損後可以做備份。

實體的畫室如果要去參觀，會有時間和空間的限制，但放在網路上的畫作，使用者可以隨時隨地的上網觀看作品，也可以迅速查到喜歡作者的資料。

動機三：一般的網站都屬於開放性平台，沒有屬於個人的空間

一般的網站都只提供讓大家討論的地方，都是屬於大眾化的東西，當公眾的資訊和東西一多，就會讓人難以整理，想要的資訊都要跑到很多的地方去尋找，這時就需要一個個人的空間，幫助使用者不需要太多的時間去開啟各種網站，搜尋自己要的資訊，也可以以自己的觀點去介紹自己的作品或給予別人意見，與其他的作者進行交流進而互相學習，提升自己的美術實力。

動機四：希望能紀錄學員的學習過程

現在的社會最講究的是履歷的內容，畫室的學生從小都參加過大大小小的比賽，但都沒有紀錄下來或是作品不見、損毀，這是一個很可惜的地方，所以畫室老師希望這個網站能紀錄學生的學習歷程，以後找工作時可以幫忙做證。

或是廠商看到這幅畫的風格很吸引他，可以迅速的連結到該學生的學習歷程裡，觀看 he 以往的經歷和他的聯絡資訊。

### 第三節 研究目的

本研究的目的有四項，說明如下：

目的一：使用Web2.0的平台來建置網站，網站介面使用圖形化

Web2.0 理念「在一個平台上大家可以貢獻、分享、合作及呈現自己的創作」，學員可以在此網站上傳自己的畫作與別人分享，老師則可以公佈畫室的最新消息或活動；Web2.0 的機制具有高互動及高參與的特徵外，並讓參與者易於傳遞及交換資訊，學員們可以互相交換自己的心得或切磋技巧。

網站介面使用圖形化呈現，連結也不像一般的制式化文字，而是使用圖示代替，例如：站內資訊使用佈告欄的圖示代替文字，聯絡方式則使用電話的圖示代替，整個首頁的構圖是一間畫室，希望讓帶給使用者一種全新的感受。

目的二：建置虛擬空間來展示畫作

畫室目前的作品都是屬於實體的，使畫室在推廣上有一定的難度，老師們總不可能隨時帶著學員的作品到處進行宣傳，但如果能把學員的作品數位化放在網路上供人點閱觀看，這樣不僅能推廣畫室也是在推銷學員本身。

在網路上沒有時間和空間的限制，使用者可以隨時隨地的上網觀看作品，如果看到喜歡的作品還可以進而找到作品的作者，學員也可以靠著這個功能展現自己的作品給大眾看。

目的三：提供學員一個交流平台

與本網站註冊過後將擁有一個個人空間，可以在這邊上傳自己的畫作，編寫這個畫作的簡介，如果使用者在網站上看到令自己喜歡的畫作，便可以藉由留言功能與該畫作的作者聯繫，進而認識對方。

我們還提供了投票機制和評分機制，可以藉由這些機制來讓學員有進步的動力，會因為希望自己的作品被選上，而更加用心的完成每一個作品

目的四：希望能藉由該網站，紀錄學生的學習歷程

註冊後的會員可以編寫自己的學習歷程，例如：基本資料、參賽紀錄、經歷…等，這邊會與畫作的空間做連結，如果使用者看到喜歡的作者，可以立即到這看到作者的基本資料。

我們希望以後學員的名片只要寫上自己的網址，別人就可以快速的看到此學員的經歷，還可以連結到此學員的相簿區觀看他的作品。

## 第四節 研究範圍

本節將介紹我們系統的研究範圍。

針對莫尼畫室的學生提供上傳作品的平台以及履歷，讓他們可以記錄自己的學習所得、辨識自己擁有的重要就業技能、並且提升自己在職場中的自我行銷與求職能力，增加工作率。

## 第五節 操作性定義

本節將介紹我們系統的操作性定義。

### 1. Web 2.0

90年代網路泡沫化後的新興網站模式，其將網路視為一個服務平台，希望透過瀏覽器便可以處理所有的事務；網站內容由傳統銷售的靜態網頁集合，進而轉向提供軟體服務的平台。網站經營者釋出內容主導權改以使用者為中心，並強

調彼此之間的互動，與由下而上的傳播溝通方式。

## 2. 學習歷程

英文為Portfolio，其字首Port代表「運送、攜帶」，而字尾Folio則是「文件或作品」。定義就是「為了生涯發展與職場運用而製作的可攜帶式的文件與作品的集合」，而這些文件或作品可用不同的格式予以呈現。

## 第六節 章節結構

本節將介紹我們企劃書的章節結構。

本文第一章分為六小節，主要在針對藝術的定義來做介紹。協助畫室學生成為更有效率、更為獨立、更有信心、自我引導的自主學習者，讓學生能明確化與具體化自己的生涯發展目標，提升莫尼畫室學生自主學習能力。

第二章為「文獻探討」，此部份主要為探討各學者對藝術的定義、特性，及藝術網站(系統)使用到的技術，簡單的介紹及技術導向。

第三章為「系統研究方法」，說明本系統研究流程經過，進行SWOT分析及訪談內容重點。

第四章為「預期研究成果」，說明本系統功能、特色及使用對象、環境，最後結構系統架構及展現畫面。

第五章為「結論」分為預期研究效益、預期研究限制，探討本系統預估成果及預估風險。

第六章為「分工執掌和進度表」是將本專題組員分配其工作及組員工作進度列表說明。

## 第二章 文獻探討

本研究主要針對「美術與藝術的定義」、「美術的應用」、「web2.0的定義」、「國際網路與美術的結合」之相關研究進行探討。因此本章從期刊、相關論文、網路與相關書籍等資料獲取與本研究相關之課程網站所要進行的設計理念、架構及網站功能性之參考依據，進行本研究之相關文獻探討。

### 第一節 美術與藝術

#### 1.1 美術與藝術的定義

藝術是廣義的概念，美術是狹義的，僅是藝術的表達形式之一。

##### (一)美術的定義

是一種藝術，一般指除了建築藝術之外的造型藝術的通稱。按照目的可分為兩大類，即：純美術和工藝美術兩類。

工藝品為應用美術技巧以手工製作與實用物品結合而具有我國將美術工藝品定義包含於美術之領域內，定義美術裝飾性價值，可表現思想感情之單一物品之創作。只要符合前述條件，無論是否手工藝品製作或是大量生產，皆不影響其為美術工藝品之定位。(94年 江凌)

##### (二)藝術的定義：

藝術 (art) 一詞源自於拉丁文 ars，意為「技巧」，現在雖保有原意，卻也衍生出更廣義的含意，幾乎包括所有的創造性學問。藝術是摹仿自然創造的方式及內在的規律，藝術所摹仿的是自然的內在，而不是自然的外形。而關於自然的內在，亞里斯多德認為秩序、均衡皆是它的外現。(2003年 張培彥)

廣義地說，藝術最關鍵的實例並非來自藝術史或博物館，而是來自自然生活環境的實質體驗。(95年 林佳禾) 藝術不僅只存在於具有相對的高等智能的人類社會中，藝術也是運用某種技巧表達出的富於美感，令人有愉悅的感官享受及思維之樂趣的思想。

## 1.2 美術史的分類

美術史是研究美術及其圖像和形狀、使用材料的歷史發展的科學。它也研究和描述美術在其當時和當地的美術感和世界觀條件下的文化作用以及藝術家的創作過程。

### (一) 中國美術史：

中國美術史主流思想就歷史的進展可分為下列時代：

1. 三皇五帝時代文字畫：象形文字、最早的繪畫、五采(五種顏色的絲)之繪、縫繪
2. 三代器物畫：最早的壁畫、勸誡畫、器物的圖案
3. 春秋戰國時代的繪畫：畫論之始、繪畫教育的開始、最早的帛畫
4. 秦代的繪畫：噴畫藝術的傳入、西域藝術的傳入、秦代武士俑
5. 漢代的繪畫：漢代的工藝圖案、磚畫
6. 六朝時代的繪畫：繪畫六法：氣韻生動、骨法用筆、應物象形、隨類賦彩、經營位置、傳移模寫
7. 隋代的繪畫：隋代的卷軸畫
8. 唐代的繪畫：山水畫、花鳥畫(1988 柳美景)
9. 宋代的繪畫：人物畫、風俗畫、南、北宋的山水畫、花鳥畫(94 王碧英)
10. 元代的繪畫：展現個人精神、書法藝術融入、繪畫詩書畫結合
11. 明代的繪畫：山水、花鳥題材流行，人物畫衰微；水墨技法不斷創斷，進一步豐富了筆墨表現能力；創作宗旨更強調抒寫主觀情趣，追求筆情墨韻。
12. 清代的繪畫：山水畫科和水墨寫意畫法盛行，更多畫家追求筆墨情趣，在藝術形式上翻新出奇，並湧現出諸多不同風格的流派。

### (二) 西洋美術史：

1. 舊石器時代：這時代的藝術基本上受一種所謂巫術支配的，那時的人為了獲得食物，求生存是一種慾望的表現，因此各類藝術品中表現最多的是那些意欲捕獲的動物形象和洞窟藝術。

2. 中石器時代：以「岩畫」最具代表性，洞窟壁畫已衰絕。在住地附近製作的岩畫，內容除動物外，主要是歌頌征服了大自然的人類與野獸鬥爭的場面
3. 新石器時代：巨石文化，巨石成群往往被當為是「巨人之墓」或「鬼窟」，其實可能是地界，或是崇拜的偶像。
4. 古代：金字塔，木乃伊，象形文字，陽曆法老，正面法則，側面表達原始空間，表現盛行嵌畫，壁畫，風俗畫透視畫法，雕刻著重比例，均衡的美
5. 黑暗時代：結合希臘與東方的表現，教堂建築，繪畫傾向概念化圖案裝飾化的風格 盛行基督教題材表現的壁畫嵌瓷畫、手抄本插圖、裝飾藝術
6. 12世紀：哥德式教堂強調垂直線，向天飛升的崇高性，尖塔穹窿(圓球體的天花板及架空的飛樑，有效果的使用多量的柱子，揚棄厚重的壁體，壁面全以彩色玻璃裝飾，富神秘的採光，企圖製造神的家之壯麗感)(94 王亮統)
7. 16世紀：由於油彩顏料的開始使用，法蘭德斯地區的繪畫以細膩寫實為表現風格，代表畫家如范艾克 (Jan van Eyck)、魏登等、藝術風格就比較著重細微描繪自然，譬如注重草木動物的畫法。
8. 17世紀：巴洛克藝術家，與文藝復興的前輩相同，都很重視設計和效果的整體統一性，巴洛克風格以強調「運動」與「轉變」為特點，尤其是身體和情緒方面(98 王惠欣)
9. 18世紀：洛可可可在法國高度發展。這種風格從建築和傢具蔓延到油畫和雕塑，洛可可保留了巴洛克風格複雜的形象和精細的圖騰。不過在這一點上，它已經開始與大量不同的特徵融合，包括東方風格和不對稱組合。
10. 19世紀：美術風格以浪漫主義、寫實主義、自然主義、印象派、象徵主義(2003 李介文)、樸素派
11. 20世紀：野獸派、立體派、抽象藝術(94 劉秀春)、幻想派、記號表現派、幾何形表現派、新具象主義、新表現主義、新造型主義、地景藝術、大地

### 1.3 藝術與美術的差異

藝術一旦觸及了人性的本質，就能超越時空，成為人類共同的精神財富。(96年 洪再新)美術被稱為純藝術或高級藝術，例如繪畫、攝影、雕塑等。(97年 萬青岷)

由於“美術”和“藝術”做為一百年前從西方輸入的外來語它們都源於同一英文單詞“art”，在正式的書面表達和對藝術文獻原文的翻譯上存在著普遍混亂現象。

關於藝術與美術的含義和適用範圍，在東西方是存在著一定的差異的。瞭解這些差異，有助於我們更好地把握它們的概念和使用它們。

美術這個專門名詞，在中國是從五四新文化運動開始被文藝家和教育家普遍運用的。當時蔡元培運用美術這個術語時，也還包括了詩歌和音樂。中國的文藝界、教育界把美術和藝術的概念逐漸分離開來，藝術是一切藝術門類的總稱，它用不同的形象化手段來反映自然和社會，表現人類情感的一門大人文學科，它包羅了美術、音樂、詩歌、舞蹈、戲劇、電影、書法等，而美術則專門用來指藝術的一個重要分支，即視覺藝術部分。

廣泛的藝術包含了美術、音樂、文學、舞蹈、戲劇、電影等；狹義的藝術則指「美術」。無論是廣義的藝術或狹義的藝術，它的定義都是隨著時代的改變而改變的，它的內容與範圍含義並非一成不變。現在我們大都採用較為廣泛與一般性的說法來界定藝術的範圍。

## 第二節 美術的應用

### 2.1 純美術

純美術又分雕塑、繪畫、行為藝術三項。

### (一) 雕塑

雕塑的基本條件必須是具有三度空間，也就是有實際體積的空間形式，具有可視而又可以觸摸的形體，反映現實生活，表現藝術家的審美感受和審美理想(92年，楊玉如)。雕塑的產生與發展是與人類的生產生活分不開，起初它附屬於實用器物，後來逐漸發展成獨立的藝術品。

原本雕塑界都是用石膏的材質創作，但因為科技的進步很多人開始使用玻璃纖維，其實，創作的風格除了取決於形式和內涵外，材質的選擇也有影響，假如選擇石材就是石雕；取用木頭及是木雕，所以雕塑又因為材質的不同分為很多類(92年，謝攻晃)。雕塑可議利用的材料非常的多，端賴是否有一顆雕塑藝術的心靈(1985年中華民國現代雕塑展，蒲浩明)。

### (二) 繪畫

繪畫是一種在二維的平面上以手工方式臨摹自然的藝術，在中世紀的歐洲，常把繪畫稱作「猴子的藝術」，因為如同猴子喜歡模仿人類活動一樣，繪畫也是模仿場景。繪畫是一個捕捉、紀錄當下最原始的感受性去做創作(96年，陳世勳)。繪畫的意義亦包含利用此藝術行為再加上圖形(drawing)、構圖及其他美學方法去達到表現出從事者希望表達的概念及意思(94年，蔡軒瑾)。

繪畫的本質可以是自然及具像派的(如靜物畫或風景畫)、影像繪畫、抽象畫、有敘事性質的、象徵主義、情感的或政治性質的。歷史上大部分的繪畫被靈性主題及概念所主導，這些繪畫形式由陶器上的神話角色到教堂的內壁及天花板上的聖經故事場景都有，它們會透過人類身體本身去表達靈性的主題。

油畫及水彩畫是西方文化中知名度最高的繪畫媒體，它們在風格和主題有豐富且複雜的傳統。在東方，黑色及彩色的水墨畫則主導了繪畫媒體的選擇，但是它在風格和主題上和西方一樣同樣有著豐富且複雜的傳統。

### (三) 行為藝術

行為藝術必須包含以下4項基本元素：時間，地點，行為藝術者的身體，以及與觀眾的交流，除此之外不受任何其他限制。

雖說理論上行為藝術可以包含一些相對而言更為主流的活動，比如：戲劇、舞蹈、音樂等，但這些一般歸為表演藝術。行為藝術通常僅指視覺藝術範疇中前衛派（avant-garde）或觀念藝術（conceptual art）的一種。

行為藝術一直是一種直接對大眾進行呼籲的方式，通過使觀眾震驚，從而重新審視他們原有的藝術觀及其與文化之間的聯繫。行為藝術作品既可以單人也可以群體完成，可含由表演者自創或協作完成的燈光、音效及視覺效果，表演地點可以是美術館、畫廊、或其他場所。與戲劇不同的是，在行為藝術表演中，表演者就是藝術家本人，偶爾會有一類似演員的角色，表演內容也罕有傳統結構或敘述方式。表演既可以是一系列密集的手勢，也可以是大尺度的視覺戲劇；既可以是自發的即興表演，也可以是經過數月排練的演出；持續時間可從幾分鐘到數小時不等，場次不限，有否劇本皆可（行為藝術：從未來派到現代派，羅斯李·哥德堡）。

行為藝術包含以下流派：身體藝術（Body Art）、激浪藝術（Fluxus）、動作詩（Action Poetry）、以及互動媒體（Intermedia）等。

## 2.2 工藝美術

所謂工藝美術，是指用手工或機械的手段製造物質產品，而該產品既有物質生活的功能性，又有精神生活的審美性。工藝美術分為下列三種：設計、插畫、手工藝。

### （一）設計

設計的種類相當多種，分為環境設計（Environmental Design）、工業設計（Industrial Design）、視覺傳達設計（Visual Design）、流行時尚設計（Trend Design）、設計藝術學（Design Theory）。

設計的構想草稿，是表達產品造形創造力最重要的階段。在設計的過程中，透過草稿的衍生，可以了解學生的思考模式與方向，以便加強刺激其聯想力，並進而成為其對產品圖案造形產生衍生物的聯想，而發揮國小學童的想像能力。（95

年 林佳禾)

歷史中設計媒材的演進不僅與設計方法的發展有密切的關係，同時也是影響設計過程的重要因素之一。(97年 劉彥德)

## (二)插畫

解釋繁多，其主要功能是將文字內容、故事或思想以視覺化的方式呈現。此外，其背後的市場和特定對象之目的，更使插畫有著視覺傳達的大眾傳播性。也因此舉凡美術的相關設計，如文字編排、空間的表現、線條的變化或是媒材的使用都比其他類的藝術創作來的更加多元，才能以多向地非語言型式(visual)來傳播語言(verbal)的深層意涵。也因此插畫的應用十分廣泛，凡書籍、雜誌、報紙、說明書、小說、教科書等刊物，在文字中插入的裝飾文案、繪畫，都統稱為插畫。總地來說，插畫是一種結合藝術創作與文字(非語言和語言)的藝術表現，有著「敘說」內在思維的傳播性。

插畫的創作媒材多變且多元，但有一共同點就是透過這些媒材的使用將可塑造依畫面的氣氛與情感，從而傳達出作品的意象。意即，依媒材的使用可看出創作者如何營造與詮釋文本或創作者本身所欲表達的概念。

## (三)手工藝

手工作坊的方式加工製作。製作出來的產品通常叫作手工藝品。「手工藝品」一般承載著本民族的文化傳統。

蒙古人把對自我生存、發展的祈福寄予信仰之中，衍生出蒙古族民間手工藝的門類、造型、紋飾等。在這融合與共生中，彼此交織，你中有我，使之從感性到理性、個體到社會、內容到形式，最終通過民間風俗沉淀在多彩豐富的蒙古族民間手工藝品中。作為蒙古族風俗中的一項重要內容的蒙古族節日歲時，孕育著豐富燦爛的蒙古族民間手工藝，展現它們以何種方式影響著蒙古人的生產生活、精神世界，以及在歷史洪流中的傳承、變異和突顯出的蒙古民族特征。(2009年 達妮莎)

## 第三節 Web2.0

### 3.1 web2.0 的介紹

Web 2.0 是網路運用的新時代，網路成為了新的平台，內容因為每位使用者的參與 (Participation) 而產生，參與所產生的個人化 (Personalization) 內容，藉由人與人 (P2P) 的分享 (Share)，形成了現在 Web 2.0 的世界。

Web 2.0 的定義是，「Web 2.0 是一個架構在知識上的環境，人與人之間互動而產生出的內容，經由在服務導向的架構中的程式，在這個環境被發佈，管理和使用。」(2008 年 Dario de Judicibus)

Schauer 以年代回溯包含在 Web 2.0 裡的各項應用後，區分出「基礎特質」與「體驗特質」兩大類，說明 Web 2.0 成型的關鍵：

(一) 基礎特質 (Foundation Attributes): 由用戶貢獻價值 (User-Contributed Value)、長尾定律 (The Long Tail)、網絡效益 (Network Effect)，三者構成網站的經濟模式。

(二) 體驗特質 (Experience Attributes): 是真正讓 Web 2.0 應用創造差異性與競爭優勢的特質，包含去中心化 (Decentralization)、集體創造 (Co-creation)、可重混性 (Remixability)、突現式系統 (Emergent Systems)。某種程度上標幟出了網際網路再創高峰的三個關鍵：社會網絡、集體創作、以及部落格。(2005 年 Schauer)

### 3.2 web2.0 的應用

Tim O'Reilly 提出的 Web 2.0 概念，應用的層面很廣，目前並無公認使用的定義，從理念精神探討，會得到使用者貢獻、「由下而上」傳播的互動溝通觀點；從企業經營、顧客服務的角度，呈現的又是不同商業模式的發展探討。(2004 年 Tim O'Reilly)

表 1 Web 2.0 代表性網站

網站名稱	網站主軸	網站規模	使用者貢獻內容
Facebook	社交網路平台	全世界會員人數最多的社交網站，2007 年全美網站流量排名第 7，公司市值高達 150 億美元 (Wiki,2009)。每日 6,800 萬不重複訪客數，網頁瀏覽次數為 11 億次 (Compete.com, 2009)。全世界第 4 受歡迎英文網站，2005 年以 5.8 億美元售出 (Wiki, 2009)。	貢獻文章、照片與影音
MySpace	音樂、媒體平台	MySpace 的市值約在 30 億到 200 億美元之間 (Erick, 2008)。不重複訪客數 5,800 萬，網頁瀏覽次數為 8.1 億 (Compete.com, 2009)。2006 年營收達 106 億美元，有 10674 名員工 (資策會, 2007)。	貢獻文章、照片與影音
Google	搜尋引擎、網路廣告	Google 股價超過了 450 美元 (伊思哲, 2007)。市值高達 2207 億美元、全美股價第 4 高、市值第 5 大企業 (蘋果日報, 2008)。	貢獻搜尋偏好與廣告點擊
eBay	線上拍賣	2006 年營收為 59.7 億美元 (資策會, 2007)。2009 年 7 月為止 eBay 上有約 2 千 8 百萬件商品 (本研究統計, 2009)。	貢獻拍賣商品
Amazon	網路書店	2006 年營收 107 億元 (資策會, 2007)。	貢獻書本評論與閱讀偏好

#### 第四節 網際網路與美術的結合

美術館網頁設計及使用性之研究-美術館觀眾和網路使用者，已經打破傳統平面印刷與電子媒介的訊息接收形式，多元化的社會中有了多樣性的媒介選擇與學習操作。尤其在數位傳播的年代，一者經由網路宣傳的接收形式，一者產生雙向溝通的互動層次，觀覽者不止於消極的接受資訊，反而改變不同的思考方式和自我認同的求知慾望。(2002 年 黃如足)

網路中虛擬美術館展示方式對美術鑑賞經驗影響之研究-目前在網路上主要的美術館等相關之藝術類型網站，一般而言可分為兩大類：

第一類型：美術館網站所提供的展覽受限於原有的館藏品及外借之限期展覽等。

第二類型：虛擬美術館則較第一類更具彈性。(2000年 王姿莉)

國小「藝術與人文」領域之網頁式鑑賞-網頁式課程具有儲存空間、容易編修、更新與擴充資料的彈性，網頁式課程的設計，使得鑑賞教學趨於生動化與活潑化。(2002年 洪瑾琪)

國小教師實施電腦科技融入藝術教學之個案研究-其教學科技運用類型眾多，例如電腦輔助教學、網路教學、多媒體等常見於教學的電腦應用方式，其目的在促使電腦成為師生教與學的工具與方法，使用時機、地點、方式則是隨教學需求彈性調配，目的在促成有意義的學習，而非工具操弄。(2003年 郭詩屏)

## 第五節 相關研究應用探討

目前網際網路上的美術性網站為數眾多，我們找了以下四個網站來做比較。



圖 2 PIXIV 首頁圖

網站名稱 PIXIV

日本的一個繪畫交流網站，只要註冊成會員便可以使用 PIXIV 提供的功能。主要功能是可以上傳、下載圖片。一進入首頁會隨機呈現會員的畫作，旁邊則會呈現熱門畫作的排行，網站也供提了畫作評分和搜尋等功能。

PIXIV 比較特別的功能是提供會員個人的專屬清單，可以加入、管理自己喜歡的畫作。沒有提供留言與及時訊息。作者與觀看的會員無法做及時的交流。



圖 3 HeyShow 首頁圖

網站名稱 黑秀網(HeyShow)

是一個完全免費的展示空間，也是第一個以圖像為主的專業搜尋網站，是尋找創意專案人才最佳管道和創意工作者的交流園地。

網站簡介 功能很多，但版面十分雜亂，難以尋找到自己所需要的東西，比較像是一個提供公司尋求藝術人才的網站。



圖 4 臺灣藝術教育網首頁圖

網站名稱 臺灣藝術教育網

國立臺灣藝術教育館所建立的網站，版面有設置分眾導覽分為：  
一般民眾版，教師版，學生版，研究人員版。

由於是國立臺灣藝術教育館的網站，所以資源非常的豐富，但是  
網站簡介卻不是那麼的跟一般使用者親近，都常都是需要研究的人或找資料的  
人才會去參考，不能讓喜愛美術的人一起參與，作品也是經過篩選後  
才擺放，沒有自由性。



圖 5 新藝術首頁圖

網站名稱 新藝術

是一個兒童美術教室所設立的畫室網站，讓幼兒從小認識美術愛美術。

網站簡介 網站介紹很詳細，讓讀者能掌握正確要了解的資訊，但美中不足的是，由於是針對兒童教學，因此網站沒有特地把美術相關道具做詳細介紹也沒生動活潑的動畫來引導小朋友學習，只限定現場教學。

目前網際網路上的美術性網站為數眾多，但還是有一些不夠周全的地方，經過我們內部的小組討論發現，許多相關議題網站有類似的通病：

1. 大多為上傳作品的平台，關於美術方面的基本知識不多。
2. 使用介面很雜亂，網頁呈現不夠活潑生動。
3. 都是開放性的平台，關於私人的區塊很少。
4. 沒有防盜系統。

表 2 各網站的比較表

	獨樹藝格	PIXIV	黑秀網 (HeyShow)	臺灣藝術 教育網	新藝樹
畫室(網站)簡介	✓		✓	✓	✓
會員機制	✓	✓	✓		
學生歷程	✓		✓		
回憶錄	✓				
畫廊	✓		✓	✓	✓
個人畫室	✓		✓		
上傳畫作	✓	✓	✓		
最新畫作展示	✓		✓		
熱門畫作的排行	✓	✓	✓		
畫作留言	✓				
防盜系統	✓				

# 第三章 系統研究方法

## 第一節 研究流程

本節將針對我們所做的系統所繪製的系統建構流程圖。

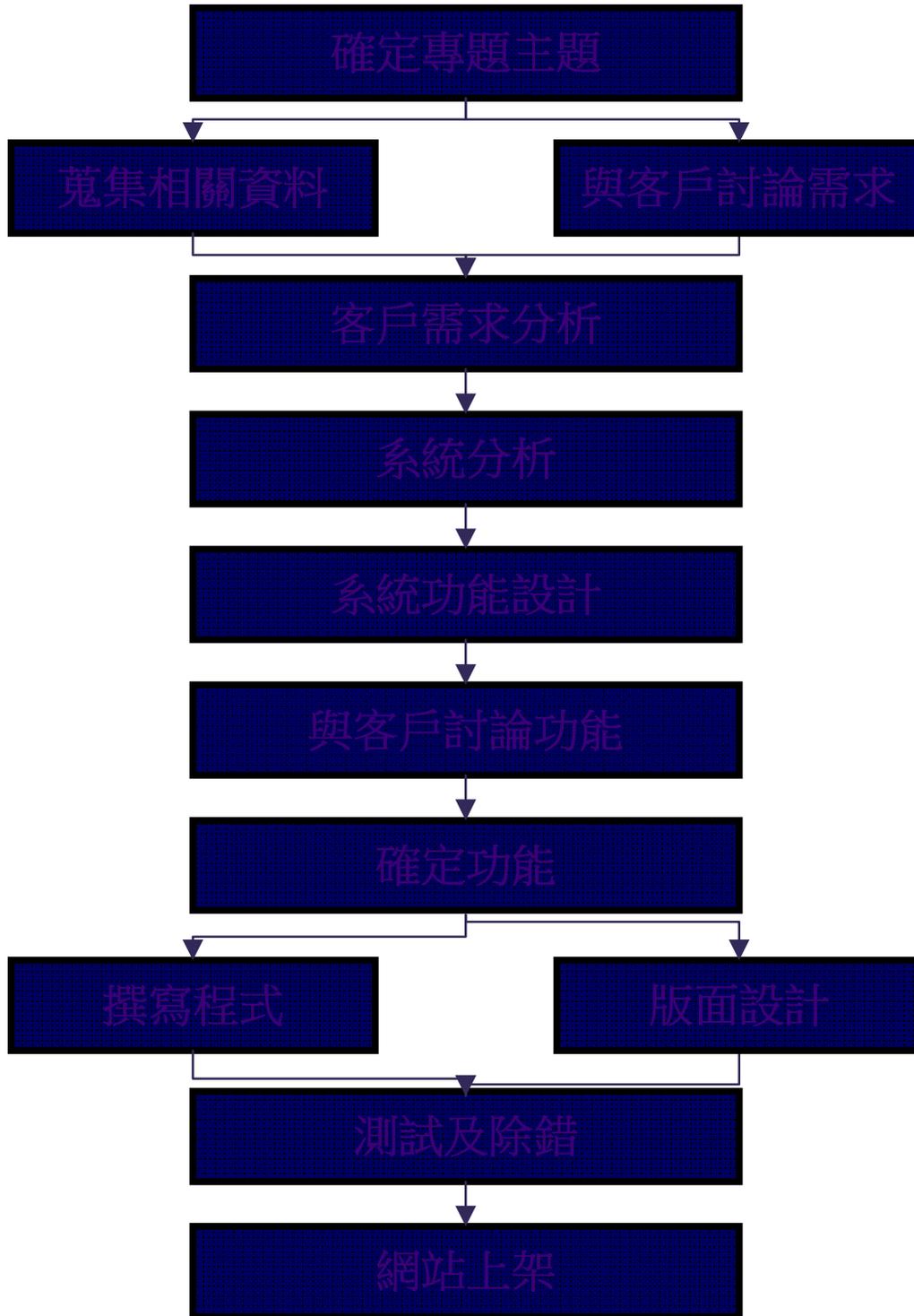


圖 6 系統建構流程圖

## 第二節 研究方法

本研究針對系統功能和資料蒐集方面，與畫室進行訪談，以下為訪談內容。

訪談時間： 98 年 11 月 19 日

訪談地點： 莫尼畫室

- 訪談內容：
1. 建置網站主要的目的：
    - 網站的簡介：簡單的介紹畫室的簡介，因為目前的學員大多是附近的居民，老師希望能藉由網站來提升畫室的名聲，讓更多人知道。
    - 畫作的電子化：目前的畫作皆為實體收藏，但實體的畫作不易管理又佔空間，所以希望把學生的作品電子化上傳到網站上。
  2. 希望網站有哪些功能：
    - 上傳畫作的功能：畫作上傳地方的版面想用成畫廊的風格，使用 FLASH 來製作，滑鼠左右移動畫面會左右延伸。
    - 學生的學習歷程：學生可以記錄自己的參賽紀錄和經歷，讓學員找工作時可以幫他們做個佐證。。
  3. 能提供我們哪些資源：
    - 網站的內容：提供我們關於畫室的相關內容
    - 版面的配置：我們的美工與他們畫室的學員一起來設計網站的版面。

暫訂功能： 畫室介紹、最新資訊、部落格、認識美術、主題畫廊

下次訪談時間： 98 年 12 月 01 日

下次訪談地點： APPLE 教室

訪談時間： 98 年 12 月 01 日

訪談地點： APPLE 教室

訪談內容：

1. 對於網站有什麼特殊需求：

- 老師的功能加一項規劃課表的地方：可以記錄開班的資料和未來的課程規劃，讓老師方便規劃課程。
- 增加回憶錄：放有背景音樂的小短片，介紹幾位明星的學長、學姊，或是逝去的學生，幫他們做紀錄。

2. 認識美術中要呈現的東西：

如果要教畫技這類的東西很難呈現，用動畫呈現怕真實度不夠，用錄製的又怕太無趣或不夠清楚，而且有些是非公開的。

經過討論之後把這項功能刪掉。

3. 網站針對的對象：

希望只針對畫室的學員，如果有外面的人來還要做管理，老師沒那麼多時間花在管理網站上，所以使用者只能觀看網站和進進行留言、評分。

4. 增加投票機制：

可以增加同學的上進心，獲選高票的同學可以出現在主題畫廊裡，而且同學們可以在網站中進行互動。

暫訂功能：

畫室簡介、主題畫廊、學生歷程、部落格、最新資訊、好站連結、回憶錄、投票機制、會員管理、聯絡方式

下次訪談時間： 98 年 12 月 8 日

下次訪談地點： 莫尼畫室

訪談時間： 98 年 12 月 8 日

訪談地點： 莫尼畫室

訪談內容： 1. 部落格的功能太多：

因為畫室的學員大部分為國小、國中生，部落格的功能太多複雜，於是我們只留下相簿功能讓學生上傳畫作，訪客可以對畫作進行留言，也可從個人相簿連道該作者的學習歷程。

2. 網站功能簡單、圖形化介面：

畫室的學員大部分為國小、國中生，功能太複雜會令他們反感，介面使用圖形化也是希望讓他們提起興趣，如果用文字呈現怕他們覺得太死板。

3. 資料蒐集：

給畫室整個計畫的行程表，什麼時候開會、什麼時候要交哪些資料要標示清楚，對方才有時間準備資料。

寒假時去畫室幫忙把畫作拍下來並分類存檔，和請學員把自己的作品燒成光碟給我們。

4. 美工怎麼與他們的學員一起討論：

我們的美工每星期固定一天去他們畫室觀摩，去了解畫室的風格，與畫室的學員相處增加默契。

確定功能： 畫室簡介、主題畫廊、學生歷程、個人畫室、最新資訊、好站連結、回憶錄、投票機制、會員管理、聯絡方式

### 第三節 SWOT 分析

本節將針對本系統進行SWOT分析。

表3 獨樹藝格SWOT分析

<b>Strength 優勢</b>	<b>Weakness 劣勢</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● 提供客製化的功能</li><li>● 開發工具為免費軟體，節省成本</li><li>● 功能設計簡單，大眾化</li><li>● 介面圖形化，較能吸引大眾目光</li><li>● 將畫室作品數位典藏化，可永久保存</li><li>● 畫室之前的學生也可以使用，與畫室保持良好關係</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 只提供畫室學員使用</li><li>● 無法回答太多美術相關問題</li><li>● 不適用於其他相關網站</li></ul>
<b>Opportunity 機會</b>	<b>Threat 威脅</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● 若客戶使用滿意，會帶來新商機</li><li>● 幫客戶解決特殊需求</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 市面上已有類似系統網站</li><li>● 如果市面上有開發新的更好網站可能會有被淘汰</li></ul>

## 第四章 預期研究成果

### 第一節 系統功能

本節將介紹我們與畫室討論過後，確定的網站功能。

- 一、畫室簡介：簡單的介紹畫室的起源和師資介紹。
- 二、主題畫廊：老師把自己覺得最好的作品放上去，供大家欣賞，也可以藉由這個畫廊的作品連結到此畫作的學員畫室上，觀看學員的其他作品。
- 三、聯絡方式：如果使用者看到網站後對畫室有興趣，可以與畫室聯絡。
- 四、最新資訊：提供學員一些關於畫室的消息，或是知道最新的比賽資訊，讓學員可以知道這些消息，不會錯過任何的比賽，多為自己累積比賽的經驗。
- 五、好站連結：可以讓學員可以很快速的連結到其他的網站去，可以看看別人的作品，而不會只限於畫室，要找相關資料時，也可以很容易的去做搜尋。
- 六、個人畫室：讓學員有自己的空間可以上傳自己的作品，可以讓學員自己看到自己成長的過程，也可以同時留下所畫的作品，不會因時間造成畫作的損毀，保留畫作最完整的一面。
- 七、學生歷程：紀錄學生的學習歷程，可在得獎之後馬上紀錄下來，不會到時候忘記，就會缺少了這個獎項。
- 八、回憶錄：放有背景音樂的小短片，介紹幾位明星的學長、學姊，讓現在的學員們可以認識這些學長、學姊。
- 九、會員管理：會員僅限於畫室的學員和畢業的學長姐，這是畫室要求的，這樣便於管理網站，會員可以增修自己的相簿和學生歷程，而管理者可以對網站的內容進行增修。

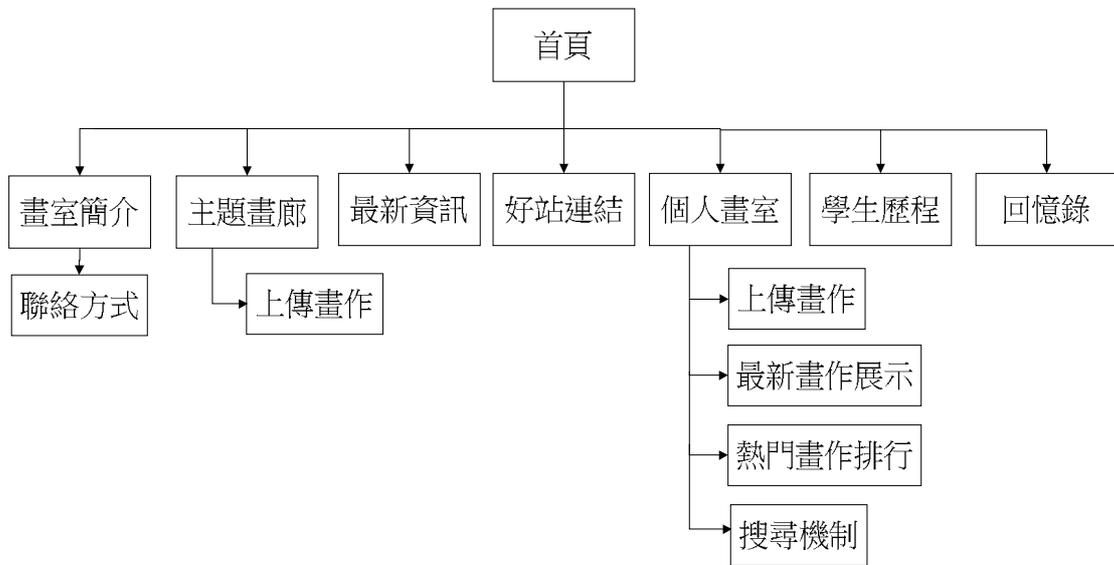


圖 7 系統架構圖

## 第二節 系統特色

本節將介紹我們網站的系統特色。

### 一、主題式的畫廊

老師們可以依據每次的主題，新建一本相簿放置覺得不錯的學生作品，在上傳畫作時需輸入關於畫作的相關資訊，在觀看畫廊時點選你所想看的作品，將會放大作品並顯示關於畫作的相關資訊，如果對於作品的作者有興趣，可以點選作者名字連到作者的個人部落格。

### 二、防盜機制

我們會在學生作品前面多放置一張透明的頁面，如果有人要點右鍵複製時只會複製到透明頁面。

這個機制是為了保障作者的著作權，不會因為上傳跟大家分享而遭到盜用。

### 三、開發成本低

考慮到畫室為小本經營，和第一次投入網路行銷，不希望畫室在開發成本上花到太多錢，而對網路行銷卻步，所以我們的開發軟體都盡量選用免費的，程式使用 PHP、資料庫使用 MySQL，希望能降低網站開發的成本。

### 第三節 使用對象

本節將介紹我們網站所針對的使用者。

我們主要針對的使用者是畫室的學員，只有畫室的學員才可以註冊為網站的會員，網站的會員可以對個人相簿和學習歷程進行新增修改。

只要能上網的人都可以連到此網站，但沒辦法註冊會員只能觀看網站，或是對畫作進行留言。

### 第四節 使用環境

本節將介紹使用環境。

在下列可連上網路的環境中，且有瀏覽器 Internet Explorer 或 Mozilla Firefox 皆可使用此系統，最佳瀏覽環境為 Internet Explorer 6 以上或是 Firefox。

- ◆ 家庭電腦
- ◆ 筆記型電腦
- ◆ 無線網路區
- ◆ 網際網路咖啡廳

## 第五節 開發工具

- 開發環境：

作業系統：Microsoft Windows XP

- 軟體需求：

- ◆ 網站伺服器 Apache：

Apache HTTP 伺服器是市場上佔據主導地位的免費 Web 伺服器，世界上超過半數的 WWW 都是執行它，因為不但功能強、穩定性高、存取速度快，並且還具有跨平台功能，在各種作業系統平台上，都能順暢的執行。

- ◆ 伺服器端語言 PHP：

PHP 和 Apache 同樣地擁有跨平台以及免費的強力優勢，穩定性也是相當的高，發行版本之間也不會不相容，在執行上十分快速，PHP 更可結合多種資料庫包括 MySQL、SQL Server、ODBC 及 Oracle 等等。

- ◆ 資料庫 MySQL：

伺服器端上的資料庫使用 MySQL，能與 PHP 做結合，也同樣地擁有跨平台以及免費的優勢。

- ◆ 美工製作軟體：

- PHOTO IMPACT

- PHOTO SHOP

- FLASH

## 第六節 系統平台架構

本節將由一般使用者、會員、管理者的觀點來繪製系統平台架構。

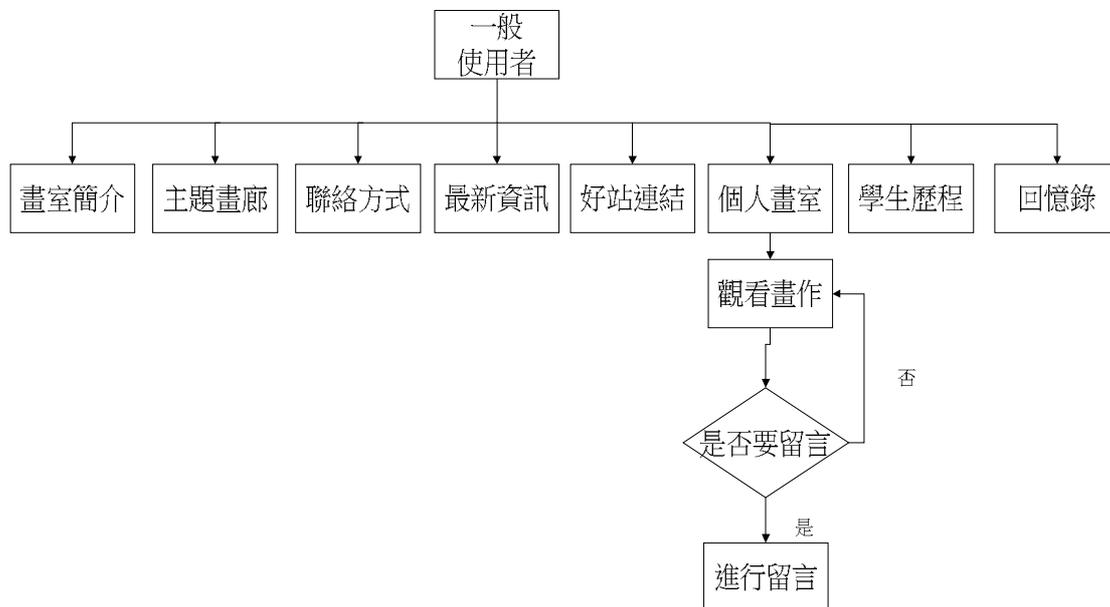


圖 8 一般使用者觀點的系統架構圖

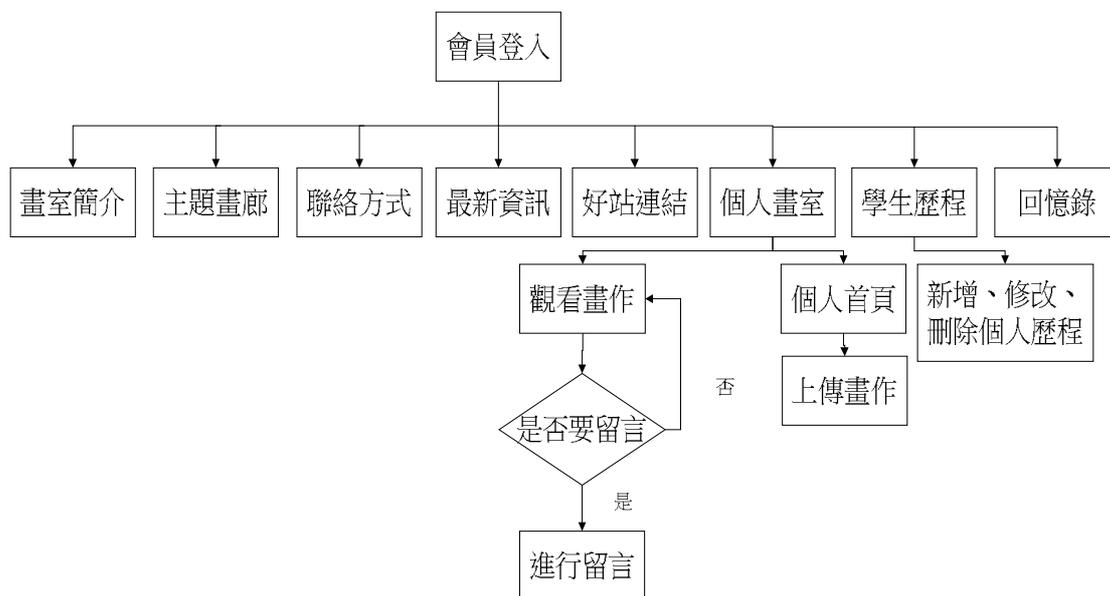


圖 9 會員觀點的系統架構圖

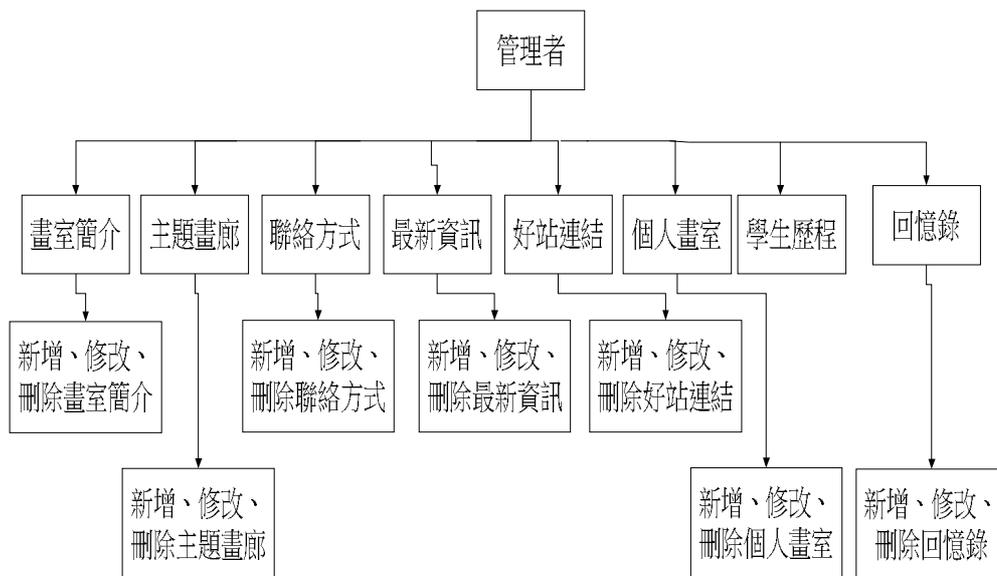


圖 10 管理者觀點的系統架構圖

## 第七節 系統畫面

本節將展示目前系統的畫面。

### 首頁



圖 11 首頁

## 會員管理



會員管理

會員編號	帳號	姓名
1	mon001	葉芳婷
2	mon002	張子芸
3	mon003	賴思安
4	mon004	蓬祐瑄
5	mon005	王文怡
6	mon006	黃瑞庭
7	mon007	陳政卉
8	mon008	胡英文
9	mon009	陳銘豪
10	mon010	盧念慈

新增帳號  
修改帳號  
搜尋姓名  
刪除帳號  
回憶錄上傳  
最新資訊  
好站連結

下一頁 最後一頁

圖 12 會員管理



最新消息

最新訊息	類別	發布時間	發佈者
畫室比賽資訊	比賽	2010-12-04 10:26:50	老師
全國美術比賽	比賽	2010-12-03 13:49:46	老師
下周五休假一天	畫室資訊	2010-12-03 14:11:09	老師
12月10號前請繳交作品	功課	2010-12-03 14:17:27	老師
賀！學生參加學生比賽得第一名、第二名	比賽	2010-12-03 14:25:45	老師

下一頁 最後一頁

圖 13 最新消息



圖 14 個人畫室\_首頁

# 第五章 結 論

## 第一節 預期研究效益

本節將介紹預期的研究效益。

1. 畫室學員使用本網站後，可從網際網路上得到該畫室的最新資訊
2. 使用圖形化介面，讓各年齡層的學員可輕易上手使用本網站功能
3. 老師可將學員優秀作品上傳到主題畫廊，透過網際網路讓更多人欣賞到學員作品
4. 學員們透過個人的專屬空間，除了可放自己的作品外，也可以透過留言的功能讓學員之間或一般使用者進行交流
5. 學習歷程功能，可以紀錄學員從小到大的參賽或得獎紀錄，讓企業透過本網站可輕易了解學員的能力
6. 透過回憶錄功能，可紀錄該畫室優秀的學長、姊，讓學員有個良好的模範

## 第二節 預期研究限制

本節將介紹預期的研究限制。

1. 介面可能不能讓所有學員都滿意
2. 網路頻寬不足，導致當機
3. 組員因外在因素，文件無法如期完成
4. 使用者可能無法完全發揮功能的效用
5. 使用者網站操作不當，造成網站效益降低
6. 無可避免的天災人禍(火災、水災、地震、駭客入侵)
7. 電腦無不斷電系統造成資料損失

## 第六章 分工執掌和進度表

在本章中，我們將介紹本專題的分工執掌與工作進度。

### 第一節 分工執掌

在分工執掌的規劃中，我們將依據本組組員的專長進行分工，每位組員將負責多項任務。

表 4 分工執掌表

	文書撰寫	程式撰寫	資料庫維護	網頁美工設計
魏靜宜	○	○	○	
李淑玲	○		○	○
林玉僊	○		○	○
吳佳欣	○		○	○
余倩妘	○	○	○	

## 第二節 甘特圖

本節將介紹整個專案開發的甘特圖。

表 5 工作進度表

識別碼	工作名稱	開始	完成	期間	2010年					
					07月	08月	09月	10月	11月	12月
1	個人畫室-最新畫作展示	2010/7/1	2010/7/16	16d						
2	建置畫室簡介、好站連結	2010/7/17	2010/7/25	9d						
3	最新資訊	2010/7/26	2010/8/15	21d						
4	建置主題畫廊	2010/8/15	2010/12/7	115d						
5	建置成果簡歷	2010/8/15	2010/12/7	115d						
6	個人畫室-熱門畫作排行	2010/10/20	2010/10/30	11d						
7	個人畫室-評分機制	2010/10/31	2010/11/7	8d						
8	系統整合與測試	2010/11/2	2010/12/10	39d						

## 參考文獻

- (1) 張培彥(2003),「視覺繪畫秩序解析-林布蘭」中國文化大學藝術研究所碩士論文
- (2) 江凌(2007),「美術工藝品之智慧財產權保護研究-以著作權法為中心」世新大學法律學研究所碩士論文
- (3) 林佳禾(2006),「工業設計課程導入國民小學高年級『視覺藝術課程』教學實例—馬賽克圖案造形設計融入『藝術與人文領域』課程」大同大學工業設計學系碩士論文
- (4) 柳美景(1988),「南宋以前中國繪畫線條之研究」,中國文化大學藝術研究所碩士論文
- (5) 王碧英(2005),「宋代繪畫「山水與花鳥」意境抉微與我創作觀」,中國文化大學藝術研究所碩士論文
- (6) 王亮統(2005),「妝點空間的精靈—彩色鑲嵌玻璃在台灣發展之研究」,中原大學室內設計研究所碩士論文
- (7) 王惠欣(2009),「巴洛克風格運用於時尚彩妝之研究」,華梵大學工業設計學系碩士班碩士論文
- (8) 李介文(2003),「由十九世紀法國象徵主義繪畫之表現形式談自我創作」,中國文化大學藝術研究所碩士論文
- (9) 洪再新(2007),「與世界藝術對話的歷史平臺—宋代美術諸問題的藝術史意義」,青藤書屋
- (10) 萬青芳(2008)「從美術教育到視覺藝術教育」,中央美術學院出版論文集〈美術學院的歷史與問題〉
- (11) 楊玉如(2003),「公共空間戶外雕塑造形意象研究」,南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文
- (12) 蔡軒瑾(2006),「從原始思維探索藝術性靈之藝術創作」,臺北市立教育大學視覺藝術研究所碩士論文
- (13) 陳世勳(2007),「繪畫之「道」-陳世勳創作論述」,大葉大學造形藝術學系碩士班碩士論文
- (14) 達妮莎(2009)「節日歲時中的蒙古族民間手工藝」,大連理工大學建築藝術學院碩士論文
- (15) 劉彥德(2008)「設計構想發展過程中不同媒材繪製草圖之成效研究」,大同大學工業設計學系碩士論文