



推動超高畫質電視內容升級  
前瞻計畫第二期  
(108-109)

結案報告

財團法人公共電視文化事業基金會  
民國 110 年 11 月



## 摘要

文化部捐助財團法人公共電視文化事業基金會辦理「推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫第二期」(108-109)總預算為 884,139 千元，其中資本門編列 100,212 千元、經常門編列 783,927 千元。在資本門方面規劃建置超高畫質電視示範製作中心，其細項計有「超高畫質動畫製作系統」、「超高畫質進階設備」、「大容量儲存設備」、「新媒體應用設備」、「傳輸網路系統」等。在經常門方面則包括戲劇、綜合、兒少、紀錄片等「超高畫質節目製作」，「創新應用服務」、「人才培育」與「一般行政維運費」。

本期計畫於民國 108 年 3 月 6 日與文化部簽約，原定於 109 年 12 月 15 日結案，後因計畫工作內容調整，以及新冠疫情影響各項工作執行進度，經取得文化部同意後，分別於民國 108 年 11 月 25 日、民國 109 年 5 月 12 日、民國 110 年 6 月 16 日完成三次修約，最後結案日訂在民國 110 年 11 月 30 日。

本期計畫除了完成包括旗艦戲劇《斯卡羅》、《天橋上的魔術師》在內的戲劇、綜合、兒少、紀錄片（永續主題與文化藝術類類紀錄片、人文類紀錄片及紀實節目、環境類紀錄片或紀實節目、歷史紀錄片）、及節目新創應用等各類國內新製節目 458.35 小時外，還購入國內外優質戲劇及各國紀錄片 84.5 小時，合計節目產製時數共 542.85 小時，超過原定目標的 465.5 小時。此外，還完成台灣原創 IP 孵育計畫共 8 部的續劇劇本孵育，以及《我們與惡的距離 2》10 集劇本。

在節目創新應用方面《青春發言人》、《誰來晚餐》、《水果冰淇淋 - 妖果小學堂》、《聽聽看》、《台灣特有種》等節目，分別運用網路議題設定、AR 遊戲 APP、無障礙友善網站、3D VR 實境體驗、網路社群 IG、看戲學手語 APP，平板手遊、AI 智慧遊戲機台等，擴大節目觸達人口與年齡層，提升各類節目的長尾效應。另外，公視並

嘗試以「公視節目增值應用創新」融合「內容開發」、「敘事形式」、「傳送模式」、「用戶關係」、「營運創收」五種創新概念，以「數位敘事專案應用」、「網路原生實驗短片開發」、「Gamification（遊戲化）與跨媒體應用」專案，結合戲劇節目《天橋上的魔術師》（場景光影素材應用）、《糖糖 Online》（Instagram AR 擴增實境濾鏡）、《返校》（ARG 另類實境解謎遊戲）與紀錄片《百年未來》（360 度環景網站）、《未完成的任務：現代臺灣締造者》、《不羈-台灣百年流變與停泊》的內容，靈活應用不同載具並搭配不同的媒材，提供讓傳播對象在合適的時間與地點使用媒體的「全媒體」服務。

在培訓國內超高畫質產業專業人才，與同業分享相關專業經驗及技術的「人才培育」方面，公視自民國 108 年至 109 年共辦理 20 項各類教育訓練、實作訓練、經驗分享、研討會等合計 102 場次，時數 422.5 小時，部分並開放業界共同參與，總計人數達 1,148 人。包括舉辦「解放數位片庫：傳統電視影音資產的再思考與再利用」工作坊，邀請法國國家視聽研究院 Ina (l'Institut national de l'audiovisuel) 三位專家來台就「如何利用片庫資源說一個好故事」、「片庫管理與線上檔案存取」二個主題，和國內同業分享在片庫典藏與建檔管理之外，如何將過去重要的影音資料再利用，為新的世代講新的故事，產生不一樣價值的實務經驗。以及「公視推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫成果分享會」，邀請《斯卡羅》、《火神的眼淚》、《我們與惡的距離》、《天橋上的魔術師》，及動畫《妖果小學堂》、《台灣特種》的導演、編劇、美術指導、製作人、動畫導演等與會，與業界分享《斯卡羅》、《天橋上的魔術師》兩齣旗艦戲劇的製作經驗，和公視如何以戲劇孵育計畫鼓勵合製的成果，以及運用 3D、VR 視覺效果於節目內容的實務經驗。

在超高畫質設備開放業界暨委製單位使用分享方面，民國 108、109 年總計達 25,252 小時，較原設定二年合計 16,000 小時之目標為

高。其中看片 225 小時、剪輯 16,488 小時、調光 4,138 小時、轉檔 505 小時、4K 攝影棚 3,270 小時、4K 轉播車 626 小時。



# 目錄

<b>壹、政策背景與計畫執行綜合說明</b>	<b>1</b>
一、計畫政策與背景	1
二、計畫預算執行情形	3
三、計畫產製節目類型與時數	6
四、計畫執行之結案項目與報告	9
五、計畫修約說明	10
<b>貳、計畫執行成果</b>	<b>13</b>
<b>一、超高畫質電視示範製作中心</b>	<b>13</b>
(一) 超高畫質動畫製作系統 .....	13
(二) 超高畫質進階設備 .....	14
(三) 大容量儲存設備 .....	17
(四) 新媒體應用設備 .....	19
(五) 傳輸網路系統 .....	30
<b>二、超高畫質節目製作</b>	<b>34</b>
(一) 超高畫質戲劇 .....	35
(二) 超高畫質綜合類節目 .....	59
(三) 超高畫質兒少類節目 .....	80
(四) 超高畫質紀錄片規劃 .....	87
<b>三、創新應用服務</b>	<b>108</b>
(一) 新媒體創新應用 .....	108
(二) 公視節目增值創新應用 .....	114
(三) 8K 超高畫質影像體驗計畫 .....	121
(四) 節目創新應用 .....	123
(五) 節目新媒體整合行銷 .....	141
<b>四、人才培育與分享機制</b>	<b>147</b>
(一) 人才培育 .....	147
(二) 分享機制 .....	199
<b>肆、前瞻計畫第二期(108-109)主要績效指標達成情形</b>	<b>203</b>
<b>附表：歷年超高畫質節目國內外得獎明細</b>	<b>209</b>



# 壹、政策背景與計畫執行綜合說明

## 一、計畫政策與背景

民國 105 年 11 月行政院通過「數位國家・創新經濟發展方案」；同年 11 月 24 日，科技會報辦公室提出「數位國家・創新經濟發展方案 DIGI+2025」，提出 2017 至 2025 年將以優勢寬頻環境、活躍網路社會、創新數位經濟為總體發展目標，並以「建構有利數位創新之基礎環境」、「全方位培育數位創新人才」與「數位創新支持跨產業轉型升級」等為重點策略。

民國 106 年 2 月 15 日，科技會報辦公室提出「數位建設・超寬頻網路社會發展」，發展數位文創，普及高畫質服務做為目標，將運用超高寬頻網路與優質數位創新環境，豐富數位文創內容，擴大智慧生活應用，讓國人以各種載具設備欣賞超高畫質節目，享受高品質影視音服務。

民國 106 年 7 月 7 日總統公布施行《前瞻基礎建設特別條例》；「數位建設」即為其中「前瞻基礎建設計畫」的八大建設之一，此計畫跳脫傳統偏重硬體之公共建設思維，首度推動網路安全、數位文創、智慧城鄉、智慧學習及科研設施等軟性基礎建設；並以投資未來的觀點，規劃物聯網、AR/VR（擴增實境／虛擬實境）、AI（人工智慧）及智慧機器人等所需之基礎建設項目。

「前瞻基礎建設計畫」以 4 年（民國 106 年至 110 年）為期程，分 3 期編列特別預算，第 1 期（民國 106 年 9 月至 107 年 12 月）編列 1,071 億元，其中數位建設占 159 億元，再結合民間投入 2,000 億元寬頻建設及 381 億元內容與服務研發經費，以「寬頻建設暨網路安全」、「寬頻建設」、「內容建設」、「服務建設」、「人才建設」等五大主軸推動 19 項重點建設項目。

在「內容建設」方面，除了發展數位文創、普及高畫質服務外，更以「帶動數位文創成為兆元產業」為目標，建立國家文化記憶庫，豐富 4K 超高畫質內容，讓國民享受新媒體多螢匯流服務。同時也載明，為強化影視音超高畫質技術發展，由公共媒體引領，建構製作超高畫質影視內容之基礎環境（包含攝影棚、後製系統等），並鼓勵影視業者製播技術與內容兼具的優質影音節目，以接軌國際。同時，配合新媒體之傳播特性發展跨平臺內容產製，推動原創內容一源多用，突破一產業一平臺的侷限思維，促成文字、漫畫、動畫及影視音等產業之間的跨域合作，發揮文化的滲透力與傳播力。

民國 106 年 7 月，文化部核定「前瞻基礎建設計畫—數位建設」之「推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫」，同年 12 月核定「推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫第一期」，揭示本計畫以「節目內容力」先行，透過獎補助措施及公廣集團所建置之資源導入民間獨立內容製作團體，共同打造 4K 節目平臺，充分發揮硬體使用效益、輸出臺灣多元節目和戲劇優勢、發揮臺灣文化影響力；並結合政府、民間及公廣集團軟體創意和硬體設備，發揮最大節目產製「量」能，同時培植獨立製片，擴大預算效益及提升本國內容作品之國際競爭力。

公視所執行之「推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫」共分二期、四年（民國 106~109）執行，預計達成目標如下：

- （一）資源導入民間，提升內容產製競爭力
- （二）培植獨立製片，建立臺灣品牌
- （三）重建時代場景，還原歷史紀錄
- （四）建置超高畫質設備，強化使用效益
- （五）集合業界群力，建立影視生態系統

## 二、計畫預算執行情形

「推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫第二期」(108-109)總預算為 884,139,000 元，實際執行 882,560,653 元，整體執行率達 99.82%，相關帳務已經廣信益群聯合會計師事務所查核確認無誤。

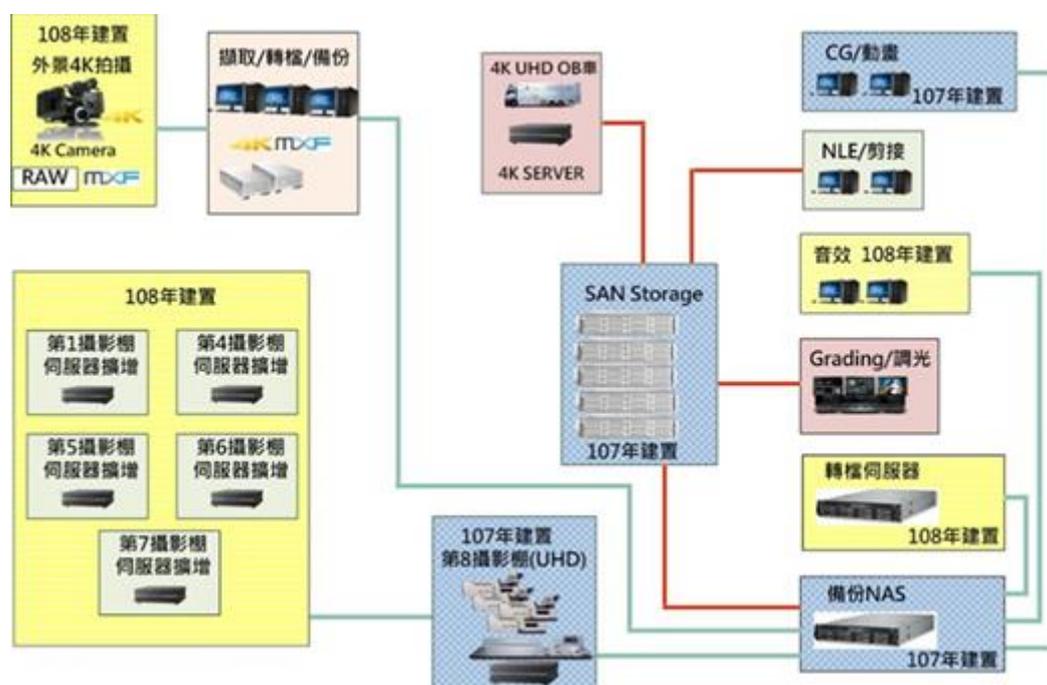
設備資本門預算數 100,212,000 元，實際執行 100,196,008 元，執行率 99.98%。

業務經常門預算數為 783,927,000 元，實際執行 782,364,645 元，執行率 99.80%。

財團法人公共電視文化事業基金會					
「推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫第二期」支出表					
中華民國108年3月6日至110年9月30日					
單位：新臺幣元					
號次	項目	預算數	累計支出數	支出餘(絀)數	累計執行率
<b>設備資本門</b>		100,212,000	100,196,008	15,992	99.98%
1	超高畫質電視示範製作中心	100,212,000	100,196,008	15,992	99.98%
1.1	超高畫質動畫製作系統	11,000,000	9,945,485	1,054,515	90.41%
1.2	超高畫質進階設備	16,212,000	15,941,727	270,273	98.33%
1.3	大容量儲存設備	31,100,000	32,050,464	(950,464)	103.06%
1.4	新媒體應用設備	31,900,000	32,368,923	(468,923)	101.47%
1.5	傳輸網路系統	10,000,000	9,889,409	110,591	98.89%
<b>業務經常門</b>		783,927,000	782,364,645	1,562,355	99.80%
2	超高畫質節目製作	695,423,000	694,781,852	641,148	99.91%
2.1	超高畫質戲劇	513,987,000	513,899,076	87,924	99.98%
2.2	超高畫質綜合類節目	93,170,000	93,145,628	24,372	99.97%
2.3	超高畫質兒少類節目	27,200,000	27,169,178	30,822	99.89%
2.4	超高畫質紀錄片	61,066,000	60,567,970	498,030	99.18%
3	創新應用服務	43,204,000	42,972,294	231,706	99.46%
4	人才培育	1,500,000	1,329,851	170,149	88.66%
5	一般行政維運費	43,800,000	43,280,648	519,352	98.81%
<b>總計</b>		<b>884,139,000</b>	<b>882,560,653</b>	<b>1,578,347</b>	<b>99.82%</b>

設備資本門用於延續 105 年、106 年「超高畫質電視示範製作中心與創新應用計畫」，並規劃於「前瞻計畫第一期」107、「前瞻計畫第二期」108 兩個年度完成之超高畫質電視示範製作中心建置內容。「前瞻計畫第二期」已完成「超高畫質動畫製作系統」、「超高畫質進階設備」、「大容量儲存設備」、「新媒體應用設備」、「傳輸網路系統」相關建置，以更完整的製作量能及整合作業環境，提供製作超高畫質節目內容所需，達成「建置超高畫質設備，強化使用效益」的目標。

107-108 年超高畫質電視示範製作中心建置規劃如下圖：



業務經常門主要用於四個部分，第一部分用於「超高畫質節目製作」項下優質戲劇、綜合類節目、兒少類節目、生活劇與紀錄片的開發與製作，以及發展臺灣原創 IP（連續劇劇本）孵育計畫，以達成「資源導入民間，提升內容產製競爭力」、「培植獨立製片，建立臺灣品牌」、「重建時代場景，還原歷史紀錄」、「集合業界群力，建立影視生態系統」的目標。

第二部分「創新應用服務」，鼓勵各個節目運用各類型的新媒體工具與網路社群，擴大節目觸達人口與年齡層，提升各類節目的長尾

效應。並以「公視節目增值應用創新」結合節目內容，靈活應用不同載具並搭配不同的媒材，提供讓傳播對象在合適的時間與地點使用媒體的「全媒體」服務。

第三部分「人才培育」，延續公視長期投入國內超高畫質產業專業人才培訓，以及與同業分享相關專業經驗及技術的工作，舉辦各類教育訓練、實作訓練、經驗分享、以及「解放數位片庫：傳統電視影音資產的再思考與再利用」工作坊、「公視推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫成果分享會」，提升國內 4K 製作環境的整體水準。

第四部份「一般行政維運費」，鑒於公視執行「前瞻計畫第一期」期間，衍生諸多原編預算外之必要支出，為充分反映執行專案實際支出，在總預算規模不變、製作時數及關鍵衡量指標均無下修的前提下，編列「一般行政維運費」，供公視支應與執行本計畫相關的一般行政維運費、發射站臺與衛星轉頻器等基本維運業務費、資訊設備養護費、網路軟體租賃使用費、超高畫質影音平臺維運費、節目一般行政費、製播設備維運及支援人力費，以及超高畫質節目頻道宣傳費等。

### 三、計畫產製節目類型與時數

「前瞻計畫第二期」企劃書所列各類型節目原定產出時數，與計畫執行實際產出時數對照如下表：

2 超高畫質節目製作		108		109	
		原定產出時數	實際產出時數	原定產出時數	實際產出時數
2.1	超高畫質戲劇				
2.1.1	《天橋上的魔術師》	0		11	11
2.1.2	《斯卡羅》	0		11	13
2.1.3	優良劇本連續劇《噬罪者》	13	13	0	0
2.1.4	4K 連續劇《村裡來了個暴走女外科》	0		11	11
2.1.5	公視新創電影 長片《訪客》、《媽！我阿榮啦》、《Far Away Eyes》 短片《溫馨家庭日》、《賭場求仙記》、《蝴蝶》	0		6(6集)	6(6集)
2.1.6	人氣漫畫、小說或遊戲 IP 改編 4K 動畫影集《勇者系列》	0		4	4
2.1.7	青少年連續劇《糖糖 Online》	6.5	6.5	0	0
2.1.8	我們與惡的距離 2-劇本	0		10(集)	10(集)
2.1.9	戲劇孵育計畫 <sup>註</sup>	10(部)	4	10(部)	4(部)
2.1.10	公視戲劇孵育計畫 (節目製作)《四樓的天堂》、《火神的眼淚》	0	0	22	22
2.1.11	生活劇《苦力》、《我的婆婆怎麼那麼可愛》	30	30	40	40
2.1.12	《我們與惡的距離》	已於前瞻計畫第一期執行完畢			
2.1.13	國內外優質戲劇	0	0	6	49.5
2.2	超高畫質綜合類節目				

2.2.1	《一呼百應》	26	26	0	0
2.2.2	實境節目《阮三个 2》	0	0	8	8
2.2.3	表演團體進棚節目《微塵·望鄉》	2	2	0	0
2.2.4	4K 轉播節目	16	17	16	18.5
2.2.5	科普動畫節目《歐米天空 OMI SKY》	0	0	2.5	2.75
2.2.6	棚內音樂節目《音樂萬萬歲第 4 號作品》	8	8	25	27.5
2.2.7	大型實境談話節目《36 題愛上你》	0	0	80	81
2.2.8	《極樂世界》	0	0	5	10
2.2.9	新創棚內節目	已於前瞻計畫第一期執行完畢			
2.2.10	音樂特別節目				
2.3	超高畫質兒少類節目				
2.3.1	兒少外景《小孩酷斯拉》	6.5	6.5	0	0
2.3.2	兒少科技《出發騎幻島》	6.5	6.5	0	0
2.3.3	水果冰淇淋動畫《妖果小學堂》	0	0	1.3	1.5
2.3.4	新創兒少節目《下課花路米—博物館大驚奇》	0	0	6.5	6.5
2.3.5	兒少科技節目	已於前瞻計畫第一期執行完畢			
2.3.6	熊星人和地球人				
2.3.7	青春發言人				
2.4	超高畫質紀錄片				
2.4.1	永續主題與文化藝術類紀錄片	0	0	8	15
2.4.2	人文類紀錄片及紀實節目《天光》系列	4	4	16	16
2.4.3	環境類紀錄片或紀實節目《島嶼注視》系列	5	5	16	16
2.4.4	歷史紀錄片《不羈—臺灣百年流變與停泊》、《未完成	2	2	4	4

	的任務：現代台灣締造者》				
2.4.5	永續主題與文化藝術類紀錄片	13	13	11.7	22
<b>3 創新應用服務</b>		108		109	
		原定產出時數	實際產出時數	原定產出時數	實際產出時數
節目創新應用					
《台灣特有種》(第二季)		0	0	4	4
兒少科技節目《我家住海邊》		0	0	4	4
《青春發言人》(第三季)		0	0	8	10.1
<b>合計</b>		<b>138.5</b>	<b>139.5</b>	<b>327</b>	<b>403.35</b>

註：依企劃書所載，戲劇孵育計畫 108 年、109 年各徵求 10 部，惟實際徵案及孵育成功之部數依評審結果與最終完成整體孵育階段之劇本數而定。

#### 四、計畫執行之結案項目與報告

依「前瞻計畫第二期」(108-109)企劃書所載，本期應提交之結案項目與報告如下：

號次	結案項目與報告	數量
1	「超高畫質電視示範製作中心」項目之設備採購標案驗收結案證明。	1 份
2	超高畫質節目製作，如綜合節目、兒少節目或創新應用之標準作業流程(SOP)。	4 份
3	超高畫質戲劇節目製作執行報告，及 108 年 49.5 小時、109 年 111 小時節目驗收單等。	1 份
4	超高畫質戲劇節目製作前置執行報告。	1 份
5	超高畫質綜合類節目製作執行報告，及 108 年 52 小時、109 年 136.5 小時節目驗收單等。	1 份
6	超高畫質兒少類節目製作執行報告，及 108 年 13 小時、109 年 7.8 小時節目驗收單等。	1 份
7	超高畫質紀錄片製作執行報告，含國際合製、自製、委製等，及及 108 年 24 小時、109 年 55.7 小時節目驗收單等。	1 份
8	節目創新應用製作執行報告，及 109 年 16 小時節目驗收單等。	
9	戲劇孵育計畫工作報告。	1 份
10	「創新應用服務」項目執行報告，含新媒體應用等。	1 份
11	「超高畫質產業專業人才培訓」項目執行報告，含專業技術教育訓練、經驗分享課程、研討會等。	1 份
12	計畫結案報告書	1 份

## 五、計畫修約說明

本期計畫於民國 108 年 3 月 6 日與文化部簽約，原定於 109 年 12 月 15 日結案，後因考量節目多元手法呈現、版權取得時程、延續 IP 價值、提供更多創意展現空間、確保依《政府採購法》辦理設備之標案能順利完成招標與測試驗收，以及受新冠疫情影響各項工作執行進度等因素，必須進行計畫工作內容與完成期程的調整，經取得文化部同意後，分別於民國 108 年 11 月 25 日、民國 109 年 5 月 12 日、民國 110 年 6 月 16 日完成三次修約，最後結案日訂在民國 110 年 11 月 30 日，分別說明如下。

### (一) 第一次修約

未調整本計畫全案結案期限，僅修正部分計畫內容與工作完成期程如下：

1. 戲劇孵育計畫：原規劃徵求企劃案每部 13~20 集，調整每部 8~13 集。

2. 戲劇孵育計畫節目製作：原規劃製作完成 2 檔節目，每檔「13 集（60 分鐘/集）、60 分鐘幕後紀實」，共計 28 小時；調整為每檔「10 集（60 分鐘/集）、60 分鐘幕後紀實」，共 22 小時。不足之時數 6 小時，購買「國內外優質戲劇」補足。

3. 原規劃於 108 至 109 年各製作完成綜合類節目《人生主題曲》、《樂活銀髮節目》各 40 小時，變更為製作一檔《大型實境談話節目》（暫名）109 年共製作完成 80 小時。

4. 《公視新創電影》規格調整（總時數不變）：原規劃完成 4 部新創電影（每部 90 分鐘），調整為 3 部新創電影（每部 90 分鐘）、3

部新創電影—短片（每部 30 分鐘）。

5. 《棚內音樂節目》製作時程調整：原訂 108 年完成 19.5 小時，改為 108 年完成 8 小時，109 年完成 12 小時，較原訂時數增加 0.5 小時。

6. 超高畫質兒少類節目《新創兒少節目》原規劃為委製或自製，經評估後為延續《下課花路米—博物館大驚奇》第二季節目 IP 價值，由公視自製第二季（共 13 集）。

7. 「創新應用服務」之節目創新應用所規劃的《兒少科技節目》經評估後確定為委製，以激發業界製作兒少節目的能量，與科技業跨域合作，透過 AR/VR 延伸開發節目相關教育運用的實作過程，累積線下科技推廣的經驗。

8. 依《政府採購法》辦理設備採購之部分標案「超高畫質動畫製作系統」、「超高畫質進階設備-非線性音效設備」、「超高畫質進階設備-成音周邊」、「超高畫質進階設備-燈光周邊」、「高容量儲存設備-節目製作 NAS 及周邊」、「高容量儲存設備-副控室錄影 Server 及周邊」、「媒資管理系統及周邊」，「驗收與結案」期程從民國 108 年 12 月 10 日調整至民國 109 年 3 月 31 日。

## （二）第二次修約：

部份自、委製節目因受新冠肺炎(COVID-19)疫情影響製作進度，不能於原定時程民國 109 年 12 月 15 日完成結案，於民國 109 年 5 月 12 日完成修約，調整本計畫全案結案日至民國 110 年 8 月 31 日。

當時已確知會受影響的節目有《天橋上的魔術師》、公視戲劇孵育計畫—節目製作《四樓的天堂》、4K 連續劇《村子裡來來個爆走女醫師》、公視新創電影-PTS ORIGINALS《何處》、4K 轉播節目《公視

表演廳》、《極樂世界》、新創兒少節目《下課花路米－博物館大驚奇》、兒少科技節目《我家住海邊》

### （三）第三次修約

因受新冠肺炎 COVID-19 疫情提升至全國三級警戒影響，執行中尚未完成的部份節目已確定不能於原定時程完成，以致無法於民國 110 年 8 月 31 日完成本計畫全案結案。於民國 110 年 6 月 16 日完成修約，調整本計畫全案結案日至民國 110 年 11 月 30 日。

## 貳、計畫執行成果

### 一、超高畫質電視示範製作中心

「前瞻計畫第二期」完成建「超高畫質動畫製作系統」、「超高畫質進階設備」、「大容量儲存設備」、「新媒體應用設備」、「傳輸網路系統」相關建置，一方面因應超高畫質節目量增加而產生的龐大資料量，提升節目製作運算效能，並優化後端片庫儲存與媒資管理系統；一方面補足部分周邊設備，使超高畫質電視示範製作中心整體製作系統更趨完善，提供更有效益的超高畫質節目製作環境。

#### (一) 超高畫質動畫製作系統

本期計畫期依據前兩年實際執行經驗，持續擴充進階特效軟體，如流體力學，粉碎運算，高階分子運動等特效工具，並邀請專業人士進行進階特效軟體之教育訓練，培養動畫師高階特效製作能力，製作更具難度與變化之動畫，提升 4K 視覺特效的廣度與深度，並根據實際執行經驗，選擇擴充具最佳品質／效率之算圖伺服器(CPU 或 GPU)，擴充繪圖工作站及中央儲存系統空間，完整建置 4K 輸出系統，建立檔案備份系統，儲存完整專案數位內容以供後續再利用。完成建置後已達成之效益如下：

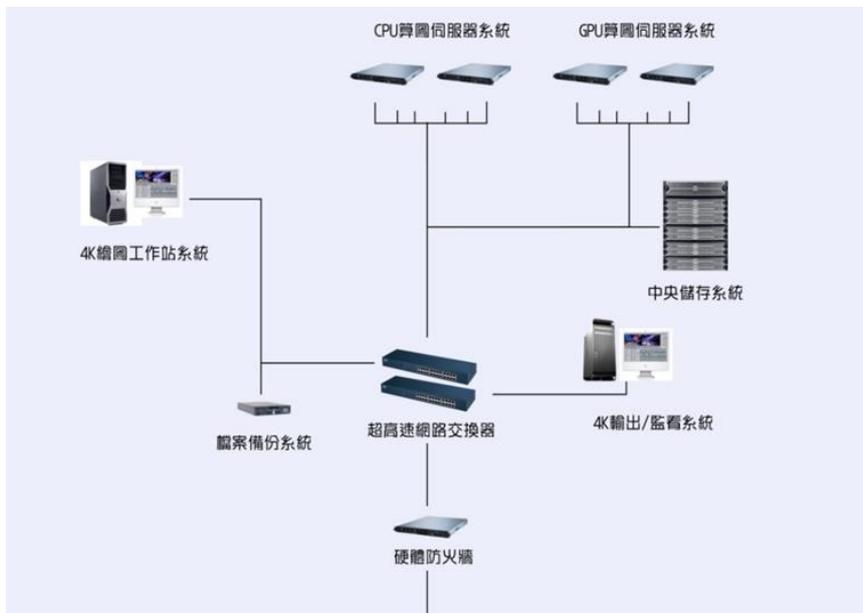
1. 4K 機房設備提供超越單一工作站 15 倍的運算能力，不僅 24 小時運作，且透過遙控機制，即使在下班時間，亦可機動提供算圖調度與故障排除，大幅縮短白天使用者端的等待時間，實際產出許多 4K 動畫影片及素材。

2. 4K 軟硬體設備可深化超高畫質創作成果，提升 4K 的視覺經驗，無論在畫面質感與細緻度均獲得相當提昇。

3. 在相關軟體陸續改版後，經由實戰驗證 GPU 製程對已達實用階段，當前超過六成的案子採用 GPU 加速製程，可作為公視及動畫業界後續發展之重要案例。

4. 在艱困的預算中仍完成了小型檔案備份系統，可儲存完整專案數位內容以供後續再利用，並作為所有機器系統備份的離線儲存空間。

5. 通過高階教育訓練，提昇同仁專業技能，並逐步應用於專案製作，過程收穫頗豐，除流體粉末特效外，高階追蹤技術亦被用於 4K 節目《天光》的 AR 特效合成畫面。



前瞻計畫第二期超高畫質動畫系統示意圖

## (二) 超高畫質進階設備

### 1. 4K 攝影機等

早期的 4K 攝影器材發展想把電視的影像提升到電影的層次，包括攝影機的設計，模組化的機身、周邊配件、及一系列的定焦鏡頭，都以電影攝影機的形式與操作方式設計，所採用的大尺寸感光元件在拍攝上也因為景深非常淺而難以對焦（比 HD 更容易失焦），除了拍攝

手法與電影接近的戲劇之外，對其他型態的電視節目在攝製過程反而造成困擾，更影響製作成本與效率。在業界一直希望有符合電視作業特性的 4K 攝影器材訴求下，攝影器材廠商終於推出操作方式與傳統電視攝影機一致的 2/3 吋感光元件 4K 攝影機，解決 4K 電視作業的困境。



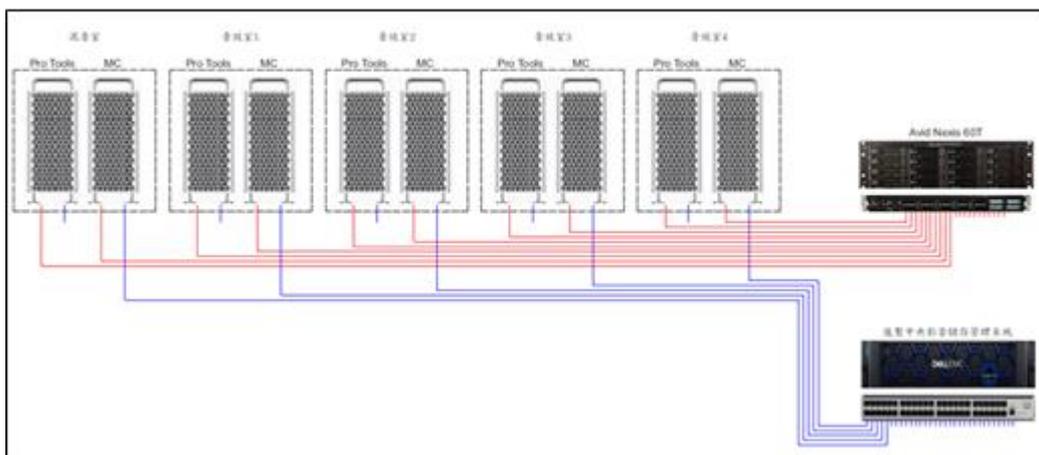
SONY PXW Z450 攝影機

「前瞻計畫第一期」在 107 年即考量實境與紀實性節目拍攝需求，購置機動性較高之超高畫質攝影設備、鏡頭及其對應之後製周邊。「前瞻計畫第二期」於 108 年採購 2/3 吋型的 4K 肩扛式 ENG 型攝影機 3 套及標準、廣角 ZOOM 鏡頭 2 套，及燈光、成音周邊設備搭配使用，以滿足外景節目拍攝需求。109 年採購 2/3 吋型的標準及廣角鏡頭，及機動性更高的 4K 相機與周邊。110 年採購 4K 超高畫質電影 ZOOM 鏡頭，以補足早期所購置 4K（電影）攝影機搭配鏡頭的使用需求。



## 2. 無帶化音效製作設備

4K 節目皆改以影音伺服器或記憶卡錄影，檔案會藉由高速網路直接傳送到後製中央影音儲存管理系統，直接進行後製剪輯作業，節省大量擷取畫面時間進而提升製作效能。由於音效作業需參考剪輯完成的檔案，隨著 4K 拍攝及後製的無帶化作業，即在本期計畫建置符合無帶化製作效率的 4K 無帶化音效製作系統，並將此系統與後製中央影音儲存管理系統連結，存取音效製作所需的參考畫面，以及回存完成之聲音檔以匯出成影音完成檔，實施 4K 影音製作全面無帶化。



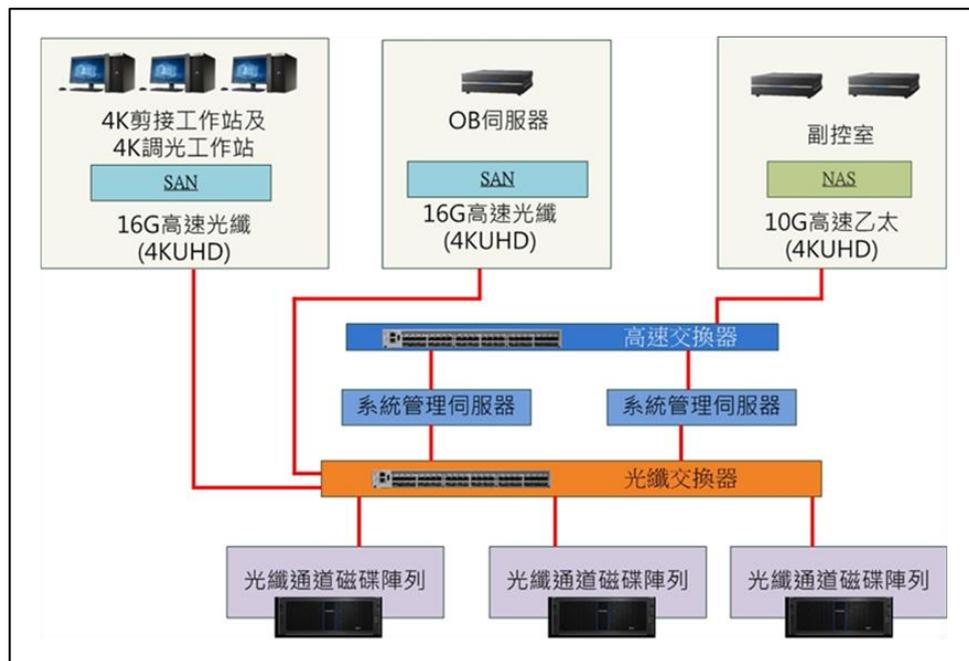
無帶化音效製作設備架構示意圖

無帶化音效製作設備包含非線性音效工作站及非線性剪輯工作站。非線性音效工作站執行音效設計作業，以及快速合成

(offline-bounce)聲音完成檔、分軌檔案，並準確量測完成檔的響度。非線性剪輯工作站執行匯入及播放由剪輯提供的工作畫面檔。本案並建置了近線儲存系統，存取及共享所有工作用到的聲音及畫面檔案。

### (三) 高容量儲存設備

超高畫質節目的製作已進入全面無帶化檔案作業的時代，攝影棚的錄影系統也由錄影機改成影音伺服器(SERVER)，「前瞻計畫第一期」即已購置攝影棚用的影音伺服器，並完成儲存設備之基礎架構。



後製高速影音儲存管理系統基礎架構

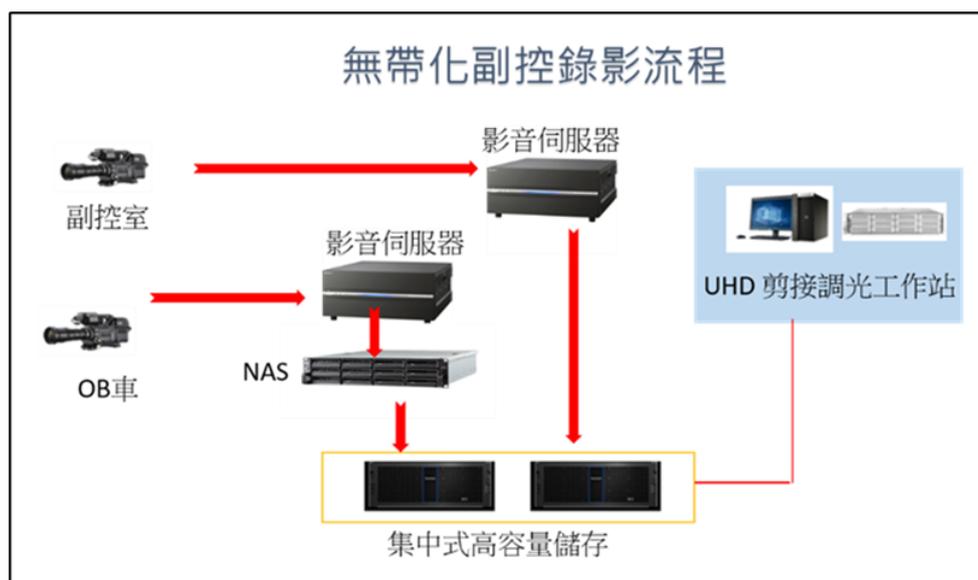
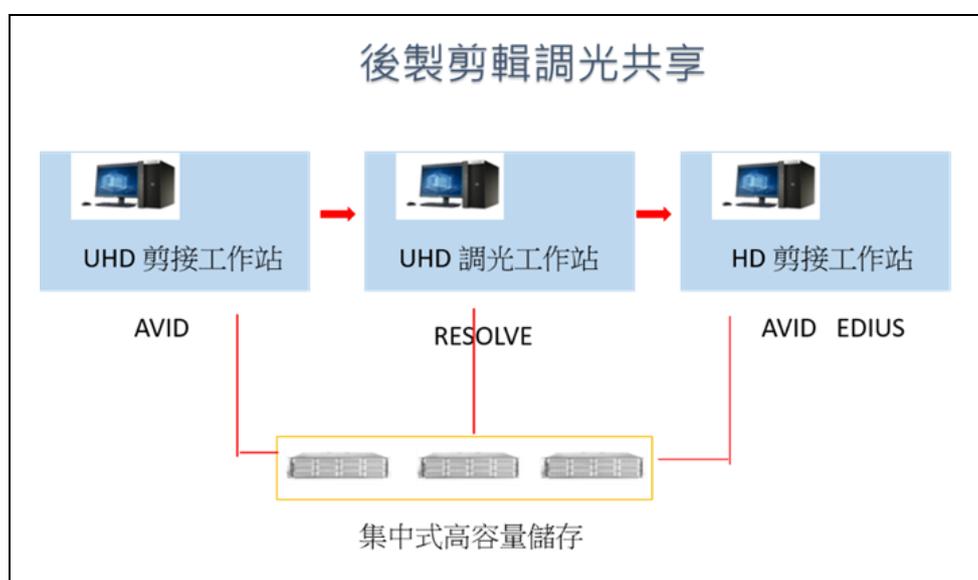
改用影音伺服器錄影後，檔案藉由高速網路直接傳送到後製中央影音儲存管理系統，無須轉檔即可以直接進行後製剪輯作業，且棚與棚之間可相互支援，節省大量時間進而提升製作效能。

「前瞻計畫第二期」因應越益增加的超高畫質節目量，建置高容量儲存設備以擴充儲存空間。

高容量儲存設備採用集中式檔案存取能力核心，使存取頻寬有效

調度並提高整體存取效能之利用率，滿足剪輯工作區之儲存量，以高效率容錯機制作 RAID 60，因應不同作業所需的容量大小如下：

1. 主控交播格式 XAVC Class300/600Mbps 一小時容量約 270GB
2. 拍攝檔以 F55 RAW 一小時容量約 1005GB
3. 拍攝檔以 F55 XAVC Class300/600Mbps 一小時容量約 270GB
4. 剪接檔以 DNxHR HQX 一小時容量約 270GB
5. 剪接檔以 ProRes 422 HQ 一小時容量約 800GB



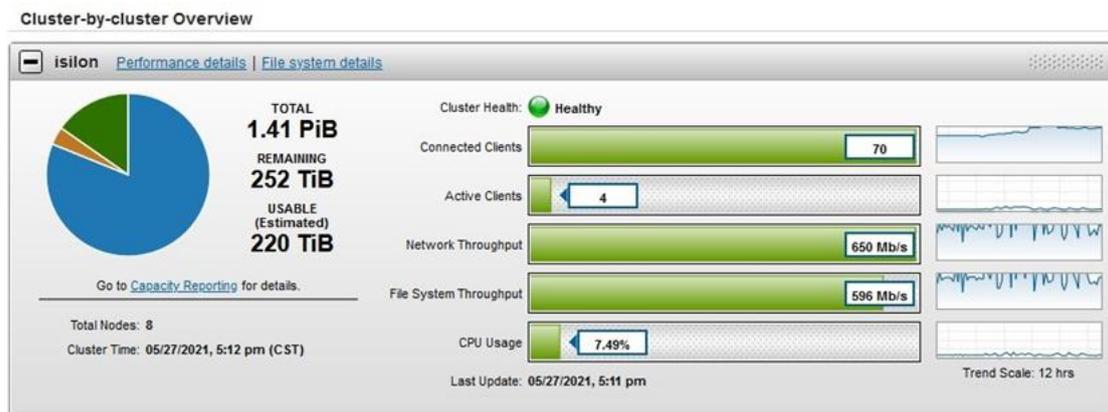
「前瞻第二期」高容量儲存設備及棚內 SERVER 擴充示意圖

節目錄影完成後，可以直接存放於高速影音儲存管理系統中，再共享給後製端使用，進行後製剪輯、調光及上字，達到真正全無帶化的節目製作環境。

## (四) 新媒體應用設備

### 1. 片庫儲存設備

片庫儲存設備分為兩期建置，於「前瞻計畫第一期」建置 700T 的容量空間。「前瞻計畫第二期」完成第二階段建置，同樣擴充建置 700T 的容量於原設備中，合計兩期的計畫總共建置 1.4PiB 的儲存空間。如下圖所示：



第一期的片庫儲存設備完成建置後，即開始進行片庫磁帶櫃的轉存，第一階段先完成了新聞影片檔案的轉移，合計完成了 385 捲磁帶，244,332 個檔案，詳細資料如下表：

舊新聞片庫	磁帶數量	檔案數量
NEWSPTSHSM (公視)	187	168,057
NEWSHAKKAHSM (客家台)	172	37,697
NEWSTITVHSM (原民台)	26	38,578

NEWSPTSTVHSM (公視)		NEWSHAKKAHSM (客家台)		NEWSTITVHSM (原民台)	
年份	檔案數量	年份	檔案數量	年份	檔案數量
2006	2908	2006	2	2006	1
2007	5561	2007	4	2007	N/A
2008	7855	2008	13	2008	N/A
2009	6599	2009	15	2009	N/A
2010	9859	2010	470	2010	20887
2011	17450	2011	5021	2011	6819
2012	22453	2012	4703	2012	6185
2013	25716	2013	9809	2013	4649
2014	22521	2014	8800	2014	N/A
2015	25838	2015	3182	2015	32
2016	21081	2016	4756	2016	4
2017	216	2017	922	2017	1
合計	168,057	合計	37,697	合計	38,578

完成了新聞片庫的影片轉移後，即開始進行磁帶庫中節目影片的少量轉移。

「前瞻計畫第二期」的片庫儲存設備建置完成後，儲存設備的容量由 700T 擴充至 1.4PiB，開始進行第二階段的片庫磁帶檔案轉移。將片庫磁帶的節目影片檔案開始進行大量的轉移，目前完成狀況如下表所示：

TSM 磁帶櫃資料庫統計檔案容量			Volume 數量	已下載磁帶數量	已下載檔案容量
Storage Pool	Estimated Capacity	Unit	1/20/2021	9/8/2019	1/20/2021
MSSVIDEOHSM	173,796	G	63		
MVTVHSM	101,803	G	34	34	已轉移至

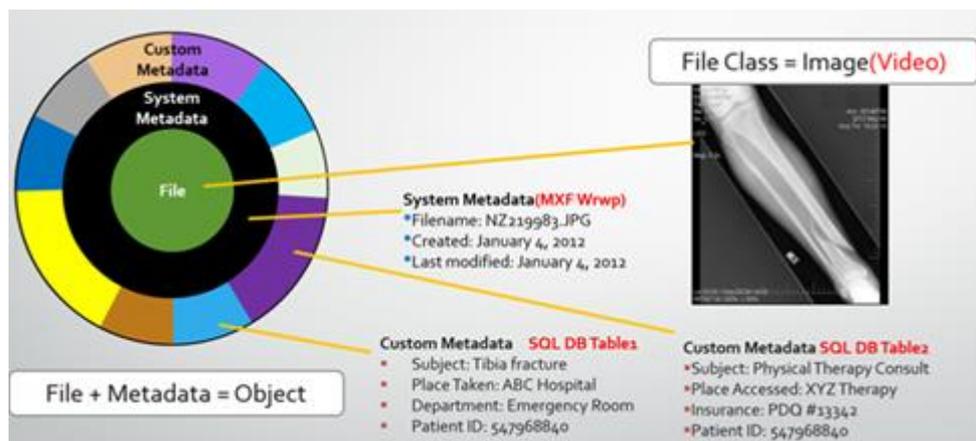
NEWSHAKKAHSM	184,596	G	172	171	HCP
NEWSPTSHSM	266,272	G	187	187	
NEWSTITVHSM	91,136	G	26	26	
PTSTVHSM	1,462,566	G	1285	1038	871TB
TITVHSM	1,034,602	G	172		
HAKKATVHSM	907,006	G	337		

目前使用者可以透過儲存設備直接進行檔案的調用，與之前透過磁帶庫的模式相較，現在的作業模式可以更迅速的獲取所需的影片檔案，加速作業的流程。

片庫儲存設備建置完成後，未來的容量擴充或汰換變得更容易，檔案的使用可以更多元，並可以有效的降低維運成本。

## 2. 物件儲存系統建置

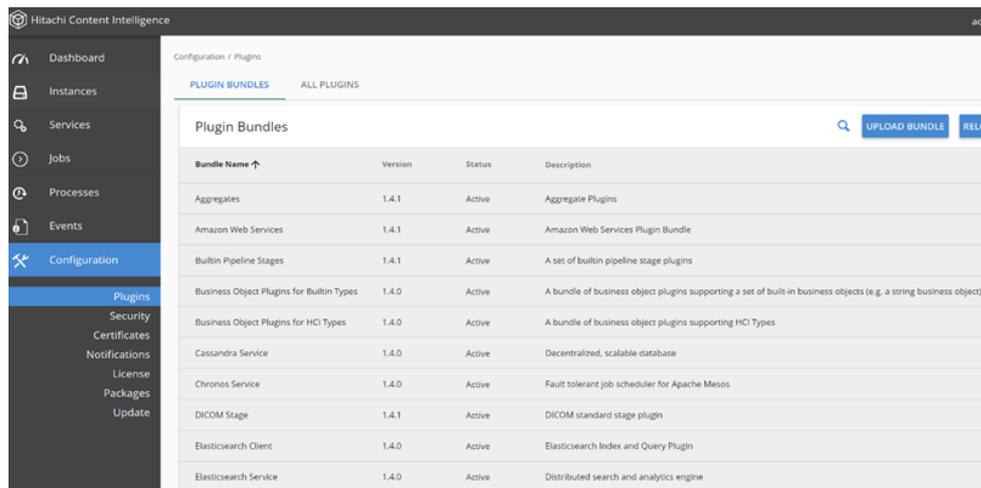
相較於傳統 RAID 的資料儲存方式，物件式儲存能因應雲端服務型態，大幅提升資料儲存的可靠性，達到高效的儲存成本，也能因應需求而彈性調整基礎架構，擴充儲存空間。



物件儲存示意圖

本期計畫所建置的物件儲存系統包含軟體系統與硬體式儲存陣列，公視在建置的同時，自行開發輔助型片庫系統，結合物件儲存系統提供之軟體應用程式介面 API(Application Programming Interface)及工作流程引擎(Workflow Engine)，並結合物件儲存之

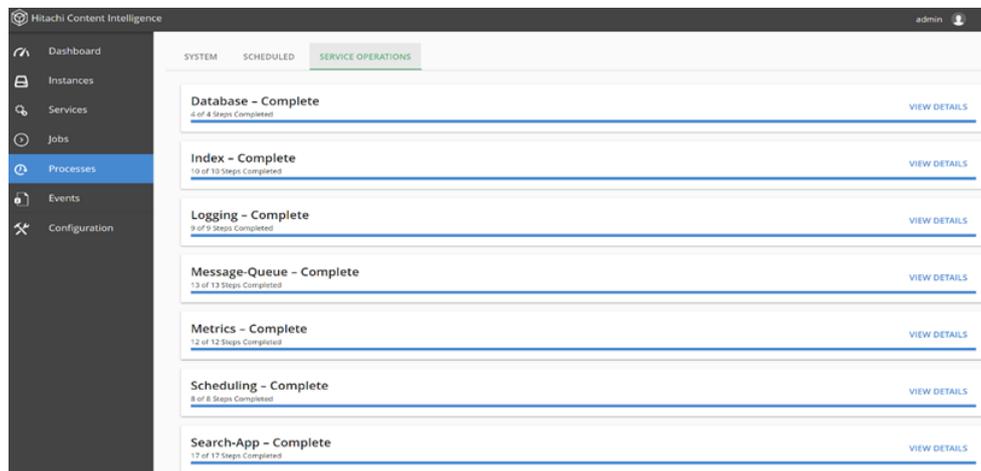
NoSQL 資料庫，結合公視影音媒體之特性，取得下列優勢：



The screenshot shows the 'Plugin Bundles' section of the Hitachi Content Intelligence configuration interface. It features a table with columns for Bundle Name, Version, Status, and Description. The table lists various bundles such as 'Aggregates', 'Amazon Web Services', and 'Elasticsearch Service', all with a status of 'Active'.

Bundle Name ↑	Version	Status	Description
Aggregates	1.4.1	Active	Aggregate Plugins
Amazon Web Services	1.4.1	Active	Amazon Web Services Plugin Bundle
Builtin Pipeline Stages	1.4.1	Active	A set of builtin pipeline stage plugins
Business Object Plugins for Builtin Types	1.4.0	Active	A bundle of business object plugins supporting a set of built-in business objects (e.g. a string business object)
Business Object Plugins for HCI Types	1.4.0	Active	A bundle of business object plugins supporting HCI Types
Cassandra Service	1.4.0	Active	Decentralized, scalable database
Chronos Service	1.4.0	Active	Fault tolerant job scheduler for Apache Mesos
DICOM Stage	1.4.1	Active	DICOM standard stage plugin
Elasticsearch Client	1.4.0	Active	Elasticsearch Index and Query Plugin
Elasticsearch Service	1.4.0	Active	Distributed search and analytics engine

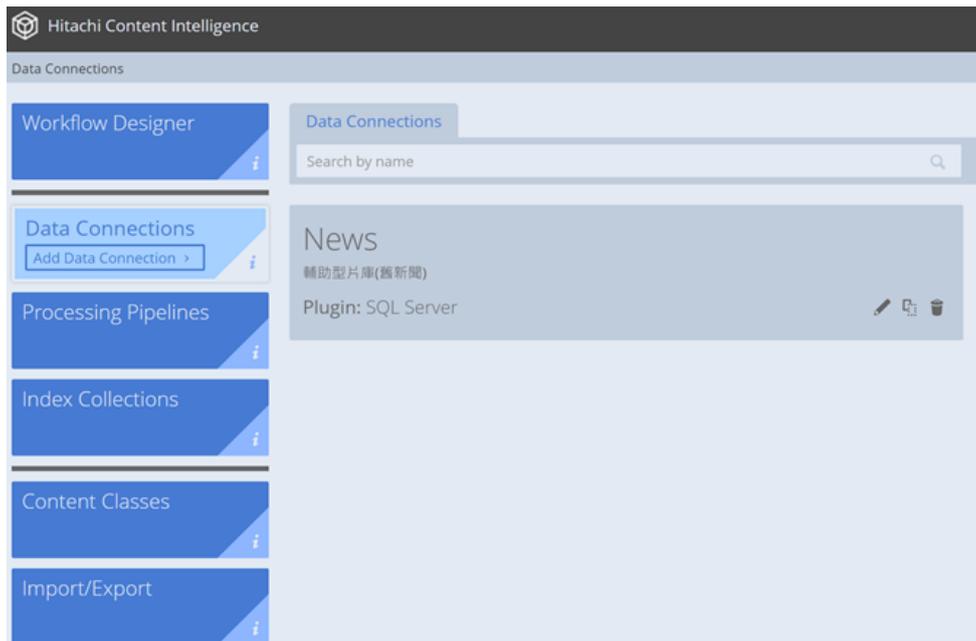
物件儲存系統 API Plug-in



The screenshot shows the 'SERVICE OPERATIONS' section of the Hitachi Content Intelligence interface. It displays a list of completed service operations, each with a progress indicator and a 'VIEW DETAILS' link. The operations include Database, Index, Logging, Message-Queue, Metrics, Scheduling, and Search-App, all marked as 'Complete'.

Service Operation	Progress	Status
Database	4 of 4 Steps Completed	Complete
Index	10 of 10 Steps Completed	Complete
Logging	9 of 9 Steps Completed	Complete
Message-Queue	13 of 13 Steps Completed	Complete
Metrics	12 of 12 Steps Completed	Complete
Scheduling	8 of 8 Steps Completed	Complete
Search-App	17 of 17 Steps Completed	Complete

物件儲存系統 API Processes

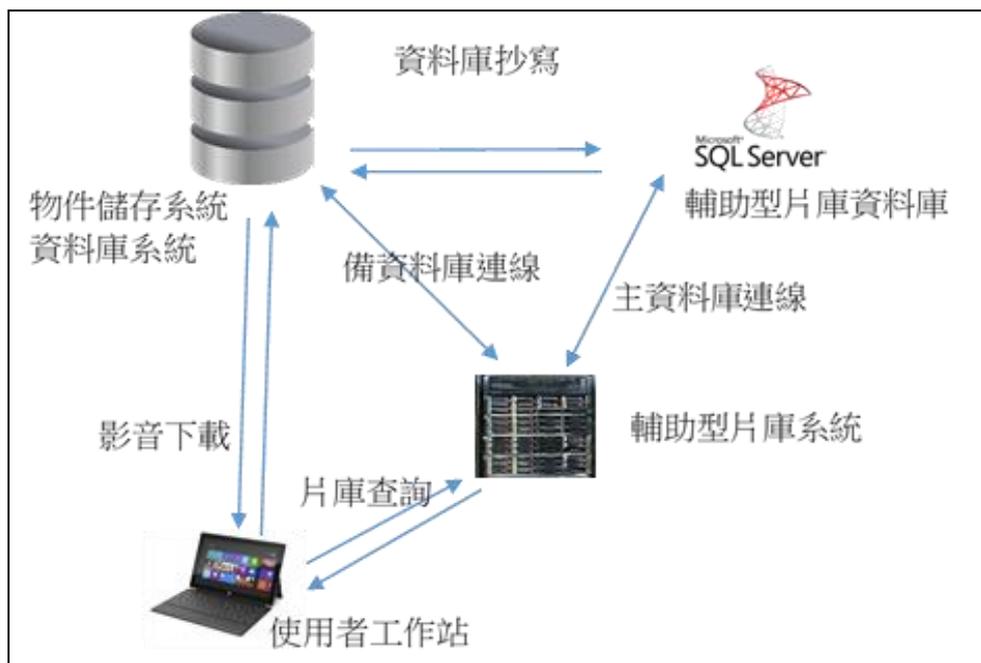


物件儲存系統 Workflow Engine

- (1) 既有片庫磁帶庫(Data Tape Library)中的數位影音資料，在舊系統仍在使用且不影響既有使用情況下，以線上漸進並行之方式逐步轉移至物件儲存設備，減少龐大轉移成本、大幅降低磁帶損毀風險，使珍貴資料畫面得以安全保存並為新片庫系統奠定良好基礎。
- (2) 透過物件儲存系統之 API 及流程引擎，大幅縮短輔助型片庫開發時程至半年內，使既有大量新聞片庫資料能安全、快速移轉，並使新聞單位短影片調用時間縮短至 5 分鐘內，長影片調用時間縮短至 15 分鐘內，影音檔案可彈性下載至電腦或派送至新聞作業系統，大幅提升了工作效率。
- (3) 透過物件儲存系統之軟體及儲存體的開放性、擴充性及靈活運用特性，公視自行開發之輔助型片庫系統，已為新一代片庫作業奠定了堅強基礎：
  - A. 支援雲端作業通訊協議：輔助型片庫可以透過 Simple Storage Services (S3) 通訊協定以結合雲端服務，例如 Amazon Cloud。應用面上在資通安全及著作權的規範下，

主管審核過之影音檔案及相關資料，可以推送至雲端服務供客戶下載使用。

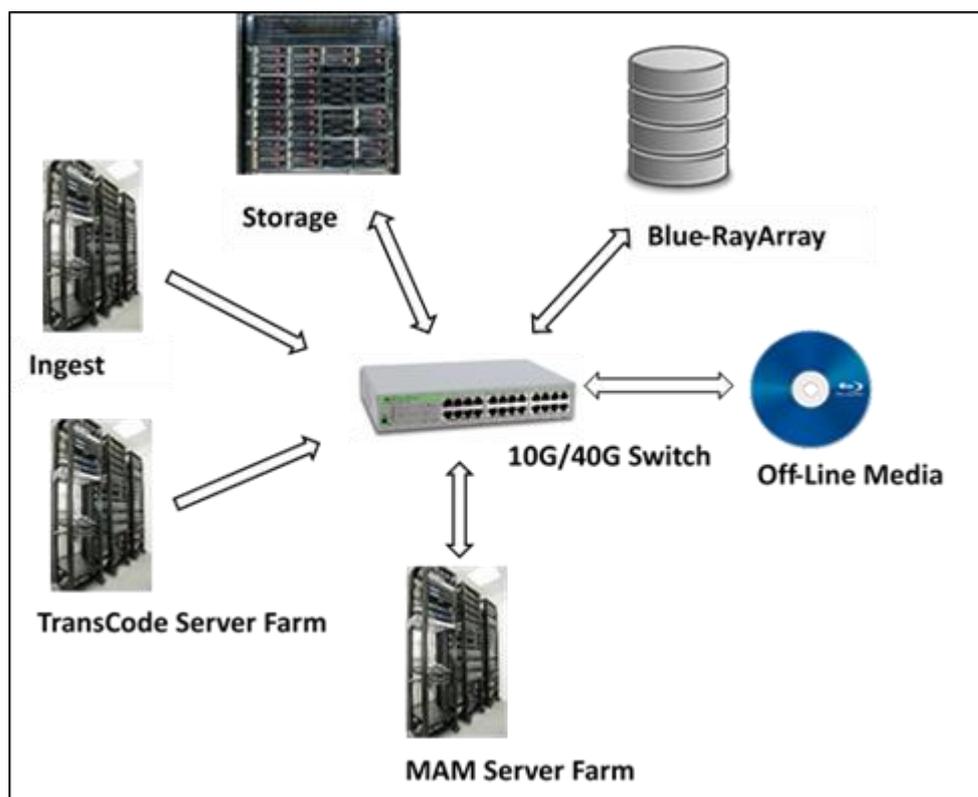
- B. 實現系統備份備援：傳統片庫系統除了資料庫龐大、影音資料經審核入庫後只進不出的特性外，加上系統建置費用非常昂貴，使電視台多無法建構備份備援系統。物件儲存系統可以容易地讓資料在異質資料庫相互溝通；儲存系統也可以輕易的橫向擴充與資料遷移，不必重複地進行影音資料的匯出匯入。
- C. 降低勒索／加密病毒之危害：之前片庫系統資料存取主要以 Windows 的網路通訊協議 CIFS(Common Internet File System)為基礎，正好為勒索／加密病毒之主要入侵方式之一。輔助型片庫系統搭配物件儲存系統，因採用 Simple Storage Services(S3)通訊協定以及物件儲存系統的資料保護 Write-Once, Read-Many 方法，可自定檔案保存年限，在保存年限內不得修改或刪除，符合公視入庫規則型態並保護資料的安全性。



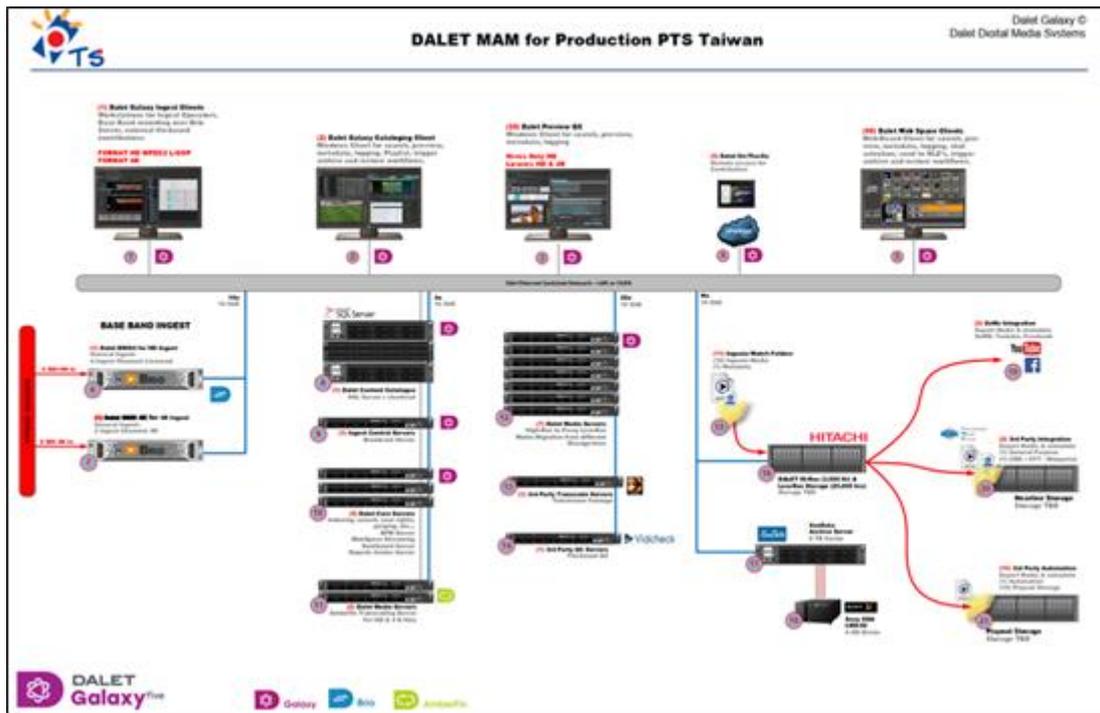
物件儲存系統與輔助型片庫融合架構

### 3. 媒資管理系統及周邊

隨著製播技術從 SD/HD 提升至 4K UHD 增加的大量影音資料，以及網路科技的日新月異而改變人們的閱聽習慣，製播節目、新聞所產生的數位內容，要達到一次生產、多元加工、多頻傳輸、多工服務的效益，提供閱聽大眾在各個平台上更自主、多元、互動的節目。對應以上製播環境與內容運用的改變，傳統片庫需提升為能達成影音資訊有效流通與管理，及多媒體資訊整合與應用的媒資管理系統，使公視新聞、節目產製的影音內容透過模組化的媒資管理系統服務平台，提供影音內容快速入庫、編輯建檔、正確無誤傳輸至數位主控播出系統與網際網路 OTT 平台、建立完整影音查詢系統、數位多媒體應用服務；尤其為分眾多頻道及 24 小時連續播送服務，提供不中斷服務。



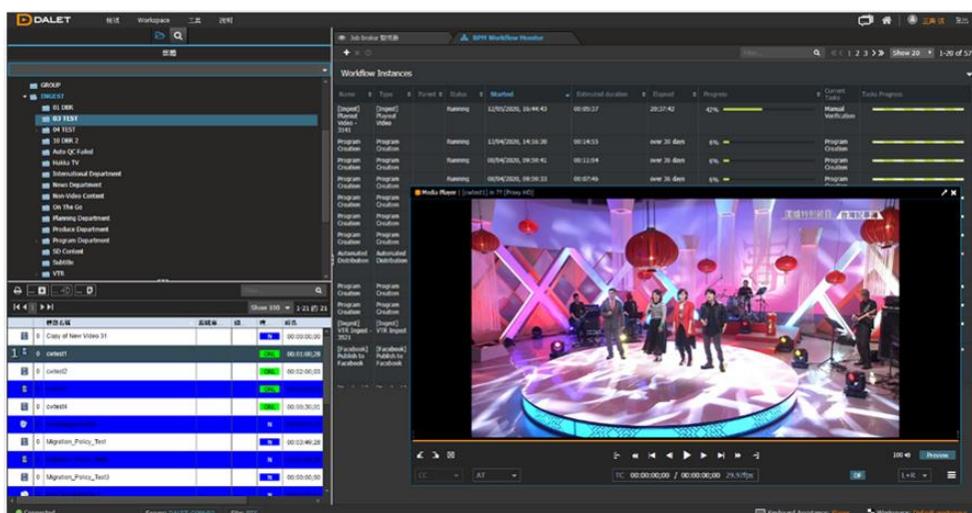
片庫升級示意圖



本案執行完成系統架構圖

依上述對媒資管理系統的需求規劃，本期計畫所建置的 Dalet Galaxy 媒資管理系統，對公視影音資料的利用，以及對整體製播工作所增添的工作效益如下：

- (1) 使用 Web 介面即可操作，除需要與實體硬體接續的功能（例如 VTR ingest 外），系統支援在 Web 介面上完成大部分更靈敏的操作，對使用者更佳方便。

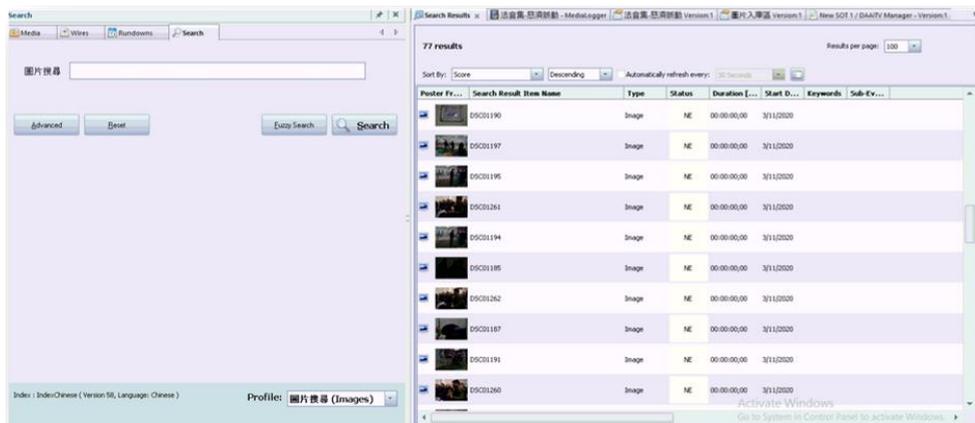


DALET Web 操作介面

- (2) 整體 metadata 欄位都符合目前既有系統規格，同時系統設

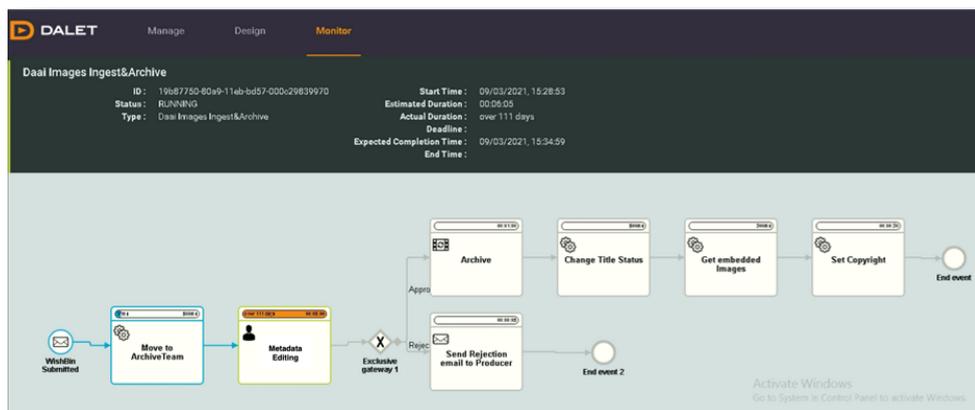
計為多 metadata form，代表一個資產可以擁有多組依據不同需求的 metadata 樣板，並且支援多人使用同個媒體資產。

(3) 具備完整的搜尋功能支援各種布林邏輯或是詞彙等，可以依據使用者需求自由使用指令進行搜尋，或是利用系統內建的功能選擇想要搜尋的欄位，以及搜尋邏輯一個一個填入並搜尋找出最合適的資料。



(4) 支援階層式(Tier Base)的內容管理架構，將內容存儲分為 Online，與 nearline 和 offline，可依據需求來決定各個高解析檔案存放位置，同時可以設定條件或是時間來決定何時要將影音檔案移動到不同的 tier 上，並依據工作需求以及流程，隨時由 nearline 或是 offline 上將檔案回調到 Online 上。

- (5) 各個工作流程都加入郵件通知的功能，因此可讓使用者用登入系統也可查看目前工作狀態，並且隨時進行回應。
- (6) 提供標準流程引擎的 BPM 工具，以圖形介面操作工作流程，同時依權限管理賦予不同群組工作人員設定的權限。能對一個正在執行的工作流程進行執行優先序調整，同時能夠設定緊急流程，賦予特定權限人員可以執行特別流程而不會被日常流程所拖延，同時工作流程可以依據組織調整進行修改並符合需求而不需要整個系統重新建置。

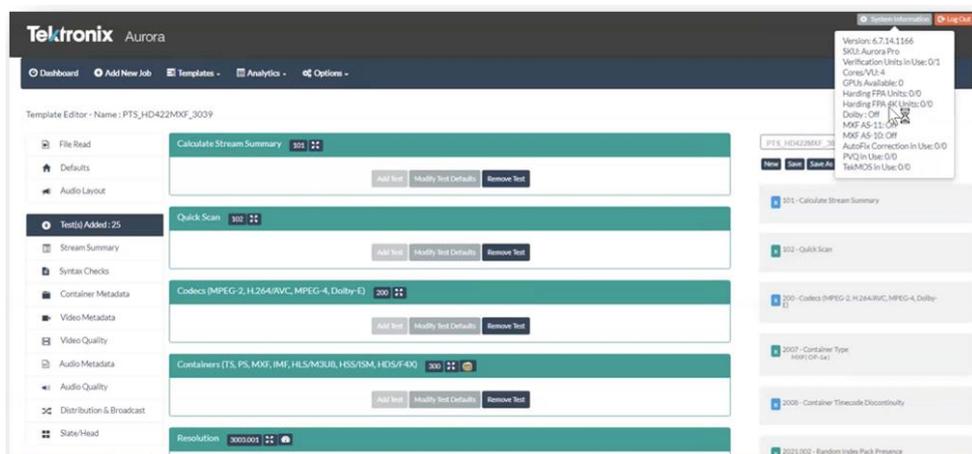


- (7) 整合既有的藍光 ODA 磁帶櫃並進行管理，透過光纖與藍光磁帶櫃進行溝通，可以快速讀取資料以及寫入檔案，強化整個流程的順暢度。
- (8) 系統 APP 讓使用者可以透過 APP 在外連結回系統，來查看系統內的資產，編輯或調整文字，甚至可以進行狀態改變來驅動特定的工作流程，讓管理者或是使用者都能夠在離開電視台且沒有電腦的情況下，仍可以快速的處理並知道狀況，符合網路時代需要快速及即時的特性。

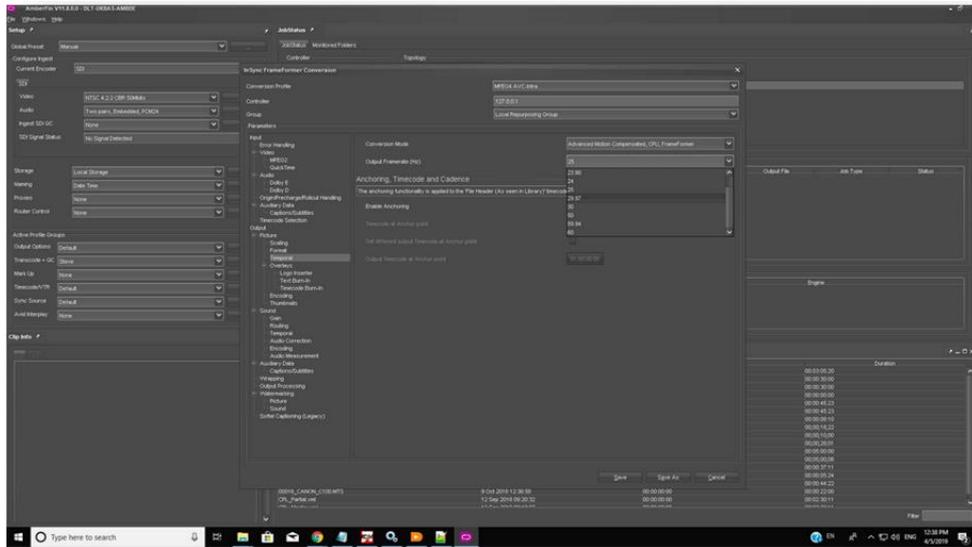


Dalet APP

- (9) 整合公視的社群媒體帳號，可把系統內的影片直接進行轉檔並且將對應的 metadata 資料放到社群帳號上，增加貼文的速度並且可在單一位置上看到社群媒體相關的資訊，直接在系統上進行及時應對增加效率。
- (10) 整合了既有的 QC 軟體讓既有資產的效益發揮到最大，並加入新的 4K QC 功能，且將這些功能都整併到工作流程中，可以自動進行相關動作，加快整體流程。



(11) 轉檔功能整合了既有的轉檔系統並加入了新的轉檔軟體來支援 4K 轉檔，且將轉檔功能都整併到工作流程中，可在必要動作後面加入自動轉檔功能，系統即會自動將檔案轉換成對應檔案並且傳送到指定位置去。



## (五) 傳輸網路系統

公視因應未來 4K 節目播出，除壓縮系統使用新一代的壓縮格式外，並將傳輸網路系統設備進行更新。

傳輸網路系統分「前瞻計畫第一期」107、「前瞻計畫第二期」108 二年建置完成，第一期先完成更新微波傳輸系統中的 ATM 傳送系統為 DTM 系統，設備裝置在西部傳輸鏈路 10 個主要站台，系統採 1+1 備援方式。另外，針對 IP 技術應用於影像傳輸技術的部份，進行 IP 傳輸系統（光世代）的測試，在中寮站安裝一套 IP 傳輸系統設備實測後，目前已在線上當作備援運轉中。



DTM 設備



IP 傳輸設備

第二期完成的建置則為增進整體傳輸網路系統的穩定性，強化傳輸網路系統包括衛星傳輸系統（更新衛星天線及 IRD）、建置 IP（光世代）傳輸系統及 NMS 網管系統等。

1. 強化衛星傳輸系統：更新 4 個站的 2.4 米天線碟子及 1 個 3.7 米天線碟子。
2. 建置 IP(光世代)傳輸系統：在 5 個站各安裝 1 套 IP 傳輸系統。
3. 新建一套 NMS 管理系統：由於在公視與各站台間的傳輸網路系統包括微波傳輸系統、衛星傳輸系統、IP 傳輸系統(光世代)等 3

個子系統構成 1 個複合型傳輸網路系統，再加上發射設備，需要管理的設備增多，需要即時監控與管理各設備。

NMS 開機即進入總控介面畫面，畫面正中央頂端是授權及其他子網管包括 DTM 網管、IP 傳輸網管、微波網管及萬里站網管等。

採用 Windows Server 2016，搭載 Iconics Gensis32 專業圖控系統，採用其圖形介面及告警系統功能。

其與外部設備界接通訊界面有 SNMP/OPC/Modbus 等，可與多種不同被控端設備進行整合，以利數據擷取與命令下達橋接。



總控介面畫面：顯示全台各站發射機狀態

由於目前國內廣電業者之間沒有共用的 4K 傳輸平臺，因此並未其他的平台測試過，但公視仍做了以下的事：

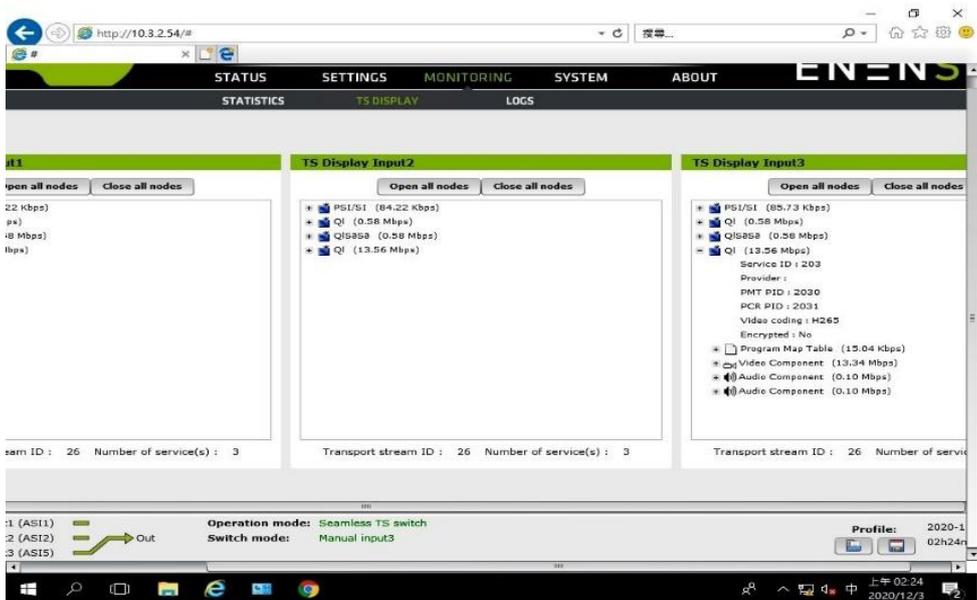
1. 進行 4K 試播(108/12/3)並進行 4K EPG 測試。
2. 提供 4K 播出資訊給電電公會，提供會員下載資訊，供國內電視機產業研發新產品。
3. 提供新設備的課程、資訊及資料給同仁，提升能力。



公視萬里站 4K 電視接收畫面



公視萬里站 4K 電視接收畫面，顯示電子節目單



公視萬里站 4K 電視接收 TS 測試畫面

## 二、超高畫質節目製作

公視著重於創新節目應用，透過委製節目的資源分配，與國內影視產業協力合作，共同以影像敘述臺灣歷史，進行 IP 開發與戲劇孵育等策略，提升臺灣原生文化內容力，以戲劇、綜合類節目、兒少類節目、紀錄片、動畫、VR 或 AR 創新應用等多元類型，打造臺灣獨特的超高畫質節目品牌，達成「資源導入民間，提升內容產製競爭力」、「培植獨立製片，建立臺灣品牌」、「重建時代場景，還原歷史紀錄」、「集合業界群力，建立影視生態系統」的目標。

「前瞻計畫第二期」製作完成的超高畫質節目廣受好評、表現優異，包括戲劇節目《天橋上的魔術師》、《我的婆婆怎麼那麼可愛》、《噬罪者》、《訪客》、《蝴蝶》、《溫馨家庭日》、《糖糖 Online》、《苦力》；綜合類節目《一呼百應》、《阮三个 2》、《音樂萬萬歲 第 4 號作品》、《36 題愛上你》；兒少類節目《小孩酷斯拉》、《出發騎幻島》；紀錄片《不羈-臺灣百年流變與停泊》、《獨舞者的樂章》、《月港蜂雲》、《斜坡上的老歌手》、《一粒種子～楊儒門日記》、《海的盡頭》；節目創新應用《台灣特有種》、《我家住海邊》、《青春發言人》，在「金鐘獎」、「金穗獎」、「臺灣生態環境影展」、「國人自製兒童及少年優質節目評選」、「夏威夷國際電影節(Hawaii International Film Festival)」、「華沙電影節(Warsaw International Film Festival)」、「劍橋電影節(Cambridge Film Festival)」等國內、外各大影展，除榮獲「戲劇節目獎」、「戲劇導演獎」、「美術設計獎」、「戲劇類節目攝影獎」、「燈光獎」、「續劇節目女主角獎」、「人文紀實節目獎」、「人文紀實節目獎」、「聲音設計獎」、「綜藝節目主持人獎」、「非戲劇類節目導演獎」、「兒童少年節目獎」、「兒少發聲獎」等 22 個獎項外，還另外入圍 73 個獎項，歷年公視超高畫質節目國內外得獎明細詳如（附表）。

## (一) 超高畫質戲劇

影視音產業蘊含豐富的文化輸出穿透力，可帶動出版、動漫、遊戲等不同產業間龐大的內容經濟商機。近年國際影視串流平臺興起，也讓戲劇露出的戰場更加「無國界」。為提升臺灣戲劇作品內容質量及規模，同時強化公視做為引領產業發展的戰略地位，透過本案計畫性的布局開發，供給影視產業強大的創新能量，提升戲劇產業在 4K 技術和內容上的眼界和能力，擴大臺灣戲劇國際能見度與創作能量。

### 1. 《天橋上的魔術師》(委製)

製作完成 10 集節目(每集 60 分鐘)及 1 集幕後紀實(60 分鐘)，共 11 小時。

樹立時代戲劇質感與旗艦規格標竿，結合金馬、金鐘、金曲三金主創團隊，以電影規格製作，大幅提升台劇細膩度和質感。獲得台哥大 myVideo、光磊國際版權、趨勢教育基金會、潘志鴻共同增資，投入戲劇合製。

復刻台北已拆除的中華商場(1962-1991)與 48 間店面，打造台劇史上最大單一片場。並採邊拍邊搭邊陳設，展現學習電影工業的專業與效率。導入韓國經驗，與奧斯卡名導奉俊昊「玉子」御用視效團隊合作，創造台劇首見大型生物特效。引進模擬矩陣光源技術：創造戀戀風塵電影世界的虛實結合，力求細節創造真實的自然。台劇首度使用 ambidio 聲音魔法，本劇聲音原始規格採用最高規的 atmos 七聲道製作，考量電視或平台播出皆僅有 stereo 雙聲帶，首度使用 ambidio 技術，以立體聲模擬環繞效果。400 多位台灣影視戲劇人才共同參與，累積魔幻寫實與旗艦戲劇的工作經驗值。



中華商場場景因疫情拆除，透過高階 VR 掃描、光雕平面掃描，台哥大 5G 技術，得以於首播期間在紅樓展出、帶領兩個世代觀眾透過 VR 穿越時空，重返戲劇裡的中華商場。

與木馬合作出版《天橋上的魔術師》影集創作全紀錄一書，完整收錄旗艦戲劇的幕後第一線工作者的創作心血與專業知識。



本劇亦是台灣影視作品首度與電商平台聯手合作的行銷典範。同步開啟臉書 IG、抖音及 clubhouse 多重社群媒體帳號，全方位開發多線戰場，利用流行的 ARG 遊戲、散步地圖踩點，整合線上線下活動。開發周邊商品，群募達標百萬。

## 2. 《斯卡羅》(原名《傀儡花》)(委製)

製作完成 12 集節目(每集 60 分鐘)及 1 集幕後紀實(60 分鐘)，共 13 小時。

改編自 2016 年臺灣文學金典獎《傀儡花》，作者陳耀昌以 1867 年南臺灣「羅妹號(羅德號 ROVER)事件」為主題，描述下瑯嶠十八番社大頭目卓杞篤與美國簽訂國際條約的故事。本書結合正史人物資料輔以戲劇安排，呈現 19 世紀恆春半島各族群的接觸，包括原住民、閩、客及西方國家的衝突與協調，彼此間產生新關係的發展過程，編織多元族群的彩虹史觀。

公視取得《傀儡花》原著小說改作授權，以超高畫質(UHD)規格製作十二集連續劇，重啟影視創作人才對臺灣歷史劇的想像，探訪故事發生地，連結故事族群後代及在地文史專家，並重回歷史現場。跨中央及地方公務部門洽談提升場景規格，設立地方縣市政府影視文化園區雛型，挹注臺灣歷史劇製作動能，累積動畫參與戲劇的實績，串連並整合臺灣動畫與後製合成團隊、與國外技術人才交流並在地扎根，拍攝項目涵蓋武術動作、爆破、特效化妝等特殊技術部門，增拓工作人員視界與經驗值。



RED Monstro 8K VV 8K 2.4:1

Taken on: Oct 24, 2019 at 3:45 PM with Artemis Pro Director's Viewfinder

墾丁森林遊樂區, 滿州鄉, 947

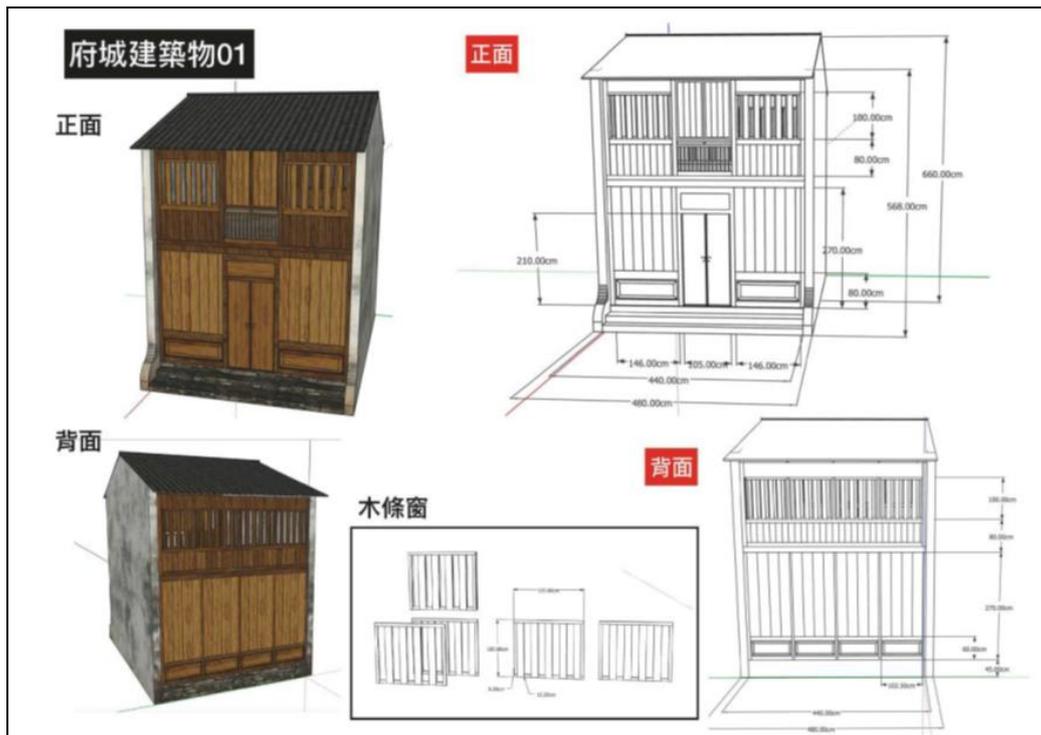
Lat: 22.1144 Lon: 120.8865...

Tilt: -5° Bearing: 124° (SE)

35mm

Zeiss Supreme Prime





本劇製作規模龐大，大量屬特殊拍攝範疇的武打、爆破、特殊化妝／道具應用，動用超過 6,000 人次的臨時演員，提供影視工作人員約 23,100 人次的就業機會，並透過教師推薦的方式，前後進用大專院學校 31 名應屆畢業生與在校生之實習生，納入導演製片組、美術組、造型組學習，逐步賦予實質工作與責任，協助建立劇組工作體驗。



在視覺特效上，本劇實拍素材都超過 4K，所以製作的 3D 合成素材勢必超過 4K 大小，因此無論是模型、材質、貼圖、打光及最後渲染出來的成果，必定也更為細緻講究。因為本劇大量場景在原野、山海之間拍攝，如何讓眼前的壯麗浩瀚，更大程度地凝縮在攝影機以至家戶的視窗裡，以呼應這個史詩級的歷史事件改編命題，因此選擇了全片幅的 MONSTRO 8K，擁有更大的 FOV（視場角），可以讓畫面變得更富有衝擊力，形成非常震撼的視覺效果，能夠給觀眾帶來一種沉浸式的奢華觀影體驗。





### 3. 優良劇本連續劇《噬罪者》(委製)

製作完成 13 集節目 (每集 60 分鐘)，共 13 小時。

內容取材自文化部民國 103 年度電視節目劇本創作獎佳作《越界》，「前瞻計畫第一期」已確認得標廠商，劇名改為《噬罪者》，原編劇楊念純亦加入製作團隊，負責劇本改編。



歐美的犯罪類型電影及影集，故事及類型多樣化，早已在台灣培

養廣大的觀眾族群。受限於製作條件，台灣的戲劇少有此類型。選擇用一位更生人做為主角是反英雄主義，希望能夠突破台劇男主角高富帥的窠臼。從角色出發帶進故事，讓觀眾深入每一個人物的內心世界。在道德、法律與愛的界線越來越模糊時，看到人性的美好和黑暗。

本劇以更生人為主，編導走訪監獄教化科、警局與部分更生人，透過面對面溝通更細膩補充了劇本的角色設定，例如王翔回家後仍然習慣睡在地板上，在外面與人接觸時的低調跟保持距離，從細節裡建立主角的個性及人物關係，在特映會上也受到中華民國犯罪矯正協會顧問鄧煌發教授的肯定。

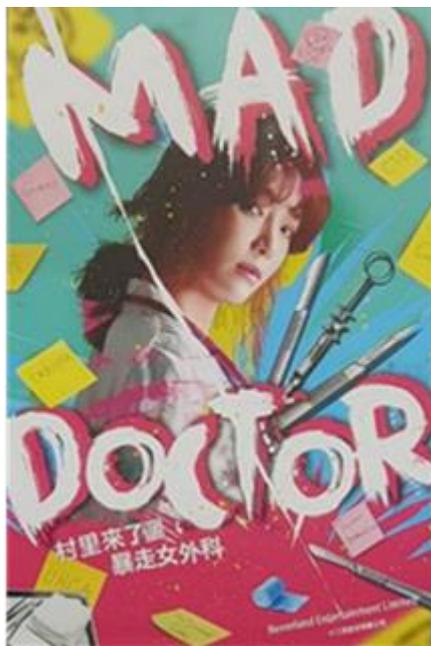


#### 4. 4K 連續劇《村裡來了個暴走女外科》(委製)

製作完成 10 集節目(每集 60 分鐘)及 1 集幕後紀實(60 分鐘)，共 11 小時。

以輕鬆談諧的方式揭示台灣重症科的嚴重空缺、醫病關係與醫療體制的議題。故事講述從大醫院的女外科醫生，因為心力交瘁而選擇

逃離都市，進入偏鄉醫療工作的故事。在經歷了各種突發狀況、互相救援，到建立了革命情感與十足的默契與信任，最後終於被這裡塊溫暖土地上的人們，喚回了自己遺失許久的初心與使命。



故事中對於鄉鎮人物的描寫相當深刻，從養豬的阿梅婆、水生館上班的阿旋、到刺龍刺鳳的流氓阿亮，形象鮮明；而各種事件更是貼近生活，不論是颱風期間各種意外頻傳、急診室暴力事件與醫療糾紛等，即使是語言文化都不同的亞洲觀眾，想必也能透過城鄉差距造成的醫療資源不對等，與醫療結構崩壞這些連結，產生共鳴要素與各種投射。

## 5. 公視新創電影 PTS ORIGINALS (委製)

《公視新創電影》積極規劃與媒合電視與電影人才的跨界合作，開發獨特的主題企劃，並開放合製模式、提高製作資金，提升 4K 電視電影的質感與水準，增加臺灣影視作品在國際 4K 市場的參與和能見度。

製作完成 3 部長片《訪客》、《媽！我阿榮啦》、《Far Away Eyes》。(每部 90 分鐘)、3 部短片《溫馨家庭日》、《賭場求仙記》、《蝴蝶》。

(每部 30 分鐘)，合計共 6 小時。

### (1) 《訪客》

劇中人韓宇杰因為一場意外搬回家中照顧家人。卻在地下室發現，另一個長得一模一樣的爸爸。挑戰台灣少見平行時空題材，當劇情發展到不可思議的境界，無法挽救的地步時，刺激觀眾在內心找到各自的答案。



拍攝的場景中，地下室，冰櫃及研究量子力學的實驗室，都是一般人輕易就能想像，能夠發揮到神秘弔詭甚至疑團重重

的入門氛圍，而陽光灑入的廚房、溫馨的客廳，以及每天經過的街道等，是製作團隊最需營造不安的時空。

## (2) 《媽！我阿榮啦》

一支家喻戶曉的經典廣告，變奏成一部黑色懸疑推理電影，劇情巧妙埋了5次廣告仿拍出現，緊扣廣告主角阿榮的離奇遭遇，創意十足勇奪優良電影劇本獎優等獎。

燒腦逆轉的劇情和結局，考驗觀眾的猜解能力……



## (3) 《Far Away Eyes》

記錄一個年輕人在台北的生活狀態，在座城市裡尋找不到生活的意義，也不斷質疑自己在創作上的才華，拍電影的希望離他越來越遠。在他即將三十歲的時刻，台灣舉行影響國家未來的選舉，他也遇見了不再聯絡的過往對象，使他重新思考了過去、現在和未來的自己。

本片混合了紀錄片的真實與虛構的元素，試圖用一種眼光將兩者聯繫起來。當某些時候紀錄無法達到的真實，導演就採取虛構的方式去再現真實，但又並非重演，而是將虛構的部分重疊到現實之中。



此片完全以黑白的形式拍攝，並非為了復古或懷舊，而是有意的剔除生活上的色彩，通過對比度高的影像調性試圖趨近角色的內心狀態。試圖讓每一個鏡頭處在既是動態的時間中，亦可以像是一張靜止的照片，使得整部作品像是一本攝影集般的呈現。

#### (4) 《溫馨家庭日》



是近未來為背景的微科幻故事，透過一個家庭的假期，重新檢視科技、人性與社會控制的矛盾議題。

#### (5) 《賭場求仙記》



是魔幻寫實的台灣預言，透過一個年輕人從賭場失意轉而發現自己的旅程，呈現年輕世代的茫然與無力感。

## (6) 《蝴蝶》



女孩余逃出集中營，經友人友介紹可以整形出國的診所，找上女孩蓮做手術。兩人相見，卻有一種神秘的連結。余進入蓮的混亂又一言難盡的生活中。雖是纏綿心心相印，但蓮似乎有個不想讓余知道的秘密，關於她的養母和工作。余想一窺究竟，但卻意外地知道了關於交換身體的秘密。

## 6. 臺灣人氣漫畫、小說或遊戲 IP 改編 4K 動畫影集《勇者系列》 (委製)

製作完成 6 集節目（每集 30 分鐘）及 1 集幕後紀實（60 分鐘），共 4 小時。

藉由 36 萬名臉書粉絲，成功發佈 493 篇漫畫，加上各漫畫平臺和群募方式成功創造 IP 人氣，節目以原作第 1 至第 262 回的四格漫畫為基礎，改編為全六集的動畫影集劇本。把觀眾帶進《勇者系列》龐大的世界觀，置身於勇者、魔物、龍族極具糾葛的故事中，進行多角度思辨，陪伴新世代追求所相信的真理。改作之動畫在主旨、精神、特色與視覺風格都與原作相呼應，同時亦能在動畫影集的框架下發揮動畫媒材的特色與優勢。

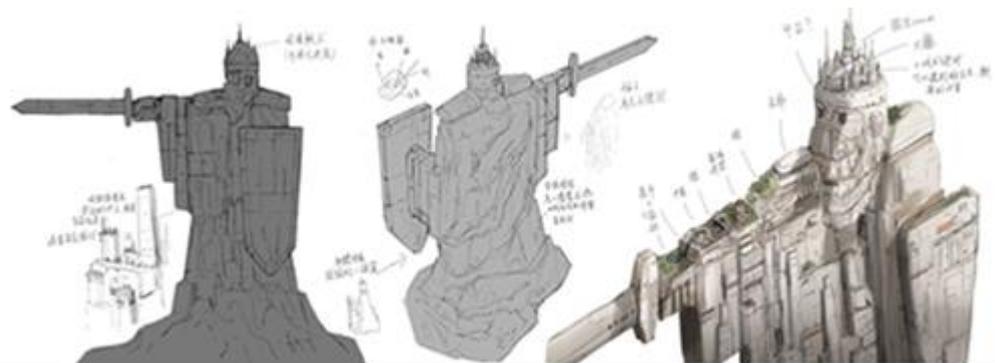


第一集出場角色一覽



最終成果與漫畫原作比較

本劇同時結合影視、音樂、商品授權等跨領域資源，從漫畫原作到動畫影集改編、流行樂團的歌曲合作、電影明星參與配音。甚至未來的周邊產品開發販售、主題展覽的規劃與公視的海外行銷等等，串連起動畫 IP 的完整商業模式。本案將帶動產業活化，建立良好典範案例模式。



勇者城設計圖

《勇者動畫系列》之動畫影集改編工作後，引起動畫與漫畫產業的相乘效果，除了進一步將漫畫原作帶入影視產業，擴大台灣原創 IP 之觸及率，以及帶動其他台灣人氣漫畫、小說、遊戲 IP 的改編動畫可能性，有效提升台灣原創動畫 IP 之產量與產值。

## 7. 青少年連續劇《糖糖 Online》(委製)

製作完成 13 集節目 (每集 30 分鐘)，共 6.5 小時。

近年隨著網路影音平臺的蓬勃發展，青少年尤其是影音重度使用者。在這些影音平臺上出現許多青少年自我探索動人佳作，碰觸當代青少年生活肌理，在社會上引發熱烈討論。反觀臺灣以青少年為主題的影視作品，在題材與風格上，還有很大的開創空間。

公視以 4K 規格製作青少年優質電視劇，藉由高中生「糖糖」直播走光所引發的爭議，探討青少年成長歷程的叛逆、歧視、異性和同性間的情誼，貼近臺灣當下青少年的真實生命經驗和故事，大膽突破題材限制，台灣少有的青少年受眾連續劇。



## 8. 我們與惡的距離 2-劇本

以臺灣原生內容創建 IP，於「前瞻計畫第一期」製作完成的《我們與惡的距離》第一季，受到眾多國際 OTT 平臺矚目並競價爭取全球播出版權，創下公視節目在尚未正式映前就已預賣之最佳成績，深具

輸出國際之文化能量，民國 108 年 3 月首播後，更引發廣大迴響。為拓展本劇 IP 價值並落實「讓臺灣人才·說臺灣的故事·向世界置入臺灣」，邀請原編劇呂蒔媛撰寫並完成 10 集的第二季劇本。

## 9. 公視戲劇孵育計畫

民國 108 年完成 4 部，109 年完成 4 部孵育。

劇本是一部好的戲劇的基礎，需要合理的時間著墨，也需要結合多方的專業人才和資源，才能使劇本有足夠的深度、厚度及可執行性。孵育計畫徵求主創團隊（人員包含製作人、編劇），提出連續劇劇本的企劃案，入選後，以一年的時間由公視陪同共同孵育劇本，不再是編劇獨自創作，期待能撰寫出具市場性及拍攝可行性的劇本及企劃案，藉由本計畫建立戲劇產業扎根發展的基礎工程，創作出具有國際市場競爭力及臺灣文化涵量的優質電視劇。

「前瞻計畫第二期」於民國 108 年徵選六案進行孵育，其中《化外之醫》、《地域催淚部》（原名《無悔閻王殿》）、《詭計居》、《無色革命者》四部完成孵育，《守燈人》、《當你經過》2 部因故終止孵育。

民國 109 年徵選五案進行孵育，其中《海神家族》、《十日好孕》、《白色往事》、《盜賊們》完成孵育。《車語者》因故終止孵育。

## 10. 公視戲劇孵育計畫-節目製作《四樓的天堂》、《火神的眼淚》 （委製）

製作完成《四樓的天堂》及《火神的眼淚》2 部，每部 10 集節目（每集 60 分鐘）及 1 集幕後紀實（60 分鐘），合計共 22 小時。

「前瞻計畫第一期」完成孵育之劇本共有《四樓的天堂》、《火神的眼淚》、《逃離福爾摩沙》、魔《全島隔離》、《綠島先生》5 部。經評估孵育劇本 IP 多元發展之可能性後，由《四樓的天堂》、《火神的

眼淚》進入製作。《四樓的天堂》預算由「前瞻計畫第二期」支應，《火神的眼淚》則與台灣大哥大股份有限公司合資製作。

### (1) 《四樓的天堂》

試圖以東方醫學的按摩推拿為引，「以痛為諭」—藉由身體的疼痛，爬梳生命的創傷與記憶，展開一場身體與心靈的對話。從貫穿全劇的人物情感主線出發，透過單集故事中處理、對應的人體經絡器官與病徵，最終拼湊出一個完整的身體圖像。在舒緩宜人的節奏，溫暖悠遠、同時帶著些許奇幻筆觸的風格之中，展開隱藏於台灣市井巷弄間動人的日常微光與人情冷暖，打造一齣富含在地織理的療癒系連續單元劇集。《四樓的天堂》裡視覺的每個環節，都意圖透露出對「身體」的獨特看法及對於「人」的細膩觀察與關心，透過鏡頭展現人物情感。



人們在長期被城市與生活架構與分割下，到了某些年紀，都

會意識到必須接受各式不同的身心理治療與面對自我的認同，逐一的拼湊起那「不完整的自我」。身體也宛如一座城市，不斷在拆毀與建立中，不管怎麼變化，生命仍會持續運轉。希望觀眾能從中獲取一些「勇敢」，一如劇中角色能勇敢直視自我內心與身體。

## (2) 《火神的眼淚》

消防員是在煉獄裡跟死神拔河的人，他們的愛與困頓、勇氣與犧牲，指引人們穿越死亡幽谷、照見生命的真諦。本劇以數個消防隊員群像劇的方式，帶入消防隊員的緊繃日常與各自面對的生命議題。



《火神的眼淚》定位為「具有台灣在地特色的消防職人劇」，不是一部「英雄主義」的影集。台灣的消防隊，主要任務百分之九十都是「救護」，只有不到百分之十才是打火、車禍、地震天災、山難搜救或水域救援。做為一部消防職人劇，劇中任務的配比，當然要如實反映台灣社會的現狀。故事裡，有精彩的火場場面，甚至所有主角命運的轉變都來自一場惡火；但是消防任務的多元呈現，面臨的人手不足、過勞、訓

練不足和裝備老舊、業務繁雜等問題，以及他們在各式各樣的執勤過程中，生理與心理所遭受的衝擊，才是本劇關懷的重點。

製作過程除了動作與火煙效果，對台灣攝製團隊是一項極大的挑戰之外，配樂、電腦火效製作、剪接師剪輯節奏和聲音設計的想像力，乃至後期製片流程的專案管理能力等，都是前所未有的新挑戰，工作人員要穿真正的消防衣在片場工作，火場的溫度和色溫的變化，以及噴水後的蒸氣，對於攝影掌控而言，都是一大挑戰。



特效前後比對

因新冠肺炎疫情影響，醫院、消防隊無法外借的狀況，劇中同安分隊、急診室及娛樂城都以搭景處理。在 4K 拍攝規格下，真實度、質感及細節的追求，就必須更為講究。消防員及傷亡者之妝容質感、特化材質與真實膚質的銜接也因演員大動作需要運用更多道程序加強與修飾。



同安消防隊 完成之搭景



大員醫院病房及急診室 完成之搭景



## 11. 生活劇《苦力》、《我的婆婆怎麼那麼可愛》(委製)

依據計畫構想：「公視開發生活劇系列，以較長的集數、寫實的手法、溫馨幽默的調性，呈現臺灣形形色色的家庭，和其中成員的故事。」而其主要訴求為：「本土特色、生活出發、創新形式、人才培育」。本案製作完成生活劇共 70 小時，分別為以 1970 年代臺灣碼頭工人故事為主之《苦力》30 集、30 小時，以及以 1990 年代臺灣漢餅家族為主之喜劇《我的婆婆怎麼那麼可愛》40 集、40 小時；完全貼近臺灣特色、常民生活以及自然語言之呈現，並創下多項佳績。

### (1) 《苦力》

故事背景描述 1970 年代，一群生活在社會底層的碼頭工人——「苦力」，為生活打拚，不向命運低頭的勵志故事。希望以貼近庶民生活的寫實手法、自然的演繹方式，表達台灣人民生活的態度與情感。



《苦力》的主軸為七〇年代發生在基隆碼頭的故事。籌備期間，製作團隊多次走訪當地，希望可以找到當年的建築、碼頭、酒吧、澡堂、賭場、村落……等舊場景，可惜均已遭到拆除或改建，為拍攝增添不少難度。拍攝期間，全劇組更是南征北討，在屏東、高雄、南投、宜蘭、桃園、基隆各處取景，只要有符合當代的居家環境、商圈、交通貨運等場景，

都不惜成本前往拍攝。幾經周折，劇組終於覓得猴硐一處空地，耗資 400 餘萬元，從無到有重新搭建出兩個小聚落作為主場景，道具陳設相當考究，浩大工程，只為讓觀眾可以重溫當年基隆的景象。節目播出後，獲得了廣大觀眾的肯定。



## (2) 《我的婆婆怎麼那麼可愛》





小鷗是蘇家最小的媳婦，不幸在進門前後，公公與丈夫相繼掛掉，守寡的小鷗也就不再與夫家有任何牽連。久沒連絡的婆婆邀她回去過中秋，沒想到是要她簽字放棄繼承亡夫的壽險，她氣得要劃清界線，卻意外陸續聽到亡夫的哥姊們像詐騙集團一樣訛詐婆婆的養老金，激發她的同情心，想幫婆婆一把。經由烘焙師發貴的巧妙牽引，小鷗與彩香約定不以婆媳關係，以事業夥伴的身分聯手壯大家業。幾經失敗，最後靠著特色明星鳳梨酥，終於重振了珍賀齋品牌。



本劇以輕喜劇的方式看到生活、家庭、家族間的愛情、婚姻、孝道、倫理等多樣關係，從過去看見未來，也從挫敗生出希望的故事。是台灣難得一見的家庭日常生活喜劇，更以一年250億產值的台灣金磚奇蹟「鳳梨酥」為背景。



## 12. 國內外優質戲劇

除上述自、委製超高畫質戲劇之外，公視於本期計畫特選購國內、外製作並具有社會意義的超高畫質優質戲劇節目，國內選購《鏡子森林》30集（小時），及《神之鄉》10集（小時），提供創作者一個展現優質作品的平台，以鼓勵國內影視人才。

另外，選購日本NHK出品具文化獨特性和故事的《北齋之女》、《浮世畫家》、《上海的芥川龍之介》三部共4.5小時，以開拓觀眾視野。

## (二) 超高畫質綜合類節目

以前瞻的思維，創新為主軸，跨界合作，結合新科技進行節目內容的大翻轉，引領電視產業創造出全新 IP 模式，激發出電視與相關文創產業的創作動能，製作品質以輸出國際為目標，達到臺灣文化的輸出，藉此擴大國際宣傳能量；此外，在合作過程中，帶動相關合作產業的創新能量與發展，達到產業交流雙贏的境界。

### 1. 《一呼百應》(第二季)(自製)

製作完成 26 集節目 (每集 60 分鐘)，共 26 小時。

《一呼百應》以前瞻的概念，結合 4K 製播和科技創新應用出發，開發出多元應用的百人視訊 App，以此 App 為基礎架構，開展了一套棚內的新創節目模式。第一季結合 Yahoo TV 直播，以益智節目類型進行製播，創造了無論使用人 (網友) 身處何地，都能即時與棚內主持人與來賓互動，並且參與節目競猜的內容。此一創新的節目模式，在 Yahoo TV 直播也創造總瀏覽數逾八百萬的佳績。

「揪團大考驗」是第二季的全新企劃，延續第一季百人視訊的節目模式，同時進行改版與升級，將網路互動行為和益智答題內容進行整合，創造出的一檔大型娛樂益智互動節目。

改版方向如下：

#### (1) App 的改版升級

將原先的 App 做小幅改版，更符合使用者與節目需求。



## (2) 百人視訊的變化應用

加強百人視訊與棚內的互動性，同時加強棚內大螢幕顯示功能，讓視訊使用者在節目中的呈現更加豐富。

## (3) 結合網路社群的特性

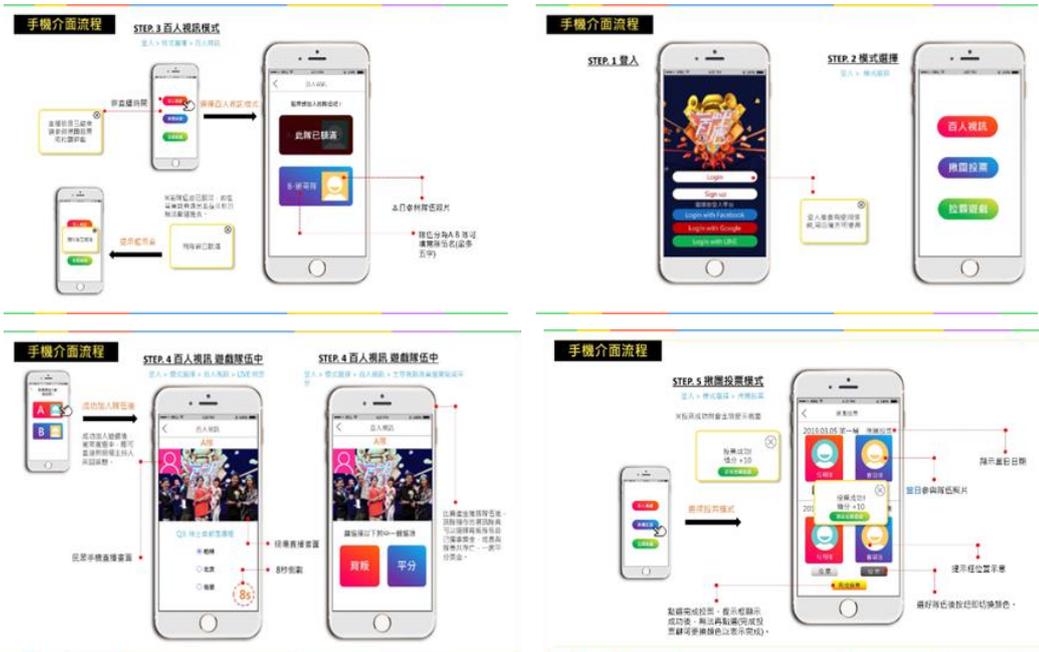
從社群流行的行為出發，如：社團、揪團、集團創作等，開展更多類型的節目內容。

## (4) 加強節目內容的變化

第二季繼續從益智節目出發，但增加更多的競賽感與人性互動。

因應 4K 高解析度數位化並結合科技創新網路節目特性，設計以「鍵連」為主軸，運用「鏈」環環緊扣之造型物多元變化呈現出不同以往的視覺感受。

整體場景舞台於鏡面呈現出高科技現代質感，傳達「發布、分享、連接」與 Web 網路資訊共享各類資源，給觀眾的創新感受。



## 2. 實境節目《阮三个》(第二季)(委製)

製作完成 8 集節目 (每集 60 分鐘)，共 8 小時。

《阮三个》第二季除了原班底老闆娘：國際影后楊貴媚，廚師 SOAC 外，加入新的小幫手一同攜手打理民宿。以「民宿」作為出發點，從紀錄他們生活、接待客人的各種真實互動，讓觀眾看見三個世代的價值觀，並透過鏡頭瀏覽宜人的田野 (山海) 風光，深度體驗在地文化，享受鄉間悠閒的生活節奏。有歡笑、衝突，也有省思的內容設定，觀眾透過節目成員挑戰任務、交流心得的過程中，也能學習知識、寓教於樂，擴大目標觀眾的群族與年齡範圍。



這季也為主持成員量身打造各種新企劃，例如帶客人去朔溪，挑戰跳水、露營、舉辦婚禮、接待聾人朋友……等關卡，挑戰三人的臨場反應與靈活度，製作單位以全實境的方式拍攝紀錄，腳本不多經設計，紀錄節目成員與來賓的自然反應，打造高強度節目內容，滿足成員們個人粉絲與觀眾的好奇心。

新穎的節目內容安排，搭配播出前、中、後期周邊抽獎、粉絲一起看等活動，線上線下活動同步串連，於社群媒體上創造話題和討論熱度，擴大目標觀眾族群的年齡範圍外。



苗栗 勤美學園區體驗露營



苗栗 臺灣客家文化館

### 3. 表演團體進棚節目（自製）

製作完成 1 集節目，共 2 小時。

表演藝術節目幾乎都是全球公共廣電媒體的重點節目，為讓觀眾能更貼近表演團體，突破在劇場轉播時被座位席及舞臺框住的鏡頭限制，特別邀請表演團體進到公視 4K 攝影棚，運用靈活運鏡及優美燈光，展現細膩的影音畫質，帶給觀眾不同於進入場館觀賞的觀影效果。

無獨有偶工作室劇團於 2017 年推出《微塵.望鄉》，編劇詹傑以「國際移工」議題進行創作，有感於我們的生活周遭有超過 60 萬外籍移工、數十萬外籍配偶及新二代子女。企圖打破身分標籤用更寬廣的角度探問世界，並嘗試結合現代偶戲呈現，首演後即廣受好評，並入圍第十七屆台新藝術獎。

導演鄭嘉音用樸實的劇場語彙，真實的呈現臺灣當代社會中的一隅，展演的不是冷僻孤高的藝術史詩，而是刻劃了會發笑、會鼻酸、會流淚的小人物的日常生活。2017 年首演後即大受好評，也推出文化平權場次，邀請在宜蘭地區工作的男性移工朋友和女性幫傭、看護及新住民朋友們進場體驗戲劇，得到很大的迴響。



公視邀請表演團隊原班人馬進棚，以 4K 設備完整錄製，重現這個精彩感人的演出，這次演出運用軌道及不同攝影視角，讓作品更貼近更豐富、燈光呈現也以電視需求重新設計，精彩重現這個感人的演出。

#### 4. 4K 轉播節目（自製）

製作完成 16 集節目，共 35.5 小時。

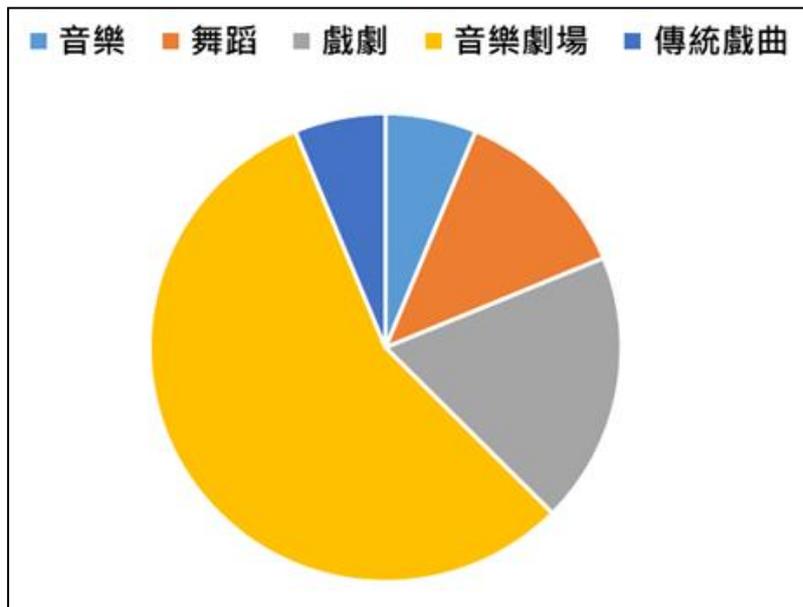
《公視表演廳》自民國 87 年 7 月公視開播以來，20 多來完整錄製、保存各類表演藝術演出，為無法前往演出現場觀賞的觀眾，提供在家即可接觸到各類型表演藝術的服務，開闢一個觀眾可長期接觸表演藝術的管道。除了服務觀眾，更為眾多表演團體留下珍貴的演出影像紀錄，也累積大量藝術教育傳承之素材。

為追求表演藝術呈現真摯的美感，「前瞻計畫第二期」以超高畫質(UHD)，將 16 個表演團體演出時的精采一瞬間，清晰捕捉下來。



《凍水牡丹Ⅱ～灼灼其華》劇照

(1) 節目類型



節目類型	錄製集數
音樂	1
舞蹈	2
戲劇	3
音樂劇場	9
傳統戲曲	1
合計	16

(2) 108 年節目執行狀況

### 《阿銘上菜》

采風樂坊民國 108 年 4 月 7 日於台北市中山堂中正廳演出之音樂會，以傳統吹打樂為主體，表現總鋪師們從備料、打菜到上菜等諸多有趣過程，運用鍋、碗、瓢、盆、爐灶、柴火和桌椅等發出敲打聲響，除了用音樂呈現臺灣辦桌熱鬧的味道與文化外，更透過舞動的樂音及樂手的肢體表演，展開一場「為愛伙拚」的東方器樂劇場。



《阿銘上菜》劇照

### 《毛月亮》

雲門舞集民國 108 年 4 月 21 日於國家戲劇院演出，編舞家鄭宗龍遠赴冰島尋找靈感，邀請冰島搖滾天團 SIGUR RÓS 譜曲、剪紙藝術家吳耿禎設計舞台、服裝設計陳邵彥、影像設計王奕盛，共同打造舞影與現實世界的真實與虛幻。



《毛月亮》劇照

### 《一丈青》

真快樂掌中劇團民國 108 年 5 月 4 日於台灣戲曲中心小表演廳演出，創作概念以劇團演藝風格的女性特色，重新與布袋戲經典角色對話。邀請現代劇場界有「操偶之神」美譽的薛美華擔任導演，並在傳統的演出架構下，打破既有框架的視覺概念，呈現出「傳統新藝」當代布袋戲的新概念。



《一丈青》劇照

### 《我的媽媽欠栽培》

臺北市立國樂團民國 108 年 6 月 30 日於衛武營歌劇院演出之臺語歌劇音樂會，以《花甲男孩》作家楊富閔深情原著，用歌、戲、偶、音樂，歌詠最悲喜交織的倫理親情，懷想最哭笑不得的成長回憶。綜藝花美男澎恰恰、歌仔戲名角呂雪鳳真情攜手鉅獻，一同喚醒深藏在心底的陳年感動。



《我的媽媽欠栽培》劇照

### 《綠島小夜曲》

臺北市立交響樂團民國 108 年 8 月 25 日於衛武營歌劇院演出《綠島小夜曲》原創音樂劇，集結音樂大師周藍萍傳唱不朽作品，果陀劇團梁志民執導，卜學亮、江美琪、袁詠琳領銜主演，將舊曲新作，藉由音樂劇重新詮釋，激盪交響樂與戲劇的跨界火花。



《綠島小夜曲》劇照

### 《築詩·逐詩》

新古典室內樂團民國 108 年 9 月 22 日於衛武營戲劇院演出之客語文學音樂劇場，以兩位醫生詩人曾貴海、江自得的詩文為創作藍本，金曲獎作曲劉聖賢為全劇譜曲，國家卓越建設獎首獎建築師趙建銘舞台設計，集結聲樂家林健吉、黎蓉櫻、天生歌手樂團等，將現實空間和光影層層疊合，創造一種介於現實與超現實的詩意地景空間，表達詩人觸探生命哲學以及對土地深情的愛戀。



《築詩·逐詩》劇照

### 《布袋戲戀歌·落花斷情雨》

國立傳統藝術中心民國 108 年 11 月 3 日於衛武營戲劇院演出之布袋戲國樂音樂會，臺灣國樂團邀請 2018 年傳藝金曲獎最佳團體年度演出「真快樂掌中劇團」共同合作，作曲家王乙聿、林心蘋、梁啟慧共同譜曲，除現場布袋戲操偶演出外，樂團團員也將角色扮演成布袋戲角色同時現場演奏。



《布袋戲戀歌·落花斷情雨》劇照

### 擊樂劇場《泥巴》

財團法人擊樂文教基金會民國 108 年 11 月 24 日於臺中國家歌劇院大劇院演出，以打擊樂和陶瓷工藝的共鳴為構想起點，編劇邢本寧一則龍眼樹下的「蘆竹浦傳說」，導演李小平、作曲家洪千惠與朱宗慶打擊樂團共同投入全場創意發想，帶來獨特的視聽感受。



擊樂劇場《泥巴》劇照

## (2) 109 年節目執行狀況

### 《大風吹什麼》

趨勢教育基金會文學兒童劇場《大風吹什麼》，故事靈感源自作家吳晟、陳義芝、向陽、楊富閔等人的作品內容，以農

村生活發展及家人情感為主軸，透過家人間不同生命階段的發展與互動，引領親子探索生活中人與土地的連結，並進一步認識人與自然節氣的關係，以及台灣社會隨著時代發展而產生的家庭型態變化；民國 109 年 6 月 5 日於公視第六攝影棚特別邀請末路小花劇團演出。



《大風吹什麼》劇照

### 《試妻！弑妻！》

國立傳統藝術中心台灣豫劇團民國 109 年 7 月 19 日於台江文化中心台江劇場演出之現代音樂劇，結合傳統戲曲《大劈棺》及高行健新編戲《冥城》，探討人性之脆弱在於本不該被測試、引誘，誘導是否為原罪！為女性之愛情觀做一辯證。



《試妻! 弒妻!》劇照

### 普契尼歌劇《杜蘭朵》

由衛武營國家藝術文化中心與德國萊茵歌劇院跨國共同製作，民國 109 年 8 月 28 日於衛武營歌劇院演出，導演黎煥雄率領台灣藝術創作團隊，打造出不同於歐美版《杜蘭朵》充斥東方素材的浮華堆砌，轉而呈現了令人驚艷的太虛夢境。指揮簡文彬也將與國內外的聲樂名家、台灣在地演出團隊隆重登台。



普契尼歌劇《杜蘭朵》劇照

### 《皇都電姬》

雲林縣、嘉義縣、嘉義市及台南新營四個文化中心共同組成

「雲嘉嘉營劇場連線」，民國 109 年 9 月 6 日於新營文化中心推出由阮劇團與香港劇場空間共同創作的《皇都電姬》，以香港皇都戲院和台南麻豆電姬館兩座即將被拆除的電影院發想創作，以音樂劇形式融合演出。



《皇都電姬》劇照

### 《定光》

雲門舞集民國 109 年 10 月 23 日於台中歌劇院演出之 2020 全新作品，藝術總監鄭宗龍與跨界音樂人林強、作曲家張璠、服裝設計陳邵彥合作，再次拓展聲音和身體語彙的全新維度，交疊自然世界的風貌和安謐。



《定光》劇照

### 《魂顛記-臺灣在地魔幻事件》

衛武營國家藝術文化中心首部全自製節目，民國 109 年 12 月 12 日於衛武營戲劇院演出。編導周慧玲改編謝鑫佑原著小說《五囡仙偷走的祕密》，林子恆、徐堰鈴、韋以丞等九位頂尖演員扮演三十二個角色，由高雄覆鼎金公墓拆遷案開始，幻化出神秘的城鄉傳奇。



《魂顛記-臺灣在地魔幻事件》劇照

### 《凍水牡丹 II~灼灼其華》

國立傳統藝術中心民國 110 年 3 月 21 日於衛武營戲劇院演出之音樂會，臺灣國樂團邀請到有「臺灣第一苦旦」美譽、歌仔戲人間國寶的廖瓊枝老師，將其人生傷痛與從業生涯一一娓娓道來。製作演出團隊包含導演戴君芳、編劇施如芳、音樂設計董昭民、指揮江靖波，共同演出張孟逸、王台玲、大甜等強大陣容。



《凍水牡丹Ⅱ～灼灼其華》劇照

### 《杜呂弗勒 安魂曲》

台北愛樂文教基金會民國 110 年 4 月 10 日於國家音樂廳演出之音樂會，邀請指揮吳曜宇及次女高音鄭海芸、男中音陳集安、台北愛樂合唱團、台北愛樂青年管弦樂團演出，德布西《牧神的午後前奏曲》、馬勒「原光」選自《少年魔號》、馬勒《世界遺忘了我》、佛瑞《佩利亞斯與梅麗桑德》、杜呂弗勒《安魂曲》。



《杜呂弗勒 安魂曲》劇照

## 5. 科普動畫節目《歐米天空 OMI SKY》(委製)

製作完成 10 集節目（每集 15 分鐘），共 2.5 小時。

運用 3D 動畫、動態圖像設計及高品質 4K 畫質，以淺顯易懂的方式傳遞科學技術與知識，讓艱澀的理論轉換成活潑的影像內容，以吸引更多年輕觀眾觀賞。主角為擬人化的奇幻生物，以機械原理做為科普主軸，內容包含槓桿原理、齒輪原理、摩擦原理、空氣浮力、功與能、張力與壓力、能量不變定律及重力等基礎科學，藉由冒險的歷程引發許多故事，再帶出事件內涵的科學觀念，讓科普融於劇情，跳脫刻板教學形式。



故事以主角群遇到各式各樣困難事件為發展，藉此提出其科學原理解釋困難點，緊接著運用知識突破難關，向大眾傳遞科學技術知識的重要性，達到科學知識普及（簡稱科普，又稱大眾科學、流行科學或是普及科學）的成效。整部影集以角色冒險故事融入科普知識內

容，讓觀賞經驗流暢自然，情緒也能自然融入不中斷，每集中獨立解說科學知識的「科普小教室」動畫片段，講述方式避免艱深困難，特別設計童趣且簡單明瞭的風格，讓觀者以輕鬆的方式進行學習，搭配情節的安排帶動觀者保持其專注力，達到傳遞正確的科學觀念成效。



各集講述科普原理圖

## 6. 棚內音樂節目《音樂萬萬歲 第4號作品》(自製)

製作完成 35 集節目，共 35.5 小時。

國內音樂節目多年以來都偏向綜藝化，《音樂萬萬歲 第4號作品》以高品質音樂為節目基礎，藉由高質感製作水準，讓畫面與音響達到最高層次視聽效果為目標，表現臺灣流行音樂在不同時空背景下的歷史轉換，經過不同時代變遷的主題，帶出華語音樂的過去、現在與未來，讓音樂回到原來的位置，找回聆聽流行音樂的感動。





公視除了維持一貫對聲音、影像、內容、音樂及知識的堅持，利用最新的 4K 技術，帶動電視錄製技術，高規格呈現全新視覺饗宴，讓觀眾可以在家享受到最臨場的效果，並努力保存音樂美好的價值，設計節目內容，堅持音樂本質，傳遞音樂最初單純的美好與感動。



## 7. 大型實境談話節目《36 題愛上你》(自製)

製作完成 81 集節目，共 81 小時。



《36 題愛上你》是一檔結合心理、實境、綜藝談話的節目，根據心理學家 Arthur Aron 的研究「兩個陌生人以特別設計的 36 個問題互相詢問，可以讓親密關係昇溫，甚至可能愛上彼此。」將其變形改版，針對每集來賓，量身打造出 36 道問題，再融入三個主持人輪流提問的設計，形成三種人設提問、三道問題關卡、三種節目氛圍，訪談前後會進行觀眾即時投票，以此驗證當來賓在真誠回答所有問題之後，觀眾是否會真的更瞭解、甚至愛上他們嗎？《36 題愛上你》從愛出發，開創了一個新型態的綜藝節目模式。



## 8. 《極樂世界》(第二季)(自製)

製作完成 5 集節目、5 集口述影像版(每集皆為 60 分鐘)，共 10 小時。

《極樂世界》第二季延續上一季的中心思想—「讓自己快樂，是個再好不過的開始！」更加深耕「生而為人的幸福權利」觀點，抽絲解碼身心障礙者在基本生活需求之外，到底還需要哪些長期被社會所漠視的權利，才能讓障礙人生變得更幸福、心靈更自在。

節目內容主題涵蓋「性權平等(身障女性)」、「文化平權」、「旅遊平權」、「銀髮平權」、「工作平權」等五大面向，透過深入走訪紀錄超過二十位隱藏在台灣各地的身障朋友和銀髮長輩，採用零旁白、去悲情、非刻板的敘事表現方式，打破傳統對障礙者的扭曲的社會觀感。

第二季也首度加入精障的個案，團隊事前多次拜訪，培養足夠的信任，拍攝時捨棄傳統的訪談，改以長時間側拍家人或朋友與之自然的互動，讓障礙者不是只能用語言的方式來表達他們的想法，蹙眉不語、跳躍式思維……皆是他們訴說的方式。

《極樂世界 II》將主述的權利完全回歸到身障者本身，輔以一般民眾的街訪、棚內主題體驗、以及還原實景的情境模擬劇等多元形式，帶出障礙者自身的能力、對快樂的渴望以及在追求快樂的過程所遭遇的問題，讓觀眾以最貼近身心障礙者的視角，認識一系列跨年齡、跨性別、跨障別的生命之歌！

### (三) 超高畫質兒少類節目

兒童少年依頻道節目表看電視的時間與模式均已大幅減少，這也是世界各國電視製作環境遇到的普遍困境。對於大量以網路收視的兒少觀眾來說，4K 既是技術同時也是媒介，以不斷創新的 4K 內容與新形式，開創公視兒少節目具「教育價值」、「高品質」以及「創新多樣化」的品牌形象，並和業界頂尖視覺科技產業合作，開創臺灣兒少節目行銷國際的亮點內容，兼顧公共媒體維繫觀眾信賴的基本功與可靠途徑。

## 1. 兒少外景節目《小孩酷斯拉》、《出發騎幻島》(委製)

《小孩酷斯拉》、《出發騎幻島》各製作完成 13 集節目 (每集 30 分鐘)，合計共 13 小時。

### (1) 《小孩酷斯拉》

希望以豐富、多元的題材，深入到每個酷小孩的家庭以及校園和日常生活，所以在這個節目裡，談的不是非凡的才藝，而是克服困難的態度。

酷小孩廣義定義不只是多才多藝的孩子，而是在面對生活時能以與眾不同且積極正面的態度思考，是節目想要帶給觀眾們的理念。

《小孩酷斯拉》節目設定完全沒有旁白及主持人，所以孩子的故事性需要非常的吃重。更難得的是遠征海外尋找酷小孩，國外的小孩文化背景及思考方式都與國內小孩非常不同，以深入的紀錄和觀察來介紹，相信國內觀眾更感新奇。



澳洲的小小創業家 Angus

台灣疊杯小甜心張

節目為了想讓觀眾更喜歡甚至是更貼近日常生活，一開始設定的目標觀眾是 7~12 歲的孩子，要吸引孩子們的注意，就要有可愛的動

畫跟特效，所以每一集都特意請到動畫師，針對孩子在敘事方面，做成雷同的動畫，讓觀眾更能把目光集中在故事裡面，每一個故事都增加一段動畫部分，畫出孩子的「異想世界」，和一般節目的說明性動畫相當不同。

## 2. 兒少科技《出發奇幻島》

《出發奇幻島》是一個結合實境秀、紀錄片與旅遊的環島實境兒少節目。透過九對親子檔長達 1300 公里的接力環島行程，真實紀錄親子旅行中的歡笑與衝突、磨合與溝通。節目以孩子的旅行目標做為主軸，以家長的陪伴為輔線，透過環島旅程中的關卡設計，除了遨遊台灣美景，讓大人小孩完成體驗。小朋友在突破關卡的過程，學習如何團隊合作、面對錯誤，也體會各行各業的辛苦。



節目拍攝腳本以小朋友為出發點，由參加的小朋友提議行程，製作單位設計任務關卡，在體驗跟玩樂以及與在地人互動中實現小朋友有關自主性、生活技能、生活管理、金錢運用的教育意義。





▲小朋友跟部落的人一起生活，砍柴、吃自己種的地瓜和野菜



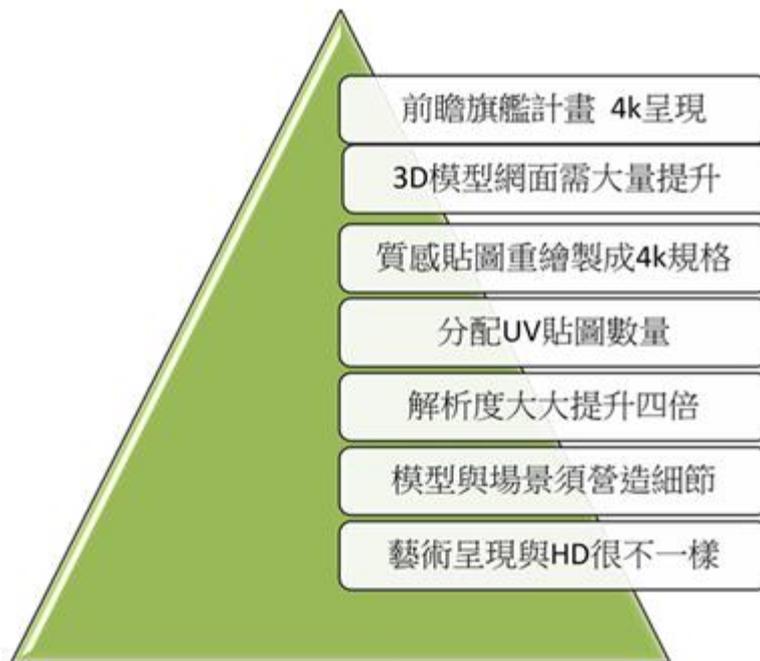
小朋友體驗外國人在台灣的生活，做披薩和衝浪

### 3. 水果冰淇淋動畫《妖果小學堂》(自製)

製作完成 13 集動畫 (每集 7 分鐘)，共 1.3 小時。

以歷久彌新的公視知名旗艦品牌《水果冰淇淋》節目中的角色 IP 圖像為藍本，融入臺灣豐沛的妖怪傳說，集結國內動畫業界合作開發電視動畫影集，攜手活化臺灣動畫產業與提升動畫技術。

自 2013 年開始，水果人物從平面轉為 3D 模型，陸續完成多部故事與歌曲影片，於 YouTube 播放觀看紀錄已達數百萬，所完成的動畫模型數量包括八個人物角色，每個角色包含 25 個基本表情和 10 個特殊表情設計，大型場景有 6 個，包括大飛船、水果島、桌遊世界、海底世界、火山群、台灣樹林等，模型是寶貴的資產，需從原有 HD 模型加以提升，以符合 4K 運算細緻度，而非另開新模徒增成本。



角色塑造是透過描述台灣 49 個妖怪的《唯妖論》授權書本與影像的合作，在這部動畫中融入妖怪傳奇，把屬於本土的妖魔傳說給孩子們聽。學堂是重要的場景，結合台灣地形地貌，融入更多台灣意象。





因應 4K 高畫質，與國網中心合作，使用 GPU 運算為基底的運算引擎，搭配國網中心農場，讓製作效率能妥善控制。



另外製作妖果尋寶遊戲 AR 活動 APP，遊戲以 AR 的方式進行，用最簡單的操作讓小朋友可以輕鬆遊玩。AR 體驗遊戲 APP 於於三創生活園區 Syntrend Space 舉辦。另與臺南市美術館於民國 109 年 7 月合作，以《妖果小學堂》4K 超高畫質動畫為藍本，透過擴增實境(AR) 技術帶入修復技藝科普知識，藉由遊戲闖關互動達到藝術教育寓教於樂之目的。同時設計 AR 拍照相機，於 ios 和 Android 上架，是同時適用於手機和平板的 APP，以妖果小學堂的故事出發，製作以各種妖果進行戰鬥，挑戰不同篇章的故事內容。

#### 4. 新創兒少節目《下課花路米－博物館大驚奇》(自製)

製作完成 13 集節目 (每集 30 分鐘)，共 6.5 小時。

《下課花路米－博物館大驚奇》是一個讓兒童青少年認識博物館、親近博物館的節目，每集跟著深入博物館幕後，發現策展者的巧思，典藏與修復的科技，以及文物背後的故事，期待觀眾再次漫遊博物館時，能具備不同的眼光和角度，欣賞博物館對保存人類文明，滿足人類好奇心的貢獻。

本節目是第一個企圖規劃國外集次，勇闖博物館機構幕後，充分利用 4K 超高畫質的優點，將文物和建築之美呈現在觀眾眼前的兒童節目。

因新冠肺炎肆虐全世界，本節目調整在國內完成，從原本規劃六集，變成十三集，分別為：傳遞幸福的博物館；奇美博物館、收藏記憶的博物館；國立臺灣歷史博物館、連結人與海的基地；國立海洋科技博物館、穿越時光遇見史前人類；國立臺灣史前文化博物館、人與動物的共存之道；臺北市立動物園、讓古蹟說故事的博物館；國立臺灣博物館、傳遞情感的博物館；郵政博物館、打開永續海洋之窗；國立海洋生物博物館、當城市與海相遇；Xpark、改變未來的植物守護者；辜嚴倬雲植物保種中心、穿越時空的科技旅行；國立科學工藝博物館、從標本看見大世界的博物館；國立自然科學博物館、珍藏中華文化瑰寶的博物館；國立故宮博物院。



穿越時光遇見史前人類-國立台灣史前文化博物館



標本大驚奇-國立自然科學博物館

為了節目發揮最大的效益，本節目和台北市教師會的老師合作，融入 108 課綱，為節目設計出 26 則教案和搭配的學習單，將陸續上架節目網站上，讓各界參考利用，未來計畫開放一個網站園地，邀請國中小老師投稿，爭取讓自己的教案設計被分享、利用。

**2021公視博物館教案-國中-04-沖繩美麗海水族館**

領域/科目	自然科學領域	設計者	邱俊瑜
實施年級	國中九年級	總節數	45分/2節
單元名稱	沖繩美麗海水族館		

**議題融入**

學習主題	海洋教育 (海洋科學與技術)	核心素養	C1 尊重實踐與公民參與 C2-1 C3 從日常學習中，主動關心自然環境相關公共議題，尊重生命。
實質內涵	海-IV 探討海洋生物與生態環境之關係。		
學習表現	po-IV-1 能從學習活動、日常經驗及科技應用、自然環境、書刊及網路媒體中，進行各種有計畫的觀察，進而能觀察問題。		
學習重點	lb-IV-2 人類活動會改變環境，也可能影響其他生物的生存。 lb-IV-3 人類可採取行動來維持生物的生存環境，使生物能在自然環境中生長、繁殖、交互作用，以維持生態平衡。 Ma-IV-2 保護工作不僅只有科學家能處理，所有的公民都有權利及義務，共同研究、監控及維護生物多樣性。 Na-IV-6 人類社會的發展必須建立在保護地球自然環境的基礎上。		

**與其他領域/科目的連結**

**教學設備/資源**

數位攝影機及投影設備、學習單、影片連結  
 教師的班上學生分為若干組，為課後討論。

**學習目標**

一、能觀察美麗海水族館的何為生物圈與海洋環境。  
 二、能了解美麗海水族館對於海洋生態永續發展了哪些努力。

**教學流程**

一、準備活動 (10分鐘)

(一) 新聞與時事

1. 你知道臺灣有沖繩美麗海水族館嗎?  
(參考資源：[聯合自由時報](#))
2. 請問目前全世界大概有幾座海水族館?  
(參考資源：[200多座](#))

(二) 發展活動 (85分鐘)

(一) 陸上準備

1. 水族館設立的目的什麼?  
(參考資源：[可以開始看大要對海洋知識的講義，協助海洋知識研究進行，提供您課餘的閱讀參考。](#))
2. 沖繩海水族館，可能會遇到哪些困難?  
(參考資源：[如何實際地保護海洋環境，維護海洋生物從何而來，生命如何繼續繁衍...等。](#))

**2021公視博物館教案-國中-04-沖繩美麗海水族館**

**教學流程**

(二) 沖繩海水族館

1. 欣賞影片：下課花路米-博物館大驚奇#沖繩美麗海水族館  
<https://youtu.be/uUJwE3Hypp0> (最高畫質或至少標準畫質的)
2. 教師請學生分享影片中清潔人員如何進行工作?  
(參考資源：[世界新聞網](#)，清潔人員必須在大水缸中用類似磁鐵的工具清除玻璃壁上的水垢。)
3. 根據影片描述，為了展現海洋中的真實情境，水族館做了哪些措施?  
(參考資源：[跨步網點學坊清潔、運海、深海、海洋人深究設計、讓訪客如同進入海中探險一般。](#))
4. 根據影片描述，全世界第二大的水壩「萬里之海」展示什麼?  
(參考資源：[世界最大的鰐科動物「虎鯨鯨」，世界最大的魚類「鯨鯨」。](#))
5. 根據影片描述，為了讓生物如同生活在真實海洋，「萬里之海」的水做了哪些措施?  
(參考資源：[全球從水族館開幕的學從天然的海水，水溫保持與海水的溫度，沒有進行任何消毒，也沒有做鹽度的調整，水中的藻類、細菌等，讓與大海無異一般。](#))

(三) 重要概念手 (分組討論)

1. 人類「萬里之海」的著名海洋生物學家，尤金·克拉克認為，所有動物都應該安全地生活，但他們卻常常受到人類的傷害與威脅，因此投身水族館進行研究，並向全世界傳播正確的海洋知識，維護人們珍貴海洋環境，這也是全世界水族館的目標。針對此目標，美麗海水族館對於鯨鯨、海豹、海龜做出了哪些努力呢?  
A. 鯨鯨：  
(參考資源：[目前被「國際自然保護聯盟」列為「瀕危物種」，充分保護牠們已經成為全球共識，目前美麗海水族館正努力讓鯨鯨繁榮下一代。](#))  
B. 海豹：  
(參考資源：[讓海豹去展現的展現上人工海豹，慶賀好評。](#))  
C. 海龜：  
(參考資源：[美麗海水族館對於多海龜保護的位講法，牠們隸於從大自然來對環境，主要原因是大自然人類破壞，美麗海水族館做了一隻透明的海龜，由於海龜在野外沒有辦法分辨食物和垃圾，所以一直誤食，導致海龜海中充滿塑膠袋，除了從他人類動物的出現，還有保護海龜的，讓海龜繼續在海洋中，目前美麗海水族館已成功地讓海龜繁榮下一代。](#))
2. 上課最後，請各小組推選一人總結成果，全班給予回饋。

三、總結活動 (5分鐘)

**教師總結：**透過影片我們對於「沖繩美麗海水族館」有了更多的認識，水族館不僅只有把海洋生物養起來，必須像如何保護海洋環境，而水族館扮演的角色，正式利用專業的知識研究，提供訪客第一手正確的知識，並讓人們珍惜海洋環境，下次到水族館除了欣賞美麗的海底奇觀，記得對於從人員保持敬重的心。

《下課花路米-博物館大驚奇》教案設計樣張

#### (四) 超高畫質紀錄片規劃

公視對於紀錄片的耕耘不遺餘力，所產製的各類型紀錄片，均能

維持多元的內容，過去數年來，獲得許多國內外重要獎項的肯定，展現了公視製作紀錄片的彈性與實力，更反映了公視多元價值的主張。

在前瞻計畫中，公視採取自製、委製公開徵案以及合製等方式多管道展開，規劃人文科技、藝術、永續、環境、歷史等主軸。無論採何種方式、以何種主題拍攝，都期待能以臺灣原創主體優先的角度出發，同時參照國際紀錄片規格的模式，尋找富有社會相關性、跨世代普世價值的主題，並在田調與攝製的前期階段，發掘最具代表性的人物故事，具體呈現所要探討的人類共通的議題。

### 1. 永續主題與文化藝術類紀錄片（委製）

製作完成 10 部紀錄片，合計 15 小時。

公視紀錄片平臺延續「前瞻計畫第一期」完成 12 小時紀錄片的成果，於「前瞻計畫第二期」從民國 108 年 3-4 月開始對外徵案，經過一年多的時間，在民國 109 年年底結案。原定以「永續」與「文化藝術」兩大主軸新製 8 小時，但為了充分賦予國內導演創作自由，並以多元而具有國際視野的觀點來詮釋，因此新製完成合計 15 小時、共 10 部的紀錄片，簡介如下：

#### 「永續主題」類紀錄片

##### 《上學去》

高教體系所面臨的困境，因為少子化，私校鬆綁，社會轉型，教師評鑑制度和學校的評鑑標準，以及董事會經營，透過這部影片探討教育的本質是甚麼，留下了甚麼？



### 《一粒種子~楊儒門日記》

在新北市金山區兩湖里（葵扇湖、倒照湖），放眼所及都是大大小小的梯田，248 農學市集召集人楊儒門與金山居民揚新基起心動念：用友善耕作的方式復耕，不但農田復耕，生態復育，不只稻米有成，螢火蟲也越來越多，看到台灣農業的新希望也成為過境候鳥的天堂！



### 《月港蜂雲》

台南的鹽水蜂炮舉世聞名，每年的元宵節活動總是吸引了數十萬的國內外人潮，來參加這絢爛又刺激的嘉年華會，但人潮褪去後，城鎮的孤寂帶出了城鄉差距、人口老化的重大問題，導演用鹽水看見整個台灣，全球化的經濟結構與人口老化衝擊著這座島嶼，這部片或許提供了一個更簡約的思考：面對變遷的困境，我們應前仆後繼地，費盡心思找出當代解方。



### 《海的盡頭》

超過三十年的生態研究紀錄，從北彰的彰濱工業區開發到彰化南部的離岸風電，鳥類學家蔡嘉揚紀錄候鳥遷徙和台灣白海豚的棲地保護，本片在生態保育時間的跨度上有完整的紀錄，影片還遠赴香港和日本地區拍攝生態保育工作狀況。對於環境保護、生態保育、綠電、產業之間的關聯探討，值得發人省思。



### 《流轉世代》

從台灣環保與紡織產業的轉型與優勢引題，連結關注到全球氣候變遷與世代迭替的議題，從過去、現在、未來，每一世代都面對著本質上大同小異的抉擇，這部片子提到了生產與回收，生產履歷、寶特瓶布料。導演認為，這部片子表面上談的是環保與紡織產業的轉型及台灣優勢，引出氣候變遷與世代的問題。但實際過程中發現，各界對話無法聚焦，也各自表述。



### 「文化藝術」類紀錄片

#### 《獨舞者的樂章》

年過八十歲，祖母級的舞蹈教育家林絲緞，至今仍用身體燃燒她的理想與熱情，她的人生路，實為一部與台灣社會對話的女性藝術史。

從五六〇年代驚動台灣第一位職業人體模特兒，如何成為美術界畫家、雕塑家的繆思女神，以及攝影家國際沙龍的品牌保證，最後她反轉了創作者的主客關係位置，1975年跨界的第一場台灣現代獨舞，如何由被動轉為主動出擊的舞蹈藝術教育者。



### 《唸歌走江湖—國寶藝師楊秀卿的音樂旅程》

介紹 90 歲國寶唸歌藝術家楊秀卿老師，楊老師從小失明，走唱江湖八十年，民間傳奇故事，忠孝節義勸人為善等傳統唸歌劇本都活生生的記在她的腦海裡，楊老師是台灣唸歌文化的活載體。九十歲的楊老師為了傳承唸歌文化，還不斷的上台演出嘗試各種不同的表演方式，在本片中與台灣流行音樂、Rap 團體、視覺藝術等多元的表演型態，試圖為台灣的唸歌文化找到一條出路。



### 《斜坡上的老歌手》

介紹三位 60 年代部落歌手—藍石化、包曉娟、謝英雄，當年都是被族人簇擁的一時之選，街頭巷尾、部落菜車四處播送著琅琅上口的歌曲，他們的歌聲承載著當時原住民族的生活樣貌，以及那些深埋在心、無法言說的情感。影片述說這些歌手在卡帶時期所傳唱的經典部落金曲，用歌聲撫慰人心，音樂支持他們的人生；音樂製作人魏榮貴從幕後到老年組團，這三位歌手現在已回歸部落生活，熱情不減。



### 《站在那裡》

從學生時期就從事劇場表演的兩位工作者，一位是表演者一位是導演。雖然小劇場一直都不受重視，兩位幾十年來的堅持，依然還站在那裡。

導演要表達的意境，就是他們為什麼要這樣混啊？他們究盡賺到了甚麼？小劇場這樣的東西放在社會上值錢嗎？但放在他們生命裡感覺好亮。要問為什麼他們可以那樣活著，原來他們有一個美好的精神世界，自我的滿足，實實在在地活著。



### 《建築慢慢》

這是一部台灣建築的紀錄片，四位建築師(江文淵。廖偉立。黃聲遠。曾志偉)透過自發性的反省，有意識的對抗全球化、資本化的現代生活。透過建築作品，呈現建築與台灣社會的人文自然結合的理念。

帶觀眾重新思考有沒有新的生活契機與樣貌值得嘗試？



在製作的過程中，原本設定拍攝發生於台灣或全球的種種故事與議題，隨著 2020 年不可預測的疫情發展，必須不斷的隨著現實而浮動修正，這批導演們依然充滿熱誠的如期完成了他們的作品，不論是藝術，或是家庭，甚至是環境議題，都時時提醒了我們，守住疫情之下的台灣，各種面向依然鮮明且紮實的滾動著，紀錄片工作者秉持著誠實與信念，以他們的觀點紀錄事實，詮釋事實，讓台灣多元價值的

厚度更加豐富。

國內外入圍獎項	
一粒種子~楊儒門日記 Growth with Hope	入選劍橋國際電影節 獲 2021 第一屆臺灣生態環境影展評審特別獎
海的盡頭 The Silence at the Edge of the Sea	獲 2021 入圍第一屆臺灣生態環境影展評審特別獎提名
月港蜂雲 Generation Affairs	入圍 2021 第 56 屆金鐘獎非戲劇類節目導演獎
建築慢慢 The mindful architects	入圍 2021 美國羅德島國際電影節(Flicker's Rhode Island International Film Festival)
獨舞者的樂章 Solo Dance	入選 2021 波蘭華沙國際影展(Warsaw International Film Festival) 入圍 2021 第 56 屆金鐘獎非戲劇類節目導演獎 入圍 2021 第 56 屆金鐘獎非戲劇類節目剪輯獎
斜坡上的老歌手 Kacalisiyan: Singers from the Mountainsides	入圍 2021 第 11 屆台灣國際民族誌影展 入圍 2021 第 56 屆金鐘獎非戲劇類節目剪輯獎

## 2. 人文類紀錄片或紀實節目《天光》(自製)

製作完成 20 集紀錄片與紀實節目(每集 60 分鐘),共 20 小時。

《天光》為公視新聞部執行「前瞻計畫第二期」自製之人文類紀錄片及紀實節目,主要節目內容採集並記錄台灣及世界各地動人的故

事及重要議題，製播團隊從民國 107 年即已展開資料蒐集及專家諮詢，同時進行人員 4K 超高畫質攝影器材和剪接工作站使用訓練，並通過企畫案審查。

《天光》希望對時事議題的關注與人文的觀察與關懷，能以更精緻的 4K 超高畫質呈現，因此在 20 集的《天光》節目中，主要有人文紀實報導及人文紀錄片兩大主題，在人文紀實報導部分，呈現了民國 108-110 年期間，台灣國內外的重要議題，例如台灣近年重視的地方創生，《天光》製播團隊特地到日本採集他山之石，同時回到台灣進行深入的追蹤檢視；有關流亡藏人議題，在西藏流亡政府一甲子後，獨家採訪達賴喇嘛進行專訪，呈現在《最後一次相遇》的系列特別報導，同時在《拜訪達蘭薩拉》特別報導中也關注西藏流亡政府目前的現況及各種挑戰；移工及弱勢族群向來是公視新聞部關注的焦點，也製播《小人物的願望》系列報導和《移工在台灣》等；對於世界正發生的重大事件，同時關注香港的反送中事件及中印邊界的軍事衝突，分別製播了《傾城之博-香港反送中紀錄片》及《邊界異域-拉達克系列報導》等。





在人文紀錄片部分，《花磚而生》記錄了花磚在世界文化的軌跡如何從 4,000 多年前的埃及金字塔來到台灣，成為台灣古宅最美麗的配角，而《漂泊》則紀錄兩位女作家的故事，希望透過一個心靈的召喚，在每個人在他們的故事中看見自己的人生。



《天光》節目有多項專題及紀錄片獲得新聞獎項的入圍或得獎：

《跨界文創系列報導》獲得文創產業新聞報導獎

《邊界異域-拉達克系列報導》入圍台達電能源與氣候特別獎

《傾城而搏-香港反送中系列報導》入圍曾虛白公共服務類電視報導獎

《游牧人生》入圍卓越新聞獎國際新聞電視報導組

《日本地方創生系列報導》入圍卓越新聞獎國際新聞電視報導組

### 3. 環境類紀錄片或紀實節目《島嶼注視》(自製)

製作完成 21 集紀錄片與紀實節目，共 21 小時。

環境類紀錄片或紀實節目《島嶼注視》系列由公視新聞部《我們的島》製作團隊負責執行，以 4K 超高畫質展現台灣環境生態特色，從高山到海洋，從農漁村到城市，紀錄人、生物與土地故事，將各地的美景盡收鏡頭裡，讓觀眾凝視島嶼最美的樣貌，以全新視角，帶觀眾發現不一樣的台灣。



《島嶼注視》系列內容主要份為二大部份：

#### (1) 山與海的奏鳴，生命群像的展演

《島嶼注視》以天地人、山河海、花草鳥獸，勾勒出台灣的生命群像，不只攀登南湖大山，尋找山椒魚的蹤影，見證氣候變遷與人為遊憩帶來的影響，也跟著布農族人回老部落尋根，還探訪台灣山林裡各種原生香料，拍攝屬於台灣的獨特味道。

製作團隊也乘船出海，追蹤中國抽砂船跨境盜砂，危及海洋

生態的情況，並跟著研究人員調查塑膠廢棄物污染海洋的危機，甚至潛入海洋裡，紀錄台灣最嚴重的珊瑚白化事件。



圖為拍攝珊瑚白化的畫面，  
水下 4K 攝影設備及燈光，重達 35 公斤

《島嶼注視》除了大山大海，也沒有忽略身邊的生物鄰居，像是公園綠地常見的鳥朋友，野鴿與黑冠麻鷺，又或農田裡常出沒的環頸雉，都成為鏡頭下的主角。另外，近年來，因各種人為因素，導致外來種入侵，河川與湖泊生態變貌，像是異形魚、魚虎、大理石紋螯蝦等，製作團隊不只用影像紀錄這些生物，更探究造成這一場場生態浩劫的主因。

## (2) 兩部紀錄片，東方美學與創意的展現

《島嶼注視》除了以紀實報導的方式呈現，更嘗試結合實驗性與紀錄美學，像是《島嶼 X 十二獸》紀錄片就是其一，

《島嶼 X 十二獸》的企劃理念，是以十二生肖為出發，每個人一出生，就注定跟一種動物連在一起，牠就像是生命的符碼，但是有多少人曾細細探究，所屬生肖牠們真實的命運。有沒有機會好好認識，一輩子跟自己有關的動物呢？

《島嶼 X 十二獸》分為上、下二集，從虛幻拉回真實，以 12 部紀錄短片，呈現台灣真實版的十二生肖，並透過集體創作，每部約七到八分鐘，由不同的導演執導，展現紀錄

片的另一種可行的模式。



而另一部《平安龜》紀錄片，則是以海龜為主角，融合文化與生態，影片中故事的主角多為年輕一代的保育工作者，經由海龜的啟發，他們著手解決問題，在生活中實踐守護的行動，再加上柯金源導演本身三十年的環境觀察，以及台灣人對於海龜從利用方式的轉變，讓此部紀錄片有種穿越時代、直視現在、期待未來的意涵。

《平安龜》紀錄片充分運用東方元素，跳脫純生態的紀錄，融合台灣傳統的乞龜文化，極美的海洋影像，在木魚、鉢、鼓、人聲等純粹又深遠的音樂襯托之下，呈現獨特的風格與淡淡的哲學味。



《平安龜》紀錄片獲選為第一屆海洋文化影展的開幕片，原訂民國 110 年 6 月首映，因疫情因素，延至 9 月 1 日在華山

光點影廳首映，影片也在高雄、新竹、新北府中等地巡迴放映。



文化部長李永得和《平安龜》導演柯金源，以及海洋文化影展大使舒米恩合影

《平安龜》在海洋文化影展的世界首映，受到媒體關注，包含中央社、聯合報、自由時報、蘋果日報、鏡傳媒、公視、東森新聞、央廣、上下游等共有十多家平面、網路及電子媒體到現場採訪，外加導演專訪，媒體曝光率高，宣傳效應極佳。



《平安龜》紀錄片也遠征海外，2021 年的加拿大台灣文化節，9 月在溫哥華和多倫多兩地展開，這是疫情之後微解封的實體藝文節目，9 月 4 日在溫哥華小劇場就上映柯金源導

演的《平安龜》紀錄片，藉由此片讓加拿大民眾對於台灣海洋文化有更深入的認識，而導演也錄製線上導讀影片，可選擇中英文字幕，讓國際人士也可了解紀錄片及海龜的故事。

#### 4. 歷史紀錄片《不羈—臺灣百年流變與停泊》、《未完成的任務：現代台灣締造者》(原名 團隊：形塑臺灣近代史的這群人!)(委製)

公視自民國 105、106 年獲文化部捐助執行「超高畫質電視示範製作中心及創新應用計畫」起，即進行臺灣百年時代人物與事件相關之兩部超高畫質紀錄片的製作規劃，107 年至 109 執行「推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫」第一、二期接續製作，於第一期計畫各完成 1 集，於本期計畫再分別完成 3 集，二部紀錄片共完成 8 集、合計 8 小時。

##### (1) 《不羈—臺灣百年流變與停泊》

從世界史角度切入，以賴和在文學上、殷海光在哲學上、李雙澤在音樂上、陳定南在政治與環保上為代表，將臺灣意識、鄉土文學、民歌運動、黨外運動的崛起與發展相互扣連成歷史的時間軸，並對比臺灣與國際近代的重要事件，呈現這些人物的動見觀瞻之處，也讓這些不羈的靈魂為臺灣歷史留下影像、為值得傳世的價值觀梳理紀錄。

##### 第一集：《白袍下的筆桿-賴和》



在臺灣文學史上，賴和是成就非凡的作家，也是第一位極其深刻且細緻地探索現代化過程中臺灣社會苦悶的知識份子。他以寫實主義的手法，人道主義的精神，寬容的看待臺灣的人民，仇敵似地描繪日本統治者。他的作品即使在現代在重新閱讀，仍然具有深沉的藝術精神與濃厚的人文思想。尤其是他的詩作，被公認是臺灣最有代表性的民族詩人，並尊稱其為「臺灣現代文學之父」。

### 第二集：《咖啡與玫瑰-般海光》



般海光不是一個很活躍或是有活動力的社會或思想運動的領袖，他只是一個小圈子學院知識份子較有影響力的學者。親身接觸般海光的人數有限，但在戒嚴權威控制的社會政治環境中卻發揮種子性的作用，那種不是很成熟或完整的自由主義和實證主義的精神，卻慢慢地發生促成改革的力量。

### 第三集：《我們的歌是青春的火焰-李雙澤》



有「中國鮑比迪倫」之稱的青年作曲家。1972 年有感於當時青年學子口中哼唧唧唧的是西洋歌曲，對自己語言的歌謠卻興趣缺缺，因此立志要「唱自己的歌」並奔走各大專院校鼓吹。1976 年 12 月 3 日，淡江文理學院在校內舉辦「西洋民謠演唱會」，李雙澤演唱《補破網》、《國父紀念歌》等國台語民謠，引起台下一片嘩然。隔天便燃起臺灣藝文界對「中國現代民歌」的論戰，並在之後幾期的《淡江周刊》上有熱烈討論，史稱「淡江事件」。

#### 第四集：《唐吉訶德與記事本-陳定南》



在美麗島事件與林宅血案後，決心投身政治界，1981 年以黑馬之姿當選宜蘭縣長，連任後陸續擔任過立法委員、中華民國法務部長。當縣長時，約僱稽查員 24 小時嚴格取締水泥廠汙染，讓宜蘭縣空氣汙染改善。這項首創的青天計畫，讓蘭陽平原青天再現，也使他贏得「青天縣長」的美譽。法務部長任內製作「人人扮青天、家家反賄選」的反賄宣導短片，加以其個性嚴明，故得「陳青天」之稱號。

本案在規劃的同時，便已經思考到未來影像的受眾，以及希望達成的目的：

#### ●為台灣歷史建立數位影像資料庫

一個國家的文化、歷史必須不斷地透過累積資料，並轉化為

研究素材，才能持續的釀出厚度，也才能夠從中思考過去，找出未來，透過本案在臺灣近代百年歷史的探索，我們找出了許多足以作為後世研究、思考的蛛絲馬跡，這些僅是臺灣豐富歷史中的一小部分，但卻能看出近百年來，讓臺灣發展至今的旺盛生命力，在文史哲、藝術、社會科學、自然環境教育等類門，找到了足以影響政治、國家前途的那股力量。

### ●思考台灣奇蹟的來源，找出獨特的台灣精神

在研究本案素材的過程，我們發現到近百年的歷史，這些文史哲人士不斷地在當時反思大時代環境中的自我，從文學運動、哲學思想等，都在為當時的台灣尋找出路，不分左右統獨，他們積極地為自己捍衛的價值觀跟信念，為之論辯，但也尊重彼此的學術地位與觀點，而這正是他們思辨台灣定位、價值的方式，我們從這當中看見了無與倫比的台灣能量，就是這一股擇善固執的力量，讓台灣以蕞爾小島創造出無數台灣奇蹟，影響世界的力量所在。

### ●以感性故事包含理性論述，擴大受眾範圍

本案的許多主角都涉及了在當時或後世政治上的影響力，為了降低因政治而引發的對立觀感，並增加受眾的人口，因此在規劃大綱的過程，便試圖以感性的故事，來引導出這些主角的人生與作為，透過這些柔性的題材，降低剛硬議題的難消化，為更多一般受眾提供了可以進入紀錄片世界的基礎。

## (2) 《未完成的任務：現代台灣締造者》(原名 團隊：形塑臺灣近代史的這群人！)(委製)

以四個團隊參與臺灣近代發展的四個重要事件為主軸，包括如何建立數字化管理的人口調查、影響至今的土地與農業政策是如何開始、美國對臺援助政策背後的政治意涵、

以及臺灣退出聯合國十二年來爭取進入 WTO 的演進過程，透過每一集紀錄片的故事內容，說明單一「團隊」的歷史經驗與「事件」的來龍去脈，每個「歷史事件」與人物都緊扣臺灣近代史發展的關鍵時刻，這群人形塑了近代臺灣社會的變遷方向，更影響臺灣社會百年來的發展軌跡。

### **第一集：人口精算師**

從 1905 年台灣臨時人口普查切入，試談日治時期對台政策的方向，同時檢視「殖民現代性」的威力。



日本拓殖大學，為了培養殖民台灣的人才而成立的學校



歷史學者林佩欣與館長荒井繁之於日本統計資料館

### **第二集：台灣製造的美援時期**

從影響戰後台灣社會至深的美援分配、到現代化政府組織的建立，爬梳台灣與美國的愛憎情仇。



2018 年，台北中山堂  
美援時期時擔任專員的葉萬安、處員的孫震談美援對台灣  
經濟發展的影響

### 第三集：翻轉命運的土地改革

從戰後土地改革政策執行的當下，檢視土改與農地政策至  
今的影響。



2017 年，嘉義朴子  
台北糧食協進會執行長劉志偉與地政事務所登記課  
課長陳麗香調閱所內從日本時期保留的土地登記簿

### 第四集：談判國家隊

從一組負責 WTO 入會談判的幕僚，經歷 12 年的協商和努  
力，探看台灣自 1971 年退出聯合國以來的國際存在。



日內瓦，中華民國駐 WTO 代表團大使（2016-2019）  
朱敬一



日內瓦 WTO 總部，台灣的入會議定書及關稅減讓表  
（台灣首次進入 WTO 拍攝）

透過這四集系列紀錄片進入台灣關鍵的時空場域，一方面敘述「歷史事件」的前因後果；另一方面則勾勒出這些政策對台灣後來的影響，以及相關性領域，新的挑戰，在省察這些重大的「歷史事件」時，形塑百年來台灣史的演變軌跡。

為了擴大本片執行成果，除與網路優質媒體《端傳媒》合作議題報導，也結合網紅歷史老師呂捷，製作 6 集推廣短片於公視串流平台「公視+」播出，每則短片約 6-10 分鐘，以 4 集歷史紀錄片「未完成的任務：現代台灣締造者」內容為基底從中挑選出有趣素材，由呂捷老師以活潑逗趣風格結合其專業做成 6 則短影片，吸引年輕族群關心歷史與

議題，同時藉由呂捷老師臉書為本片與「公視+」宣傳，帶來更大效益。



## 5. 各國紀錄片（購片）

除上述自、委製超高畫質紀錄片之外，公視亦於本期計畫選購由歐美不同國家製作，以生態與人文為主，能展現 4K 超高畫質豐富色彩與細膩影像的旗艦紀錄片節目共 35 小時，讓觀眾有機會欣賞國際一流的 4K 節目，豐富觀眾視覺體驗。

### 三、創新應用服務

#### (一) 新媒體創新應用

公視於民國 107 年開始執行「前瞻計畫第一期」，延續 106 年「超高畫質電視示範中心及創新應用計畫」，為公視 OTT 影音平台「公視+」規劃建置影音轉檔系統，「公視+」自民國 106 年 10 月開台至 107 年底共上架了 1,600 小時以上的節目，並逐年增加中。觀眾可以到「公視+」影音平台看到最新策展的節目，也可以透過 4K 影音平台，觀看到各種不同類型的 4K 超高畫質影音內容；此外，公視更搭配 107 年「前瞻計畫第一期」所製作的節目加入創新科技應用，如搭配《台灣特有種》節目購置 VR 頭盔設備，除了設計製作線上 360 3D VR 影片外，並推出線下實際體驗，場場均獲得現場民眾熱烈響應，也讓一般觀眾們對臺灣於影音的創新科技有更深刻的了解。

在「前瞻計畫第二期」公視為加強新媒體創新應用的服務，持續進行「公視+」影音平台及 APP 的優化，確保服務的穩定及運作順暢如下：

#### 1. 整合 OTT 網路平台及 APP 雲端架構建置

##### (1) 優化雲端架構，協助「公視+」平台開發與營運新思維

公視 OTT 影音平台「公視+」平台從民國 105 年規劃初期，就採用雲端架構建置，經過多年的營運，重新審視雲端架構並優化，並且透過此專案的經驗，提昇公視內部 DevOps 人才，從基礎架構及程式碼(Infrastructure as code)開始，於此次優化中加入了 CI/CD Pipeline (持續及承翰持續交付或持續部屬的流水線)或是自動測試的概念。透過此次雲端優化，有更多空間進行雲端架構的調整和測試。

其中包括了加強 AWS Cloud Front-內容交付網路(CDN)。除了內容的傳遞外，亦可透過該項服務來加速網頁內容傳送，分擔主要系統的負荷，可有效解決大量流量湧入的問題，讓使用者有更好的觀看品質。「公視+」平台近來陸續推出強打戲劇，其中民國 109 年 6 月推出的《我的婆婆怎麼那麼可愛》共 40 集節目，每週每集都有近萬次的點擊數，並且同步推出網路直播。透過 CDN Cache 功能，有效降低雲端機器負荷，並讓使用者觀看上更加順暢。

#### 我的婆婆怎麼那麼可愛



發行年月: 2020-6 全 40 集

小囡嫁進門前後，公公跟老公就相繼過世，她婆婆蘇林彩香承受喪夫、喪子之痛，還要面對家族餅店「珍寶齋」的倒閉危機。

導演: 鄧安寧

演員: 鍾欣凌、黃嫻嘉、張書偉、許傑輝、Darren、王少偉、賴銘威、蘇晏霏、林筳諭、張可昀(小甜甜)、陳梓倫、詹宛儒、曾國城、于子育、劉品言、楊小黎、許孟哲、蔡阿炮、藍雅芸

類別: 羅劭華系列作品, 連續劇, 4K 華影影集, 歷史教我的那些事, 俗女這一家, 戲劇探索, 原創電影, 人生劇展, 學生劇展, 4X 相識, 客家劇場, 移人影展, 科幻! 科幻?, 戲劇類, 紀錄/兒少/生活類

預告 片花

選集

1-10 11-20 21-40



### 「公視+」上架之影音內容

在 4K 播放部分，也能順暢播出，像是民國 110 年 2 月推出的《群山之島與不去會死的他們》，公視嘗試將該部紀錄片的首播僅於「公視+」平台及公視 YouTube 頻道露出，「公視+」更開放全球觀看，運用此種行銷手法，成功將人流導入「公視+」平台觀看 4K 影音內容。在上述的雲端基礎架構下，4K 影片也能夠順暢播放，其中「帶我回其來？」子集內容，更有 12,548 人觀看。



透過架構調整後，4K 影音訊號在多人觀看下，仍能順利播放

## (2) 加強防火牆資安控管及 log 監控

考量雲端資訊安全，此次加入 AWS WAF 防護，可保護 Web 應用程式不受可能影響應用程式安全性的危害，或是耗用過多資源的常見 Web 入侵程式困擾。透過 AWS WAF，可控制要允許或封鎖的 Web 應用程式流量。建立可阻擋常見攻擊的模式。

此外 log 技術監控雲端網路進出流量，同時也能記下允許或阻擋的 log。透過此次規畫，目前 prod 環境下已開啟完整的服務存取 Log，會記錄下請求端 Ip/存取通訊埠/允許或阻擋等資訊。

## (3) 有效運用 S3 儲存規劃，並將技術套用在相關網站應用

過去「公視+」平台已經大量運用 S3 儲存影音檔案，但 S3 除了影片大量儲存外，也可以運用於圖片儲存服務，更可加快使用者網站連結速度。此次規畫 S3 架構的部分，更擴大運用於公視新聞網的服務架構上

## 2. VR 網站建置

公視持續在新媒體應用上深耕，除了看見民眾透過新媒體看劇的需求，推出「公視+」OTT 影音平台外，更希望能透過各種不同的新媒體應用，加強與網友間的互動，VR 內容產製就是其中一項。為了讓觀眾能夠透過不同的角度，看到更立體的影視內容，公視不斷推出短版 VR 影片搭配既有節目，讓觀眾能有更多的選擇，甚至更能傳達影片想帶給觀眾的意涵。像公視優質兒少節目《台灣特有種》，持續推出 2 季 VR 影片，讓兒童能透過不同的方式了解台灣的特有種生態。其中《台灣特有種-山椒魚》更入圍棕櫚泉國際動畫影展 VR 動畫短片。

為了讓國內民眾也能夠透過網路平台觀看 VR 動畫。公視透過「前瞻計畫第二期」經費，建置 VR 網站，並配合「公視+」OTT 平台策展，將節目內容與 VR 內容互相結合、互相行銷。截至民國 110 年公視已經製作上百支 VR 影片，並不定期於 VR 網站上推出。

VR公視

# 我家住海邊

Living with the ocean

我家住海邊

## 海上的好夥伴

彰化海牛

360 VR影片

海上的好夥伴(彰化海牛)  
05:58  
超過一甲子歷史的芳苑湖帶牛車採蚵文化，是繼金山礮火捕魚之後，登錄為國寶級無形文化資產的漁業文化。

## 跟著MAMA撒網去

花蓮八卦網

360 VR影片

跟著MAMA撒網去(花蓮八卦網)  
04:37  
八卦網是阿美族人捕魚、網魚的器具，使用於近海及溪流處捕撈魚蝦，阿美族語為「Tafukor」，意思是一網打盡。

## 時間的味道

澎湖曬魚乾

360 VR影片

時間的味道(澎湖曬魚乾)  
05:50  
曬魚乾是澎湖流傳將近八十年保存美食味道的方式，從漁船進港到日曬，一整晚的等待是漁民日常。

## 末日火長的漁法

躡火仔

360 VR影片

末日火長的漁法(躡火仔)  
05:51  
『躡火仔』又稱『焚奇抄網漁業』，是金山地區獨特的捕魚方式；也是全臺灣唯一保存百年的傳統捕魚技法。

吉娃斯愛科學

如何搭建最強的三石灶  
02:53  
為什麼使用瘦長石頭搭建而成的三石灶，會比其他石頭搭建起來的石灶更快讓水煮沸？.....

香蕉為什麼會變黑  
02:45  
香蕉放久了在表皮上會出現小黑點，它不僅沒有壞掉，反而還變得更好吃！胸跟多粉又是什麼呢？.....

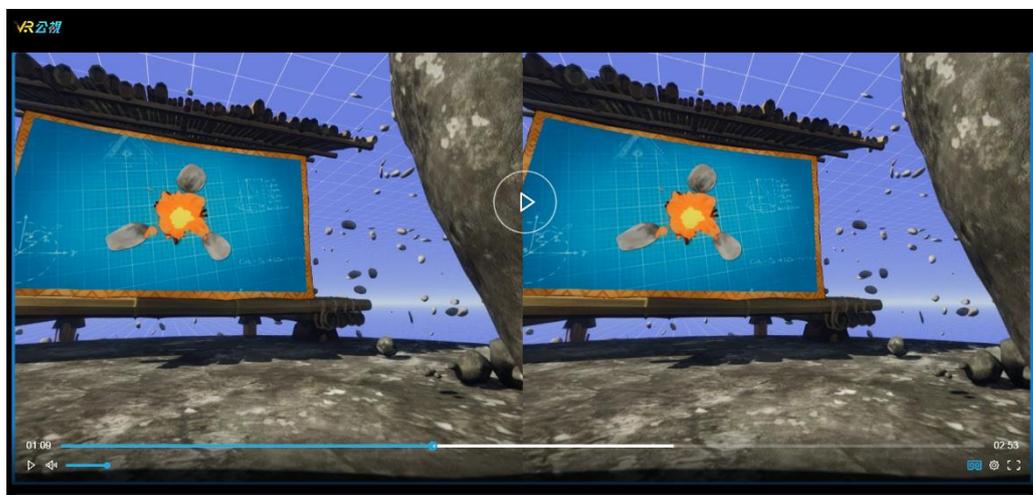
光的折射  
03:10  
把筆直的竹枝放進水裡，看起來卻像折斷了一樣，這是因為光的折射現象。看似簡單的泰雅魚籠.....

冷凍上面白白的有什麼  
03:05  
油脂的固態變化與溫度的變化有何相關？隔夜放涼的冷湯，上面凝固了一層白色的物體.....

VR 網站搭配「公視+」OTT 平台策展，推出各式短版 VR 影片

民國 109 年公視與業界合作，取得兒童節目《吉娃斯愛科學》節

目販售權利，同時並合作 VR 內容，由廠商製作並選擇 4 集精彩內容於公視 VR 網站上推出。透過 VR 網站的影片行銷，「公視+」OTT 平台則採取正片販售方式進行，也吸引不少人購買。



「公視+」上面的《吉娃斯愛科學》節目 VR 影片，若戴上 Gardboard，就可以體驗簡單好玩的虛擬實境

從以上經驗，公視未來將加強透過 VR 內容搭配「公視+」策展，藉以行銷「公視+」平台的正片瀏覽量，此外，從「公視+」平台的數據顯示，有越來越多人透過手機來觀看「公視+」影片，同樣的這群受眾很可能也是 VR 互動內容的潛在客戶，未來公視 VR 網站需加強在手機載具上的觀看效果，讓使用者可以透過簡單的裝備，就可以體驗 VR 的互動樂趣。

目前坊間推出的 VR 平台主要仍以遊戲平台為主，以影音內容產製的 VR，多半只能上架於 YouTube 上，有鑑於此，在公視 VR 網站更趨成熟、內容產量更加豐富之後，未來有機會扮演國內 VR 的分享平台，鼓勵業者或是民眾透過公視 VR 網站，讓自己的作品讓更多人看到。

## (二) 公視節目加值創新應用

公視以「公視節目加值應用創新」融合「內容開發」、「敘事形式」、「傳送模式」、「用戶關係」、「營運創收」五種創新概念，以「數位敘事專案應用」、「網路原生實驗短片開發」、「Gamification（遊戲化）與跨媒體應用」專案，結合戲劇節目《天橋上的魔術師》（場景光影素材應用）、《糖糖 Online》（Instagram AR 擴增實境濾鏡）、《返校》（ARG 另類實境解謎遊戲）與紀錄片《百年未來》（360 度環景網站）、《未完成的任務：現代臺灣締造者》、《不羈—台灣百年流變與停泊》的內容，靈活應用不同載具並搭配不同的媒材，提供讓傳播對象在合適的時間與地點使用媒體的「全媒體」服務。

所執行之專案工作內容摘要如下表：

工作項目	專案名稱	摘要說明
數位敘事專案應用	轉動紀錄片，【百年未來／未來百年】360 度環景網站	公視新媒體部 全媒體專案中心在 2018 年 7 月時，曾以時代推理劇「憤怒的菩薩」的戲劇場景，推出了 360 度場景官網。2019 年 4 月，製作團隊應用同樣的技術(panotour 360)，並參照先前獲得的意見，推出以總統府建物為主題的 360 全景網站「未來百年」
	天橋上的魔術師場景光影素材應用	『天橋上的魔術師』光影素材應用專案，起自於公視影集「天橋上的魔術師」拍攝場景保存計畫。2020 年公視改編作家吳明益的《天橋上的魔術師》作品，在台北汐止搭建了近台灣境內上規模最大的拍片片場，並在片廠中重現 70 年代作為北部人生活核心的中華商場。最終片場因各種考量而決議拆撤，為了活化拍攝場景，公視與外部單位

		合作，透過數位影像技術將其保存為其他形態的數位媒材。
網路原生 實驗短片 開發	「公視+映 場」	本節目名稱為「公視+映場」，節目名稱以「公視+」為主體，並取其「加映場」的諧音，揭示本節目是公視+的衍生加值服務。「公視+映場」將邀請公視新聞部主播，以來賓對談、主播短講等方式，介紹每月「公視+」主題策展內容。
	懂了也沒用的 台灣史？ 呂捷表示_	2021 年第一季，公視規劃推出一系列台灣歷史議題紀錄片，包括「未完成的任務：現代臺灣締造者」以及「不羈-台灣百年流變與停泊」。考量一般人對於台灣歷史議題的進入門檻較高，因此重新揉合紀錄片腳本素材，推出「懂了也沒有用的台灣史？呂捷表示_」（以下簡稱 懂）。本節目以社群媒體內容的敘事風格，幽默延伸解析紀錄片中罕為人知的有趣故事，猶如番外篇。
Gamificat ion (遊戲 化) 與跨媒 體應用	「糖糖 ONLINE」 Instagram 擴增實境濾 鏡	公視青春校園劇「糖糖 Online」以「網路直播」為媒材，青少年的同儕、師生、親子關係為主題，以新穎的視角，打造一部反應成長歷程、切中青少年肌理之電視劇。結合網路直播主題，本次全媒體應用將 Instagram AR 擴增實境濾鏡為媒體介面，透過社群媒體與實體通路傳布，藉此年輕化公視品牌與戲劇知名度。
	找到我 返校 ARG 另類 實境解謎遊 戲開發報告	「找到我」的工作團隊以影集返校的世界觀（30 年後的翠華中學）為基礎，透過 1（LINE BOT）+3（互動網站）+1（Facebook chatbot）

		組媒介，乘載不同的故事與解謎線索，讓觀眾在活動時間內齊心合力整理線索並解答出謎底，最後一起體驗全媒體式的公視影集版的返校。
8K 超高畫質影像體驗計畫	蘇顯達小提琴獨奏曲	環顧 8K 影音產業生態，前端產業鍊包括：攝影機、攝影棚、後製設備、傳輸規格皆尚處於創新前行階段，宜藉由前期實驗個案，了解各產業環節發展現況與應用限制。據此，公視邀請外部硬體廠商以及文化藝文團隊共同參與實驗合作計畫。

## 1. 數位敘事專案應用

本項共執行兩個專案，包括：「轉動紀錄片，【百年未來／未來百年】360 度環景網站」與「天橋上的魔術師場景光影素材應用」，分項說明如下：

### (1) 轉動紀錄片，【百年未來/未來百年】360 度環景網站

「未來百年」源自於「公視+」網路原生紀錄片《百年未來》的 IP 應用。紀錄片《百年未來》講述於 2019 年屆滿 100 年的總統府建物，其歷史、日常及歷經的民主運動。「未來百年」應用《百年未來》的拍攝素材與前置研究資料，以「回到過去」（從 2119 年回到 2019 年）的想像，透過 360 環景照片與互動掛件，讓大家體驗總統府府內不同的空間，並瞭解不同空間的功能與歷史背景。最後，本次網站也順利與總統府在民國 108 年舉辦的「總統府建築百年網站 (<https://www.100.president.gov.tw/>)」結合，並取得府方的同意，讓「未來百年」網站直接鑲嵌在府方的活動網

站中，因此讓網站在活動期間獲得不少流量。



## (2) 《天橋上的魔術師》場景光影素材應用

本次數位媒材保留的型態，是以媒材未來可作為光影展（光雕）為基礎進行相關規劃。光影展最早為平面攝影運用光圈、快門的變化拍出作品展出，蛻變至近年，結合數位媒體、燈光、音樂、美術乃至表演等，多元且多樣地結構出強調互動、沉浸式的展演型態。配合《天橋上的魔術師》播出，公視與策展單位合作正式推出「天橋上的魔術師—影集的 99 樓戲劇場景 VR 展」，在西門紅樓同步展開，以 5G、VR、360 度環景導覽等技術，在展覽內增加更豐富的內容及互動體驗，還原影集中有關中華商場相關情節的經典場景。



## 2. 網路原生實驗短片開發

共執行《公視+映場》及《懂了也沒有用的台灣史》，呂捷表示\_\_》  
二個系列網路原生短片，說明如下：

### (1) 《公視+映場》

本節目名稱以「公視+」為主體，並取其「加映場」的諧音，揭示本節目是「公視+」的衍生加值服務。《公視+映場》的企劃主軸為內容行銷，邀請公視新聞部主播，以來賓對談、主播短講等方式，介紹每月「公視+」主題策展內容。《公視+映場》以節目型態在社群媒體上推廣介紹「公視+」的各類節目，並同時上架在「公視+」與公視之 Instagram 帳號。





## (2) 《懂了也沒有用的台灣史，呂捷表示\_\_》

2021 年第一季，公視規劃推出一系列台灣歷史議題紀錄片，包括《未完成的任務：現代臺灣締造者》以及《不羈-台灣百年流變與停泊》。考量一般人對於台灣歷史議題的進入門檻較高，因此重新揉合紀錄片腳本素材，推出《懂了也沒有用的台灣史？呂捷表示\_\_》（以下簡稱《懂》）。

以 2020 年平均收視輪廓來看，「公視+」的觀眾年齡層以 25-34 歲以及 35-44 歲客層為多，其中女性觀眾佔為多數達 63.4%。《懂》片上映後，依照 Google Analytic 收視輪廓來看，則以男性觀眾為多。在年齡的分佈上，則集中在 35-44 歲，以及 44-55 歲之客層，在此之後的客層年齡，也呈現 56-64 歲的客層高於 25-34 歲客層的趨勢。反映主持人風格、議題屬性與觀眾偏好的連結。



### 3. Gamification (遊戲化) 與跨媒體應用

本項共執行兩個專案，包括：「《糖糖 ONLINE》Instagram 擴增實境濾鏡」與「《返校》ARG 另類實境解謎遊戲」，分別說明如下：

#### (1) 《糖糖 ONLINE》Instagram 擴增實境濾鏡

「Candy Online」的遊戲型態為「音 GAME」，玩家依著音樂節奏，觀察由下往上飛的障礙物，透過動作（眨眼、張嘴巴、轉頭）擊中各障礙物後即可通過關。擊中障礙物時，畫面會出現視覺與音樂特效。本次的視覺創意採用復古電玩像素(Pixel)風，並邀請設計師 PIXEL JEFF 共同合作設計。「Candy Online」共有五套關卡，每個關卡各式一組場景，場景則取材自《糖糖 ONLINE》的故事情節。



#### (2) 《返校》ARG 另類實境解謎遊戲

「找到我」ARG 的故事線主要以翠華中學的高中女學生「李子琪」作為開展。李子琪為《返校》影集 EP1 出現人物設定（由王渝萱飾演，近期知名作品為《你的孩子不是你的孩子/孔雀》）。在 ARG 的劇中，李子琪為了擺脫鬼魅方芮欣的附身，所以不幸跳樓自殺。故事線則設定為李子琪剛剛感應有方芮欣鬼魂的存在，導致子琪開始出現瘋狂的行徑，玩

家必須在一連串的線索中釐清李子琪行為變異的原因，並找出隱匿在翠華中學的方學姊。ARG 的故事線分為五組，並分別使用五種不同類型的媒體作為敘事載體，玩家透過線索暗示解謎並體驗劇情。本遊戲專案上線後，突破一萬人次參與體驗。

### （三）8K 超高畫質影像體驗計畫

雖然 8K 電視製造商蓄勢待發，且 2019 年 CES 消費性電子大展，各電視大廠亦宣布投入 8K 電視市場。惟環顧 8K 影音產業生態，前端產業鍊包括：攝影機、攝影棚、後製設備、傳輸規格皆尚處於創新前行階段，宜藉由前期實驗個案，了解各產業環節發展現況與應用限制。據此，公視邀請外部硬體廠商共同參與實驗合作計畫。除舉辦內部教育訓練外，有關 8K 拍攝內容取材則與台北藝術大學音樂學院院長，同時也是資深小提琴家蘇顯達教授合作。並以小提琴獨奏結合鋼琴伴奏方式演出台灣經典民謠《望春風》。演出與拍攝地點則在公視攝影棚舉行。



8K 器材教育訓練



棚內以 8K 攝影機錄製蘇顯達教授小提琴獨奏  
結合鋼琴伴奏方式演出台灣經典民謠《望春風》

## (四) 節目創新應用

### 1. 《台灣特有種》(第二季)(委製)

製作完成 8 集節目 (每集 30 分鐘), 共 4 小時。

節目中包括「微人物」單元, 介紹關心台灣環境的「特有種青年」之外, 「微視界」單元製作 UHD(4K)動畫, 並另製作 360 VR 動畫 (網路穿戴裝置版), 來呈現特有種的特殊生態行為、所處生態環境的變遷, 以及看見牠們所處的環境跟人類的關係。

第二季巡迴活動除了第一季拍攝的的六支實拍影片外, 加以動畫 VR 體驗, 介紹大家不太熟悉卻數量不多的台灣特有種中華白海豚、長鬃山羊、東方草鴉, 除了讓觀眾能身歷其境, 更增加無限想像空間, 透過頭戴裝置 VR 眼鏡, 近距離 3D 立體觀賞這些動物的特性, 在平凡而普通的自然之中發現生命的力量和美好。

為了增加趣味以及教育意義, 另增設動畫互動遊戲區、生態工作坊、特有種節目放映區……等豐富而有趣的內容, 讓觀眾有不一樣的體驗感受。巡迴活動的核心價值, 希望透過影像互動, 讓大家因為好玩而喜歡生物, 因為有趣而認識台灣特有種, 並從中學習到愛護動物及尊重生命。

活動內容如下:

#### (1) 3D VR 體驗

8 組 VR 眼顯設備, 9 支 VR 影片, 讓民眾體驗近距離觀察台灣特有種。

#### (2) AR 彩繪互動

透過夢想動畫設計的彩繪昆蟲在圖畫紙上, 經過 AR 程式功能, 投影在布幕上, 讓生物徐徐如生自在悠游。

### (3) 節目放映區

播放台灣特有種第一季整集節目及第二季預告影片、配音花絮影片、以及第一集搶先看，供等候親子觀賞。

### (4) 生態工作坊

週六日下午 14:00-15:00，邀請生態專家及小達人分享生物知識及保育觀念

### (5) 台中場現場



## (6) 宜蘭場現場



## (7) 宣傳輸出物



## 2. 兒少科技節目《我家住海邊》(委製)

製作完成 8 集節目 (每集 30 分鐘)，共 4 小時。

近年來 AR/VR 技術的發展迅速，虛擬實境功能將人們帶到不曾到過的地方、體驗不同的活動，帶給觀眾新的視覺震撼。為了貼近年輕觀眾，公視不斷地在內容與形式積極創新。本案利用 AR/VR 技術在虛擬教育應用上，讓學生在學習過程中透過虛擬實境的場景，進行沉浸式的親身體驗，主動思考與深入學習，增加教育的實踐感與真實性。

《我家住海邊》名稱中的「家」，其實就是台灣，作為海島國家的子民，我們都住在海邊。

曾經，先民善用海洋資源豐富的特性，發展出各式與海洋打交道的方式—漁法。如今，台灣的海洋環境，及隨前人活動形成的令人陶醉與驕傲的海洋文化、漁人精神，或許在孩子知道以前，就要不復存在。我們住在海邊，卻幾乎對它一無所知，魚的個性，海的流動，傳統美味……，仿佛明明住在寶山旁，卻過著貧窮的日子。



藉由認識與紀錄八種「即將消失的傳統漁法」，看見身為海洋民族曾有的生活樣貌，及與大海相親相愛的故事。

透過海選八位小朋友，個別搭檔已為人父母、或者熱愛海洋的公眾人物，前往八個漁村，跟漁人生活兩天一夜。

## (1) VR 線下體驗遊戲程式設計

本次線下 VR 體驗程式以台灣 8 項即將消失的漁法為開發原點，配合著實景 360 影片與 3D 的遊戲環境建置，著重於數位記錄與遊戲性的體驗開發。在本次設計中更加入了一部份的 MR 體驗，引領使用者藉由實物的觸碰轉換進入 VR 體驗環境之中。



註：MR=混合實境，原文是 Mixed Reality，也稱為 Hybrid Reality，包含 AR 以及 AV(擴增虛擬，Augmented Virtuality)。相對於 AR 是將虛擬訊息加在現實環境中，AV(擴增虛擬)則是將真實訊息加入在虛擬環境裡，例如電玩遊戲時可透過遊戲手把感應重力，並且將現實中才有的重力特性，加入到遊戲中，用來調整、控制賽車的方向。

本次開發著重漁 360 影片與 VR 漁法體驗的建置，再經過多次的來回討論與計畫，最終決定以彰化-海牛採蚵、金山-蹦火船、綠島-鰲竿釣 3 項漁法作為開發項目，其餘的 8 項(含三項遊戲內容)將以影片導覽的形式進行製作。

## (2) 八大漁法預計於 VR 環景中呈現的工具

VR 遊戲關卡工具- 觸發後啟動遊戲與漁業介紹	VR 場景裝飾工具- 觸發後啟動漁業介紹
(1) 蹦火仔-電石桶 (2) 海牛採蚵-海牛 (3) 鰲竿釣-釣竿	(1) 海女採石花-網子、木柄 尖尾槌、眼鏡 (2) 數魚苗歌-數魚苗工人 (3) 三角網-三角網 (4) 八卦網-八卦網 (5) 澎湖沙丁魚乾-曬網

## (3) 延伸科技教育運用—線下體驗推廣活動

A. 活動：360 VR 影片 X 虛擬實境遊戲 X 海洋講座

臺灣作為一個海洋國家，社會存在一定程度的海洋文化素養，《我家住海邊》透過地理環境、歷史脈絡、經濟發展等人文背景，紀錄台灣 8 種即將消失的漁作方式，並運用 VR 新科技，拍攝漁人的作業過程。五年後、十年後，當這一切不復存在，也能藉由 VR 虛擬實境的沉浸式體驗，喚醒臺灣海岸線擁有過的曾經，也更加了解臺灣海洋文化的故事和生命力量。

## B. 說明

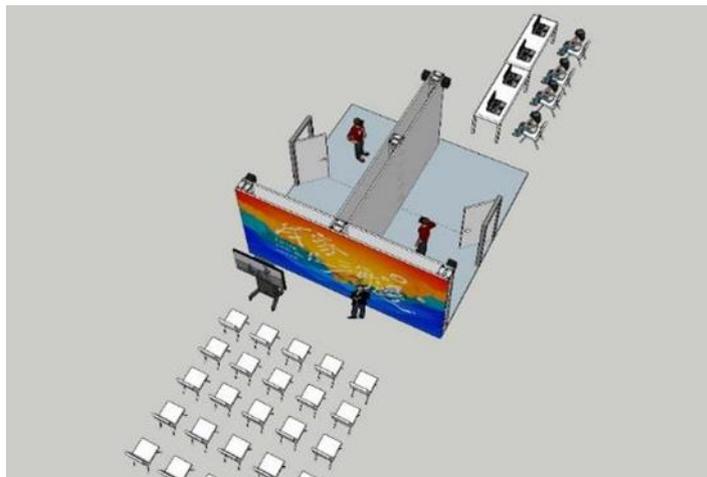
本次《我家住海邊》線下活動藉由 VR 體驗，透過主觀視角的呈現讓使用者以嶄新的方式了解台灣即將消失的漁法。其中更將海牛採蚵、蹦火仔、經桿釣三項漁法轉換為遊戲形式體驗，希望使用者可以在有趣的遊戲體驗中，透過玩樂的形式了解到漁法的操作方式。另外，活動中更提供台灣海洋百工探尋專題講座，讓我們對台灣漁業的現況有更進一步的認識。

## C. 活動對象

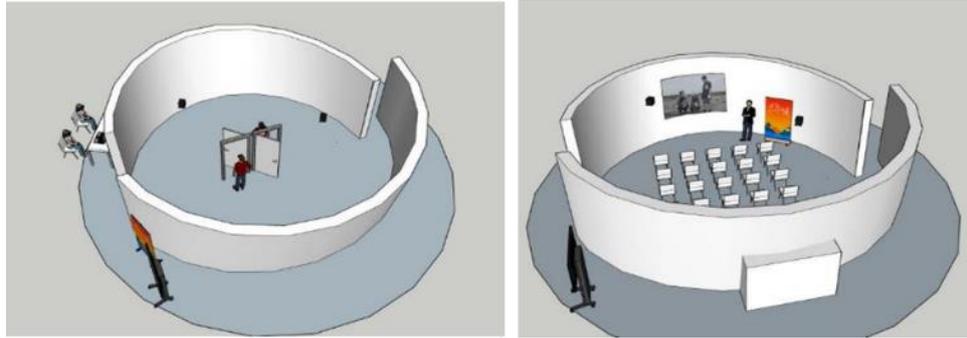
歡迎 7 歲以上的大小朋友（活動自由入場參加）

## D. 活動內容

### a. VR 遊戲體驗區-國立臺灣科學教育館



### b. VR 遊戲體驗區-宜蘭縣立蘭陽博物館



- 提供 2 組 VR 設備並以實景木門為媒介，讓使用者於虛擬的場景中可透過實體的開門轉換進入虛擬的空間。可同時讓 2 位使用者參與活動進規劃。
- 採現場排隊，每一 VR 體驗約 8-10 分鐘。
- 同時大螢幕播送活動簡介影片，可讓排隊民眾及未參與民眾能夠一起觀賞

### (3) 360 影片觀賞區



## 3. 《青春發言人》(第三季)(自製)

製作完成頻道版及網路版合計共 10.1 小時。

本案是國內第一個以國、高中生為主體的新聞節目，節目始終堅持和社會對話，帶領青少年關心社會議題，如：性教育、青少年憂鬱症、同性婚姻、廢死等。節目以網路先行方式，靈活運用短篇幅、多元單元型式讓青少年發聲，影像內容年輕化、敘事也更靠近年輕世代。

### (1) 青少年談國家認同

國家認同、兩岸關係等議題，是台灣每到選舉時刻、體育盛事，或是又有藝人「被道歉」時，會一而再討論的題目。對

台灣人來說，回答「你是哪裡人」確實是不容易的，但我們似乎也沒有好好與自己對話過。

近一年來，幾個青少年常用的社群類論壇如 Meteor、Dcard 等，皆開始頻繁出現有關「國家認同」或「兩岸未來」的討論，可見青少年族群同樣十分關心這項台灣一直以來難解的課題，有許多想法想抒發。做為台灣的一份子，同時也代表著台灣的未來，《青春發言人》認為，青少年對這塊土地的想法跟意見，應該被重視。

有鑒於「國家認同」、「兩岸未來」的意見調查，一向都只關注 20 歲以上有投票權的族群，《青春發言人》秉持為「青少年發聲」的精神，決定委託政治大學選舉研究中心，發動台灣首次「青少年國族認同」大調查。分別從「你是哪裡人？」、「兩岸關係」、「對台灣的情感」、「公民參與」四大面向，帶閱聽眾初步了解青少年如何看待自己的國家與土地。

除了這份「青少年國族認同調查」，製作團隊也針對這次的主題，拍攝《12 位台灣青少年 深談國家認同與未來》、《政治立場不同的世代，有對話的可能嗎》兩隻影片，進一步解析年輕世代對於國族議題的思考脈絡。

在這次的專題中，共完成 10 張動態圖表、8 隻影片，最後全數整合在互動網站中。

網站網址為：<http://user21151.psee.io/KPV23>

#### A. 動態圖表

由於這次策畫了台灣首次「青少年國族認同」民調，製作團隊因此掌握了大量的數據。我們從 41 個題目中，選定 10 題最重要的統計，並依照互動性、趣味性等設計邏輯，為每題量身訂做適合的呈現方式，打破單一的圓餅、長條圖樣貌。

a. 互動性圖表範例：

在原問卷中，製作單位詢問青少年以下四個負面形容詞「沮喪、難過、憤怒、擔心」，哪一個適合描述你對台灣的感受，並接受開放性說明。

一般的圖表往往只有數據沒有原因，為了要同時傳達這兩種訊息，製作單位先為四個形容詞設計年輕族群會有共鳴的「emoji」表情圖，待閱聽眾一目了然數據後，還能點擊橘色字鈕，看數據背後的想法。數據後的想法也有小巧思，製作單位結合網路電視常有的「彈幕效果」，讓文字的呈現也能充滿驚喜。



b. 趣味性圖表範例 A：

兩岸關係的走向，是問卷中最核心的問題，為了讓閱聽眾能印象深刻且清楚明瞭，資訊設計從傳統的長條圖出發，並嘗試讓長條圖變有趣。

製作團隊最後讓圖形有漸變的效果，圖表中的台灣地圖會慢慢分解成，象徵題答者意見的小方塊，再逐漸組成長條圖。雖然漸變過程只有短短幾秒鐘，但成功讓人印象深刻。



### c. 趣味性圖表範例 B：

這個題組我們想測的是青少年的「政治參與度」，共有 3 個題目，但選項皆是「非常同意、有點同意、不太同意、非常不同意」。在設計圖表時，製作單位考量的是，如何讓閱聽眾有耐心看完三張「類似」的圖表。

最後，設計人員將學生在運動場集合的意象放進圖表中，當問題透過司令台廣播出來時，台下的學生會跑至框框中，透過吸睛、可愛的動態，再次轉化較枯燥的長條圖。



### d. 專題影片

青少年國族調查的數據，是這次網站的主要資訊，但這些數據其實無法進一步解釋受測者心裡所想的是什麼。為了讓閱聽眾有機會進一步了解青少年的想法，製作單位另外投入了大量時間訪談青少年，歸納成 8 隻影片，為問卷帶

來畫龍點睛的效果。



◆12位台灣青少年 深談國家認同與未來

你覺得談到「你是哪裡人？」時，台灣的高中職生會怎麼回答？他們又是如何看待我們的國家呢？《青春發言人》邀請12位來自台灣各地、不同家庭背景的青少年，訪問他們對國家、族群，以及台灣未來的想法。



◆12位台灣青少年—番外篇

延續上一隻影片，製作單位精選出幾位青少年的生命故事和想法，邀請閱聽眾更深入了解。

◆政治立場不同的世代 有對話的可能嗎？

你是否有過因為國族立場的不同，導致世代衝突的經驗呢？「青春發言人」特別邀請政治立場有所差異的青少年和成年人一起坐下來對話，嘗試找尋彼此溝通的可能。



## B. 互動網站

這次的網站統整了調查報告、專題影片、名人評論、問卷下載等資訊。製作單位借用近年網路上討論度很高的「阿嬤」角色，貫穿整個網站。當閱聽眾一點開網頁，會先體驗到一個小遊戲：



緊接著，閱聽眾會依照瀏覽順序進到主頁面，每一道問卷題目，也會透過阿嬤來訴說或是進行互動：



這種陪伴的方式，不僅有助網站導覽的效果，也能透過一個社會大眾親近的角色，拉近閱聽眾與製作單位的距離。

## (2) 青春練習曲

### A. 節目整體網路社群經營，內容如下：

IG 限時動態 畢業紀念冊圖卡活動、KOL 串連、IG 策展貼文、老王、同學限動上線、FB Chatbot 互動貼文、老王限動快問快答、老王限時動態倒數、線上直播、nstagram 限時動態：畢冊活動——流程與素材、上傳 6 種版本題目及活動規則。



Instagram 限時動態：畢冊活動——KOL 串連流程

KOL IG 發文導流至青春發言人

青春發言人帳影上傳 KOL 合作影片

活動號召、參與者投稿分享收錄



Instagram 限時動態策展：同學影片展示



銜接進入「這樣就好這樣就好」歌曲、企劃內容影片披露



Instagram 限時動態策展：老王限動快問快答



Facebook Chatbot 貼文



## B. 成果與效益

IG :

數據期間：20200619-0705

(IG 內容經營期間，18 天)

追蹤人數：+547(+65%)

專案期間日平均增加：+45.5

前 30 日平均日增加粉絲數：+13

FB :

數據期間：20200629-0705

(FB 內容上線及廣告期間，8 天)

按讚人數：+172

專案期間日平均增加：+21.5

前 30 日平均日增加粉絲數：+11

Instagram 限時動態：數據總覽+



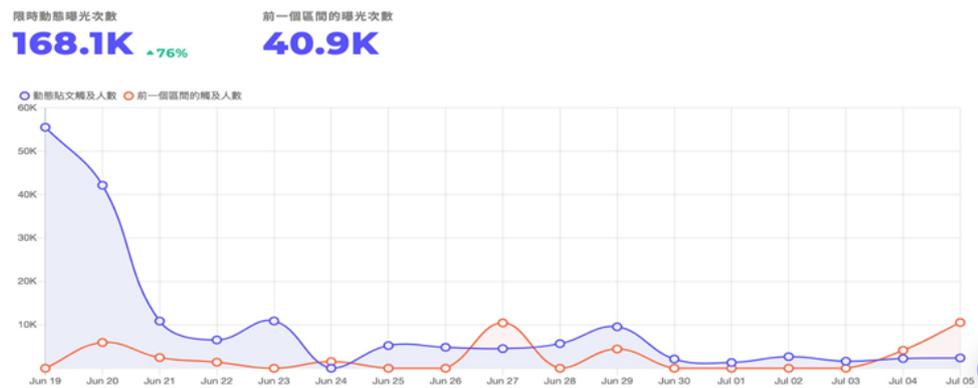
項目	數據	前30天參考
商業檔案瀏覽	11,202	2,805
單日平均	659	94
粉絲成長	547	239
網站點擊	178	125
完成/曝光	641,729/3,192,679	7,125/81,123
觸及	2,740,664	30,186
貼文互動率	9.1%	7.4%
限時動態完成率	20.1%	14.3%

	平均觸及人數	平均瀏覽次數	平均完成率
專案前30天平均	1,002	1,216	0.1%
畢冊：題目、號召、KOL、共29則 同學影片展示：32則	1,921 (第一波 目為3,403)	2,882 (第一波 目為5,550)	9.7% (7.5%)
(部分同學分多則)	866	1,011	18%
老王樂隊快問快答：11則	724	817	24.8%

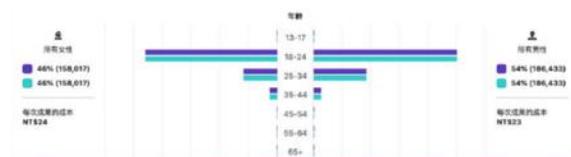
由數據可以看出，以發布順序來看，越後面發布的內容觸及人數較低，畢冊活動上線時的第一波題目，表現是最好的，

甚至超越了最後段的老王樂隊內容。研判與限時動態發布數量和時間區間有關，將同學的策展內容也同時發佈在限時動態，可以增加曝光機會，但也因為內容、人物還是大部分人比較不熟悉的面孔，也並非互動號召性特別強的內容所致。以完成率來看，活動期間的所有限動內容都大幅超越專案前平均數據，可見整體而言，這次限時動態企劃內容對使用者來說還是相當具有吸引力，足以促使網友觀看完整段限動。完成率定義： $\frac{\text{看完該則限動的曝光數}(\text{曝光} - \text{跳出} - \text{跳回} - \text{跳過})}{\text{總曝光數}}$

### Instagram 限時動態：專案期間數據與前一區間比較圖



### IG 限動廣告成效一畢冊活動



目標	版位	受眾包 (已排除現有FB、IG粉絲)	金額	觸及	曝光	CPM	CPC	連結點擊
觸及	FB/IG Stories	興趣：政府及社會議題	NT\$3,474	223,360	263,558	NT\$16	NT\$10	231
		興趣：社群時事新聞	NT\$840	56,147	64,676	NT\$15	NT\$10	60
		興趣/身份：大專院校及高中學生	NT\$3,686	228,673	272,947	NT\$16	NT\$11	224
總計			NT\$8,000	345,026	601,181	NT\$23	NT\$10	515

### Instagram 貼文：9 宮格課桌椅



### Facebook 內容成效

	用戶數	說明	轉換率
貼文留言進入 Chatbot	96		
點擊連結/貼文廣告進入 Chatbot	78		
透過訊息廣告進入 Chatbot	456		
<b>總進入 Chatbot</b>	<b>630</b>		
總啟用 Chatbot	313	總Chatbot啟用率 (總啟用Chatbot/總進入Chatbot)	50%
點擊「想聽更多」	200	啟用/願意往下進行互動人次	63%
選擇歌詞一	96	同學影片共播放101次	
選擇歌詞二	118	同學影片共播放87次	
選擇歌詞三	96	同學影片共播放94次	
報名直播提醒	96	完成率 (點選報名提醒人數/總啟用人數)	30%
完成分享	14	分享率 (完成分享/總啟用Chatbot)	4%
連結至Instagram	25		

以過往經驗評估，本次專案的 Chatbot 啟動率、分享率成效落在平均值中間，本次 Facebook 貼文及 Chatbot 並非專案主力內容，鎖定客群也不是臉書主力用戶，在觸及 Base 較小的情形下，多數啟用用戶來源在 投放貼文廣告及訊息廣告中。

本次流程最後一個動作落在「直播提醒」，完成率以投放廣告來說算高 (10%-30%)

過往數據參考：滅火器戀愛遊戲互動 Chatbot 啟動率 69.5%、嬌生隱形眼鏡 KOL 遊戲 Chatbot 啟動率 22.4%。

## （五）節目新媒體整合行銷

因應手機、OTT 平台、網路社群已成為節目發表和宣傳的主戰場，需更靈活多元地應用新媒體科技作為宣傳和發行的有利工具。

因此，公視節目積極轉型製作影視全媒體內容，強化新媒體影響力，在整合行銷宣傳上應用新媒體科技，如：傳統網路社群、YouTuber 宣傳、開發手機 APP、Line 貼圖、運用環景 360、AR 擴增實境、VR 虛擬實境、密室遊戲、桌遊、手遊……等，以創造更大聲量。

《誰來晚餐》、《青春發言人》、《36 題愛上你》、《水果冰淇淋 - 妖果小學堂》等節目以新媒體平台或新科技應用為首要製播目標，頻道與新媒體同步首播，製作團隊在現有預算和人力下經營社群，數字和品質表現皆有顯著成長。

### 1. 《誰來晚餐》

(1) YouTube 表現：總觀看次數 1583 萬，2020 年新增 634 萬；總訂閱人數 60,177 人，109 年新訂閱 22,443 人。比較 108 年，109 年表現觀看次數成長 19%；新訂閱人數成長 21%。

(2) FB 粉絲專頁：

109 年追蹤人數自 45,295 人成長至 66,570 人，增加 21,275 人，按讚人數自 43,627 人成長至 54,071 人，增加 10,444 人。

影片成效總觀看分鐘數 906 萬，比第 11 季多 377%，總觀看分鐘數中，786 萬為非追蹤者占 86.8%。

### (3) 2020 數位影音專題：疫外人生

2020 年新冠肺炎疫情讓全球面對這前所未有的情況，《誰來晚餐》節目拍攝了 5 個人物，包括：里幹事、藥師、防疫醫師家屬、小吃攤夫妻、音樂表演者等，影片呈現了他們的焦慮、恐懼、無助，同時也呈現他們堅守崗位、尋找出路、為他人付出的不凡。在見證歷史的時刻，努力成為別人的守護者。

專題影片之一《我的社區我來顧》入圍 2020 年美國羅德島電影節防疫單元(COVID-19)。

### (4) IG 經營觀察

部分集數經由受訪者自行在 IG 宣傳，為《誰來晚餐》IG 帶進一定數量的新追蹤者。幾位受訪者的職業分別是「YouTuber」及「變裝皇后」(表演藝術工作者)，他們是 25 歲以下、社群網路上的「KOL」(Key Opinion Leader，關鍵意見領袖，IG 擁有 1 萬以上追蹤者)。

## 2. 《青春發言人》

### (1) FB 粉絲專頁：

追蹤人數：截至 2020 年 12 月 7 日止，臉書追蹤人數為 8.5 萬人，較去年同期成長近 15%。

粉絲專頁平均影響力：2020 年第二季的影響力高達 94.8 分。

### (2) YouTube 節目專頻：

訂閱人數：截至 2020 年 12 月 7 日止，訂閱人數為 4.8 萬人，較 2019 年同期成長 41%。

截至第三季觀看次數為 624,373 次；觀看時間為 384,180

分鐘。

(3) IG:

追蹤人數截至 2020 年 12 月 7 日止，貼文共 236 篇，8603 位粉絲，粉絲數較 2019 年同期成長 58%。

(4) 亮點專案《部長部長請回答 | COVID-19(武漢肺炎)兒童獨家記者會》影響力；

因應 COVID-19 疫情，於 2020 年 5 月 15 日推出「部長部長請回答—COVID-19(武漢肺炎)兒童獨家記者會」，此則影片除了在節目粉專、YouTube 均有相當高的觀看次數和觸及人數外，也和 LINE TODAY 合作同步直播，擴大影響力。此外，因為是國內首次以兒童為主角、為兒童發聲的防疫記者會，因此吸引 TVBS、三立、東森、民視、蘋果日報、自由時報、聯合報等近 20 家主流影視和平面媒體採訪報導，同時共同串聯兒少相關網路社群媒體，呼籲「關懷疫情下的兒少」。

A. 主流媒體報導：

電視媒體-TVBS、三立、東森、民視、台視、華視

平面媒體-中央社、蘋果日報、自由時報、中國時報、聯合新聞網、經濟日報、更生日報

網路媒體-ETtoday、奇摩新聞、新頭殼、中天快新聞、大紀元、芋新聞、HiNet 新聞社群

B. LINE TODAY 同步直播記者會影片，當天在 LINE TODAY 上的影片觀看次數高達 11 萬次。

C. 兒少串聯活動：製作兒童防疫記者會中「經典問答圖文懶人包」，呼籲不同單位一同響應兒少串聯活動，並同時為記者會製造更多曝光機會與觀看。

D. 網路 KOL 的自主分享：在主流媒體、網路社群媒體串聯下，有許多具備網路聲量的 KOL 也自主分享記者會內容，給予兒童發聲肯定。例如專門討論社群行銷的 KOL 張嘉玲本身就帶了超過 1 萬次分享，節目主持人柯萱如、立委王婉諭主動分享記者會內容，也都有極佳的成效與分享成績。

### 3. 《36 題愛上你》

- (1) Yahoo TV：直播流量-15 集總流量：5,830,271，VOD 流量-80 集總流量：24,886,649。
- (2) MyVideo：排行榜-長駐 TOP 5，總收看次數—76,721，VOD 總收看時數—11,417，VOD 總用戶數 (Unique) --18,785。
- (3) 「公視+」：上架 7 前天 VOD 總點擊數—55,456。
- (4) YouTube：109 年 8 月-12 月觀看次數達 725,009；觀看時間為 30,935 (小時)。

### 4. 《妖果小學堂》

#### (1) 妖果尋寶遊戲 AR 活動 APP

以《妖果小學堂》的故事出發，製作以各種妖果進行戰鬥，挑戰不同篇章的故事內容。第一階段的中秋節的活動設定為遊戲的序章，帶大家了解動畫世界觀、角色與妖果的設定。遊戲以 AR 的方式進行，用最簡單的操作讓小朋友可以輕鬆遊玩。

對象主要以 3 ~ 10 歲的幼童為主、次要為親子客層，以及小時候看過《水果冰淇淋》的大人。

AR 體驗遊戲 APP 於民國 108 年 9 月 13 日起至 9 月 15 日於

三創生活園區 Syntrend Space 舉辦，首次與觀眾見面，採現場報名與粉專預約，以親子組一組為單位進行遊戲，進行最佳圖像行銷宣傳。科技感十足的沉浸式體驗，陪伴近約 1,500 名大小朋友在中秋連假 9 月 13 至 15 日三天期間，和水果奶奶一起進入奇幻想像的妖怪世界。試玩民眾不但可以於現場進行《妖果小學堂》AR 遊戲免費體驗，體驗結束後可於拍照區合影留念，並獲得妖怪小禮物一份，中秋連假期間活動反應熱烈。

臺南市美術館於民國 109 年 7 月與公共電視合作，以公共電視《妖果小學堂》4K 超高畫質動畫為藍本，透過擴增實境（AR）」技術帶入修復技藝科普知識，希望藉由遊戲闖關互動達到藝術教育寓教於樂之目的。

## (2) 桌遊

結合桌上遊戲的沉浸式體驗與多人同樂的優點，打造有趣且具南美館特色的桌遊產品。讓國小學童與其家長，透過遊戲進行，認識南美館獨特的典藏、場館，與藝術品修復的必要。藉此引發學童與家長探索藝術、探索南美的好奇心。

## (3) 《妖果小學堂》AR 拍照相機

此款相機已於 ios 和 Android 上架，是同時適用於手機和平板的 APP，包含明信片模式可直接掃出酷卡上的小球角色 AR 影片，欣賞小球的唱跳，也可提供與四個動畫角色隨時隨地進行拍攝，同時還有小妖圖鑑輔助使用者瞭解《妖果小學堂》的劇情和人物設定。

## (4) 妖果跑酷平板手遊

遊戲介紹

- A. 一個能親子同樂的快樂遊戲，看誰能跑的最遠，得分最高！
- B. 只要點點畫面就可以操控可愛的妖果小妖（庫倫）進行奔跑冒險！
- C. 簡單容易，快速上手，訓練並提升小朋友的反應力！
- D. 多變崎嶇的跑酷關卡充滿各種不同的魔化小妖怪與奇幻障礙物。
- E. 收集關卡上的各種妖果（妖怪水果）道具。
- F. 挑戰自己的最佳分數與最遠距離，感受自我成長的樂趣！
- G. 防沉迷的（鳳梨愛心）設計，可控制孩子玩遊戲的時間。

## 四、人才培育與分享機制

### (一) 人才培育

公視執行「前瞻計畫第二期」培育國內超高畫質產業專業人才，與同業分享相關專業經驗及技術，自民國 108 年至 109 年共辦理 20 項各類教育訓練、實作訓練、經驗分享、研討會等合計 102 場次，時數 422.5 小時，部分並開放業界共同參與，總計人數達 1,148 人。包括舉辦「解放數位片庫：傳統電視影音資產的再思考與再利用」工作坊，邀請法國國家視聽研究院 Ina (l'Institut national de l'audiovisuel) 三位專家來台就「如何利用片庫資源說一個好故事」、「片庫管理與線上檔案存取」二個主題，和國內同業分享在片庫典藏與建檔管理之外，如何將過去重要的影音資料再利用，為新的世代講新的故事，產生不一樣價值的實務經驗。

更以「前瞻領航」、「跨界應用」、「國際市場」為主題舉辦「公視推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫成果分享會」，邀請「前瞻計畫」重量影集《斯卡羅》、《火神的眼淚》、《我們與惡的距離》、《天橋上的魔術師》，及動畫《妖果小學堂》、《台灣特有種》的導演、編劇、美術指導、製作人、動畫導演等與會，與業界分享《斯卡羅》、《天橋上的魔術師》兩部旗艦戲劇的製作經驗，和公視如何以戲劇孵育計畫鼓勵合製的成果，以及運用 3D、VR 視覺效果於節目內容的實務經驗。

「前瞻計畫第二期」人才培訓總表下：

項次	課程名稱	日期	場次	時數	參與人次	備註
1	4K 剪輯教育訓練(Final Cut Pro)	108/2/25	1	4	13	內訓
		108/2/26	1	4	22	
2	AOIP 網絡音視頻研討會 II	108/3/14	1	3	18	內訓

項次	課程名稱	日期	場次	時數	參與人次	備註
3	調光教育訓練	108/4/8	1	4	28	內訓
4	法國 Ina 的「解放數位片庫：傳統電視影音資產的再思考與再利用」工作坊 - 「如何利用片庫資源說一個好故事工作坊」	108/6/20	1	6	47	內訓
	法國 Ina 的「解放數位片庫：傳統電視影音資產的再思考與再利用」工作坊 - 「片庫管理與線上檔案存取工作坊」(上午場)	108/6/21	1	3	80	對外開放
	法國 Ina 的「解放數位片庫：傳統電視影音資產的再思考與再利用」工作坊 - 「片庫管理與線上檔案存取工作坊」(下午場)		1	3	78	
5	超高畫質進階設備-4K 攝影機及鏡頭等周邊教育訓練	108/8/6	1	3	8	內訓
		108/9/8	1	3	5	
		108/9/9	1	3	14	
		108/9/11	1	6	7	
6	響度技術研討會	108/9/18	1	2	20	對外開放
7	「超高畫質動畫製作系統」- 動畫軟體教育訓練課程 - mocha Pro	108/9/19	4	16	13	內訓
		108/9/20			10	
		108/9/26			11	
		108/9/27			9	
	「超高畫質動畫製作系統」- 動畫軟體教育訓練課程- V-ray next	109/1/14	4	16	11	
		109/1/15			11	
		109/1/16			12	
		109/1/17			9	
「超高畫質動畫製作系統」- 動畫軟體教育訓練課程-Real flow	109/2/3	6	24	10		
	109/2/4			10		

項次	課程名稱	日期	場次	時數	參與人次	備註		
		109/2/5			9			
		109/2/6			11			
		109/2/7			11			
		109/2/10			9			
	「超高畫質動畫製作系統」- 動畫軟體教育訓練課程-Phoenix FD	109/2/17	6	24	9			
		109/2/19			10			
		109/2/21			7			
		109/2/24			11			
		109/2/25			9			
		109/2/26			6			
	8	高容量儲存系統-節目 NAS 製作及周邊教育訓練 課程一：AVID 的儲存設備管理系統說明與管理	108/10/21	3	12		4	內訓
			108/10/22				4	
108/10/22			3					
高容量儲存系統-節目 NAS 製作及周邊教育訓練 課程二：大容量、高速儲存系統架構說明		108/11/6	2	8	9			
					7			
高容量儲存系統-節目 NAS 製作及周邊教育訓練 課程三：周邊設備訓練課程		108/11/7	3	12	2			
		108/11/13			5			
		108/11/25			3			
高容量儲存系統-節目 NAS 製作及周邊教育訓練 課程四：儲存設備的設定與管理		108/11/12	2	8	5			
					10			
高容量儲存系統-節目 NAS 製作及周邊教育訓練 課程五：儲存用戶端之安裝設定及管理		108/11/19	2	8	6			
	8							
高容量儲存系統-節目 NAS 製作及周邊教育訓練 課程六：訊號轉換器及訊號分析儀	108/11/26	2	8	14				
				10				
9	廣播電視 IP 混音系統研討會	108/11/12	1	4	32	對外		

項次	課程名稱	日期	場次	時數	參與人次	備註
						開放
10	高容量儲存設備-副控室錄影 Server 及周邊教育訓練：GV T2 VCR 基礎操作	108/11/12	1	5	13	內訓
		108/11/13	1	8	11	
	高容量儲存設備-副控室錄影 Server 及周邊教育訓練：VSN ONETV 操作說明	108/11/18	1	8	6	
		108/11/19	1	5	4	
	高容量儲存設備-副控室錄影 Server 及周邊教育訓練：VSN 工程技術	108/11/20	1	5	9	
	高容量儲存設備-副控室錄影 Server 及周邊教育訓練：VSN PAM 基礎使用	108/11/21	1	8	4	
高容量儲存設備-副控室錄影 Server 及周邊教育訓練：VSN PAM 工程教學	108/11/22	1	4	1		
11	訊號中繼傳輸網路系統教育訓練	108/11/25	1	7	9	內訓
		108/11/26	1	7	8	
12	音效檔案交換儲存設備-使用者教育訓練	108/12/2	1	1	5	內訓
	音效檔案交換儲存設備-管理者教育訓練	108/12/3	1	2	7	
13	燈光與影像製作研討會	108/12/11	1	3.5	41	對外開放
14	媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練：使用者操作-基本功能	108/12/18-1	1	3	5	內訓
		108/12/18-2	1	3	6	
		108/12/23	1	3	4	
	媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練：使用者操作-metadata 相關處理	108/12/19-1	1	3	5	
		108/12/19-2	1	3	4	
		108/12/23	1	3	6	

項次	課程名稱	日期	場次	時數	參與人次	備註	
	媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練： 使用者操作-QC、VTR 錄製、社群媒體功能	108/12/20-1	1	3	1		
		108/12/20-2	1	3	1		
		108/12/24	1	3	4		
	媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練： 使用者操作-Dalet Webspaces	109/1/15	1	7	4		
		109/1/16	1	7	5		
	媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練： 系統報表--Dalet Galaxy 5 管理報表		109/1/17	1	4	2	
			109/1/17 (演練)	1	4	3	
			109/2/13-1	1	3.5	3	
			109/2/13-2	1	4.5	3	
			109/2/18	1	8	6	
			109/2/20-1	1	3	3	
			109/2/20-2	1	4	3	
	媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練： 系統維護—參數設定		109/1/17	1	4	2	
			109/2/17	1	8	6	
			109/2/25-1	1	3	3	
			109/2/25-2	1	4	3	
	媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練： 系統維運—權限設定、參數設定		109/2/13-1	1	3.5	5	
		109/2/13-2	1	4.5	5		
媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練： 系統維護—權限設定		109/2/19-1	1	3	3		
		109/2/19-2	1	4	4		
媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練： 系統維護—資料庫維運		109/2/21	1	3	2		
媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練：		109/2/21	1	4	3		

項次	課程名稱	日期	場次	時數	參與人次	備註
	系統維護--硬體配置、環境設定					
	媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練： 系統報表--系統監控	109/2/24-1	1	3	5	
		109/2/24-2	1	4	5	
		109/2/26-1	1	3	5	
		109/2/26-2	1	4	6	
媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練： 系統維護—社群媒體 系統報表—OTT 系統報表	109/2/25	1	1 1	4		
15	4K 剪輯教育訓練(Final Cut Pro 上機教育訓練)	108/12/28	1	6	7	外訓
16	超高畫質進階設備-燈光周邊採購案教育訓練	109/2/5	1	8	10	內訓
		109/2/6	1	8	11	
17	DTM 系統操作與解說教育訓練	109/2/10	1	3	13	內訓
18	聲音製作軟體 Pro Tools Ultimate 新功能教育訓練	109/2/13	1	4	8	內訓
19	大容量磁碟陣列及周邊採購案教育訓練	109/4/27~29	1	4	10	內訓
		109/4/27~29	1	4	7	
		109/4/27~29	1	4	10	
20	公視推動超高畫質電視內容升級 前瞻計畫成果分享會（上午場）	109/8/26	1	2.5	88	內訓
	公視推動超高畫質電視內容升級 前瞻計畫成果分享會（下午場）	109/8/26	1	2.5	77	
合計			102	422.5	1148	

上表所列依照課程內容，大致可分類如下：

1. 專業技術教育訓練，包括：

(1) 4K 攝影棚節目製作設備的專業教育訓練的超高畫質進階設

備「4K 攝影機及鏡頭等周邊教育訓練」、「燈光周邊採購案教育訓練」。

- (2) 4K 高容量儲存設備操作與管理教育訓練的「高容量儲存系統 - 節目 NAS 製作及周邊教育訓練」系列課程，「高容量儲存設備 - 副控室錄影 Server 及周邊教育訓練」系列課程，以及「大容量磁碟陣列及周邊採購案教育訓練」。
- (3) 4K 動畫系統操作與實務教育訓練的超高畫質動畫製作系統「動畫軟體教育訓練課程 - mocha Pro」、「動畫軟體教育訓練課程 - V-ray next」、「動畫軟體教育訓練課程 - Real flow」、「動畫軟體教育訓練課程 - Phoenix FD」。
- (4) 音效作業與實務教育訓練的音效檔案交換儲存設備「使用者教育訓練」、「管理者教育訓練」，及「聲音製作軟體 Pro Tools Ultimate 新功能教育訓練」。
- (5) 4K 影音片庫儲存及升級計畫教育訓練的「媒資管理系統及其周邊 Dalet Galaxy 5 教育訓練」系列課程。
- (6) 4K 傳輸網路設備教育訓練的「訊號中繼傳輸網路系統教育訓練」、「DTM 系統操作與解說教育訓練」

針對本期計畫為超高畫質電視示範製作中心所建置的各項設備與作業系統，進行 Know How 與操作的專業技術訓練，以使新設備及作業系統能在人員熟習使用後，盡快上線投入工作。

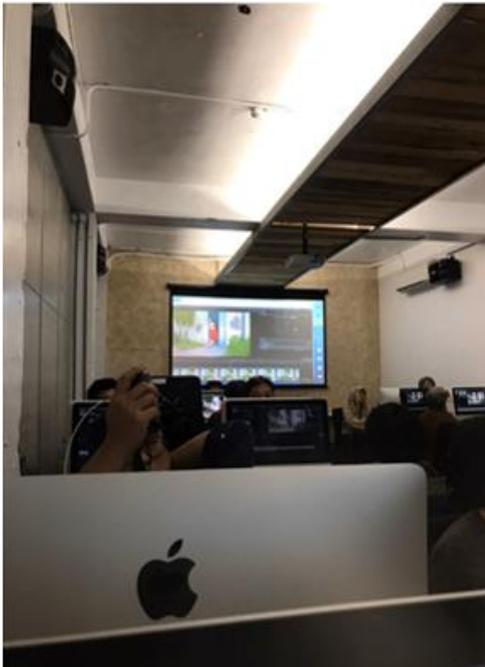
## 2. 4K 剪輯專業經驗分享，包括：

- (1) 「4K 剪輯教育訓練(Final Cut Pro)」，邀請專業人士進行針對電視台後期作業流程，由操作介面開始介紹，進而學習簡化流程、檔案管理、檔案格式轉換、基本影像處理及色彩調整，並可以依照個案的需求，自行調

整，達成製作單位所想要完成的結果。



- (2) 「4K 剪輯教育訓練(Final Cut Pro 上機教育訓練)」，針對有迫切使用 Final Cut Pro 需求的業界影像後期工作人員，安排進階的實務課程，例如檔案素材管理及母帶備份、各類影音平台的專案規劃，以及輸出各類影音格式的細節設定，以順利解決多元影音市場會面臨到的狀況。



- (3) 「調光教育訓練」，就想要進階成為調光師的後期製作人員

所安排的專業課程，內容包括：五個最重要的基礎色彩科學概念、調光工作的六大目標、正式工作之前的系統和使用者偏好設定以及專案設定、客戶對調色的三個錯誤認知、色彩轉換的六種方式、四種 LUT 的類型與使用時機、三種自動校色的方式與色卡的使用方式、四種波形圖的判讀方式等。



### 3. 實務交流，包括：

- (1) 「AOIP 網絡音視頻研討會 II」，針對廣電產業在音視頻逐漸導入 IP 作業系統的趨勢，就架構在現有廣電標準上的 AES67 標準，如何在各種 IP 架構上的音視頻網路產品之間，實現高性能的音視頻 IP 傳輸的互換共通性的運作模式，進行實務介紹與經驗交換。



- (2) 「響度技術研討會」，將公視實施響度(Loudness)規範多年，改善在頻道上播出的節目預告、短片、或是節目的聲音大小（響度）不一致問題的經驗，向節目委製單位與其配合的錄音室、音效製作公司等分享實務經驗，和大家共同探討響度相關的知識以及實務上如何操作。



- (3) 「廣播電視 IP 混音系統研討會」，針對廣電產業陸續轉換為 IP 系統作業環境的趨勢下，如何導入整合及規劃 A/V IP 工作流程，提供業界人士細部的 AoIP 技術概念介紹、完整傳輸流程／互通整合的教學說明、及相關解決方案。



(4) 「燈光與影像製作研討會」，針對具有低功耗、低發熱、光域可控等優勢的攝影棚 LED 燈具，及在近年數位技術及網路發展下已經相當成熟的零延遲，精準控制的燈光數位控制系統，導入電視台原有作業環境，在實務上如何做到新舊系統混用無縫接軌，使攝影棚燈光系統的應用可以盡善盡美，進行經驗分享。



## 4. 國際專業工作坊

公視於民國 108 年 6 月 20、21 日舉辦「Ina-PTS 工作坊」，以「解放數位片庫：傳統電視影音資產的再思考與再利用」做為主題，邀請法國國家視聽研究院 Ina (l'Institut national de l'audiovisuel) 三位專家 Anne Couteux、Xavier Lemarchand、Frédéric Chéron 前來公視分享「如何利用片庫資源說一個好故事」(Setting up a Digital Contents Strategy: Case Study of Ina's Digital Contents Strategy)，以及「片庫管理與線上檔案存取經驗」(Managing digital video archive, improving online archive retrieval)。

時間 Time	主題 Session	講者 Speaker	職銜
8:30-9:15 報到 / 入場			
9:15-9:20	公視基金會開幕致詞 Welcome & Opening Remarks	公視基金會董事長陳郁秀 Yu-Chiou Chen Chair of the Board, PTS Taiwan 大合團 Group Photo	
9:20-10:10 講者介紹 Presentation of ina and speakers			
9:20-10:10 (45 mins presentation and 5 mins Q&A)	數位應用： 如何人投入、從模式、提高效益 How uses in the digital age: audience's practices and uses, video consumption patterns, economical status.	Xavier Lemarchand 專案經理	Digital Transformation Project Manager, Ina
10:10-11:00 (45 mins presentation and 5 mins Q&A)	數位影音檔案應用案例之一 Ina's digital ecosystem: sharing archive with all the audiences - 1 Examples	Xavier Lemarchand 專案經理	Digital Transformation Project Manager, Ina
11:00-11:20 茶歇Tea Break			
11:20-12:10 (45 mins presentation and 5 mins Q&A)	數位影音檔案應用案例之二 Ina's digital ecosystem: sharing archive with all the audiences - 2 Examples	Xavier Lemarchand 專案經理	Digital Transformation Project Manager, Ina
12:10-13:20 午餐Lunch			
13:20-14:10 (45 mins presentation and 5 mins Q&A)	PTS片庫影音節目分析 Presentation and analysis of different productions with archive (among which PTS productions)	Xavier Lemarchand 專案經理 Lee Yang 主持人 法蘭組長 Chief of Information Management Section, New Media Department	Digital Transformation Project Manager, Ina Superior, PTS, New Media Department, PTS Chief of Information Management Section, New Media Department
14:10-15:00 (40 mins presentation and 5 mins Q&A)	Ina 數位策略之一 How does Ina implement its digital ecosystem? - 1. Technical, documentary, Legal prerequisites	Anne Couteux 專案經理 Frédéric Chéron 數位典藏總監	Project manager, projects, Methods, Quality Collections Division, Ina Head of the Back Up, Delivery and Digital Archiving Department, Ina
15:00-15:20 茶歇Tea Break			
15:20-16:10 (45 mins presentation and 5 mins Q&A)	Ina 數位策略之二 How does Ina implement its digital ecosystem? - 2. Who does what? Work organization, teams, skills	Anne Couteux 專案經理 Xavier Lemarchand 專案經理	Project manager, projects, Methods, Quality Collections Division, Ina Digital Transformation Project Manager, Ina
16:10-16:30 會議結束 後會有期 Farewell			

時間 Time	主題 Session	講者 Speaker	職銜
8:30-9:20 報到 / 入場 (9:15-9:20開放候補)			
9:20-10:10 講者介紹 Presentation of ina and speakers			
9:20-10:10 (45 mins presentation and 5 mins Q&A)	數位儲存必要性和非數位儲存風險 Why archiving digital video, who and what for, and the risk in non-archiving; 數位儲存策略和政務 Archiving strategy and policies	Anne Couteux 專案經理 Frédéric Chéron 數位典藏總監	Project manager, projects, Methods, Quality Collections Division, Ina Head of the Back Up, Delivery and Digital Archiving Department, Ina
10:10-11:00 (45 mins presentation and 5 mins Q&A)	數位檔案多項應用 What archiving allows: strategies to share a digital video archive to different audiences. 數位檔案線上訪問 Online access to archive. 商業和商業應用 Commercial and non commercial uses.	Xavier Lemarchand 專案經理	Digital Transformation Project Manager, Ina
11:00-11:20 茶歇Tea Break			
11:20-12:10 (45 mins presentation and 5 mins Q&A)	數位儲存功能 Overview of the digital video archive functions	Anne Couteux 專案經理 Xavier Lemarchand 專案經理 Frédéric Chéron 數位典藏總監	Project manager, projects, Methods, Quality Collections Division, Ina Digital Transformation Project Manager, Ina Head of the Back Up, Delivery and Digital Archiving Department, Ina
12:10-13:20 午餐Lunch (13:15-13:20開放候補)			
13:20-14:10 (40 mins presentation and 5 mins Q&A)	數位影音儲存架構 Technical infrastructure for a digital video archive: ingest, storage, migration, delivery	Frédéric Chéron 數位典藏總監	Head of the Back Up, Delivery and Digital Archiving Department, Ina
14:10-15:00 (40 mins presentation and 5 mins Q&A)	後設資料線上檢索 Organizing and describing digital video archive managing metadata improving online retrieval	Anne Couteux 專案經理	Project manager, projects, Methods, Quality Collections Division, Ina
15:00-15:20 茶歇Tea Break			
15:20-16:10 (40 mins presentation and 5 mins Q&A)	個案研究 Case study: a digital video archive's path	Anne Couteux 專案經理 Xavier Lemarchand 專案經理	Project manager, projects, Methods, Quality Collections Division, Ina Digital Transformation Project Manager, Ina
16:10-16:30 會議結束 後會有期 Farewell			



來自法國 INA 的三位講者：

左起 Anne Couteux，Xavier Lemarchand，Frédéric Chéron

二天的工作坊課程安排如下：

(1) 6月20日「如何利用片庫資源說一個好故事」

- A. 講者介紹／數位應用：閱聽人研究、收視模式、經濟效益
- B. 數位影音檔案應用案例之一
- C. 數位影音檔案應用案例之二
- D. PTS 片庫影音節目攢至分析
- E. Ina 數位策略

(2) 6月21日「片庫管理與線上檔案存取」

- A. 數位存儲必要性和非數位存儲風險／數位存儲策略和政策
- B. 數位檔案多元應用／數位檔案線上近用／商業和非商業使用
- C. 數位存儲功能
- D. 數位影音存儲架構

### E. 後設資料和線上索引

### F. 個案研究／總結

Ina-PTS 工作坊吸引了不少台灣業者與會，6 月 20 日 47 人（當天課程應講者要求採控制在 50 人以內）、6 月 21 日（上午場）80 人、6 月 21 日（下午場）78 人到場參加，會場上的提問更是踴躍。







綜合二天的課程內容如下：

Ina 是 1975 年成立的法國國家公共媒體，成立使命包括：1. 影音內容典藏(Audiovisual archiving)；2. 影音內容產製(Production of audiovisual content)；3. 影音和數位研發(Research in the audiovisual and digital fields)；4. 教育和技職訓練(Educational & vocational training)。

Ina 年度預算是 1.3 億歐元（約新台幣 46 億元左右），三分之二是政府捐贈（約新台幣 30.6 億元左右），三分之一是商業自籌（約新台幣 15.3 億元左右），目前員工人數是 951 人。

Ina 成立的核心概念就是採集、保存、推廣與傳播法國的國家影響力，透過影音數位典藏，傳播法國國家記憶。業務跨及影音素材、專業諮詢、節目製作等專業領域。Ina 的媒體特色是影音素材垂直整合，不只是採集、管理、分享數位影音檔案，而且持續推出新節目，Ina 是全世界特殊和少有的公共媒體模式。

Ina 影音典藏的法國法律依據是 1986 年的《通訊傳播法》(Communication Act)，收錄典藏和商業使用法國公共廣電 200 萬小時影音內容。另一個法律依據是 1992 年的《影音典藏法》

(Audiovisual Legal Deposit)，收錄法國 168 個廣電頻道節目內容，每年收錄 100 萬個小時數，目前已收錄 1,800 萬小時內容（收錄典藏每日播出畫面）。2006 年起進一步增加典藏 14,000 個網站、12,600 個推特帳號和其他線上影音平台內容，Ina 透過五十個實體圖書館提供閱覽，主要是做為學術目的使用。

Ina 持續儲存所有可以掌握到的法國影音資料，以及版權販售 200 萬小時的公共廣電影音。Ina 的使命不只是儲存法國公共廣電節目，也包括地方廣電、民營廣電、海外播放的影音內容也都會加以儲存，Ina 全天候蒐集和數位化 168 家廣電頻道的影音內容，並不是為了商業用途，目的是要建立法國的國家影音片庫，儲存法國當代影音檔案。希望利用數位影音保存法國文化，建構法國的歷史共同記憶，將國民共感經驗分享給下一個世代，同時提供全球使用者應用法國所保存的影音媒材。

Ina 近半世紀以來的片庫使用經驗，依片庫典藏、片庫建檔、片庫應用三個角度說明。

### (1) 片庫典藏

Ina 從 2000 年開始進行龐大的磁帶數位化轉檔工程，著手將 2 吋、1 吋、3/4 吋、1/2 吋 beta 磁帶進行轉檔，過程中也面臨到磁帶受損和傳統播放器不足困境，由於缺少播放器零件和傳統工程人員，Ina 仍有超過一萬卷磁帶尚待處理。磁帶轉檔必須有以下的思考方向，首先是數位化的優先排序（新聞資料、教育內容會優先進行數位化，因為有比較大的調閱需求），其次是評估磁帶狀況（發霉和顆粒化的受損程度，相關儲存狀態），第三是數位化後的應用考量（線上使用、宣傳目的、永久儲存），不同用途會有不同的數位化做法，第四是列出不同格式所需的磁帶讀取設備，第五是儲存

容量大小和管理架構，最後是評估每月的數位化產出時數。Ina 在 2016 年參與了法國公視新聞台 franceinfo 內容產製，每天產出三支片庫影音新聞，播出方式包括電視、網站和社群媒體。這些內容具有以下影響，包括提供不同視角的新聞，縮短片庫產製流程，以及更多的編輯和情境化格式。Ina 要求所有的影音內容，只要能夠找到的都要加以保存和加快數位化進度，保存方式秉持「3-2-1 原則」，影音內容均建立 3 份副本，2 份數位副本存放在兩個數位中心，另外會有 1 份儲存在數位 Betacam，保存超過 130 公里長的磁帶資料，存放地點在遠離巴黎市中心的片庫。Ina 不會將影音內容存放在外面的雲端資料庫，因為歐洲並沒有像亞馬遜這樣的雲端供應商，對 Ina 而言是會存在高度風險。

Ina 片庫數位化是一個浩大工程，必須思考是要存放在 IT 設備？或是小型磁帶櫃？或是光學驅動機上？Ina 思考利弊得失後，決定不考慮光學驅動機，因為十年後將會面臨讀取問題。這些就會涉及類比儲存、數位磁帶、數位檔案三個部分，因此必須思考儲存技術、播放器零件、工程師專業知識、影音編解碼設備等。Ina 在 2000 年之前，仍有 50 萬卷類比帶，當時還沒有磁帶數位化方案，那個時候仍然是未壓縮檔案，而且技術昂貴，將類比轉到索尼和富士的數位 Betacam，在當時仍然是很新的技術，這個過程整整走了十年。2012 年起再將所有的數位 Betacam 轉到數位片庫。但是最後一哩路總是最辛苦的，Ina 如今還剩下 5% 轉檔工程，預計要再投入五年時間。Ina 目前仍然使用 H.264 編解碼格式，而不是使用 H.265，主要是評估 H.265 的 16 種授權費用過於昂貴，Ina 現在仍在等待 H.266 技術，因為 H.266 具備優良的 CPU 和 GPU 處理能力，也沒有昂貴授權費，同時比較容易取得。

Ina 在每一代的轉檔典藏過程，都會以人工和自動化方式檢核數位化資料，例如 1 吋帶就是由工程師和技術人員以人工方式檢核，Ina 現在每周轉檔一千卷數位 Betacam，則是透過系統品管，同時每年也會進行十萬卷的數位 Betacam 檢核，這些都是由 Ina 技師負責。

## (2) 片庫建檔

當編目與建檔部門取得技術部門的檔案後，隨即進入後設資料製作階段。Ina 編目與建檔分屬兩個部門，編目內容由頻道業者提供，自動輸入 Ina 資料庫，不需要人工重新一筆一筆輸入，編目人員則會依據 Ina 編目標準和系統內建的搜尋引擎，進行檢核、更正、校對、一致化作業，以及補充相關資料，鍵入節目大意和關鍵字，修改成符合 Ina 標準的檢索檔案，Ina 有很完整的內建參考介面和辭典資料庫，會依據字彙清單進行字彙控管，避免字彙模糊，影響搜索結果。Ina 編目內容包括頻道、節目類型、語言、日期、標題、演職員表、製作人員、播出時段，以及建立相關資料和文件連結。編目人員必須具備檔案管理、影音管理、SQL 程式語言、word、excel 等能力，同時了解節目製播流程。

接著進入建檔階段，文獻建檔人員必須先看過影片，根據內建的分段和註解工具，建立文本註釋，清楚描述影片內容後設資料，細分關鍵字和描述文字索引，這些程序都關係到未來片庫檢索的方便與否，只有完整的建檔內容，才能滿足不同使用目的檢索需求，也才能提供快速、正確、完整的搜尋結果。

Ina 文獻建檔人員另外一項重點工作是建立主題語料庫，規劃、整理和剪輯影音片段，同時與使用者溝通，讓使用者可

以依據主題內容快速順利的調閱到檔案，滿足記者、研究人員等不同領域的使用者需求。文獻建檔人員建立主題語料庫過程中，會利用次要主題建立分類資料夾，以顏色標記各種不同參考媒材，工作雖然耗時，但是有利於使用者快速取得片庫影片。文獻建檔人員首先會根據使用者需求進行先後排序，接著依照節目類型調出影片進行剪輯，接著詳細進行紀實建檔和註釋索引，同時建立主題式樹狀結構。

文獻建檔人員也要參與線上出版規劃，定期策展，撰寫與結合片庫內容，建立註解和索引關建字，以利線上出版檔案調閱。Ina 多數文獻建檔人員都是碩士學歷，這些人必須具備紀實語言寫作能力，以及片庫管理、檔案管理、影音管理知識，Ina 也會提供建檔人員寫作訓練，因為片庫後設資料建檔與網路線上出版的寫作方式是有很大的差異。

Ina 片庫裡具重要性的節目關鍵片段也會個別建檔、編目和詳細描述，因此 Ina 片庫裡有相當多的另外擷取的影音片段，這將有利於使用者快速調閱檔案，同時 Ina 的編目建檔也必須為使用者（記者、導演、製作人等等）的未來需求預做準備，建立不同層級的描述資料（例如：紀錄片中的關鍵字、綜合概述、依影片時間序撰寫的大致內容、詳細描述等等；卡通編目建檔則相對簡單許多），透過編目建檔的精準辨識，除有利於檔案快速搜尋，也可加快各類型內容即時上傳到各個平台上的使用速度。

以製作一個一小時節目內容為例，製作人從片庫拿到二小時以上的影音素材，或是更多素材時，傳統片庫使用者是從頭看到尾，建立時間碼，做好分段場記之後才會進入使用階段，Ina 文獻建檔人員必須具有影片分段處理能力，剪輯影片，選取所要畫面，加入各段起迄時間碼和詳細描述，使用

者即可以根據 Ina 系統分頁標籤，找到和選取出分段影片內容，而不必從頭到尾看完所有影片之後才著手製作，這將有利於節目使用者爭取製作時效。

Ina 目前正著手建置 Data Lake 大系統，整合兩個分立系統，建立 Notilus 人工智慧編目建檔新介面，藉由辭典輔助，可以將影音對話直接轉成字幕和詳細文檔，Data Lake 大系統的目的是為了加快片庫影音搜尋速度。同時，Ina 也正在研發影片和音檔分析工具，偵測辨識人臉、人聲、影片物件等，Ina 也藉此同步開發片庫新產品，例如利用機器學習產生自動分類技術，未來將不再需要人工編目和歸檔工作，AI 就可以完成。Ina 也在研發 OCR 光學文件辨識系統，將影像文檔轉成純文字檔，透過 Ina 辭典比對後輸入 Ina 內建資料庫，這些新技術將有助於使用者的片庫搜尋和擴大應用範圍。

### (3) 片庫應用

傳統片庫的使用方式正在顛覆，片庫已不再是靜態儲存，而是動態應用，片庫成為線性和非線性原生內容產製媒體之一，這在過去是難以想像，如今 Ina 片庫可以將節目內容直接觸達到使用者，多元應用持續擴張使用範圍，以及提供公眾近用服務，以下臚列 Ina 的服務使用內容：

#### A. 學術使用：

Ina 建立了社會科學學術片庫，法國學者、研究人員、學生可以利用分布在法國全國的五十座圖書館使用所典藏的 1,800 萬小時影音內容，內容可做為多元學術使用，例如法庭審判案例研究、媒體民族誌長期分析、AI 量化調查研究等等。

## B. 公眾使用：

Ina 在 2006 年所建置的 Ina.fr 平台提供法國公民免費近用，影音內容以新聞和時事節目為主，75%影片，25%音檔，共有 4.5 萬小時內容，每個月有 400 萬不重覆造訪者。Ina Premium 平台提供月費 2.99 歐元（約新台幣 105 元左右）訂閱隨選，其中包括影集、電影、紀錄片、表演藝術、音樂會等等。

## C. 教育使用：

Ina Jalons 平台是和法國教育部合作，邀請法國教育工作者一起設計片庫教育內容，免費提供法國 80 萬教師和 1,200 萬學生使用，片庫內容最遠可溯及 1850 年代的紀錄片，以及從 1914 年到今天的電影新聞短片、廣播電視影音內容等。教師可以下載 Ina 影片在課堂播放，同時利用 Ina 片庫設計課程。

## D. 商業使用：

Ina MediaPro 平台提供全球使用者版權內容，使用者可以透過線上訂閱搜尋 200 萬小時影音內容和 120 萬張照片，目前全球有 12,000 訂戶。Ina 也會為企業量身訂作影音內容，例如 Ina 為法國國鐵 80 周年製作影音網站，使用 100 支片庫影片為法國國鐵設計以時間軸為主題的網站，以及 20 支短片所組成的合輯，賺取營收。片庫商業使用上也包括坎城影展、滑雪場、在地主題等等。

## E. 社群使用：

Ina 自 2012 年起在 YouTube 上建立 36 個主題頻道，目前頻道上有 6 萬支影片，累計 100 萬訂閱人次，每月有 1,600 萬觀看次數（68%是在地法國人，20%是法語系國家使

用者，例如比利時、加拿大、瑞士等，12%是其他國家)，最受歡迎的 Ina 頻道是脫口秀、歌曲、社會。Ina 在臉書上也有 160 萬追蹤人數，男女比例 51%：49%，2018 年累計有 2.72 億的影片觀看數（較 2017 年成長 9%），Ina 影片經常在社群上被廣泛瘋傳。Ina 在推特上則有 15.3 萬訂閱數，使用者以記者和媒體為主，每天貼文 6-10 篇，2018 年總計有 1,700 萬影片觀看數，較 2017 年增加 155%觀看數。IG 上有 23 萬訂閱數，55%的使用者年齡在 34 歲以下，男女比例 43%：57%，平均一天貼文二篇。

#### F. 其他使用：

Ina 與法國文化部合作建置表演藝術網站，選出 920 部自 1940 年代至今的舞蹈、戲劇、歌劇等的表演藝術影片。Ina 每年也會製作 60 支以片庫為核心的紀錄片，透過不同觀點呈現片庫影片，重製時會找出有趣觀點。同時 Ina 影片也會應用在電影、影集上，Ina 也會在網路上推出紀實影集，每集五分鐘，總共 24 集，解釋重要的歷史事件（例如：廣島原爆、古巴飛彈危機、環法自行車賽等），另外每天提供法國公視新聞台 franceinfo 三支各 2.3 分鐘的片庫新聞和時事影音。

此次工作坊是公視董事長陳郁秀在 2018 年 2 月前往法國搭起 Ina 和公視合作基礎，她在工作坊致詞時特別指出，2018 年前往 Ina 時，在工作現場看見法國導演帶著學生進入片庫檢索資料進行影片再利用，Ina 人員當時指出這是常態性工作，目的是讓專業人士在學習階段就能運用到國家資產，將過去重要的影音資料再利用，為新的世代講新的故事，產生不一樣的價值。她因此表示，公共電視是台灣的良心，也是台灣的圖書館，保存台灣 20 年來重要的新聞、節目等影視資產，這次的工作坊除了學習 Ina 經驗，也希望能夠藉此形成國家政

策，這也是值得公視未來努力的目標。

## 5. 4K 分享會規劃

106-109 年的「推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫」第一、二期，支持公視前進 4K 超高畫質領域，更進一步跨入旗艦戲劇的製作。同時，公視積極跨出影視製作同溫層，跨領域與各業者進行新的合作，成就了許多全新型態內容樣貌與應用模式。

為與產、官、學界分享計畫執行成果，公視特於民國 109 年 8 月 26 日在公視 B 棟 5 樓第三攝影棚舉辦「推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫成果分享會」，以「前瞻領航」、「跨界應用」、「國際市場」4 個主題舉辦成果分享，藉由前瞻計畫所推動的重量影集《斯卡羅》、《火神的眼淚》、《我們與惡的距離》、《天橋上的魔術師》等，由導演曹瑞原、蔡銀娟，編劇呂蒔媛，美術指導王誌成代表與會，與業界分享《斯卡羅》以及《天橋上的魔術師》兩部旗艦戲劇的製作經驗，以及公視如何以戲劇孵育計畫鼓勵合製的成果。

請儘速報名!!

# 4K公視 UHD & Beyond

## 公視推動超高畫質電視內容升級 前瞻計畫成果分享會

前瞻領航 × 跨界應用 × 國際市場

### 2020.08.26 (三)

地點 | B棟5樓第三攝影棚  
台北市內湖區康寧路3段75巷70號

09:30-10:00 10:00-16:30

現場有多項VR體驗，例：天橋上的魔術師還原度近百分之百的中華商場

主辦單位：財團法人公共電視文化事業基金會

QR CODE

同時，安排實地互動體驗，讓錯過參觀《天橋上的魔術師》片場的朋友，可於分享會現場以揹負式 VR 體驗還原度近百分之百的中華商場，並有首次曝光之空拍機視角 VR 遨遊在中華商場各樓層中。另外，還可體驗於國內外屢獲創新應用獎的《台灣特有種》VR，以及兒童節目《妖果小學堂》體感遊戲系列。

期能藉此分享會豐富業界跨域合作創新應用的想像，促成未來更多的異業合作場域，壯大產業生態系、共同攜手前進國際。

## (1) 分享會議程

時間	主題	講者
09:30-10:00	上午場報到／入場	
10:00-10:05	總經理致歡迎詞	公視代理總經理 徐秋華
10:05-10:10	貴賓致詞	行政院科技會報辦公室 數位國家組 蕭景燈主任
10:10-11:10	結合影視與科技 跨域創新 節目多元應用 天橋上的魔術師	公視節目部戲劇組組長 李淑屏 Funique VR 攝影指導 周哲宇 Funique VR 總監 全明遠 固態記憶共同創辦人/技術長 莊定一
11:10-11:40	Break / VR 體驗	
11:40-12:30	攜手台灣動畫產業 一源多用前進 XR 領域 妖果小學堂／台灣特有種	公視製作人 傅偉智 夢想動畫導演 黃筱筑 公視節目部副理 林瓊芬 哇哇科技創辦人暨執行長 戴丞峰 奇銳科技執行長 林昶龍
12:30-14:00	午餐 / VR 體驗	
13:30-14:00	下午場報到／入場	
14:00-15:00	劇本先行 鼓勵合製 戲劇孵育帶動產業正向循環 (panel) 我們與惡的距離／火神的眼淚	主持人：公視節目部經理 於蓓華 與談人： 我們與惡的距離編劇 呂蒔媛 火神的眼淚 導演/編劇 蔡銀娟 公視前執行副總 謝翠玉 台灣大哥大影音事業處副處長 邵珮如
15:00-15:30	Break / VR 體驗	
15:30-16:30	以影像敘述台灣歷史 打造國際性台灣品牌戲劇(panel) 斯卡羅／天橋上的魔術師	主持人：公視代理總經理 徐秋華 與談人： 斯卡羅 導演 曹瑞原 天橋上的魔術師 美術指導 王誌成

與會人數（不含來賓、講者、工作人員）上午場次合計 88 人，

其中公共電視（含客家台、臺語台）44人；外部單位44人。下午場次合計77人，其中公共電視（含客家台、臺語台）46人；外部單位31人，全天共165人。



行政院科技會報辦公室 數位國家組 蕭景燈主任致詞

## (2) 分享內容

### A. 結合影視與科技跨域創新 節目多元應用 《天橋上的魔術師》



結合影視與科技 跨域創新 節目多元應用  
《天橋上的魔術師》(1)



Funique VR攝影指導  
周哲宇

Funique VR總監  
全明遠

圓應記憶共同創辦人/技術長  
莊定一

天橋上的魔術師 / 原著小說 /

中國時報 開卷年度好書獎  
博客來 華文創作年度之星  
中文文庫  
夏日出版 2011

日文版 4刷  
白水社 2015

韓文版  
2017

繁體中文版  
新星出版 2013

法文版  
亞洲青年 2016

吳明益

國立東華大學 華文文學系教授  
台灣中生代最受矚目作家  
2016聯合文學大獎得主  
作品數度入選華文創作影視平台

有關默默守護、隱匿環抱的秘密故事  
透過九個中華商場孩子的故事，刻畫了鞋店小孩、書家、戲院、菜園上頭...不同角色的遭遇。看似無關的十則短篇有著一個共同點，就是圍繞著中華商場及天橋上的魔術師。

從過去獲得對未來的救贖  
這並非追憶八〇年代中華商場的故事；而是每段故事中的角色，皆從過去的記憶裡搜尋對現實的救贖。

作者或許想傳達的是，孩子會經過許多傷害性的事物，才漸漸得以長大。而這並非記憶成為人生的某個重要場景，不再因任何理由而消逝，彷彿某種魔術時刻。

- 一天橋上的魔術師
- 九十九樓
- 石獅子會記得哪些事
- 一頭大象在日光線灑的街道
- 樂尼·河流們
- 金魚
- 鳥
- 唐先生的西裝店
- 流光似水
- 雨豆樹下的魔術師

1961 落成 | 1992 拆除

由「忠孝仁愛信義和平」八座三層連棟樓組成  
31年歷史的中華商場，曾經是台北市的著名地標  
許多人的共同回憶

我所描寫的，並不是那個環境，而是寫在城市發展過程中的角落，人與人之間有些共通的感情。孩子長大的過程中，生命中會遇到一些微妙的轉變，例如身邊有人死掉，但生活仍能如常地下去；但是你是否意識到，因為這個轉變，你的性格或者對人的看法都變了。

現在的我們居住在公寓大廈中，無法知道鄰居開誰死了；但是在商場中，誰死了都是條新聞。幾千人的大商場，就像新部落一樣。在中華商場裡，有些店倒了，有些店又開，我所書寫的大部分是死亡，生的一代由孩子的眼光來取代。

— 吳明益

動人故事連結世代共感

原著以三十多年前中華商場為背景，採用特級連環點與魔幻寫實手法，既召喚歷史記憶情感；亦兼具現代風格氣味，能吸引各年齡層觀眾。

透過中華商場的環境隱影，商場小孩童年與成年後的相互呼應，反映出現代台灣人的成長經驗。

各篇章涉及時代的命運流離、家庭、親情、愛情、生死、成長的創痛...，串聯穿連的動人故事，將能跨越族群、地域，帶給觀眾共感。

開拓魔幻寫實戲劇類型

十則由魔術師串連的短篇小說集，結構形態既連環亦獨立，敘事極具影像感，小說出版後成為影視界關注的劇本文本。

此次改編為魔幻寫實的連續影集，將有助開拓台灣電視戲劇類型。

授權改作授權  
公視取得原著小說  
電視改作授權

2016.12

改編劇本  
公視邀請編劇發展  
完成連續劇集  
10集劇本

2017

公開徵選製作團隊  
製作團隊簽約  
展開各期製作

2018.01

原子印象得標

2018.06

開鏡

2019.11.20

殺青

2020.03.06

上檔播出

2021.02.20





## 全明遠

2015 Funique VR : VR 技術總監

2013 流浪紀錄片攝影師

2005 仙草影像 : VFX 特效總監



## 天橋上的魔術師 片場掃描經驗分享

Playing a big knife in front of Guan Gong

Photogrammetry

Lighting

平光 vs 氛圍光

天光變化

進光量

光圈、快門、ISO

HDR

天靈通夜景日拍

張數 FOV 像素 多機同步



結合影視與科技 跨域創新 節目多元應用  
《天橋上的魔術師》(3)

<p>穿越拍攝 FPV 角度 + 弧度 + 速度的場景旅程</p>	<h2>New Angle of Filming</h2> <p>FPV in Video Production</p>
<h2>FPV</h2> <p>守時樓</p>	<h3>使用FPV所拍攝的影像範例 (我)</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>台中七期夜航</li> <li>Impossible Shot</li> <li>夢想動畫</li> <li>太魯閣</li> </ul>
<h3>使用 FPV 所拍攝的影像範例 (外國)</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Johnny FPV • Beautiful Destinations - Turkey</a></li> <li><a href="#">Nurkfpv_Riad</a></li> <li><a href="#">Stephane Couchoud - SHING CHINA IN FPV</a></li> <li><a href="#">Yago Koch • RACING DRONE VS ROLLERCOASTER</a></li> </ul>	<h2>Keep Learning</h2> <p>Camera/Radio/3DP/CNC/Carbon</p>



## B. 攜手台灣動畫產 一源多用前進 XR 領域

### 《妖果小學堂》／《台灣特有種》



攜手台灣動畫產 一源多用前進 XR 領域  
《台灣特有種》(1)

#### a. VR 運用-從實拍到動畫



### 3. 新男子天團

優秀的單口喜劇演員會博得「動物」的展場認同感，  
一舉兩得獲殊榮

### 4. 台灣首度運用VR技術於生態節目上

### 5. 榮獲殊榮

- 54屆金鐘獎兒童少年節目獎、節目創新獎
- 獲選會2018年度最佳兒童節目獎
- 獲選2018年國際大獎節錄、VR節目



## 台灣特有種的「一源多用」

• 同樣的素材內容與不同的展示方式，主要運用於**電視與VR**

• 呈現方式：  
電視端(4K)+VR(線上/現場)  
線下(互動體驗)+電子書(互動)



## VR跨媒體

合作對象：  
Funique(實拍)、Moonshine(動畫)

共10個動物，6支實拍、4支動畫

- 從實拍轉錄成動畫之理由：  
最佳的物種為深居簡出的台灣特有種，  
更豐富的專業變化與生態行為
- 電視版+VR版之區別：  
電視版會挑選主要視覺畫面+可愛的繪畫馬



## VR線下體驗

- 地點：  
台北動物園、台中科博館、宜蘭科學中心  
共3個場次
- 八種VR體驗動線，搭配其他互動體驗  
(VR遊戲、VR影射、生態工作坊)
- 參與人次：約8000人次  
參觀區與展館，包含小館土庫裏的  
臺灣多種及高野山動物世界中，  
新增推出繪畫與攝影片中的生物繪畫



## 書本

合作對象：木馬文化



## 台灣特有種的實拍VR

### 特點

1. 360環景
2. 3D立體影像
3. 微距攝影
4. 空拍360



### 特點

## 360環景

環境的沉浸式體驗  
拍攝時人員需藏匿



### 特點

## 3D立體影像

營造立體沉浸感的虛擬實境  
(Virtual Reality)



### 特點

## 微距攝影

單向拍攝  
可將微小的物體放大40倍



### 特點

## 空拍360

獨家自製之6爪空拍機  
加裝360攝影機



## 台灣特有種的動畫VR

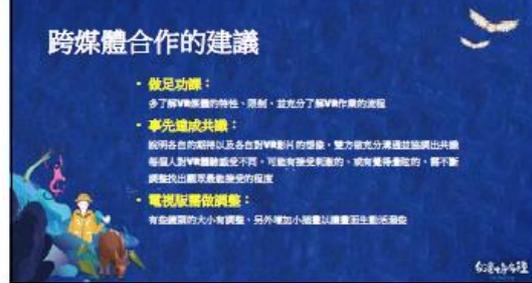
### 限制

1. 因預算之故，沒有完全掌握到全景360的特性
2. 主客觀鏡頭切換過補優化
3. 無法使用過多的鏡頭變化



## 跨媒體合作的建議

- 做足功課：  
多了解VR的特性、限制，並充分了解VR作業的流程
- 事先達成共識：  
說明各自的期待以及各自對VR影片的想法，雙方應充分溝通並討論出共識  
每個人對VR體驗感受不同，可能有些受刺激的，或有覺得暈眩的，經不斷  
調整找出觀眾最能接受的尺度
- 電視版需做調整：  
有些鏡頭的大小有調整，另外增加小圖畫以讓畫面生動活潑



b. 一源多用前進 XR 領域

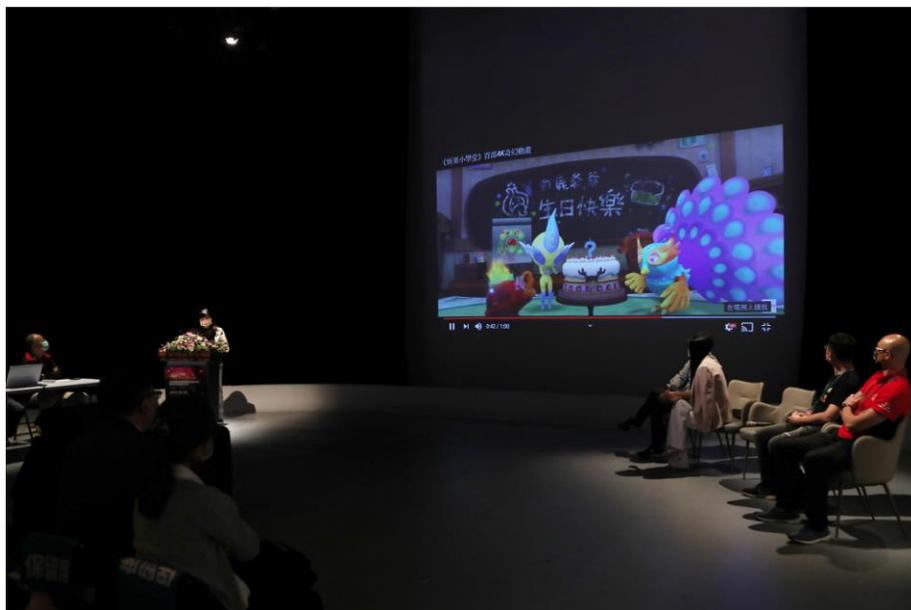


攜手台灣動畫產 一源多用前進 XR 領域  
《台灣特有種》(2)





c. 《妖果小學堂》一場前所未有的圖像冒險



攜手台灣動畫產 一源多用前進XR領域  
《妖果小學堂》(1)



**妖果小學堂**

這是個甚麼樣的節目?

<b>01</b> 水果奶幼動畫影集 延續水果冰淇淋前日第22年製作，從真人真事轉地動畫影集	<b>02</b> 4K超高畫質製作 第一部為3-10歲孩子製作的4K動畫，展現前所未有的動畫實力
<b>03</b> 13年 每集7分鐘 首度挑戰全年卡通原創影集	<b>04</b> 橫跨三代同堂觀眾 水果冰淇淋會吸引超過3-6歲幼兒和55歲以上的爺爺共賞

共推IP之實績/市場驗證

<p><b>2019遊戲嘉年華</b></p> <p>中研院於台北三創舉辦三天4天展 展期10/17/18-19/10/20兩天 展場位於中研院新館 動感三創特展</p>	<p><b>台北漫畫基地</b></p> <p>於典藏館舉辦動漫展 展期數20年歷史 於典藏館舉辦動漫展 展場位於典藏館</p>	<p><b>南美館</b></p> <p>於典藏館舉辦動漫展 展期數20年歷史 於典藏館舉辦動漫展 展場位於典藏館</p>
---	--	---

台南快閃
 妖果快跑快閃活動

**01** 台北三創尋寶AR

強調沉浸感的全景AR

- 使用技術：使用AR定位技術來進行場景準確定位以達到真實融合沉浸感的效果
- 技術類別：AR互動遊戲
- 使用人物：水果、蛋糕、玻璃、小球、水果奶幼
- 跟著水果奶幼及小球教育，完成練習快樂的挑戰吧！

**妖果小學堂 AR相機**

- 明信片模式：掃描卡圖案有AR小球出現唱歌跳舞
- 拍照模式：四位主角小妖可任意選擇，並360度轉動互動和分享照片
- 小妖圖鑑：介紹4K動畫和小妖角色個性及專長等

**02** 高雄娃娃體感嘉年華

Monster Fruit School 妖果小學堂

娃娃體感嘉年華  
2019.11.15(一)~16(二) 10:00-18:00  
大板橋站 博愛會館  
高雄三創中心博愛會館  
妖果小學堂-AR平遙遊戲場免費體驗  
展區票每位100元起



**03** 南美館科技修復特展



AR美術修復體驗展  
妖果小學堂，真實與妖界的連結

展期：2020/07/10-2021/01/31

臺南市美術館與公共電視合作，以公共電視《妖果小學堂》4K超高清動畫海峽藍本，透過擴增實境（AR），技術帶入修復技藝科普知識，希望藉由遊戲圖騰互動達到藝術教育寓教于樂之目的。

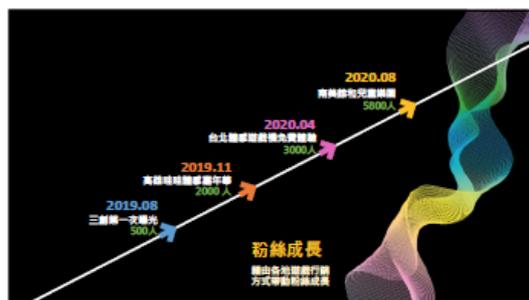


WELCOME

歡迎透過下圖地址科技公司的AR遊戲，「真實與妖界」，原屆轉運進入遊戲的妖果世界，與水果老師一同學習真傳，一睹《妖果小學堂》的可愛角色，再與新時常有的科技遊戲圖騰互動，學習與藝術結合的趣味與樂趣。



攜手台灣動畫產 一源多用前進 XR 領域  
《妖果小學堂》(2)



**哇哇科技**  
創能國際市場的創科技團隊

**04**

Nintendo Switch  
《臺灣妖果》遊戲  
暨國際市場鏈結計畫

### 計畫目標

具備整合打地IP擴大經濟效益/成功商業模式

**雙平台遊戲開發**

《菓實妖果》體感遊戲三個篇章  
於線上Nintendo Switch及線下  
實體遊戲 (Arcade Game) 推  
廣

**體感遊戲全台推廣**

打地《菓實妖果》體感  
遊戲總共八台、發售  
全台推廣行銷之用

**國內外展會行銷海外**

Nintendo Switch海外行  
銷推廣、遊戲參與並活動  
新增國內外六場次

創造 IP 品牌知名度  
創造數位行銷行銷模式  
推廣實體遊戲作品  
有效提高打地IP行銷/推廣全世界

### 打入國際拓銷全世界

將臺灣IP內容與文化輸出到其他国家

**國際遊戲市場**

全球人口總數  
約 75 億  
全球遊戲市場  
約 1,500 億美元

**國際遊戲市場**

全球人口總數  
約 75 億  
全球遊戲市場  
約 1,500 億美元

**國際遊戲市場**

全球人口總數  
約 75 億  
全球遊戲市場  
約 1,500 億美元

國際遊戲市場  
全球人口總數  
約 75 億  
全球遊戲市場  
約 1,500 億美元

**奇銳科技**

以全球市場為目標，運用數位科技讓世界更美好。

# 05

## 《妖果》手遊和桌遊

### 藝起遊南美

妖果小學堂的藝術角色，在遊戲中的角色重新演繹，並從主題、題材、藝術欣賞方式，分類、結合特效的藝術品，進而演出一場場展覽。

### 藝起遊南美

結合桌上遊戲的沉浸式體驗與多人同樂的優點，打造有臉且具娛樂性、特色的桌遊產品。邀請小學堂與家長、透過遊戲進行、認識與欣賞獨特的藝術、繪畫、與藝術品修復的必要，藉此引導學童與家長探索藝術、探索南美的的好奇心。

### 遊戲行銷

2019 年全年度淨收入總額 685 萬美元，其中 48.5% 收入來自 iOS 裝置，35.5% 來自 Android。

屬 Newzoo 統計，iOS 版 Android 版均排名在 2019 上半年下載量前 134 名。

**遊戲行銷的未來**

### C. 劇本先行 鼓勵合製 戲劇孵育帶動產業正向循環

《我們與惡的距離》／《火神的眼淚》



劇本先行 鼓勵合製 戲劇孵育帶動產業正向循環  
《我們與惡的距離》／《火神的眼淚》(1)





劇本先行 鼓勵合製 戲劇孵育帶動產業正向循環  
《我們與惡的距離》／《火神的眼淚》(2)



劇名	劇種	劇本/導演	編劇	主演	播出平台	播出日期	備註
我們與惡的距離	社會寫實	林麗媚	林麗媚	賈靜雯, 吳慷仁, 陳慧敏, 謝欣穎, 謝欣, 謝欣穎	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2019.03.24	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
火神的眼淚	消防	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2019.05.05	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2019.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記 第二季	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2020.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記 第三季	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2021.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記 第四季	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2022.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記 第五季	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2023.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記 第六季	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2024.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記 第七季	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2025.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記 第八季	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2026.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記 第九季	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2027.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記 第十季	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2028.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎
俗女養成記 第十季	家庭	陳建忠	陳建忠	陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠, 陳建忠	緯來, 爱奇艺, 腾讯视频, 优酷, 哔哩哔哩	2028.07.12	獲金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎、金鐘獎、金馬獎





劇本先行 鼓勵合製 戲劇孵育帶動產業正向循環  
《我們與惡的距離》／《火神的眼淚》(3)

**劇本孵育計畫**

預算規模 + 題材設定 + 時程規劃

編劇/製作人      編劇/製作人      田調 + 劇本  
第1-1年

續劇劇本撰寫      劇本初稿完成      製作合約簽訂

2018.06      2019.07      2019.10

**劇本孵育計畫**

預算規模 + 題材設定 + 時程規劃

編劇/製作人      編劇/製作人      田調 + 劇本  
第1-1年

由公視聯合投資方

開鏡      殺青      上檔播出

2019.12      2020.03      2021.05.01

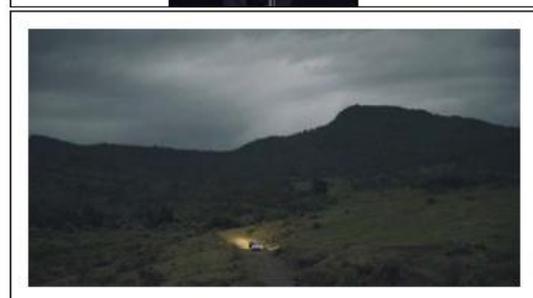
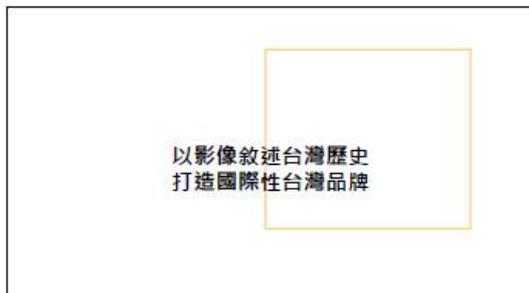
**未來趨勢 合製模式**

D. 以影像敘述台灣歷史 打造國際性台灣品牌戲劇  
《斯卡羅》／《天橋上的魔術師》

a. 《斯卡羅》



以影像敘述台灣歷史 打造國際性台灣品牌戲劇  
《斯卡羅》／《天橋上的魔術師》(1)





重現1867福爾摩沙  
從最大的觀念到最小的細節




場景的保存與維護






以影像敘述台灣歷史 打造國際性台灣品牌戲劇  
《斯卡羅》／《天橋上的魔術師》(2)



b. 《天橋上的魔術師》



以影像敘述台灣歷史 打造國際性台灣品牌戲劇  
《斯卡羅》／《天橋上的魔術師》(3)



56<sup>th</sup> GOLDEN HORSE AWARDS

▲ 獲獎 2018 台北電影節 最佳美術設計

▲ 獲獎 2019 / 2020 金馬獎 56 屆台北電影節 最佳美術設計

▲ 導演 作品  
天橋上的魔術師 (導演)  
返校  
范保華

▲ 美術設計 作品  
沈默 LUCY (美術)  
新鐵橋 一代宗師  
南島再見南島 千禧曼波

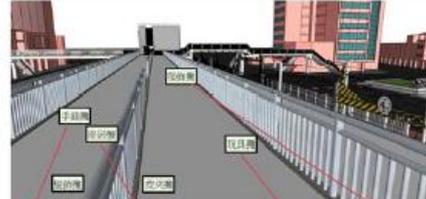
王誌成  
美術指導



中華商場賣什麼都不奇怪  
美侖 攤具專賣大作戰



天橋 · 商場 · 流動攤販  
(天橋, 中華商場)



小不點家 · 下層  
(中華商場 3 F)



小不點家 · 閣樓  
(中華商場 3 F)



發 記 皮 鞋  
(中華商場 2 F)

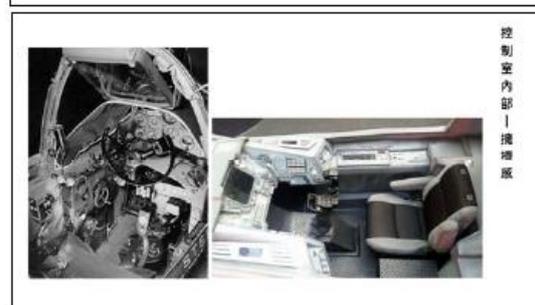


新款整鞋現貨, 平裝不凍價, 非字號鞋不通啤



以影像敘述台灣歷史 打造國際性台灣品牌戲劇  
《斯卡羅》／《天橋上的魔術師》(4)

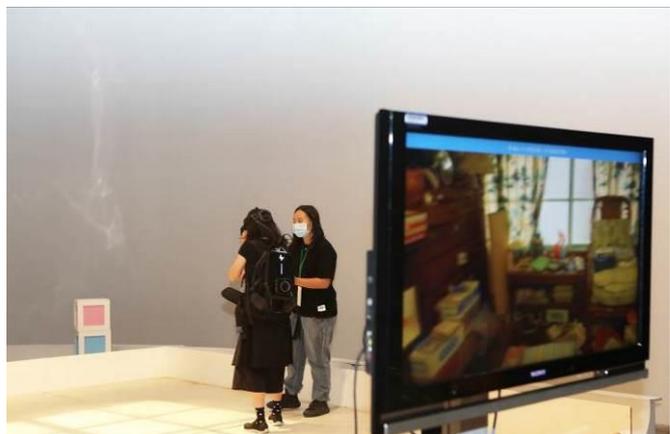




## E. 實地節目應用體驗

### a. 《天橋上的魔術師》VR

藉由 VR 體驗斥資 8,000 萬元所重現的中華商場場景，置身其中彷彿步入時光隧道。



b. 《台灣特有種》VR

透過 VR 體驗近距離觀賞台灣特有種生物，感受身歷其境的 3D 視覺效果，加深認識台灣特有種。





c. 《妖果小學堂》互動體驗





為讓臺灣民眾能現場體驗 4K，感受 4K 魅力，以推廣與分享 4K 成果，本期計畫原規劃不定期舉辦的二項活動：

- (1) 4K 戶外轉播車(OB)巡迴展演—選定全臺各地共 4 至 6 個定點，於實際（或模擬）錄影轉播時提供民眾參訪體驗。
- (2) 4K 製作流程導覽—透過環狀圖示解說，使民眾瞭解 4K 節目從發想、拍攝、錄影、剪輯、調光到最後完成輸出的過程。

因受 COVID-19 新冠疫情影響，群聚活動受到限制，而無法辦理。

## (二) 分享機制

自 105 年、106 年「超高畫質電視示範製作中心與創新應用計畫」、「前瞻計畫第二期」107 年陸續建置「超高畫質電視示範製作中心」相關設備，公視即負有將所建置的超高畫質設備，藉由開放分享的機制與外界分享，降低產業與實務界進入 4K 內容製作與設備製造的門檻，促進超高畫質內容產製的責任，在「前瞻計畫第二期」仍延續此一機制。

公視於民國 106 年隨著設備陸續到位上線使用，即編訂《超高畫質電視製作中心作業手冊》，以及《財團法人公共電視基金會 4K 超高畫質電視製作中心設備分享使用管理辦法》，並公告於公視 4K 官網，提供 4K 後製剪輯、調光、轉檔、審片等設備，讓自製、外製節目及業界申請使用，自民國 108 年起並於分享機制中陸續增加 4K 剪輯、4K 攝影機、4K 攝影棚、4K OB 車等設備。

超高畫質攝影棚從 108 年 1 月起至 109 年 12 月底止，使用的節目有：益智線上問答節目《一呼百應》；體育賽事節目《2019 世界桌球巡迴賽 日本公開賽》；提升兒童生活趣味節目《神廚賽恩師》；以現場演唱會為主的音樂節目《音樂無限譜》；以閩南歌曲為主的音樂節目《台灣金頌》；另外還有《世界 12 強棒球賽》、中選會舉辦的《總統選舉電視辯論會》；及探討公眾人物、名人內心深處談話性節目《36 題愛上你》。

此外，超高畫質轉播車從 108 年 1 月起至 109 年 12 月底止，在全台各地的表演及活動錄影，轉播的節目有音樂性節目：《落花斷情雨》、《午後貝多芬》、《一起聽音樂》，體育賽事《謝國城盃少棒比賽》，戲劇性表演節目：《我的媽媽欠我》、《綠島小夜曲》、《魂顛記》、《定光》、《一丈青》、《阿銘上菜》、《築詩逐詩》、《狂想洪通》；歌劇音樂劇：《普契尼-杜蘭朵》、《皇都電姬》等。提供公視各類型節目的錄影工作，或是大型戶外轉播，滿足 4K 節目的錄製需求。

超高畫質後製剪輯／調光／轉檔／看片等設備從108年1月起至109年12月底止，使用的節目有：《全國最多賓士車的小鎮住著三姊妹》、《紀錄觀點》、《我們與惡的距離》、《獨立特派員》、《有一種嚮往》、《一呼百應 II》、《毛月亮》、《松煙》、《我在菜市場待了一整天》、《寶島大舞台》、《音樂無限譜》、《托斯卡》、《阿銘上菜》、《安平風雲》、《微塵望鄉》、《藝術很有事第三季》、《一丈青》、《天光》、《無事做巴士》、《新娘妝》、《泥巴》、《龍袍》、《綠島小夜曲》、《發現室內樂》、《誰來晚餐 XII》、《築詩逐詩》、《林懷民舞作精選》、《落花斷情雨》、《36 題愛上你 I》、《秋水乘法》、《我又在市場待了一整天》、《斯卡羅》、《博物館大驚奇》、《路》、《午後貝多芬》、《NSO 大師班》、《試妻弑妻》、《皇都電姬》、《普契尼杜蘭朵》、《購片組》、《主題之夜》、《動物大聯盟》……等。提供公視暨同業各類型的節目後製剪輯／調光／轉檔／看片工作，滿足4K節目的後製需求。

超高畫質動畫製作系統部分，完成《天光》4K AR 製作、中秋節 ID 短片、《公視電視電影片頭》、《音樂萬萬歲節目包裝》、《音樂萬萬歲春節包裝》、《公視表演廳節目包裝》、《豬年 ID 短片》、《音樂萬萬歲第4號作品 Promo》、《藝起看公視》、《戲劇：我們與惡的距離》、《戲劇：魂囚西門》、《戲劇：火神的眼淚》、《戲劇：返校》、《戲劇：大債時代》、《妖果小學堂》、《熊星人和地球人》、《農村的遠見》、《南國啟示錄》、《島嶼注視包裝》、《極樂世界 2》、《獨追夢 Do Re Mi》、《我們的島》……等節目的4K美術包裝及內容動畫。

自民國108年1月8日至109年12月31日止，各項設備使用時數統計如下：

108/109 年使用時數統計						
設備	4K 攝影棚	4K 轉播車	超高畫質 剪輯設備	調光設備	轉檔設備	看片設備
時數	3,270 小時	626 小時	16,488 小時	4,138 小時	505 小時	225 小時

此外，超高畫質動畫製作系統陸續建置完成後，已完成《天光》4K AR 製作、中秋節 ID 短片、《公視電視電影片頭》、《音樂萬萬歲節目包裝》、《音樂萬萬歲春節包裝》、《公視表演廳節目包裝》、《豬年 ID 短片》、《音樂萬萬歲第 4 號作品 Promo》、《藝起看公視》、《戲劇：我們與惡的距離》、《戲劇：魂囚西門》、《戲劇：火神的眼淚》、《戲劇：返校》、《戲劇：大債時代》、《妖果小學堂》、《熊星人和地球人》、《農村的遠見》、《南國啟示錄》、《島嶼注視包裝》、《極樂世界 2》、《獨追夢 Do Re Mi》、《我們的島》……等節目的 4K 美術包裝及內容動畫。但因人員作業型態與其他設備不同，故不列入使用時數的統計。

## 肆、前瞻計畫第二期(108-109)主要績效指標達成情形

屬性	績效指標	初級產出量化值		預期效益說明
		108 年度	109 年度	108-109 年度
技術創新 (科技技術創新)	H. 技術報告及檢驗方法	依據持續實驗與實做，提供超高畫質製播節目之最佳作業流程 (SOP)與參考模組，提出 2 篇報告。	依據持續實驗與實做，提供超高畫質製播節目之最佳作業流程 (SOP) 與參考模組，提出 2 篇報告。	提供國家政策與建立超高畫質生態系統之相關產業經驗參考。
	達成情形	已提出： 1. 「優良劇本連續劇」《噬罪者》結案報告 + 標準(最佳)製作流程 (SOP) 2. 「青少年連續劇」《糖糖 Online》結案報告 + 標準(最佳)製作流程(SOP)	已提出： 1. 《天橋上的魔術師》結案報告 + 標準(最佳)製作流程(SOP) 2. 《斯卡羅》結案報告+標準(最佳)製作流程 (SOP) 3. 《勇者動畫系列》結案報告 + 標準(最佳)製作流程(SOP) 4. 「兒少科技節目」《我家住海邊》結案報告 + 標準(最佳)製作流程(SOP) 5. 歷史紀錄片《不羈》結案報告 + 標準(最佳)作業流程	

屬性	績效指標	初級產出量化值		預期效益說明
		108 年度	109 年度	108-109 年度
	II. 辦理技術活動	進行 4K 產業專業人才培育，培育超高畫質專業技術人才 100 人。	進行 4K 產業專業人才培育，培育超高畫質專業技術人才 100 人。	超高畫質戲劇製作經驗與產業分享，達成經驗傳承、產學合作之效益，達成培植優秀製播技術等人才之效益。
	達成情形	舉辦各類教育訓練、實作訓練、經驗分享、研討會，及一場邀請法國國家視聽研究院 Ina (l'Institut national de l'audiovisuel) 三位專家來台「解放數位片庫：傳統電視影音資產的再思考與再利用」工作坊，合計共 666 人次	舉辦各類教育訓練、實作訓練、經驗分享、研討會，及一場邀請邀請《斯卡羅》、《火神的眼淚》、《我們與惡的距離》、《天橋上的魔術師》，及動畫《妖果小學堂》、《台灣特種有種》的導演、編劇、美術指導、製作人、動畫導演等，與業界分享《斯卡羅》、《天橋上的魔術師》的製作經驗，和公視如何以戲劇孵育計畫鼓勵合製的成果，以及運用 3D、VR 視覺效果於節目內容的實務經驗的「公視推動超高畫質電視內容升級前瞻計畫成果分享會」，合計共 482 人次	
	M. 創新產	1. 依據持續實	1. 依據持續實	以創新應用為

屬性	績效指標	初級產出量化值		預期效益說明
		108 年度	109 年度	108-109 年度
	業或模式 建立	<p>驗與實做，精進超高畫質製作節目之最佳作業流程 (SOP) 與參考模組或超高畫質傳輸流程測試報告總計 2 篇。</p> <p>2. 結合新媒體創新應用服務每年 3 案。</p>	<p>驗與實做，精進超高畫質製作節目之最佳作業流程 (SOP) 與參考模組或超高畫質傳輸流程測試報告總計 2 篇。</p> <p>2. 結合新媒體創新應用服務每年 3 案。</p>	<p>主軸規劃戲劇節目，垂直連結影視產業鏈與向外連結創新應用相關產業，帶領內容產業進行前瞻性轉型，接軌國際。</p>
	達成情形	<p>1. 已提出：</p> <p>(1) 綜合節目《一呼百應》結案報告 + 標準 (最佳) 製作流程 (SOP)</p> <p>(2) 兒少外景節目《小孩酷斯拉》結案報告 + 標準 (最佳) 製作流程 (SOP)</p> <p>(3) 兒少外景節目《出發騎幻島》結案報告 + 標準 (最佳) 製作流程 (SOP)</p> <p>2. 已提出：</p> <p>(1) 《糖糖 ONLINE Instagram》擴增實境濾鏡開發報告</p> <p>(2) 「數位敘事專案應用」轉</p>	<p>1. 已提出：</p> <p>(1) 節目創新應用《台灣特種》結案報告 + 標準 (最佳) 製作流程 (SOP)</p> <p>(2) 《水果冰淇淋動畫 - 妖果小學堂》結案報告 + 標準 (最佳) 製作流程 (SOP)</p> <p>(3) 「實境節目」《阮三个》結案報告 + 標準 (最佳) 作業流程</p> <p>2. 已提出：</p> <p>(1) 「Gamification (遊戲化) 與跨媒體應用」找到我 - 返校 ARG 另類</p>	

屬性	績效指標	初級產出量化值		預期效益說明
		108 年度	109 年度	108-109 年度
		動紀錄片【未來百年／未來百年】360 度環景網站結案報告 (3) 「網路原生實驗短片開發」《公視+映場》	實境解謎遊戲開發結案報告 (2) 「8K 超高畫質影像體驗計畫」結案報告 (3) 《水果冰淇淋動畫-妖果小學堂》妖果尋寶遊戲 AR 結案報告 (4) 《天橋上的魔術師》光影素材應用開發報告 (5) 整合 OTT 平臺及 APP 之雲端架構結案報告 (6) 公視 VR 網站建置結案報告 (7) 「網路原生實驗短片開發」《懂了也沒有用的台灣史，呂捷表示》	
	N. 協助提升我國產業全球地位	1. 完成超高畫質節目製作，至少 150 小時（公視基金會）。 2. 發展 1 個臺灣 IP，進行一源多用，並搭配英語字幕輸出國際；進行海	1. 完成超高畫質節目製作，至少 315 小時（公視基金會）。 2. 發展 1 個臺灣 IP，進行一源多用，並搭配英語字幕輸出國際；進行海	1. 以具規模且穩定的超高畫質內容產製，建立戲劇平臺，吸引資金投入，培植獨立製片，提升臺灣內容力。 2. 培植年輕創

屬性	績效指標	初級產出量化值		預期效益說明	
		108 年度	109 年度	108-109 年度	
		外行銷之節目時數至少 10 小時。 3. 超高畫質節目銷售版權（報酬效益）：108 年達 1 億。	外行銷之節目時數至少 30 小時。 3. 超高畫質節目銷售版權（報酬效益）：109 年成長 50%，達 1.5 億。	作人才，開發本土優良 IP 輸出國際，提升國家競爭力。	
	達成情形	1. 與文化部簽約的企劃書表定時數為 138.5 小時，實際製作完成 139.5 小時。 2. 國際輸出節目字幕翻譯-我國 IP 原創節目《誰來晚餐 11》第 1-25 集共 25 小時 3. 108 年達 1 億 2 千萬元	1. 與文化部簽約的企劃書表定時數為 327 小時，實際製作完成 403.35 小時。 2. 國際輸出節目字幕翻譯-包括連續劇、迷你劇、人生劇展、新創短片、兒少節目、紀錄片、綜合節目等，共 24 個我國 IP 原創不同節目合計 114.1 小時。 3. 109 年達 1 億 4 千萬元		
社會影響	社會福祉提升	Q. 資訊服務	超高畫質電視示範製作中心分享業界共同使用，超高畫質設備分享使用時數至 108 年累計 6,000 小時。	超高畫質電視示範製作中心分享業界共同使用，超高畫質設備分享使用時數至 109 年累計 10,000 小時。	由公廣集團建置超高畫質製作中心，提供優質軟硬體製播資源，分享業界共同使用，提升臺灣影視製作力與
	達成情形		107 年即已累計	至 108 年已累計	

屬性	績效指標	初級產出量化值		預期效益說明
		108 年度	109 年度	108-109 年度
		達 6,916 小時， 108 年再增加 8,032 小時，累 計共 14,948 小 時	達 14,948 小 時，109 年再增 加 12,914 小 時，累計共 27,862 小時	內容力。

附表：歷年超高畫質節目國內外得獎明細

節目名稱	區域	參展名稱	狀態	獎項名稱
天橋上的魔術師	國內	110 年第 56 屆金鐘獎	得獎	戲劇節目獎
				戲劇節目導演獎(楊雅喆)
				戲劇節目最具潛力新人獎(李奕樵)
				美術設計獎(王誌成、王佳惠、葉智雄、楊喻憲、郭家宥)
				戲劇類節目攝影獎(陳克勤、高子皓)
				燈光獎(葉明廣)
			入圍	戲劇節目男主角獎(李奕樵)
				戲劇節目女主角獎(孫淑媚)
				戲劇節目男配角獎(朱軒洋)
				戲劇節目女配角獎(盧以恩)
				戲劇節目最具潛力新人獎(林潔宜)
戲劇節目編劇獎(楊雅喆、蔣友竹、陳虹任、吳季恩)、戲劇節目最具潛力新人獎(羅謙紹)				
國外	夏威夷國際電影節(Hawaii International Film Festival)	入圍	最佳戲劇	
我的婆婆怎麼那麼可愛	國內	110 年第 56 屆金鐘獎	得獎	戲劇節目女主角獎(鍾欣凌)
				戲劇節目男配角獎(Darren【邱凱偉】)
			入圍	戲劇節目獎
				戲劇節目男主角獎(許傑輝)
				戲劇節目男配角獎(楊銘威)
				戲劇節目女配角獎(黃姵嘉)
				戲劇節目導演獎(鄧安寧)
戲劇節目編劇獎(溫怡惠、林珮瑜、黃元禧、謝夢遷、鄧安寧、陳慧玲、王文娟)				
不羈-臺灣百年流變與停泊	國內	110 年第 56 屆金鐘獎	得獎	人文紀實節目獎
				非戲劇類節目剪輯獎(洪瑞憶、許聰仁)
				聲音設計獎(林耿農)
			入圍	非戲劇類節目導演獎(符昌鋒、王俊雄)
節目創新獎				
36 題愛上你	國內	110 年第 56 屆金鐘獎	得獎	綜藝節目主持人獎(唐綺陽、吳姍儒、炎亞綸【吳庚霖】)
			入圍	綜藝節目獎
公視紀實-獨舞者的	國內	110 年第 56 屆金鐘獎	得獎	非戲劇類節目導演獎(李立劭)

節目名稱	區域	參展名稱	狀態	獎項名稱
樂章			入圍	最佳紀錄片
	國外	華沙電影節(Warsaw International Film Festival)	入圍	DOCUMENTARY COMPETITION
訪客	國內	110 年第 56 屆金鐘獎	入圍	迷你劇集 ( 電視電影 ) 男配角獎(戴立忍)
				戲劇類節目攝影獎(林眾甫)
				聲音設計獎(王榆鈞、林傳智、葉之聖、嚴唯甄、孟柔安)
				美術設計獎(鄭予舜)
出發騎幻島	國內	110 年第 56 屆金鐘獎 109 年第 55 屆金鐘獎 108 年度國人自製兒童暨少年優質電視節目推薦	得獎	兒童少年節目獎
			得獎	兒童少年節目獎
			入圍	兒童少年節目主持人獎(阿松【紀竣歲】、紀昀希)
			入圍	五顆星推薦
阮三个 餐車環島發大財 2	國內	110 年第 56 屆金鐘獎	入圍	益智及實境節目獎
我家住海邊	國內	110 年第 56 屆金鐘獎	入圍	兒童少年節目獎
公視紀實-月港蜂雲	國內	110 年第 56 屆金鐘獎	入圍	非戲劇類節目導演獎(盧曉筠)
公視紀實-斜坡上的老歌手	國內	110 年第 56 屆金鐘獎	入圍	非戲劇類節目剪輯獎(許雅婷)
公視紀實-一粒種子 ~楊儒門日記	國內	110 年第一屆臺灣生態環境影展	得獎	評審特別獎(林琬玉、張博鈞)
	國外	劍橋電影節(Cambridge Film Festival)	入圍	Documentary Feature Film
公視新創電影-蝴蝶	國外	羅德島國際電影節 ( Flickers' Rhode Island International Film Festival, RIIFFF)	入圍	Sci-Fi & Fantasy
公視紀實-海的盡頭	國內	110 年第一屆臺灣生態環境影展	入圍	評審特別獎(簡毓群)
公視新創電影-溫馨家庭日	國內	110 年第 43 屆金穗獎	入圍	最佳劇情片(導演:梁秀紅)
我們與惡的距離	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	得獎	戲劇節目獎
				戲劇節目女主角獎(賈靜雯)
				戲劇節目男配角獎(溫昇豪)
				戲劇節目女配角獎(曾沛慈)
				戲劇節目導演獎(林君陽)
				戲劇節目編劇獎(呂蒔媛)
			入圍	戲劇節目男主角獎(吳慷仁)
				戲劇節目男配角獎(林哲熹)
				戲劇節目男配角獎(洪都拉斯【洪勝德】)
				戲劇類節目攝影獎(高子皓、陳克)

節目名稱	區域	參展名稱	狀態	獎項名稱
				勤、古曜華)
				戲劇類節目剪輯獎(李俊宏)
				燈光獎(葉明廣)
				美術設計獎(羅文璟、潘胤余)
				節目創新獎
	國外	新加坡亞洲影藝創意大獎	得獎	最佳編劇(呂蒔媛)
				最佳剪輯(李俊宏)
			入圍	最佳戲劇節目
				最佳導演(林君陽)
				最佳男主角(吳慷仁)
				最佳女主角(賈靜雯)
		美國好萊塢短片電影節 (HollyShorts Film Festival)	得獎	最佳電視節目
		108年釜山國際電影節(釜山影展)	得獎	亞洲電影市場展亞洲內容獎最佳編劇獎
		義大利歐尼爾斯電影獎	得獎	當月最佳電視/網路影集
	首爾國際戲劇大賞 (Seoul International Drama Awards)	入圍	最佳迷你劇 (Mini Series)	
	2020Input Film Festival	入圍	長篇電視競賽類別	
	指示燈電視影展(Pilot Light TV Film Festival)	入圍	長篇電視競賽類別	
蜂狂 2 (Toxic Bees- Human Intervention)	國外	法國多維爾綠色影展 (Deauville Green Awards 2018)	得獎	永續農業主題(Sustainable Agriculture) 銀獎(Silver Green Awards)
		紐約電視展(New York Festivals- International TV & Film Awards)	得獎	最佳電視資訊紀錄片(Television - Documentary/Information Program)- 環境與生態類別(Environment & Ecology)銀獎(Silver World Medal)
		日本國際環境映像祭 (GREEN IMAGE FILM FESTIVAL)	入圍	
		斯洛伐克環境影展 (Ekotopfilm - Envirofilm 2018)	入圍	
		德國綠色影展	入圍	最佳科學影片類
		國際有機農業映画祭 (International Film Festival on Organic Farming)	入圍	
		波西米亞電影節 (Bohemian Film Festival)	入圍	
		科學影展 (Science Film Festival)	入圍	
	GNG 綠色地球影展 (GNG Green Earth Film Festival)	入圍		

節目名稱	區域	參展名稱	狀態	獎項名稱
噬罪者	國內	109 年第 55 屆電視金鐘獎	得獎	戲劇節目女配角獎 蔡淑臻
			入圍	戲劇節目獎
				戲劇節目男主角獎 莊凱勳
				戲劇節目男配角獎 曹晏豪
				戲劇節目最具潛力新人獎 夏大寶
				戲劇節目編劇獎 楊念純
苦力	國內	109 年第 55 屆電視金鐘獎	入圍	戲劇節目男主角獎 蔡昌憲
				戲劇節目女主角獎 林玟誼
				戲劇節目男配角獎 楊烈
				戲劇節目男配角獎蔡阿炮【蔡明毅】
				戲劇節目女配角獎 謝瓊煖
				戲劇節目導演獎 李岳峰、張志鴻
你的孩子不是你的孩子-貓的孩子	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	得獎	電視電影獎
				迷你劇集(電視電影)導演獎(陳慧翎、余慧君)
				迷你劇集(電視電影)女主角獎(鍾欣凌)
				戲劇類節目剪輯獎(吳姿瑩)
				美術設計獎(吳若昀、黃明仁、賴琬婷、王重治、姚良奇、林佳齡)
			入圍	迷你劇集(電視電影)新進演員獎(王渝屏)
				迷你劇集(電視電影)新進演員獎(劉修甫)
				迷你劇集(電視電影)編劇獎(簡士耕)
				戲劇類節目攝影獎(簡正傳、簡新祐)
				燈光獎(李奇祥)
	國外	2019 年世界公視大展 INPUT		入圍
你的孩子不是你的孩子-茉莉的最後一天	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	入圍	迷你劇集(電視電影)導演獎(鄭文堂)
				美術設計獎(張軼峰)
你的孩子不是你的孩子-媽媽的遙控器	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	得獎	戲劇類節目攝影獎(韓紀軒)
你的孩子不是你的孩子-孔雀	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	入圍	迷你劇集獎
糖糖 Online	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	入圍	迷你劇集(電視電影)導演獎(許肇任)
奇蹟的女兒	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	得獎	迷你劇集獎
				迷你劇集(電視電影)男配角獎(黃鐙

節目名稱	區域	參展名稱	狀態	獎項名稱
				輝)
			入圍	迷你劇集(電視電影)女配角獎(連俞涵)
				迷你劇集(電視電影)導演獎(鄭文堂)
				美術設計獎(張軼峰)
憤怒的菩薩	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	得獎	戲劇類節目攝影獎(韓紀軒)
			入圍	迷你劇集獎
				迷你劇集(電視電影)導演獎(許肇任)
				燈光獎(丁海德)
台灣特有種	國內	110 年國人自製兒童及少年優質節目評選—年度特別獎	入圍	兒少評審團獎
				兒少社會參與獎
		109 年度第 55 屆電視金鐘獎	入圍	兒童少年節目獎
		109 年度國人自製兒少優質電視節目推薦	入圍	5 星等推薦
		108 年第 54 屆電視金鐘獎	得獎	兒童少年節目獎
				節目創新獎
		107 年度國人自製兒童暨少年優質電視節目推薦	入圍	五顆星推薦
		107 年度國人自製兒童暨少年優質電視節目推薦年度特別獎	入圍	107 年度國人自製兒童暨少年優質電視節目推薦年度特別獎
				年度最佳節目獎
	國外	亞洲影藝創意大獎	得獎	最佳 VR
		新加坡亞洲影藝創意大獎 (Asain Academy Creative Awards)	得獎	最佳 VR
		美國 Palm Springs Intl. Animation Festival & Expo	入圍	VR Animated Short
		希臘薩洛尼基紀實影展 (Thessaloniki Documentary Festival)	入圍	VR Competition Section
		新媒體影展 New Media Film Festival	入圍	VIRTUAL REALITY & 360
一呼百應	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	得獎	益智及實境節目獎
				益智及實境節目主持人獎(黃子佼、吳姍儒)
一呼百應之揪團大考驗	國內	109 年第 55 屆電視金鐘獎	入圍	益智及實境節目主持人獎 黃子佼、吳姍儒
				節目創新獎
阮三个	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	入圍	益智及實境節目獎
				益智及實境節目主持人獎
	國外	亞洲影藝創意大獎	入圍	最佳綜藝節目主持人(楊貴媚、張軒

節目名稱	區域	參展名稱	狀態	獎項名稱
				睿、索艾克)
				最佳綜藝節目
阮三个 2	國內	109 年第 55 屆電視金鐘獎	入圍	益智及實境節目獎
				益智及實境節目主持人獎(楊貴媚、SOAC【劉永偉】、范少勳)
驚奇 VR 生態館	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	入圍	自然科學紀實節目獎
音樂 Band Band Band	國內	108 年 第 54 屆電視金鐘獎	入圍	非戲劇類節目導播獎(梁遠毅)
				非戲劇類節目剪輯獎(廖榮祺)
音樂萬萬歲 第 4 號作品	國內	109 年第 55 屆電視金鐘獎	入圍	綜藝節目獎
				非戲劇類節目導播獎 梁遠毅
				燈光獎 李元嶽
公視表演廳 預期未來 龔鈺祺創作音樂會	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	入圍	非戲劇類節目導播獎(黃慧娟)
公視新創電影—疑霧公堂	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	入圍	迷你劇集(電視電影)男配角獎(蘇達)
一字千金鬥字風雲榜	國內	108 年第 54 屆電視金鐘獎	入圍	益智及實境節目獎
		107 年度上半年適齡兒童電視節目標章評選	入圍	10 歲以上
一字千金	國內	107 年第 53 屆電視金鐘獎	入圍	益智及實境節目獎
青春發言人	國內	110 年國人自製兒童及少年優質節目評選—年度特別獎	得獎	中嘉數位股份有限公司企業特別獎
			入圍	年度最佳兒少節目獎
		109 年度國人自製兒少優質電視節目推薦	入圍	5 星等推薦
		107 年度國人自製兒童暨少年優質電視節目推薦年度特別獎	得獎	兒少發聲獎
		107 年度國人自製兒童暨少年優質電視節目推薦	入圍	五顆星推薦
		107 年度金鐘獎	入圍	兒童少年節目獎
				節目創新獎
		107 年度上半年適齡兒童電視節目標章評選	入圍	10 歲以上
		107 年度下半年適齡兒童電視節目標章評選	得獎	13 歲以上
		106 年度國人自製兒童暨青少年優質電視節目推薦	入圍	五顆星推薦
		105 年度【一至十二月份】國人自製兒童暨青少年優質電視節目推薦	入圍	五顆星推薦
	國外	紐約電視展(New York Festivals- International TV & Film Awards)	入圍	最佳特輯娛樂性節目 (Entertainment Special) - 兒少類 (Childrens/Youth)

節目名稱	區域	參展名稱	狀態	獎項名稱
		2020 Input Film Festival	入圍	多平台類
青春發言人-憂鬱症系列	國外	New York Festivals TV & Film Awards 紐約電視獎	得獎	數位短片節目-數位教育類 (Digital Short Form-Digital Educational) 銅獎 (Bronze World Medal)
		加拿大班芙電視節 洛磯獎 ( Banff World Media Festival- Rockie Awards)	入圍	國際節目競賽 (International Program Competition) 「兒少類別-互動內容」 (Children and Youth : Interactive Content)
青春發言人-同志婚姻行?不行? (Same-Sex Marriage --Yes or No?)	國外	新加坡亞洲電視獎(Asian Television Awards)	得獎	最佳兒少節目獎評審團特別獎
			入圍	最佳兒少節目獎 (Best Children's Programme)
青春發言人-來不及說再見 (I Haven't Said Goodbye Yet)	國外	新加坡亞洲電視獎(Asian Television Awards)	入圍	最佳兒少節目獎 (Best Children's Programme)
		2017 INPUT 世界公視大展 (2017 International Public TV Screening Conference )	入圍	
		美國聖地牙哥國際兒童影展 (San Diego International Kids' Film Festival)	入圍	
		阿姆斯特丹國際兒童影展 (Cinekid)	入圍	隨選放映 (ScreeningClub)
青春發言人-來不及說再見(動畫)	國內	2017 台中國際動畫影展	入圍	國際短片組入圍
青春發言人-台灣史! 不能只有我看到	國外	美國聖地牙哥國際兒童影展(San Diego International Kid's Film Festival)	入圍	短片單元(Short Film)
青春發言人-我的彩虹家庭	國外	2020 Prix Jeunesse International(德國慕尼黑兒少影展)	入圍	11-15 Years Non-Fiction
極樂世界	國內	107 年度金鐘獎	得獎	人文紀實節目獎
		107 年度國人自製兒童暨少年優質電視節目推薦	入圍	4.5 顆星推薦
	國外	日本賞	入圍	終身教育類別
		New York Festivals TV & Film Awards	入圍	紀實類人類關懷節目
		加拿大班芙電視節 洛磯獎	入圍	國際節目競賽
		歐洲電影節	入圍	融合你我-Feature
熊星人和地球人	國內	107 年度上半年適齡兒童電視節目標章評選	入圍	4.5 顆星推薦
		106 年度下半年適齡兒童電視節目標章評選	入圍	四顆星推薦
		106 年度【一至十二月份】國人自製兒童暨青少年優質電視節目推薦	入圍	7 歲以上
熊星人和地球人	國內	107 年度國人自製兒童暨少年	入圍	4.5 顆星推薦

節目名稱	區域	參展名稱	狀態	獎項名稱
第一季(台語版)		年優質電視節目推薦		
熊星人和地球人 第二季	國內	108 年度國人自製兒童暨少年優質電視節目推薦	入圍	四顆星推薦
	國外	亞洲影藝創意大獎	入圍	最佳兒少節目
熊星人希提星系迷航記(台文版)	國內	109 年度國人自製兒少優質電視節目推薦	入圍	4.5 星等推薦
小孩酷斯拉	國內	110 年國人自製兒童及少年優質節目評選—年度特別獎	入圍	兒少發聲獎
		109 年度國人自製兒少優質電視節目推薦	入圍	5 星等推薦
		108 年度兒少優質電視節目五星獎【年度特別獎】	得獎	兒少發聲獎
		108 年度國人自製兒童暨少年優質電視節目推薦	入圍	五顆星推薦
	國外	2020 Prix Jeunesse International(德國慕尼黑兒少影展)	入圍	7-10 Years Non-Fiction
		德國慕尼黑兒少影展	得獎	聯合國兒童基金會特別獎
		美國弗利克斯羅德島國際電影節	入圍	兒少家庭類別(Children/Family)準決賽
		莫斯科 Lucerna Youth and Children Film Festival	入圍	紀錄片類準決賽
		荷蘭 Children Cinema Awards(CCA)	入圍	最佳紀錄片-18 歲以下
		美國 KIDS FIRST! Film Festival	入圍	紀錄片類
		美國(Children's International Film Festival)	入圍	短片單元
		芝加哥國際兒童影展 Live	入圍	action TV 類別
		土耳其兒童影展	入圍	短片類
		聖地牙哥國際兒童影展	入圍	短片類
日本賞	入圍	兒童教育類別		