

復興崗學報

民 103 年 6 月，104 期，121-150

國軍軍藝單位學用合一現況研究初探— 以「美術」為例

范宜善

臺北市立大學視覺藝術學系助理教授

林君潔

國防大學政戰學院應用藝術學系講師

東華大學多元文化博士生

摘 要

課程是實踐教育理想的工具，而教學是主要的方法。培養軍校學生能力導向之課程與教學發展，成為軍校教育教育規劃之重要課題，藉由「基本素養」及「核心能力」之教育目標來培育國軍人才，以知識學習作為基礎，進而將知識轉化成能力，有效縮短人才培育與國軍用人之差距，避免藝術專業領域的養成與軍藝單位需求之間的落差，一旦課程沒有及時與職場同調，就可能產生學用難以接軌之情況；因此，了解國軍職場所需之專業人才知識背景和需求，應視為軍校人才培育的重要方針。

本研究以軍藝單位服役之軍士官兵及聘雇人員為對象進行問卷調查，藉此了解國軍軍藝單位的實行現況，由「工作知能」「工作技能」及「經驗」等問題方向填答後分析結果，再藉由深度訪談之研究結論與建議，作為修訂軍校藝術專業課程的整體配置參考依據，進行個別課程的檢討，提供學校課程規劃，以學用之觀點產生學習需求，「培養學生能力」以落實學生基本素養與核心能力的養成，縮短軍校生之學用差距。

關鍵詞：軍藝單位、學用差距

The Initial Exploration of Current Situation on the combination of application and acquisition in Art Unit in National Military School — Take "Art" as a Case of Study

Yi-Shan Fan

Assistant professor, Department of Visual Arts, University of Taipei

Chen-Chieh Lin

Instructor, Department of Applied Arts, National Defense University

Doctoral Student, Graduate Institute of Multicultural Education, National Dong Hwa University

Abstract

Courses are ideal tools for practical education, and teaching is the main method. The curriculum and the content of teaching aims at training cadets' capacity for transforming knowledge, the basis of learning, into ability, which's been crucial to the planning of military education, so as to shorten the gap between cultivation and the employment by military forces, and eliminate the discrepancy between the artistic areas of expertise and the real needs of military arts units as well. Once the curriculum isn't consistent with the need of career, the gap between the learning and application will occur. Therefore, understanding what knowledge and need one professional in the military career possesses should be regarded as an important principle.

This study, taking the officials working in military art unit as objects, was conducted by questionnaires to understand the current situation of military art unit's implementation. After the analysis of the answers to the questions such as "working cognition," "working technique," and "working experience," and also the recommendations and conclusion of individual interview, the basis for the overall assignment of military artistic professional curriculum could be set. And the whole planning of school curriculum proceeded from the reflection of individual courses, so as to create learning needs from the view of putting what's been learned into practice. "Cultivating Students'

范宜善、林君潔

Ability” is to fulfill the cultivation of students’ basic literacy and core competencies and shorten the gap between what’s learned and what can be really used for all military cadets.

Keywords: military arts units, gap between the learning and the application

壹、前言

軍事院校教育的目的是在培育具有專業學能的軍事領導幹部，一位養成的軍官幹部需要同時具備學系的專長外，另外還要兼具軍事技能、思想品德教育及領導管理之文武合一特性，而國軍從事藝術文宣專業工作的相關單位簡稱軍藝單位，在諸多任務中其中一項任務即為負責國軍各項對外藝文活動之推行，雖然軍藝單位之人才擇選，多來自全國具備相關專長領域之義務役士官、兵弟兄，然而，在各項文宣工作的規劃、督導及執行的主導人員，還是以軍校教育中所培育出來具相關專長之軍官幹部為主，所以這些軍官幹部除具備領導統御的要素外，尚必須具備哪些本質條件？而在這些條件當中，何者為軍校養成教育中必須學習的基本課程？而達到學用合一的目標，此為本篇論文主要的研究範疇。

為培育職場工作人才，有效縮短大專校院畢業生與職場企業用人需求的落差，以達學以致用的目標，大專校院間所實施之重點領域人才、專技人才的對應系所校外實習、合作教育的課程比率逐年增加，以有效開發人力資源與提高人力素質；反觀軍中相關執行文宣工作之單位，其人才更是不可或缺，而軍校專業人才的培育、課程實施的方向更應符合軍中藝文執行的現況，才能因應軍中所需，落實教學與實務的相輔相成。因此如何讓軍校藝術領域的課程更貼近軍中所需，帶領軍中藝文活動注入新思維、新動力，朝向專業、優質的目標邁進，應以國軍執行文宣工作的專業單位之現況作為軍校藝術課程架構的編擬與教學策略參考方向。

在面對多樣的教學場域時，軍校藝術課程設計如能將實際創作、知識層面與部隊軍中工作所需相結合，除使學生提早了解軍藝單位實際工作執行現況，同時亦可節省單位報到後再訓練之時間，更能發揮課程實施之成效。此份研究即是藉由軍藝單位提供之問卷結果，使軍校更能了解軍中文宣工作的最新需求與動態來規劃課程，藉此縮短教育產生出與軍中需求之差距。

貳、文獻整理

一、課程發展

Tyler（1949）曾於《課程與教學的基本原理》（Basic principles of curriculum and instruction）書中，提出課程發展四大問題：決定目標、選擇學習

內容、組織學習內容，以及評鑑。課程是學生修習整個多年段的學習進程，而非短期的教學，而課程應該是井然有序，經由詳細的組織規劃下循序漸進發展出的歷程，其構成的要素為：課程的目的、課程的選擇、課程的組織與課程發展程序等4步驟：

（一）課程的目的：

課程的目的有幾項功能，一是詳實明白的課程，其學習的成效是可從學生學習的技術與知識被驗證出來的；再者，藉由課程的目的使學生了解要學習什麼知識和技術才能滿足課程標準，教師者也知道如何選取合適的知識與技術運用在課程當中。美國教育心理學家梅格（Robert F. Mager）在《教學目標的準備》（Preparing Instructional Objectives）一書中提到描述教學目標必須包括的三要素：

- 1、行為（behavior）：任何看得見的或測得出的，學生在學習後能表現的行為和作為。
- 2、情況（condition）：指學生學習後，在何種情況條件下，教者盼望他能證實目標的達成。
- 3、標準（standard）：指教者盼望學生在學習後，能表現多少，或學到何種程度，方可被認為夠標準。

因此課程目的一旦確定，在課程編纂及學生學習成效上皆能達到事半功倍之效。

（二）課程的選擇：

有了明確的課程目的，教師在課程內容的選擇上必須是要在目前教學器材及設備範圍內可實行的，另外所選取的教材，必須對學生繼續學習有益。因此，教材要具備啟發性（stimulation）和遷移作用（transferring function）。美國心理學家布如諾（Jerome S. Bruner）在教學過程當中，鼓吹要以各科基本原則或觀念做為取財對象；因為原則和觀念是不易忘懷的，並且可以產生遷移作用。（曾振、汪志炎，1989）透過課程所教授的基本原理和技術，學生不但可以應用於相似的問題上，更能引導出新的思維與解答，有助於思維與技術上的精進與延伸。

（三）課程的組織：

課程組織是指課程內容是如何編排的，為增進學習效果的累進與學習之功能，課程的類型、內容結構必須妥善加以設計，才能引發學生學習的動機與成效。因此，黃光雄、蔡清田在《課程設計—理論與實際》一書中提到，課程組織方面最重要的是組織規準，其規準包括：

- 1、繼續性（continuity）：建立繼續性與累進學習的原則，透過規劃清楚的

組織課程元素，經由練習與學習經驗的機會，幫助學生獲得學習與觀念技能的提升與繼續性。

- 2、順序性 (sequence)：或稱程序性，指課程的「深度」範圍之內的垂直組織規準，使學習的機會建立在前一學習經驗或課程內容上，並作更深更廣的延伸學習。
- 3、統整性 (integration)：把課程當中各種不同的學習經驗與課程內容建立適當的關聯，以統合分科分割所造成的知識支離破碎的狀態，以企圖達到最大的學習累積效果。
- 4、銜接性 (articulation)：是對同一題材做加深加廣的處理，因此順序性被接受時，亦代表銜接性亦已妥善處理。(Tyler, 1949)

(四) 課程發展程序：

大學法第 1 條之指出「大學以研究學術，培育人才，提升文化，服務社會，促進國家發展為宗旨。大學應受學術自由之保障，並在法律規定範圍內，享有自治權。」因此，各大專院校在總量管制下，可自行規劃系所之設立，以及訂定課程，在課程決策機制上，各校已組成各級課程審查委員，但實際運作上是否順暢，功能是否落實，以及對於課程發展步驟是否能切實執行，均影響到課程規劃及教學品質。(徐明珠, 2007) 美國陸軍訓練司令部，層聘請許多教育家和心理學家來設計建立教學制系統設計以訓練軍職人員，如 CRI (Criterion Referenced Instruction)、ISD (Instructional System Design)、SAT (System Approach to Training) 等，其程序大致相同，大約有六項步驟 (曾振、汪志炎, 1989)：

- 1、需要的評估 (Need Assessment)：其用意是解決學生成績低落的問題關鍵，包括：生理、心理、環境，亦或是教學和課程的問題，以提升學生學習成效。
- 2、需要的分析 (Need Analysis)：依上述評定，如知道學生成績低落的問題出自於教學，那教師就要進一步去分析學生所缺的是哪一方面，獲得學生確切需要的是什麼，以設法彌補他們所學欠缺。
- 3、課程的設計 (Design)：課程的設計，其課程的目的必須包括學生學習的知識和技術、課程目的的標準和情況，而評鑑方法、內容選擇、教學方法在此階段也要作縝密的計畫和確定。
- 4、編纂 (Development)：此編纂即是按照課程的設計去編寫，並同時檢閱教學設施、教材，是否與課程內容結合。
- 5、教授新編的教材 (Implementation)：教師再採用新課程之前，必須先擬定一教學計畫，此計畫則是將課程目的分成若干部分，配合每次教授進度，並將教授時學生所反映的問題與困難詳細記載，以供修改課程的參

考。

6、課程評鑑 (Evaluation)：課程評鑑是一件持續不斷的工作。泰勒在其所著《課程與教學基本原則》(Basic Principles of Curriculum Instruction) 中，將評鑑界定為：「本質上是決定教育目標在課程與教學方案中實際實現情形的過程。」(Tyler, 1969) 艾斯納認為評鑑在課程上具有下列許多功能 (Eisner, 1979, 168-175)：

- (1) 診斷：診斷課程、教學和學生的學習，找出問題或困難，以便施以適當處置。
- (2) 修正課程：修正課程，使其益加完美具有教育效能。
- (3) 比較：比較各種方案及教學策略。
- (4) 預測教育需求：評估教育需求，建立教育目標。
- (5) 確定目標達成的程度：了解學生是否達成了教育目標，以便決定他未來的方向。

完善的課程發展程序與教學方向，除確立該校的教學特色，更有助於啟發學生學習的興趣及學習成效；因此，課程是教育的核心，若沒有理想的課程，教育的宗旨也無法達成。

二、軍藝單位文宣工作之現況

依中華民國 101 年 12 月 12 日公佈修正「國防部組織法」，定自 102 年 1 月 1 日以來，在國防部直屬單位中負責國軍政治作戰工作之策劃與督導的最高指揮單位為「政治作戰局」，而政治作戰局下轄之「文宣心戰處」幕僚單位視為主要負責國軍文宣工作之部門，政治作戰局文宣心戰處負責業管從事軍中文宣工作的單位包含了：政戰總隊心戰大隊第五中隊（原政戰總隊藝宣中心）、青年日報社、陸軍司令部文宣心戰組、海軍司令部文宣心戰組、空軍司令部文宣心戰組、後備指揮部文宣心戰組、憲兵指揮部文宣心戰組等單位：

(一) 政治作戰局文宣心戰處

國防部政治作戰局為處理內部單位之分工職掌，設有政戰綜合處、文宣心戰處、保防安全處、軍眷服務處、軍事新聞處及主計室，其中文宣心戰處除掌理國軍政治教育、政治課程教官選訓、政訓活動、社會文教、國軍教學研究機制規劃執行、資訊安全防護外更涵蓋國軍新文藝運動、軍歌教唱、宣慰演出、國軍戰力展示、全民國防教育等對外藝文活動支援之規劃、督導及執行。

(二) 政戰總隊心戰大隊第五中隊

102 年 11 月 1 日國防部裁撤政戰總隊藝宣中心編列為「政戰總隊心戰大隊

第五中隊」，目前仍為國軍遂行文宣工作之專業單位，是國防部政治作戰局所屬的文宣重鎮，其中隊區分四個分隊，平時執行國軍文宣政教、節目企劃製播與戲劇策劃編審、美術宣教設計、國防報告書美術編輯、軍中樂教推廣、全民國防政策宣導及即時文宣執行等任務；戰時以製作各類國軍心戰文宣品及宣傳影帶，以穩定軍心士氣，凝聚我軍向心。

（三）青年日報社

「青年日報」為在台灣發行的軍事專業中文報紙，於 2007 年由綜合性報導型態轉型為專注於國防及軍事領域相關的報刊，提供社會大眾與軍隊官兵各類國防資訊。平時主要目的是宣揚中華民國政府政令相關宣傳及國防施政文宣；戰事發生時會配合軍方派遣戰地記者並編印戰地快訊，對外敵展開文宣心理戰，對內展開部隊心理防禦。該報被譽為是極具權威之軍事專業新聞報紙，也是目前中華民國唯一國營報紙。

三、國防大學藝術學系現行課程與內容

國防大學政戰學院應用藝術學系是國內唯一以軍事應用藝術為發展特色的系所，其領域區分美術、音樂、影劇三組，而軍事應用藝術可說是所有藝術範疇在軍中的縮影，設立之目的是為了配合國防政策與建軍備戰需求，透過藝術理論與實務課程之學習，培育學生具備藝術與科技整合創作之核心能力。

應用藝術系美術組課程的設計以達符合學校發展定位、系所核心目標為指標，掌握部隊軍藝單位的現況、發展與需求，擬訂定出符合所屬學門之專業發展現況與趨勢之課程。（學分規劃表如表 1）

表 1 政戰學院大學部 106 年班應用藝術學系學分規劃表

課程類別	系必修	專長必修	專長選修	跨系選修	總計
規定學分	13	37	17	4	71
附註	系必修為整合應用藝術系：美術組、音樂組、影劇組三個領域專長之課程內容。				

資料來源：本研究整理

在大學美術課程的規劃組織上，其課程架構應同時包含理論與實務課程兩種面向，其中理論部分包含：知識層面與美感經驗部分；實務課程方面則包含：造形與技術兩大層面（課程架構區分表如表 2）：

(一) 理論部分：知識層面與美感經驗—藝術導論、軍藝創新行政管理、藝術史等科目。

(二) 實務課程：造形與技術—

- 1、平面繪畫與複合媒材：提供水墨、油畫、素描等媒材的基礎訓練，加強造形、結構、媒材、色彩運用及個人創作等技術層面操作之能力。
- 2、影像藝術：數位多媒體製作、電腦繪圖、基礎動畫、3D 動畫及建模能力等，以結合軍事藝術文宣應用。
- 3、實務學習：藝術療育與應用、軍藝實務實習、策展、展演實作。

表 2 應用藝術學系美術組 106 學年課程架構區分表

區分	大 一	大 二	大 三	大 四
理論部分	藝術導論（系必）	軍藝創新行政管理（系必） 中西美術史（必）	數位多媒體製作與應用（系必）	藝術療育與應用（系必） 軍藝實務實習（系必）
實務課程	基礎設計（必） 電腦繪圖（必） 素描（鉛筆、碳筆、水墨、油畫）（必）	電腦繪圖（必） 視覺原理與運用（必） 初階繪畫技法與運用（油畫、水彩、水墨）（必） 人物畫創作（油畫、水墨）（選）	基礎動畫（必） 進階繪畫技法與運用（油畫、水彩、水墨）（必） 畢業展演製作 I、II、III（必） 文案寫作與文宣應用（選） 插畫與文案應用（選） 西畫創作（油畫、水彩）（選） 水墨創作（山水、花鳥）（選） 3D 動畫（選） 3D 模組與軍事應用（選）	畢業展演製作 I、II、III（必） 油畫戰畫製作（選） 水墨戰畫製作（選） 數位多媒體軍事文宣製作（選）

資料來源：本研究整理

參、研究方法

本研究同時採量化與質性之研究方法，除了以深度訪談方式蒐集相關資料外，兼採用問卷法做為相關的資料佐證與分析，進而提出具有根據及可供反思的建議。

一、問卷法

本研究針對課程發展、軍藝單位文宣現況及其相關性文獻調查資料進行探討及分析。其次，以問卷調查的方式蒐集軍藝單位執行工作中必須具備之能力及求學階段在軍校課程中學習到之能力；以執行國軍文宣活動之單位的軍官為問卷調查的對象，單位計有國防部政治作戰部文宣心戰處、陸軍司令部文宣心戰組、海軍司令部文宣心戰組、空軍司令部文宣心戰組、後備指揮部文宣心戰組、憲兵指揮部文宣心戰組、國防部政治作戰總隊藝宣中心美術組（現為國防部政治作戰總隊心戰大隊第五中隊第三分隊）、青年日報社等 8 個單位實施問卷調查，並施以全測方式；最後，藉由統計分析之敘述性統計量（Descriptive Statistics）用以瞭解軍藝單位執行工作中必須具備之能力及求學階段在軍校課程中學習到之課程的關係性。

本研究問卷編製完成後，在進行預試之前先針對問卷內容的設計、題項語句陳述，進行初步修改及潤飾，使本研究使用之問卷量表具有專家效度水準，表 3 為內容效度專家學者名單，問卷內容詳見附件。

表 3 內容效度專家學者名單

序號	專家學者	現職	專長
1.	吳宜澄	台北市立大學視覺藝術學系教授	研究法、藝術心理學、美學
2.	竹碧華	國防大學應用藝術學系副教授	民族音樂學、中國音樂史、樂學原理、鍵盤音樂、音樂欣賞

資料來源：本研究整理

依據專家審查意見，將問卷刪除性質相似或題項重疊的題目，並將問卷內容適度調整，就前測問卷修正內容與正式問卷修正內容對照表，如表 4。

表 4 前測問卷修正內容與正式問卷修正內容對照表

研究項目名稱	前測問卷（修正前）	正式問卷（修正後）
軍藝單位執行工作中必須具備能力	第 1～10 題	修正第 2 題、3 題詞意
求學階段在軍校課程中學習到之能力	第 1～10 題	修正第 2 題、3 題詞意

資料來源：本研究整理

二、深度訪談

在擬定的問題答覆中，受訪者採開放性的回答，再根據受訪者的回覆限定範圍，而此具體議題上則是採開放性的回答。(李政賢等譯，2008，頁 121-123) 在這種相對開放且經過設計的訪談情境中，使得受訪者更能清楚表達其觀點。

(一) 發展問題

依據 Patton (1990) 在《質性評鑑與研究方法》提出的問題類型，包括行為問題、價值問題、統計問題方向做為訪談問題的設計。發展問題藉由課程設計的目的為起點，這樣才能引導出我們要研究的方向。問的問題必須符合受訪者的文化背景，在問題設計前先行了解受訪者所學專長與職務特性。問題必須來自於他們的工作，如此才能知道所提的問題是什麼，並能有效的回答問題。

(二) 問題設計

針對其單位工作的核心問題以下六個主軸為方向：

- 1、單位內美術文宣工作項目為何，會用到哪些相關專長之人員及設備？
- 2、單位內人員具備哪些美術專長？
- 3、單位內您期待部門官兵還需具備哪些美術專長，為什麼？
- 4、請您概略描述文宣活動執行過程（從計畫、執行、展演之方向來敘事）？
- 5、單位內如何對新進人員進行專長的教育訓練？
- 6、在工作當中對美術相關訊息之溝通，及期待幹部需要哪些基本專業素養？

(三) 訪談對象

以半結構式訪談方法 (semi-structured interviews) 作為訪談，在訪談進行前先擬定訪問大綱，主要目的是為了確立和研究主題有所關聯。在訪談開始之初，為避免研究問題與訪談問題混為一談，以專業單位的工作需求與技能專長為問題的核心出發。首先，以國防部政治作戰局文宣心戰處及所屬之相關心戰文宣單位之軍官進行問卷，藉此了解國軍現行執行藝文活動的工作看法，將其統計之結果做為深度訪談編碼分析之參考資料；透過軍藝單位資深軍官幹部訪談，分析訪談內容完成概念，做為日後軍校藝術課程設計之參考依據，本研究共計訪問 9 位專業單位人員，表 5 為專家訪談名單。

表 5 專家訪談名單

序號	訪談者	現職	相關年資
1.	A	陸軍司令部文宣心戰組政戰官	10 年資歷（83 年班）
2.	B	海軍司令部文宣心戰組政參官	9 年資歷（87 年班）
3.	C	海軍艦隊指揮部文宣心戰組政戰官	5 年資歷（94 年班）
4.	D	空軍司令部文宣心戰組政戰官	2 年資歷（93 年班）
5	E	後備指揮部文宣心戰組政戰官	5 年資歷（專 87 年班）
6	F	青年日報社編輯部新聞官	5 年資歷（90 年班）
7	G	青年日報社編輯部新聞官	3 年資歷（95 年班）
8	H	政治作戰總隊藝宣中心 美術組美工官	14 年資歷（專 84 年班）
9	F	政治作戰總隊藝宣中心 美術組美工官	13 年資歷（73 年班）

肆、研究分析

一、問卷分析

本章節主要目的在呈現受試樣國軍軍藝單位軍官在「現行執行藝文活動的工作看法」上的填答結果，針對軍藝單位軍官執行作法，採全部施測方式進行問卷調查，國防部文宣心戰處 13 份、陸軍文宣心戰組 7 份、海軍文宣心戰組 7 份、空軍文宣心戰組 10 份、後備指揮部文宣心戰組 7 份、憲兵指揮部文宣心戰組 6 份止、藝宣中心美術組 3 份（現為國防部政治作戰總隊心戰大隊第五中隊第三分隊）、青年日報 2 份（藝術系畢業學生）；共計發放問卷 55 份，總計回收卷數為 55 份，剔除填答不完整等無效問卷，得有效問卷回收 55 份，有效問卷回收率 100 %。將所蒐集的資料與統計結果以 SPSS for Windows 12.0 軟體進行敘述統計，並針對研究目的與研究問題，進行結果的描述、分析與討論。

（一）軍藝單位執行工作中必須具備能力現況分析

在軍藝單位執行工作中必須具備能力現況如表 6 所示，當中須具備能力以 98.2% 的具備獨立思考作業之能力及創意創新之能力最高，美感的欣賞能力佔 92.7% 為次之。另外，須具備能力中如「美術構圖能力」、「美術色彩能力」及美術「分析能力」皆超過 87%，並列第三。

表 6 軍藝單位執行工作中必須具備之能力現況（百分比）量表

題號	題目	勾選 “是”的次 數	勾選 “是”的有 效百分比 (%)	勾選 “否”的次 數	勾選 “否”的有 效百分比 (%)
1.	執行工作需具備獨立思考作業之能力	54	98.2	1	1.8
2.	執行工作不可缺少創意創新之能力	54	98.2	1	1.8
3.	執行工作必須具備藝術知識理論	47	85.5	8	14.5
4.	執行工作不可缺少資訊素養能力 (如數位圖像編修、數位排版編輯、數位平面設計、影音剪輯、數位 2D 動畫製作能力、數位 3D 動畫及建模等能力)	47	85.5	8	14.5
5.	執行工作不可缺少美感的欣賞能力	51	92.7	4	7.3
6.	執行工作不可缺少美術「構圖」的能力	48	87.3	7	12.7
7.	執行工作必須具備美術「造形」的能力	46	83.6	9	16.4
8.	執行工作不可缺少美術「色彩」的能力	48	87.3	7	12.7
9.	執行工作必需具備美術「模仿」的能力	47	85.5	8	14.5
10.	執行工作不可缺少美術「分析能力」的能力	48	87.3	7	12.7

資料來源：本研究整理

(二) 求學階段在軍校課程中學習到之能力現況

在求學階段在軍校課程中學習到之能力如表 7 所示，當中以「獨立思考作業之能力」（百分比＝87.3％）為最高，說明多數的軍藝單位執行工作者皆曾在軍校課程中受到獨立思考之訓練。其次則為在軍校課程中學習到美感的欣賞能力（百分比＝83.6％）。然而只約有六成軍藝單位執行工作者在軍校課程中學習到資訊素養能力（百分比＝61.8％）。

表 7 求學階段在軍校課程中學習到之能力現況（百分比）量表

題號	題目	勾選 “是”的次 數	勾選 “是”的有 效百分比 (%)	勾選 “否”的次 數	勾選 “否”的有 效百分比 (%)
1.	在軍校課程中學習到獨立思考作業之能力	48	87.3	7	12.7
2.	在軍校課程中學習到創意創新之能力	41	74.5	14	25.5
3.	在軍校課程中學習到藝術知識理論	42	76.4	13	23.6
4.	在軍校課程中學習到資訊素養能力（如數位圖像編修、數位排版編輯、數位平面設計、影音剪輯、數位 2D 動畫製作能力、數位 3D 動畫及建模等能力）	34	61.8	21	38.2
5.	在軍校課程中學習到美感的欣賞能力	46	83.6	9	16.4
6.	在軍校課程中學習到美術「構圖」的能力	39	70.9	16	29.1
7.	在軍校課程中學習到美術「造形」的能力	37	67.3	18	32.7
8.	在軍校課程中學習到美術「色彩」的能力	39	70.9	16	29.1
9.	在軍校課程中學習到美術「模仿」的能力	42	76.4	13	23.6
10.	在軍校課程中學習到美術「分析能力」的能力	38	69.1	17	30.9

資料來源：本研究整理

（三）軍藝工作必須具備能力與軍校課程中學習到之能力現況分析

在軍藝單位執行工作中必須具備能力與在求學階段在軍校課程中學習到之能力之比較之下，在軍藝單位執行的工作中需具備能力勾選「是」的百分比皆超過 80% 以上，不管是 98.2% 的「具備獨立思考作業之能力」甚至是 83.6% 的美術「造形」能力，其數據顯示 80% 以上的人都認為在軍藝工作職場當中，美術的概念、專業技術、知識在執行工作上緊密互動的關係，這些能力在其工作當中是不可缺少的，且是必須的。

反觀受測者在求學階段在軍校課程中學習到之能力，當中以 87.3% 的「獨立思考作業之能力」與 83.6% 「美感的欣賞能力」的百分比超過 80% 以上，餘

皆為 76.4 以下數值，尤又以 61.8%「在軍校課程中學習到資訊素養能力」最低，意指在學校所學習到的資訊素養能力是欠缺的，為協助軍藝單位所屬從業人員對資訊素養之瞭解，因應新的軟體的運用，以輔佐工作上之需求，在學校課程教育中以電腦執行之「數位圖像編修」、「數位排版編輯」、「數位平面設計」、「影音剪輯」、「數位 2D 動畫製作能力」、「數位 3D 動畫及建模等能力」等相關課程應予以增加，以培養學生具備實際服務單位之技術知能及實務問題解決之能力。

二、訪談資料的脈絡發展

- (一) 透過訪談資料的對話與文本，在資料中將概念解析出來，並且給予範疇命名，完成開放譯碼。
- (二) 尋找資料中相同類型的概念再重新組合，將原概念形成階層，並呈現出概念與概念間的關係，重新整理組織，將相似概念彙整並分析如下。

1、職場的工作內容與項目之分析

軍藝單位執行相關的文宣工作其項目可分為平面類、立體類、活動類等三部分，平面類包括：賀年卡、邀請卡、摺頁編輯、攝影、海報、漫畫、人像素描、LOGO、畫冊、書籍、專刊美編排版（報紙編版設計）、展場背版圖像設計等；立體類包括：Q 版公仔設計製作、紀念品模型設計、舞台場景、表演道具、展場或舞台工程示意圖製作；活動類包括：國軍各類文藝獎像比賽計畫、承辦策展，舞台劇、音樂會、軍民聯歡晚會、全民國防及營區開放場地規劃與設計，活動中包含講稿的撰擬、獎狀頒發、攝影工作等相關行政事宜。

文宣工作執行中所有的視覺設計案最後都必須經由所屬長官批閱或指導，過程繁瑣，需要不斷的修正與溝通，也壓縮了執行藝術工作者的創意空間，所以執行文宣工作單位的高階領導幹部，其文宣美術素養的培育，相形之下就顯得重要。

A1-1 陸軍相關的文宣設計與執行，設計類以平面為主，除了文宣物品設計還有會場的佈置、場地規劃，海報、書籍，舉凡文宣平面的都有相關。

A1-2 部隊的策展是在單位（文宣心戰組）接觸到這業務才開始學習的，學校並沒有這樣的一個訓練，

- A1-3 我們製作司令部的賀年卡時，我的方式就是請每個人設計出一個樣張出來，然後再由長官做遴選，這時候我們就會生產 4 張 5 張不等的樣張，提供選擇。也有可能是依長官的指導製作文宣的卡片、摺頁，我們負責內容編排出工作，
- A1-4 文宣工作不單是在軍中，在各領域都很重要，那執行文宣工作很重要的就是要有美編的人才，但我們陸軍在這方面是很欠缺，所以文宣美術這領域幹部的培養相形之下就顯得重要，我在部隊服役及執行這樣的工作經驗及感受，美術的需求會大。
- B1-1 美術方面用的比較多的是每年的國軍文藝金像獎、全民國防、官兵活動，的場地佈置與展示，圖像設計，
- B1-2 配合國防部軍民聯歡晚會專案任務，執行場地的佈置，由指導老師做全般活動的指導，依節目內容的規劃，製作道具和舞台的場景；道具製作是在節目內容規劃完畢後，再做道具設計，經指導老師認可後，才開始製作道具，某些道具是由藝宣中心借，再修正屬於空軍特色的道具。
- B1-3 為了讓長官瞭解舞台的實景，將舞台實際拍照，外加道具的合成，來設計示意圖圖檔呈現，再給長官核示之後我們就開始製作，
- B1-4 階段性的工作任務性質，在春節時會運用到較多傳統美術性質工作，8 月份電腦繪圖工作較多，剛進部隊的時候，我會先從比較基礎去做，像 logo 設計及摺頁設計。
- B1-5 編畫冊先規劃畫冊的型式，封面要什麼樣式、顏色、媒材，並從網路上找相近的圖及部隊過去做過的出版品，做為參考，讓他們了解風格，
- C1-1 實際在做的就包含整個美工文宣整體設計佈置，會議或是活動舞台的整體設計，之前必須做一個設計規劃圖，那這方面都需要用到電腦，以往 80 幾年都是用手繪，那漸漸的後面都習慣用電腦去製作。
文宣佈置範圍很廣，不僅有邀請卡和紀念品，因為任何一個比較大型的活動，除了場地佈置以外，他還有其他細節的行政事項，這些部份都必須用到美工。
- C1-2 以平面設計及廣告設計佔大宗，那其實我自己本身所做的東西已經涉及到室內設計，因為畢竟我們做一個展場規劃，範圍都會涉及到室內設計的部分。

- C1-3 書籍編印，不論圖片、文字排的順序方式，對我們來講是比較偏向排版與設計。
人才招募與全民國防這兩部分相結合，我們常會做一些小的文宣品發放給一般民眾或是人才招募的對象。
- C1-4 設計 Q 版公仔，雖然是軍人，但它呈現的是圓圓滾滾的軍人，這可能就有一些長官無法接受，但是外面民眾很能接受這一塊；或者是
- C1-5 在計劃的時候我就必須完成整個平面圖、3D 圖，這些平面和 3D 圖要跟長官提報他願不願意接受這樣的形式，
- D1-1 青年日報社編輯部採訪組，有關美術工作的其實就是攝影的部分，這部分的工作跟我美術背景是最有直接相關。文字記者都有擔負攝影的工作，因為獨立採訪，所以現在記者是文字兼攝影。
青年日報在新聞專業的考量因素的範疇很多，不只有政治新聞、社會新聞，還有藝術類的新聞、戲劇音樂都是在這涵蓋領域之內，所以有各式各樣的專業背景的人進來，可以融入新聞工作，讓新聞的產製更多元更豐富，
- D1-2 報社工作區分兩部分，一是文字跟圖片，另外是報紙編版部分。
在新聞採訪文字與圖像工作方面，開始接受到採訪的訊息之後，要做很完整的計畫案，因為還沒去過現場，事前計畫大部分都必須仰賴受訪對象及公部門提供的行程，我們就依據他的計畫去擬定我們的採訪計畫跟我們要的圖像內容，內容包括一般性的新聞稿件，另外的就是文宣性的稿件。
- E1-1 在文宣組與美術相關的工作有刊物設計，藝廊的陳列佈展、金環獎美術比賽計畫與承辦等。單位內以數位設計的人才為主。電腦運用到基本排版、設計及大圖輸出。
- E1-2 開幕活動部分我們會訂一個程序，然後跟老師確定邀請的名單，針對貴賓和來賓的部分做邀請，再來場地的規劃和分配，講稿的撰擬，感謝狀頒發及合影。
- E1-3 我們主要的設計工作是提供以作品設計的構想和草稿，完成初稿和長官討論，討論出來的結果，再請美工兵做修正完稿
- F1-1 青報做編輯、文字編輯、編報紙編書，主要是在排版部份，
- F1-2 美術文宣工作製作相關的海報及一些佈置的文宣品，還有會製作專刊，專刊負責的業務是做整本書的美編，還有協助主編做版面的規劃及章節的分配。

- G1-1 敦睦支隊的文宣、督導及執行文宣館的佈置，大部分都是平面設計的工作，使用到的軟體為 AutoCAD，繪製平面工程圖及立體示意圖發包給廠商，還有幾乎都是用電腦。
- G1-2 文宣活動前會先跟長官溝通大概的設計方向，尋求長官的意見再著手做設計圖
- G1-3 基本是一定要會電腦繪圖，我主要是負責漫畫工作、排版、印前工作，上色、武器的繪製等，參考共軍還有國軍發行的書籍為主
- H1-1 最主要是 2D 的平面繪圖一定要會，手繪的功夫也要有，這邊也時常要畫到素描，或是來賓參訪要畫素描贈送。
- H1-2 設計案過程，會完成 2、3 個設計稿，給長官選擇，依長官的主觀意識選定風格，就知道下次這種方式是可行的。
- I1-1 舞台劇、音樂會、畫展及中正紀念堂前辦的鼓號嘉年華大型的都要去支援，我們所使用的財力、物力都是比較少的，但我們投入的時間相對是較多的。
- I1-2 先現場勘查、活動的品項，完成設計圖，設計草圖必須準備 2 到 3 套給長官批閱，過程繁瑣，需要不斷的修正，時間消耗在設計過程是非的常龐大。

2、個人技藝專長之能力分析

軍藝單位人員除一般例行性的節慶佈置，部分手繪、立體塑型等技術設計還是存在，因此，立體的概念、印前作業、認識媒材、製作上的限制因素、結構等專業知識是工作的先備條件。除此之外，在美術應用與設計操作技術層面，包括：熟悉電腦影像處理、電腦繪圖及電腦排版等，更是不可或缺的必要能力。在文宣製作上經常使用的軟體工具有：Photoshop、Photoimpact、In design、Illustrator、CorelDraw、AutoCAD 及 Sketch up 等。近幾年也逐漸重視影音多媒體的製作及攝錄影等工作，比如因應國軍營區開放、退役將領餐敘，這些場合皆需播放文宣影片與聲音，對於影音剪輯與攝影器材使用操作的技術也逐漸增加。另外，在書法的書寫是一項獨特的創作，它具備了特殊的美感與創作專業性，對於軍藝人員是有加分的作用。

- A2-1 最主要是電腦軟體運用方面的專長，如影像處理、平面繪圖：Photoshop、Illustrator、CorelDraw
- A2-2 製作文宣品會運用到電腦、大圖輸出機及保麗龍切割機，但目前單位沒有保麗龍切割機，是靠人工切割。

美術相關科系畢業，有平面設計、電腦繪圖的專長。

- A2-3 手繪的能力和電腦繪圖的技術，就能滿足本部工作要求，若能有3D建模的專業，對工作幫助會更大
- A2-4 基本繪圖及美學概念在推展軍中美術工作是很重要，他的專業程度越高，手繪運用的技能越多，對我們的工作推展是絕對有幫助的。
- A2-5 如果接這工作一定要有美術專業專長。接到案子先明確的告訴主題，再選定內容如何鋪陳，做完之後再進行研討，如何編排文宣輸出品。通常會設計2個樣本給長官做選擇及調整。
- B2-1 有時會用到3D的軟體模擬示意圖.....。實際上會需會電腦繪圖的技術，使用傳統美術的比較少。一般例行性的節慶佈置，才會用到手工。
- B2-2 我們較需要多媒體影片製作和動畫技術人員，這幾年在營區開放的場合或是退役將領餐敘，都希望能呈現部隊實務工作方面的影片，這是司令部較缺乏的人才
- B2-3 辦美展需要傳統美術一般基本的概念，最好需要電腦繪圖的一些能力，製作桌曆，文字需要用到Illustrator，圖像部分處理需要用到Photoshop，
- B2-4 學校課程當中電腦繪圖的影響是最大的，手繪是基礎，比如設計logo也是先手繪的方式畫出來後再轉到電腦裡製作影像。
- C2-1 雖然重點在電腦，但涉及的軟體不能侷限在Adobe系列，我們還會涉及到AutoCAD部分，他層次已經提高到2D甚至3D。
- C2-2 心戰文宣除了美工部分外，其他部份沒有什麼差別，美工他必須要有專長，並不是藝術系出來就可以，許多人的專長是在手繪的部分，可是在我們這邊，最重要的是要會懂得電腦繪圖。
- C2-3 我們用手繪畫一些漫畫的部分，那其實長官也很難接受以漫畫型式來表達軍隊，可是你的漫畫雖然畫的輕鬆談諧，外面是很容易接受的。
- C2-4 當初在基層部隊還是以手繪為主，電腦只是興趣，但當我接軍團級美工官的時候，那個時候電腦就變成必備的，
- C2-5 學生時是以手繪創作，並沒有學到行銷課程，這個專長是畢業後再學習的，在這單位廣告行銷是很重要。
- C2-6 印刷不懂的地方可詢問一些廠商，他們會告知你一些業界裡面的細節，一方面是接觸多了自然你會了解業界印刷的規範。

- D2-1 運用錄影機、照相機，以錄影跟攝影的媒介，各式各樣的器材去幫助你的記憶，這些圖像提供給我們一個回憶或回溯當時現場狀況或是符合我們報社立場傳播方向跟傳播策略的時，我可以擷取我要的畫面，轉換成我的文字內容，
- D2-2 報社需要什麼美術專長的人如要再分得更細的話，我覺得第一個是要有攝影能力的人，攝影對新聞專業單位來講其實是很重要。另一個就是版面編輯的能力跟電腦的能力，
- D2-3 圖像訊息傳達這塊學校並沒有教，因為學校並沒有排攝影課程，但我的訓練蠻特殊的，我們班從一年級開始就有非常大量的寫生課程，我覺得寫生課程對我轉換到攝影的取景甚至是觀察是有很強的助力的，你會學著從看大景到縮小景到看細部，等你看細部描繪完之後，可能又面臨一樣的景的時候，你又會強迫自己不斷去畫固定的東西，但老師會逼著自己去畫不一樣的構圖，你就會逼著自己去轉換，轉換各式各樣的構圖，強迫自己去觀察，去構不同的圖，甚至是去結構不同的景的能力，
- E2-1 設計的部份，我們工作會製作一些活動講習的海報設計與資料印製。需要國內相關視覺設計或是美術設計領域專長要會Photoshop、Illustrator、Premiere、Corel Draw 這些軟體操作。
- E2-2 除了手繪技巧之外，一定是要有數位設計能力，對於設計領域的器材、工具他也一定要有基本的認識。
- F2-1 在工作上用到電腦操作部份，像 Photoshop 的影像處理，或者是影像合成，以及平面設計上的視覺效果。影像及圖像跟之前學的美術沒什麼關聯，這技術在高職讀廣告設計的經驗，以及畢業後在廣告公司及印刷公司工作的經驗。
- F2-2 大學電腦課程，都屬於比較功能介紹，還沒有到應用的階段。真正會用到的其實都還是以前自己在廣告公司所學的。
- F2-3 美編這部分，至少要會幾個軟體，像 Photoshop、Illustrator、Indesign 等等，Word 檔及 Powerpoint 最好也會，因為有時候做一些東西需要用到投影；最主要的還是 Photoshop 跟 Indesign。
- F2-4 因為在報社工作主要都是以電腦化為主，用電腦取代手繪，在純美術這部分其實會比較少。但相關的會是在藝術理論方面，我必須要有美術理論觀點去溝通說服長官採納我的編排。
- G2-1 平面設計、商業設計是部門官兵需具備的美術專長
- G2-2 大學的電腦課程學習上沒這麼足夠，主要靠是自己學習，軟體

AutoCAD、Sketch up 是跟阿兵哥學的，阿兵哥主要是美術科系，也有室內設計的。

G2-3 排版、印前工作經驗來自於之前單位編書的經驗，大學時候有編過畢業畫冊，所以大學時候有些經驗，但學校經驗並不能滿足職場工作，一些還從廠商那邊學習到的，學校沒有講到細節。

G2-4 電腦的程式運用，包含 CorelDRAW、Illustrator、Photoshop、Sketchup，還有 AutoCAD，影像剪輯也有，以平面設計為主，手繪、電腦繪圖都要，因為這是目前工作佔比較大部分。

H2-1 軟體工具大部分是 illustrator、photoshop、photoimpact 等。3 個都很平均再用，畫線條是用 illustrator，圖案是用 photoshop，表面材質用 effect 套進去。在學校所學的素描，目前工作還會用到。因為會手繪的能力，所設計出來的東西就會跟別人不一樣，

H2-2 畢業後學到的比較多，像在這邊跟學長學做立體雕刻，從設計圖到畫等比例圖，也是慢慢的磨出來，之前各項不是很強，但磨練久了就會很強。

I2-1 美術應用與設計專長的人是單位內必須具備的，工業設計的人才在道具製作上概念比美術類好，他對材質、細節、環節，3D 立體，對結構上抓很準，速度也很快，美感也都具備。

I2-2 書法類對文字的美感有獨特性，現在文字書寫是一項獨特的創作，別於一般電腦創作出來的字型，它具備了特殊的美感。另外專業技能上在造形、立體的概念也很重要，它可以運用在舞台道具。

I2-3 在施工技巧上我們必須要考慮到執行施工上的問題，還要知道運用什麼材質、結構，在呈現上是否會造成反光或一些限制因素無法表現出設計構想的原貌。

3、美感素養的能力分析

軍藝單位執行者對美術要有基本的概念，比如在辦理相關美術競賽時，能對參加甄選資格的規格、媒材、繳件的形式了解，無論是與評審老師溝通聯繫，亦或是作品評審會時，程序才會順暢；除此之外，執行軍藝工作之軍官，需要豐富的創造力及美學素養，在文宣活動執行過程中必須對美術要有一定的基本認識及概念，包括：色彩的敏銳度、造形能力、基礎技法、畫作的認識分析…等美感素養，在工作的推展執行當中，這些素養都是文宣品設計的基本要項，在作品呈現充足美感經驗的條件下，相對的必會影響到長官對你的信任

度，如果再運用美術史的概念、美術專業用語，在風格的取決上跟長官說明更有加分效果，己身的專業度也會備受肯定。這種創作概念陳述及美感經驗的訓練，經驗可來自於大四的畢業製作，運用陳述作品創作理念這樣的方式跟長官說明設計與規劃。

所有電腦技術與版面構成的技術都可以教育，但最難培養的就是美感，創意跟美感是藝術系學生能給予文化產業份工作最大的養分，而軍藝單位的軍官至少要備美感的概念及素養，美感素養包括：畫面的構圖、平衡、結構、色彩等，這是電腦繪圖必須具備的美感觀點及設計概念，電腦繪圖只是換一種論述和表達方式，在設計的同時作者本身就該具備這些概念，如缺乏了這些美術涵養、創意，即便電腦軟體學的再熟練，技巧再強，設計出來的作品是無法達到一定的水準。

美感部分的訓練在編排過程當中，或是各書刊編排之中，很重要的一點，可藉由工作或日常生活中圖像式的閱讀，在腦子記憶範疇中擷取畫面，透過這些故事性強、說明性強的照片，從裡面擷取我要傳播的內容。

- A3-1 需要基本美學素養，所以我們選員進來都需要美術相關科系或設計類背景
- A3-2 如果對繪圖有基礎，那他就會有美學的概念基礎，像攝影這也需要這方面能力，拍出來有一定的水準，取得素材在設計運用上就很好使用，就能滿足文宣品的設計
- A3-3 個人本身的專業與美感素養就會影響到長官對你的信任度。如果你今天設計出來的東西，在他（長官）心中有一定的份量或對你的專業有一定的肯定時，他就會認同你的設計，美學在溝通上是需要的，色彩的敏銳度，他對美術上一定要有基本程度的認識。在設計過程中的溝通會比較方便。
- B3-1 對傳統美術要有基本的概念，在辦理美術競賽，開評審會或作品收件時才知道參加甄選資格是否符合，包括：規格、媒材、繳件的形式，另外與老師溝通聯繫上會比較順暢，而這些學習及能力是在學校所學習到的。
- B3-2 如果懂美術史，在風格的取決上跟長官說明會比較有幫助。美術史是一個共通的語言，因為弟兄也有相當的素養，這是學美術的共通語言，我可以直接跟弟兄討論。我要什麼風格你可以往這方面走，這是大方向
- C3-1 部隊美工除了具備基本手繪的能力之外，另外就是必須知道何謂

設計，要有設計概念，要懂行銷。在設計的展覽，所有的內容都是由我們自己設計，

C3-2 美感素養是很重要的，因為電腦操作容易學習，會用電腦了之後，如何應用電腦工具完成作品的美感與觀點，畫面的構圖、平衡、結構、色彩等。並要完成合乎設計理念的論述，那需要一點創意，及好的文筆。這方面國文造詣就很重要，而且要告知長官外面的設計方向是朝這個方向來發展，

C3-3 當你在設計的同時本身應該就有概念，只是換一種論述和表達方式，

D3-1 藝術系訓練出來的學生，從學生開始一直被訓練的方式是圖像式的閱讀，在腦子記憶範疇中擷取畫面，不管在工作或日常生活圖像感是非常重的。工作中常以圖像轉換文字時，這背景經驗對我來說是滿重要的，以我的採訪經驗，除了在採訪上文字的筆記、電腦直接的聽打這些基本功之外，我的圖像解析的能力會比一些沒有受過美術訓練的人來的強。

D3-2 我除了訪談之外，我另外一個重點是拍攝，拍攝有兩大功用，第一是提供圖像化閱讀，版面的編輯需要大量的圖片，而且要漂亮的、說明性、故事性強的圖片，我拍攝的照片可以供報社用，另外就是我可以透過這些故事性強、說明性強的照片，我從裡面擷取我要傳播的內容。

可以表達我的敘述，其實是有加分的作用。

D3-3 美術的背景是滿重要的，不管是前端的新聞產值，運用我的圖像經驗去做描寫，可能新聞編寫文字不一樣，另外我們的編輯部門他需要有強大的編輯能力，因為一個版面收到這麼多的照片，可能分屬不同的新聞，但每個版面還是有個版性，那你這種不同新聞如何組成一個版相同的調性是很重要的。

D3-4 所有電腦技術與版面構成的技術都可以教育，但最難培養的就是美感，有些人或許很會做電腦設計，但做出來很花俏，並沒有美感，有些人編排的速度可能很快，可是他就是只能構成既定的版面，他沒有創意，所以我就覺得創意跟美感是文化產業工作是藝術系學生能給予這產業最大的養分，

E3-1 擬定展覽計畫書時必須要知道媒材性質

E3-2 要有基礎的技法的培養，再來是對於畫作的認識、分析，推展這個工作必須具備基本的美術學養，

- F3-1 以編書步驟來說的話，一定要包含這本書必須介紹哪些面向、哪些元素？
要如何讓他願意從第一頁看到最後一頁，就像寫文章會有起承轉合，如果所有圖片全部集中在一個地方，後面全部都是文字，那這本書就很容易沒有吸引力。
- F3-2 閱讀的視覺動向是否流暢？以讀者來講，應該是以讀者容易閱讀為主，在美感的部分，在編排過程當中，或是各書刊編排之中，很重要的一點，文宣品如果真的要可以打動人心的話，所介紹的東西就必須要以人為主
- G3-1 符合單位的工作需求以商業設計的大學畢業生，在美學或是應用程式使用上都沒有什麼問題，在製作中，會參考舊案，以元素構成去主導設計方向、創新可能。所以美感部分在學校就建立起來，軟體部分可以在往後工作在學習。
- G3-2 在設計上的特點是色彩以活潑鮮豔大方，人物可愛、Q 版為主。手繪很重要，這是個人風格的樹立，比如說以漫畫來講，線條很多電繪的線條沒辦法達到手繪傳達出來的情感。
- G3-3 軍官部分至少有美學的概念，對美學、色彩、構圖有一些基本的概念，因為這些都還滿實用的，這其實跟藝術概論都有些關聯性。
- G3-4 創作概念的表達，經驗來自於大四的畢業製作，過去向老師去說明畢業作品的創作理念以及你作品裡面使用的風格技巧，運用這樣的方式去跟長官去說明你的設計與規劃部分所運用到美學概念。
- H3-1 軍官本身要懂得美術專業用語與基本的美術能力，新進軍官會做挑選，考公文簽文、畫圖，案子大到花車、舞台設計小到名片等，
- H3-2 美學和美感的素養除學校基本的訓練之外，對媒材的訓練也是需要，大部分都是平時實作中的學習，
- H3-3 軟體學的再強，沒有美學、造形的概念，你軟體再熟做出來的東西就是很醜，素養真的比學軟體重要，
- I3-1 美感是基本能力，現在學習 2D 的能力都是參考別人的作品，創造性的能力較薄弱，部隊需要創造能力強的軍官才能真正從事真實的創作。

4、藝術行政管理之分析

在執行藝文陳列或是展覽工作時，其前置工作包括：與陳展者接洽、資料蒐整、畫作運送、辦理保險、畫冊製作、作品卡的設計與開幕儀式的規劃等，展覽活動計畫，他並非單純考量到展覽，而是他必須要做一個整體規劃，從規劃展區空間，訂定主題外圍協調與支援，在聯繫、協調過程中，可學到學校教育未教的知識與經驗。

- A4-1 陸光藝廊，會不定期每季做一次策展工作，如果擔任這職務，有這（策展）方面的專業與能力，對工作是有幫助的。
- A4-2 策展時的聯繫、邀請，運送、保固（險）展區的陳列，都要配合..規劃要去做文宣設計，會場的佈置及文宣品的輸出，貴賓的邀請、儀程、茶會的進行或是表演都要知道如何規劃。
- C4-1 敦睦文宣館從開始的計畫，他並非單純考量到要展出什麼，而是他必須要做一個整體規劃，這規劃包含要展覽的區塊應該如何訂定，主題如何，外界支援如何，因為這其實是還蠻重要的，整個計畫的完成需要透過聯繫、協調，這些聯繫、協調跟以往我們學得會有所出入，因為軍校畢竟是少跟外界接觸，可是透過像類似這種展覽活動計畫，開拓了很多視野，
- C4-2 然後等到發包出去之後，我們要負責監工，監工就是所有的廠商怎麼把我們要的東西弄完成，完成了以後就是我們後面開始如何運用規劃好的來佈展。
- E4-1 在執行佈展部分，比較細節的是藝文陳列與展覽工作，工作會用到水平儀調整作品吊掛、投射燈位置與作品照明、作品牌設計等。
- E4-2 前置工作很長像是開幕的準備、辦保險、運送、製作畫冊、跟陳展者接洽，整理他們的個人資料、畫作資料，和作品卡的設計等。

（三）再次審視訪談資料和主軸分析，選擇性的檢視資料做意義推論，提供並解釋資料中所觀察到的意義：

軍藝單位執行相關的文宣工作其項目可分為平面類、立體類、活動類等三部分，平面設計工作包括：國軍年節賀卡、活動邀請卡、活動海報及 DM(摺頁)、活動攝影、故事性漫畫、贈送來賓之人像素描、LOGO、書籍畫冊編印排版（報紙編版設計）、展場大型海報圖像設計等工作；立體設計工作包括：國軍公仔設計製作、紀念品模型設計、表演道具、展場典禮表演舞台之場景示意圖等工作；藝術行政與相關活動活工作包括：國軍各類文藝獎像比賽計畫、藝文

策展，舞台劇、音樂會、軍民聯歡晚會籌劃，全民國防及營區開放場地規劃與設計，活動中包含講稿的撰擬、獎狀頒發、攝影工作等相關行政事宜。另在執行藝文陳列或是展覽工作時，其前置工作包括：與陳展者接洽、資料蒐整、畫作運送、辦理保險、畫冊製作、作品卡的設計與開幕儀式的規劃等。策展者須要整體規劃，從規劃展區空間，訂定主題、單位間協調聯繫與支援整合等。

軍藝單位人員除一般例行性的節慶佈置，部分手繪、立體塑型等技術還是存在技能，因此，立體的概念、印前作業、認識媒材、製作上的限制因素、結構等專業知識是工作的先備條件。之外，在美術應用與設計操作技術層面，包括：熟悉電腦影像處理、電腦繪圖及電腦排版等，更是不可或缺的必要能力。在文宣製作上經常使用的軟體工具有：Photoshop、Photoimpact、In design、Illustrator、CorelDraw、AutoCAD 及 Sketch up 等。近幾年也逐漸重視影音多媒體的製作及攝錄影等工作，比如因應國軍營區開放、退役將領餐敘，這些場合皆需播放文宣影片與聲音，對於影音剪輯與攝影器材使用操作的技術也逐漸增加。另外，在書法的書寫是一項獨特的創作，它具備了特殊的美感與創作專業性，對於從事軍中藝術工作者是有加分的作用。

軍藝單位執行者對美術要有基本的概念，比如在辦理相關美術競賽時，能對參加甄選資格的規格、媒材、繳件的形式了解，無論是與評審老師溝通聯繫，亦或是作品評審會時，程序才會順暢；除此之外，執行軍藝工作之軍官，需要豐富的創造力及美學素養，在文宣活動執行過程中必須對美術要有一定的基本認識及概念，包括：色彩的敏銳度、造形能力、基礎技法、畫作的認識分析...等美感素養，在工作的推展執行當中，這些素養都是文宣品設計的基本要項，在作品呈現充足美感經驗的條件下，相對的必會影響到長官對你的信任度；大四的畢業製作時創作概念陳述及美感經驗的訓練，在陳述作品創作理念的方式，運用在與長官說明設計與規劃的溝理念時更有加分效果、專業度也會備受肯定。

電腦應用技術都可以透過短期訓練達成，但最難培養的就是美感，創意跟美感是藝術系學生能給予文化產業份工作最大的養分，而軍藝單位的軍官至少要備美感的概念及素養，美感素養包括：畫面的構圖、平衡、結構、色彩等，這是電腦繪圖必須具備的美感觀點及設計概念，電腦繪圖只是換一種論述和表達方式，在設計的同時作者本身就該具備這些概念，如缺乏了這些美術涵養、創意，即便電腦軟體學的再熟練，技巧再強，設計出來的作品是無法達到一定的水準。

伍、結論

為落實以學生學習成果為導向的教學的理念及作法，檢視目前美術組的課

程設計，確定系的發展重點，使之明確化和脈絡化，所培育的畢業學生可延續進修應用藝術專長獲得學位之外，更可在國軍各單位中將所學發揮所長，有效執行軍中各項藝宣活動，此視為本研究之目的；透過問卷與軍藝單位資深幹部訪談分析後，歸納下列幾項建議：

一、培養具獨立思考作業之人才

在軍官養成教育當中，規劃課程活動，讓學生實際操作執行，學習到計劃、蒐集、整理、分析、運用與解決問題的思考作業能力，訓練學生能獨立完成計畫與執行活動，並從活動中激發起學生的創意、思考與批判能力，並適時給予經驗的回饋與檢討建議，訓練學生能在部隊中能獨立執行各項文宣活動任務；這樣的能力培養，除藉由每年學生習作展中的策展過程中學習外，另學生「畢業製作」課程最能達到訓練成效；從個人創作主題的擬定創作、畫冊、廣告文宣、邀請卡的設計印製、展場設計規劃及開幕儀程……等，這一連串的作業流程，目的除讓學生具備策展能力之外，主要也是藉由其中培養學生具備獨立思考作業之能力，使其知能轉換運用在國軍工作職場當中。

二、多媒體應用課程的發展

電腦藝術的迅速發展創造了新的視覺領域，應用在藝術創作的表現也逐漸具備多元化的趨勢，國軍各單位執行文宣活動對電腦的影像處理、繪圖及排版等，更是必備之工作技能。為達學以致用的目標，在 89 學年度起，應用藝術學系美術組即開始增設規劃電腦繪圖的課程，另在 98 學年度開始，多媒體課程成為每學期必修的課程項目之一，從數位圖像編修、影音剪輯，到 2D 基礎動畫製作及 3D 數位建模、3D 動畫的教學，大幅提升學生數位多媒體製作與應用，使電腦繪圖成為其熟悉的工具項目之一，藉由所學結合時代趨勢，靈活運用於國軍文宣活動。從形式與創新觀念的提升，讓國軍藝術文宣能與潮流並行。

三、美學素養造形能力

電腦繪圖的技術已成為部隊文宣製作中不可或缺的工具，軟體是方便人們去使用而設計的，但在操作技術的培訓時，如何藉由此項技術延伸製做一件藝術作品時，最終還是要回歸其基本的美學素養，包括：色彩學、造形能力、美

學等相關美術教育，而素養來源可從課程中的情意、認知與技能評量中產生，這些元素是輔助電腦繪圖或設計的基礎來源，從技法表現的轉換及觀念本質的提升，對於電腦輔助設計的創作具有很大的助益，更能創作出具獨創性與突顯性的作品，因此在課程設計中基本的美術涵養的概念是必備的。

四、實務課程實習

為縮短學用落差現象，讓學生能學習完整之軍藝單位專業實務能力，建議軍校課程中可逐步研擬軍藝單位各部門實務實習或參訪，帶動軍校美術課程朝務實致用之課程架構與內涵發展，提供在學學生實務操作機會與經驗，以利與後續軍藝單位執行工作需求的配合，培養學生具備實際服務單位之技能及問題解決之能力，使所學與職場運用能緊密互動，縮短學用落差。

參考文獻

一、中文

- 方德隆 (2001)。課程理論與實務。高雄：麗文文化。
- 周珮儀 (2000) 等合譯。Beane, J.A. (1997) . Curriculum Integration: Designing the Core of Democratic Education 原著。課程統整。台北：學富文化。
- 李政賢、廖志恒、林靜如 (譯) (2008)。質性研究導論 (原作者：Uwe Flick)。五南出版社。
- 曾振、汪志炎 (1989)。簡論美國近代中小學課程之演進。教育部人文及社會科學、教育指導委員會 (主編)，課程架構研究。台北：五南。
- 歐用生 (2001)。課程發展的基本原理。高雄：復文。
- 黃光雄、蔡清田 (1999)。課程設計：理論與實際。台北：五南。
- 黃炳煌譯 (1981)。R W.Tyler (1949) 著。課程與教學的基本原理。臺北市：桂冠。

二、外文

- Beane, J.A. (1997) .Curriculum planning and development. Boston： Allyn and Bacon.
- Patt0n, M. (1990) . Qualitative evaluation and research methods, 2nd ed. Newbury Park, CA: Sage.

三、網路

- 單位簡介。中華民國國防部。2013.8.8 取自
<http://www.mnd.gov.tw/Publish.aspx?cnid=3559&p=55860>

(投稿日期：102 年 12 月 27 日；採用日期：103 年 5 月 22 日)

國軍軍藝單位學用合一現況研究初探—以「美術」為例