

2015 年 政大數位內容碩士學位學程
數位內容專案 專題指導老師題目

學號: _____ 姓名: _____

志願序	教 授	志願序	教 授
1		7	
2		8	
3		9	
4		10	
5		11	
6			

備註:

1. 請將全部志願接填滿，並請撰寫 study plan。
2. 請在 2014/12/30 中午 12 點將志願表及 study plan 交給助教。

蔡子傑

Smart City

結合 Ubike 提供智慧服務之設計與實踐 Ubike 上裝置 Arduino，其利用一些感測器如三軸、指南針，及 BLE 設備，可供 Ubike 之間以及與騎乘者、或旁觀者的手機之間，做資料的傳遞，藉由感測器及 BLE 信號強度資料，計算彼此間的移動方位以及距離，並利用此計算之結果，設計出一個「游擊式」的互動，提供有趣的都市服務。

<https://www.youtube.com/watch?v=3qq8r2Wg7gA>

黃心健

創作主軸

- 數位藝術
- 虛擬世界
- 電腦動畫

2014 年創作重點

- 會唱歌的樹

在學校的研究總中心，將會設置一棵被感測器監控的樹，包括：雨量，濕度，溫度，風向，風速，影像紀錄等，然後將這些數據視覺化，在研究總中心一樓大廳設置展示，將這些感測數據做藝術呈現

- Kinect 2 相關應用

延續過去體感作品「上海，我能與妳跳支舞嗎？」系列，運用新的 Kinect 2 製作互動藝術與互動表演的作品，公共藝術作品「天地之窗，遊子之鏡」將會在 2015 年在機場捷運台北火車站中裝設。

- 3D 立體顯示

運用立體成像與主動式立體眼鏡的創作，工具會是 Maya 與 Unity3D

- 穿戴式裝置在娛樂產業之研究

穿戴式裝置在舞台表演上之應用，如動作捕捉（mocap）與舞台裝置（投影，舞台燈光，聲音等）之整合研究。

陳聖智

A. AR擴增實境行動服務系統開發與應用

可習得技術：具 AR+智慧辨識+行動服務+LBS+商圈服務系統+資料庫串接

B. iBeacon 行動服務應用與社群關聯

可習得技術：具 iBeacon+行動運算+社群網路機制

C. 整合資通訊科技應用與數位文創設計商品開發設計

可習得技術：具實體運算+行動裝置+物件辨識+3D 列印+文創設計+智慧物聯網
網增值應用設計

D. 腦波儀+遊戲趨動機制測試

可習得技術：具感應數據資料擷取分析應用

蔡銘鋒

A. 數位人文之資訊檢索與資料分析

說明：建置文本史料支搜索平台以及進行資料分析

相關領域：Big Data Analytics

建議具備能力：Basic Programming Skill, Web Programming, Big Data Analysis, Statistics

B. 音樂推薦研究之探索

說明：透過分析使用者聆聽音樂資料及音樂相關資訊進行推薦

相關領域：Big Data Analytics

建議具備能力：Basic Programming Skill, Big Data Analysis, Statistics, Machine Learning

余能豪

A. 穿戴式科技於互動音樂展演之應用

B. 行動應用程式開發

廖峻鋒

A. 智慧家庭創新應用情境設計、實作與使用者評估

B. 智慧生活與行動科技於銀髮族的應用情境設計與實作

C. 可應用於數位互動展演的穿戴式系統設計

D. 其它任何和「空間」、「環境」相關的整合應用

紀明德

A. 利用視覺錯覺現象的設計工具與展現

研究視覺錯覺現象（如：impossible figure, motion illusion...等）

設計輔助工具

創作出互動作品

B. 直覺性建模工具

針對 3D 印表機，發想可能的應用(如：陀螺、齒輪組)

設計出方便的建模工具

連耀南

A. 3D 數位典藏技術之研究

廖文宏

A. 以 Kinect 為基礎的人機互動 (Human Computer Interaction Using Kinect 2.0 Sensor)

- 使用微軟新推出的 Kinect 2.0 感應裝置，利用獲取之深度資訊(depth map) 與影像(RGB video)，進行各式人機互動應用之探索。(參考 <http://kinecthacks.net>)
- 相關領域: 電腦視覺、影像分析、人機互動等。
- 建議具備能力或興趣: C/C++ Programming、人機互動。
- 開發工具: OpenCV, Kinect for Windows SDK

B. 3D 列印於中小學教育之應用

- 相關領域: 電腦視覺、電腦圖學、軟體開發、使用者行為。
- 建議具備能力或興趣: 實景建模、介面設計。
- 開發工具: Unity, C, C++

C. 穿戴式裝置於互動展演之應用

- 相關領域: 人機介面、穿戴式裝置。
- 建議具備能力或興趣: 電腦視覺、訊號分析、人機互動、介面設計。
- 開發工具: Arduino, RFDuino, Android Wear SDK.

D. 商業智慧與資料視覺化(Business Intelligence and Data Visualization)

- 相關領域: 人機介面、資料視覺化呈現。
- 建議具備能力或興趣: 資訊擷取、資訊圖表。
- 可能開發工具: D3.js, Javascript, HTML5.

陶亞倫

A. 未來互動電影

B. Ubike 互動傳媒

C. 互動式裝置藝術

D. 互動式展演

E. 互動體驗館規劃與設計

郭正佩

- A. 智慧廚房相關應用程式- 結合具有藍芽重量感測功能之硬體 (ex:廚用秤)，發想於行動載具上的創新應用 (可能的例子: 智慧咖啡機 APP、互動調酒 APP、減肥作戰計劃 APP、三十日美容養生蔬果飲品計劃 APP、就愛做甜點 APP, 養生飲食計劃 APP etc..)
- B. 2. 數位出版相關創新應用或作品