全國高級中等學校專業群科

108 年專題及創意製作競賽

「專題組」作品說明書

群別：商業與管理群

作品名稱：光「影」風情，「藝」立高雄

關鍵詞：高雄皮影戲劇團、APP、LINE@生活圈

目　　錄

摘要 **1**

壹、 前言 **2**

一、研究背景與動機 2

二、研究目的 2

三、研究方法與流程圖 2

貳、正文 **3**

一、皮影戲 3

二、角色介紹 4

三、人偶製作過程 5

四、SWOT 定義 5

五、滿意度定義 5

六、APP 定義 5

參、高雄皮影戲劇團 **6**

一、歷史與發展 6

二、服務項目及營運現況 6

三、電子化服務 6

四、SWOT 分析 7

肆、觀眾需求洞察 **9**

一、實地體驗觀察 9

二、問卷調查 9

伍、程式實作 **14**

一、 設計理念 14

二、 架構圖 14

三、 畫面與操作方式說明 14

四、 實際體驗 19

陸、周邊商品開發及行銷推廣經營成果 **20**

一、周邊商品 20

二、LINE@生活圈經營成果 21

三、臉書經營成果 22

四、DIY 製作-簡易版紙影偶 22

五、紀錄片-高雄皮影戲劇團 22

柒、結論與建議 **23**

一、 結論 23

二、 建議 23

三、 未來展望 24
捌、參考文獻 25
附錄一 高雄皮影戲劇團團長訪談 26
附錄二 Smart APP 操作畫面 27
附錄三 APP 使用後回饋 31
附錄四 問卷題目 32
附錄五 觀眾問卷結果分析 34
附錄六 周邊商品設計 37
附錄七 DIY 影片剪輯 38
附錄八 紀錄片影片剪輯 38
附錄九 預告片影片剪輯 38
附錄十 LINE@生活圈經營紀錄 39
附錄十一 FB 經營紀錄 40
附件 4 ..... 附件 4-1
附件 5 ..... 附件 5-1

圖目錄

圖 1 研究流程圖 3
圖 2 如何得知表演 10
圖 3 看過幾次皮影戲 10
圖 4 願意參加演出 11
圖 5 周邊商品 11
圖 6 周邊價格 11
圖 7 售票價格 11
圖 8 介紹給親朋好友 12
圖 9 推廣粉絲專業 12
圖 10 提供資訊 12
圖 11 再加強推廣的管道 12
圖 12 喜歡劇情類型 13
圖 13 架構圖 14
圖 14 啟動頁 15
圖 15 首頁導覽 15
圖 16 皮影歷史選單 15
圖 17 歷史沿革 15
圖 18 戲偶製作 16
圖 19 角色介紹 16
圖 20 染色 16
圖 21 角色介紹按鈕 16
圖 22 戲臺介紹 16
圖 23 操作戲偶 16
圖 24 戲團簡介 17
圖 25 劇團歷史 17
圖 26 團長介紹 17
圖 27 教育推廣 17
圖 28 鯽仔魚要娶某 17
圖 29 盤古開天 17
圖 30 重要連結 17
圖 31 互動遊戲選單 18
圖 32 歷史知不知遊戲說明 18
圖 33 歷史知不知 18
圖 34 角色猜一猜 18
圖 35 大家來找碴 19
圖 36 戲團大考驗 19

圖 37 大家來找碴成功畫面 19
圖 38 大家來找碴失敗畫面 19
圖 39 拼圖 20
圖 40 沙包 20
圖 41 鏡面鑰匙扣胸章 20
圖 42 圓形橡膠杯墊 20
圖 43 資料夾 21
圖 44 帆布包設計 21
圖 45 環保杯套 21
圖 46 生活圈成長圖 21
圖 47 臉書成長圖 22
圖 48 啟動頁 27
圖 49 首頁導覽 27
圖 50 皮影歷史選單 27
圖 51 歷史沿革 28
圖 52 戲偶製作-製皮 28
圖 53 戲團簡介 28
圖 54 團長介紹 29
圖 55 日月潭傳奇 29
圖 56 重要連結 29
圖 57 互動遊戲選單 30
圖 58 大家來找碴遊戲畫面 30
圖 59 大家來找碴失敗畫面 30
圖 60 如何得知表演 34
圖 61 有無看過皮影戲 34
圖 62 看過幾次 34
圖 63 販賣周邊 34
圖 64 周邊價格 35
圖 65 願意參加演 35
圖 66 體驗 DIY 35
圖 67 喜歡演出的對白 35
圖 68 售票價格 35
圖 69 合適時間 35
圖 70 加深印象 36
圖 71 介紹給親朋好友 36
圖 72 推廣紛絲專業 36
圖 73 提供資訊 36
圖 74 加強推廣 36

圖 75 劇情類型 36
圖 76 拼圖設計圖 37
圖 77 帆布包設計 37
圖 78 沙包設計圖 37
圖 79 鏡面鑰匙扣胸章 37
圖 80 圓形橡膠杯墊 37
圖 81 環保杯套 37
圖 82 資料夾 37
圖 83 DIY 影片剪輯 38
圖 84 DIY 影片輸出 38
圖 85 紀錄片剪輯(團長) 38
圖 86 紀錄片剪輯(馬老師) 38
圖 87 預告片剪輯 38
圖 88 預告片顯示 38
圖 89 107/12/23 截 39
圖 90 108/01/06 截 39
圖 91 108/01/20 截 39
圖 92108/02/03 截 39
圖 93 108/02/17 截 39
圖 94 108/01/20 截 40
圖 95 108/01/27 截 40
圖 96 108/02/03 截 40
圖 97 108/02/10 截 40
圖 98 108/02/17 截 40
圖 99 108/01/20 截 40
圖 100 108/02/17 截 40

表目錄

表 1 主要角色介紹 4
表 2 服務項目及營運現況 6
表 3 粉絲專頁服務比較 7
表 4 SWOT 分析 8
表 5 實地體驗 9
表 6 基本資料分析表 10
表 7 滿意度結果分析表 13
表 8 樞紐分析 14
表 9 試用後建議表 19
表 10 周邊商品設計圖表 20
表 11 DIY 製作影片 22
表 12 紀錄片 23
表 13 高雄皮影戲劇團團長訪談 26
表 14 APP 回饋表 31
表 15 觀眾問卷結果 34

光「影」風情，「藝」立高雄

摘要

偶然的機緣聽同學分享皮影戲的表演，但身為在地人，卻對皮影戲的文化不甚瞭解，因而引發本小組的興趣。本小組以高雄皮影戲劇團作為主題，結合潮流利用課程所學設計 APP，加深民眾對劇團認識。

透過本小組研究，該劇團在燈光效果、導讀解說及整體感等讓民眾感到滿意。但在資訊豐富性、DIY 體驗及周邊商品等仍嫌不足。期望透過 APP 增進互動趣味性，豐富資訊，以增加民眾對劇團及傳統文化的認識。

APP 包含五大功能，「皮影歷史」、「戲團簡介」、「代表作品」、「重要連結」及「互動遊戲」。經過後測民眾使用大都給予正面回饋，本小組亦針對缺失建議做修改，盼光「影」風情「藝」立高雄 APP 能上線，提升民眾對高雄皮戲劇團的滿意度，讓文化傳承永續發展。

關鍵詞：高雄皮影戲劇團、APP、LINE@生活圈

壹、 前言

一、研究背景與動機

在某次的國文課程分享同學說她外婆帶她去豫劇園看戲，對皮影戲的表演印象很深刻，她一講皮影戲我們有一大半的同學都沒聽過，根本不知道皮影戲是什麼。後來上網查資料後，才了解皮影戲其實是很值得傳承下去的傳統文化。現今因 3C 商品的發達分散掉觀眾的注意力，而導致皮影戲劇團數量有逐年衰退的現象，至今 2019 年南部地區只剩三家皮影戲團。

傳統產業最怕的就是失傳，我們發現其中高雄皮影戲劇團他們樂於與大家分享他們的技巧而不藏私，他們傳承皮影戲文化不侷限自家人，因為他們認為皮影戲是值得保存的文化。他們透過與教育團體的合作讓教育部看到他們，進而覺得推廣皮影戲文化是可行的，從國小社團到大專院校都可看到劇團的足跡，他們默默耕耘到各個學校推廣並實踐了他們的理念，這股熱情也吸引了我們，引發本小組研究的動機。

3C 時代的來臨，智慧型手機普及率不斷提升，本小組思考透過此專題結合「電腦軟體應用」、「程式設計」、「商業概論」等相關課程，幫高雄皮影戲劇團製作 APP，讓觀眾能透過 APP 和小遊戲等管道更認識戲團。期許觀眾不僅是接觸戲劇內容，更能加深對劇團及皮影戲文化的認知，增加高雄皮影戲劇團的知名度，延續對皮影戲文化的推廣。

二、研究目的

本研究主要針對「高雄皮影戲戲劇團」，希望藉由此研究達到下列目的：

(一) 瞭解皮影戲文化。
(二) 探討高雄皮影戲劇團經營現況。
(三) 分析觀眾對高雄皮影戲劇團的看法及滿意度。
(四) 利用 APP 推廣高雄皮影戲劇團，增加觀眾對高雄皮影戲劇團的認識。
(五) 規劃周邊商品及 LINE@生活圈，增加行銷管道並提高其知名度。

三、研究方法與流程圖

(一) 文獻分析法：透過書籍、論文期刊、報章雜誌及網際網路等管道，蒐集有關皮影戲相關的資料，加以整理並深入研究探討。
(二) 實地訪談法：與高雄市皮影戲劇團聯繫進行實地訪談，透過觀摩展演及訪談團員，以了解高雄皮影戲劇團目前經營現況，安排至高雄皮影戲館參觀，以更深入了解皮影戲的文化。
(三) 問卷調查法：透過發放問卷，了解民眾對高雄皮影戲劇團的看法及滿

意度，以進一步分析觀眾需求。

(四) 程式實作法：問卷回收分析觀眾需求，結合高中課程「程式語言」、「軟體應用」及「影像處理」課程所學，利用 Smart Apps Creator 軟體，結合繪圖作品，設計出一個資訊充足、具趣味性的操作介面。設計完成讓觀眾使用進行調查，以了解使用者對 APP 的接受度、評價與建議，透過回饋以做後續修正。

(五) 研究流程圖：

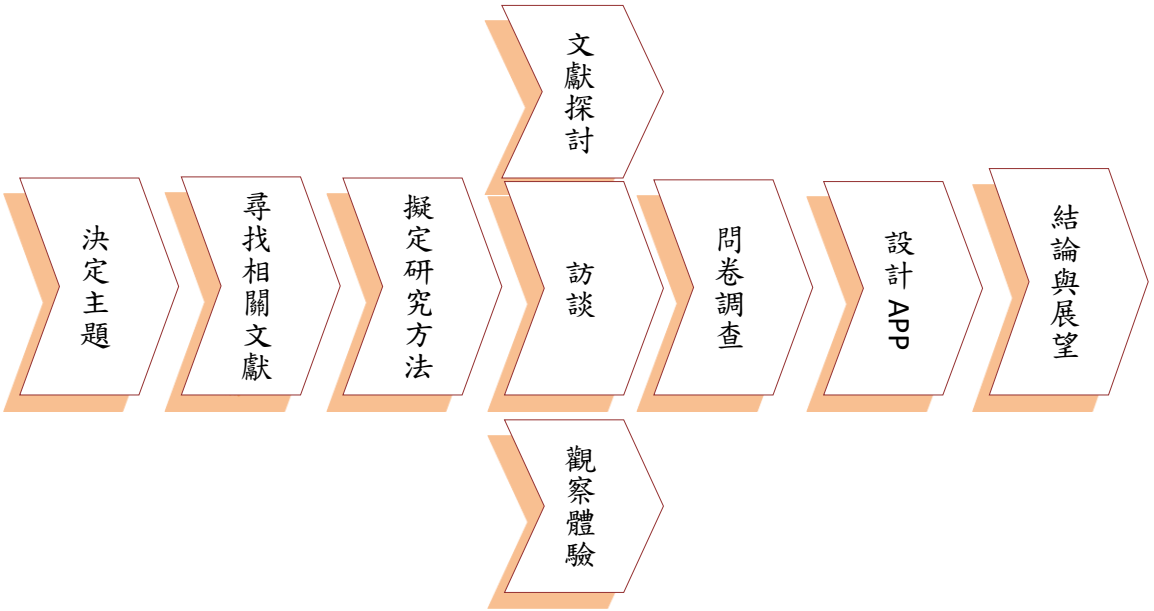


圖 1 研究流程圖

貳、正文

一、皮影戲

皮影戲又稱影子戲或燈影戲，是一種民間藝術，利用燈光把獸皮或紙板做成的人物剪影照射在白色的屏幕上，由人在幕後操作、演唱並配合音樂呈現更好的效果來演出故事的戲劇。佔較大比例的說法皮影戲起源於漢朝，皇帝因十分思念去世的妻子而無心管理朝政，因此大臣們請來道士幫忙，他利用屏幕和昏暗的燈光，並找了一位體態與夫人相似的宮女，隨著音樂起舞，就演變成了現在的皮影戲。皮影戲如何傳入台灣有許多說法，其中可信度較高的是從廣東潮州一代傳至台灣南部；流行於現今高雄的岡山及鳳山境內，尤其在清代皮影戲在南部最為流行，大都集中在台南、高雄、屏東等縣市。雖然是由中國傳到台灣，但許多地方都有差異存在，例如：因環境氣候影響中國各地所使用的皮偶材料都有所不同，但大多都以牛、羊、驢皮為主，而台灣皮偶則以牛皮為主。我們也發現到色彩、雕工、操作、戲曲與舞台各方面亦會因地而異。

二、角色介紹

皮影戲主要角色分為五大類，生、旦、淨、末、丑。本小組將五種角色的性格與外貌整理如表 1：

表 1 主要角色介紹

角色	性格	角色	性格
生	為劇中的男主角，臉部陽刻其餘部位陰刻，多是正派角色。	旦	為劇中的女主角，手臂以布料取代，動作較婀娜多姿，多為大家閨秀。
圖例		圖例	
角色	性格	角色	性格
淨	又稱花臉，白臉代表奸詐者、黑臉代表公正、大紅臉代表忠誠剛烈。	末	為劇中較年長的男人，稱為老生，留著鬍子，給人穩重的印象。
圖例		圖例	
角色	性格		
丑	為劇中開朗又愛說笑的角色，臉上的表情讓人看了就很討喜。		
圖例			

三、人偶製作過程

台灣的影偶製作技術傳自中國，人偶的製作分別有五個步驟：

(一) 製皮：臺灣戲偶以牛皮為底，因牛皮耐高溫、不易折損且較具透光性。取牛隻最硬的表層皮，取出洗淨後漂白，再將牛皮曬乾。

(二) 刻製：牛皮每個地方的厚薄不一樣，厚的部分多使用在下半身，這樣在操演時才不會頭重腳輕不好控制。

(三) 染色：主要顏色有黑、綠、紅，有濃跟淡的差別，戲偶兩面都要上色，台灣戲偶之所以顏色可以這麼看，是因為我們在上色時會加醋，加了醋會讓顏色在牛皮上能更持久好看。

(四) 定型：在製作過程中共有兩次需要用重物來壓戲偶，使戲偶表面平整，一是泡過石灰水（為了要讓牛皮變軟）雕刻圖案後，二是上色之後。利用重物壓平整的方法使牛皮裡的水分揮發，讓皮偶不變形，不捲翹，這樣就完成半透明的戲偶了。

(五) 定綴與裝桿：一般戲偶頭部是可拆卸式的，因為演出時戲偶的頭部是可以互相替換的，在收納時為了方便通常回與身體分開保存。為了表演時能夠讓動作看起來更靈活，在組合不同部位都要注意角度，腳要注意戲偶跪下與下半身的幅度，上半身要組合時，要注意戲偶彎腰的幅度。

四、SWOT 定義

SWOT 分析是商業領域常用到的分析工具，主要針對企業的內部優、劣勢，與外部環境對企業的機會或威脅，已制訂未來的發展策略，包括非營利組織都可以利用此分析法來規劃策略或擬定應變措施。

五、滿意度定義

顧客滿意度：簡稱CSI（Customer Satisfaction Index），隨著消費意識提高，以及消費理念的轉變，顧客滿意度逐漸受到重視，有許多事業單位都是隨顧客喜好作為導向，以探視顧客立場認知與期望，確切掌握需改善的地方，以符合顧客需求並提高滿意度，來達到效益。

六、APP 定義

APP 是「Application」的縮寫，而「Application」就是「應用程式」，過去大家也叫它軟體「Software」，但近來平板電腦以及智慧型手機的興起，讓許多人幾乎忘了 APP 也代表電腦應用程式。在生活中我們時常能利用 APP 的便利性得知各種資訊，便利許多。

參、高雄皮影戲劇團

一、歷史與發展

早期劇團傳授只傳給家族成員而代代相傳下來，但曾榮獲「民族薪傳獎」之藝師「復興閣皮影戲劇團」許福能團長，他認為皮影文化是很珍貴的一項技藝，應該分享給大家知道。陳政宏（現任團長）在民國 84 年參加高雄縣政府文化局所舉辦的社會民眾皮影戲研習班，經由研習讓他對皮影戲產生了興趣，在許能福先生的教導及自己認真學習後，也跟著劇團到處演出累積經驗，有了良好的基礎。許老師去世前，特別囑咐傳承的重要，於是陳政宏團長便在民國九十一年創立當時高雄第六個皮影劇團「宏興閣」，並更名為「高雄皮影戲劇團」（以下簡稱劇團）。

二、服務項目及營運現況

本研究統計：近三年（至 108/04/28 止）劇團共演出 32 場，觀眾人數約 600 人，表演作品包含：蛇王搶親、封神哪吒傳等。分析劇團近三年活動後統整營運狀況如表 2：

表 2 服務項目及營運現況

項目 / 名稱	服務項目及營運現況	
時間	因為是接受政府邀約，所以時間不固定。	
地點	大都配合邀約機構安排，大都是室內開放空間	
索票方式	現場免費入場	
活動訊息	高雄皮影戲劇團 Facebook 粉絲專頁	
表演形式	校園巡演	受邀到各縣市小學做表演活動
	傳承教學	會到小學教學生皮影的表演技巧，達成傳承的目的。
	交流活動	10/20~10/27 受邀至土耳其-滿納海學校、伊斯坦堡謝、安卡拉等三個場地參加演出交流活動
	參與拍攝	受邀公共電視台錄製-搬戲人生節目

（資料出處：本小組整理）

三、電子化服務

高雄皮影戲劇團電子化服務以粉絲專頁為主，本研究將其與永興樂皮影戲劇團服務內容比較如表 3：

表 3 粉絲專頁服務比較

項目	高雄皮影戲劇團		永興樂皮影劇團	
比較項目	FaceBook 粉絲專業		FaceBook 粉絲專業	
圖片				
團名查詢	✗	沒有附上團名的英文。讓國外觀眾無法得知劇團活動資訊。	✓	有附上團名的英文。讓國外觀眾能知道劇團活動資訊。
完整性	✗	沒有放上劇團相關資訊和歷史，觀眾不易深入認識劇團。	✓	所有活動都會附上照片和說明，頁面完整度較高。
活動照片	✓	活動結束後，分享於專頁上。	✓	活動結束後，分享於專頁上。
互動性	✗	頁面上沒出現平均回復時間，會讓粉絲有落差的感受。	✓	頁面有出現平均回復時間，能讓觀眾在對短時間內得到回覆。
更多聯絡方式	✗	只有創 FB 粉絲團，侷限住觀眾也侷限住劇團推廣管道。	✓	有另創 LINE 帳號，讓粉絲不僅能透過 FB 還有更多方式能關注。
活動訊息	侷限於大活動，更新頻率較不頻繁。		不侷限活動大小，更新頻率較頻繁。	

（資料出處：本小組整理）

四、SWOT 分析

本研究針對高雄皮影戲劇團進行 SWOT 分析，結果如表 4：

表 4　SWOT 分析

擬定策略	內部分析	內部組織分析	
		優勢(S)	劣勢(W)
		1. 不同戲偶作連結，與其他劇團做出區別。 2. 保留傳統結合創新元素，多樣變化吸引觀眾。 3. 表演富有人情味，容易讓大家融入情境。 4. 與學校合作教學皮影戲，讓有興趣的成員加入，為劇團注入新血，達到傳承的目的。	1. 缺乏對外推廣，沒有活用現代傳播媒體。 2. 缺乏英語能力溝通的人才，限制住劇團的發展方向。 3. 沒有主動去找尋表演機會，導致沒辦法提升劇團知名度。 4. 戲偶本身使用牛皮製作，容易因氣候變化而退色和變形，不易保存。
外部環境分析	機會(O)	**增長性策略**	**扭轉性策略**
	1. 近期政府重視傳統文化的保存，推廣傳統文化的價值。 2. 接收政府邀約出席活動，增加劇團曝光度。 3. 產業市場較保守，有足夠的創新空間。 4. 有電影或節目內容會加入皮影戲，增加大家對皮影戲的認識。	SO1、保留傳統結合創新元素，透過媒體增加曝光率。 SO2、政府重視傳統文化，提升到校園教學的計畫。 SO3、結合杖頭偶及舞蹈元素響應政府文化活動。	WO1、與政府合作舉辦活動，提升傳統文化。 WO2、拍攝雙語電影及節目，改善國際間語言的問題。 WO3、利用網路科技的發達，增設推廣的管道，改善管道缺少的問題。
	威脅(T)	**多元性策略**	**防禦性策略**
	1. 現代電視節目眾多，傳統文化逐漸沒落。 2. 全球化的環境下，使本土文化受到外來文化的威脅。 3. 觀眾喜好改變，表演方式較傳統不易留住觀眾。 4. 學習過程較繁瑣	ST1、年輕人普遍對傳藝陌生，劇團保留傳統精神，以現代化方式展現。 ST2、科技文化衝擊，劇團可藉時事議題融入表演。 ST3、利用學校社團表演打破大眾對皮影戲的刻板印	WT1、員工年齡結構老化，傳統文化普遍式微。 WT2、劇團缺乏行銷人才，民眾普遍接受度低。 WT3、內部外語能力不足，無法將傳藝的舞台延伸至國際。

	，不易傳承。	象。	

肆、觀眾需求洞察

本小組透過實地體驗觀察、訪談及問卷分析方法，希望發掘觀眾對高雄皮影戲劇團深層的觀感，並瞭解觀眾的需求及滿意度，以分析出本小組 APP 的設計方向，達到觀眾更認識高雄皮影戲劇團、增加趣味互動性與行銷連結，藉以提升劇團知名度及觀眾滿意度。

一、實地體驗觀察

本小組於 107 年 11 月到 12 月間，實地訪談高雄皮影戲劇團 2 次，進行實地觀察與體驗，瞭解高雄皮影戲劇團的歷史。並透過體驗、欣賞表演等調查項目，寫下我們對高雄皮影戲劇團覺得良好及需要改進的地方。實地體驗項目如表 5：

表 5 實地體驗

實地訪談	戲偶操作
實地觀察	**發放問卷**

二、問卷調查

本小組於 108/12/04 針對高雄皮影戲團做民眾觀感及滿意度問卷調查，以隨機發放的方式讓觀賞皮影戲的觀眾填寫問卷，共發放 120 份，回收有效問卷為 108 份，回收率 90%。藉由問卷調查加以瞭解觀眾對高雄皮影戲團的看法 ，針對民眾反映探討需求以設計 APP 介面。

（一）基本資料分析：

本小組針對問卷的基本資料及民眾的認知等，分析結果如表 6 及圖

2~12：

從表 6 得知：問卷受訪者以男性、已婚的觀眾佔較多。平均年齡層較集中在 51 歲以上，約 60%。其中居住在南部的佔多數達 61%，受訪者最遠有來自澎湖的觀眾來觀看演出。職業以軍公教及服務業佔較高比例，約佔 72%。

表 6 基本資料分析表

資料		百分比	資料		百分比
性別	男	52%	居住地	北部	0%
	女	48%		中部	36%
婚姻	單身	43%		南部	61%
	已婚	57%		其他	3%
年齡	20 歲以下	5%	職業	學生	5%
	21~30 歲	10%		軍公教	45%
	31~40 歲	12%		服務業	27%
	41~50 歲	13%		製造業	6%
	51~60 歲	35%		自由業	11%
	60 歲以上	25%		其他	6%

（資料出處：本小組整理）

針對問卷單選題結果分析如下：

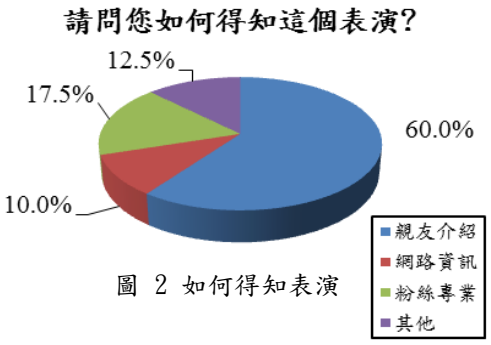


圖 2 如何得知表演

由圖 2 得知：有 60.0%的觀眾是透過親友介紹得知高雄皮影戲劇團在豫劇園的表演，其它管道比例不高。

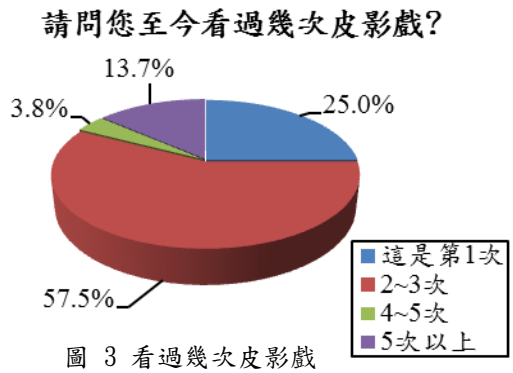


圖 3 看過幾次皮影戲

由圖 3 得知：57.5%的人看過 2~3 次的皮影戲，13.7%的人看過 5 次以上，3.8%的人看過 4~5 次，可見喜歡皮影戲民眾會回流。其中 25%的人當天第一次觀看，還有開發的潛力。

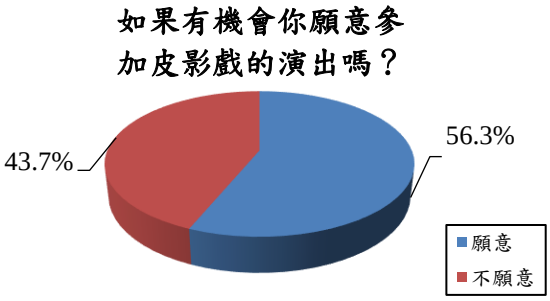


圖 4 願意參加演出

由圖4得知：如果有機會能參與皮影戲的演出有56.3%的人願意參與，由此可得知觀眾其實喜歡體驗、互動。

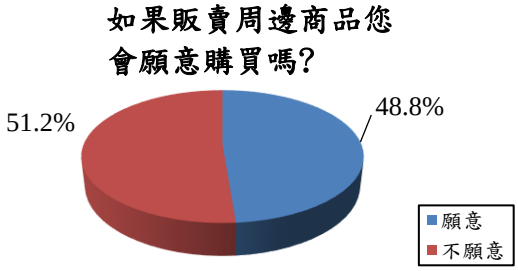


圖 5 周邊商品

由圖5得知：對周邊商品的購買意願，願意與不願意者將近各半，代表販賣周邊商品還是有其可行性。

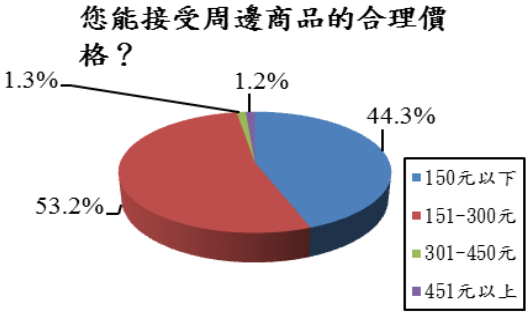


圖 6 周邊價格

由圖6得知：有53.2%的人對周邊商品的接受價位落在 151~300 元，其次44.3%的人能接受150元以下，未來若開發周邊商品可以此根據研發。

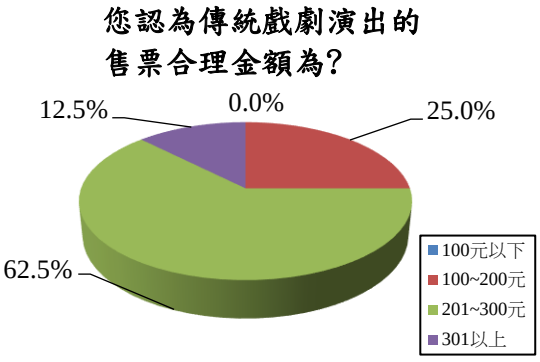


圖 7 售票價格

由圖7得知：大多數的民眾所能接受的售票價格為 201~300 元佔62.5%，其次為 100~200 元佔25.0%，由此可知未來票價不宜訂太高價位。

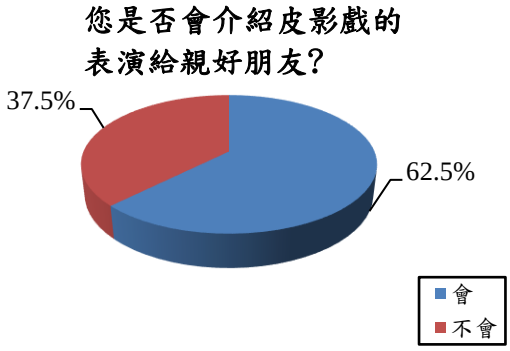


圖 8 介紹給親朋好友

由圖 8 得知：62.5%觀眾會介紹優秀的劇團給親朋好友，由此可知只要堅守品質，還是能讓更多人了解傳統皮影戲的表演。

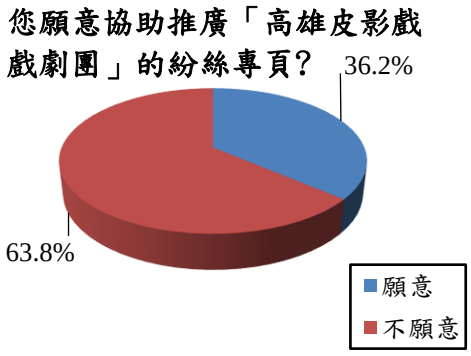


圖 9 推廣粉絲專業

由圖 9 得知：不願意推廣「高雄皮影戲團」佔 63.8%，可能觀眾覺得劇團的經營度仍不足，導致推廣動機較弱。

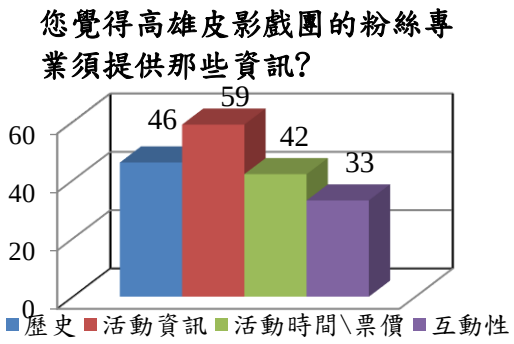


圖 10 提供資訊

由圖 10 得知：觀眾認為粉絲頁應該提供活動資訊佔最多，其次劇團歷史、活動時間與票價及互動性亦佔滿高票數。

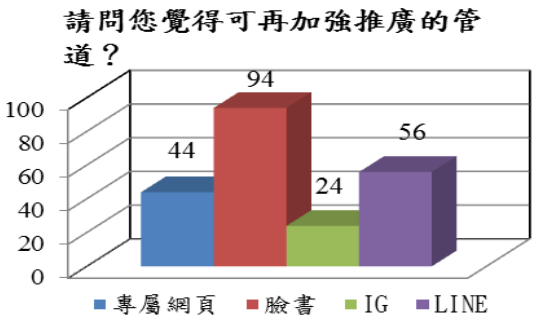
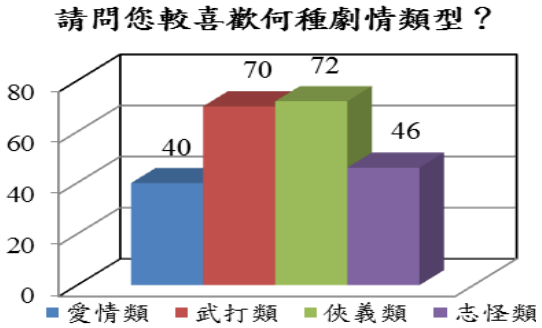


圖 11 再加強推廣的管道

由圖 11 得知：認為高雄皮影戲劇團可以再加強臉書推廣的有 94 票，佔第一。其次認為可再加強 LINE 及專屬網頁，IG 票數最低。



由圖 12 得知：觀眾喜歡的劇情以俠義類、武打類為主。其次才是志怪類和愛情類。

圖 12 喜歡劇情類型

（二）滿意度分析：

根據表 7 結果呈現，觀眾對劇團的滿意度前三名分別為：劇臺效果、導讀解說及整體感到滿意。另外滿意度最後三名分別為資訊豐富性、DIY 體驗及周邊商品。

排名第一的是劇臺效果，皮影戲最重要的不外乎就是劇臺佈置、配樂及燈光效果，由此可知劇團在演出作品的用心。第二名是導讀解說，在演出開始前需安排人解說故事大綱，觀眾才不會看不懂。而劇團在兩部戲的中間以操控杖頭偶方式解說下一齣的故事大綱，以創新的方式連接兩部戲，讓觀眾有新穎的感受，也能加深對劇團的印象。

而較不滿意的部份包含第七名的「資訊豐富性」，由此可知劇團僅靠粉絲專頁有限的資訊無法滿足觀眾的期待。另外因為劇團表演場地是受政府邀約安排，受到侷限故無法現場教學體驗，因此「DIY 體驗」落在第八名，若未來能增加 DIY 體驗的項目，相信會提升觀眾再次觀賞的意願。排名第九名的是「周邊商品」，目前劇團這個部份尚未開發，如果能增加販賣周邊商品的服務，除了連結觀眾與作品，亦能順便推廣高雄皮影戲劇團，達到推廣劇團及皮影戲文化的目的。

表 7 滿意度結果分析表

題目	非常滿意	滿意	普通	不滿意	非常不滿意	加權平均	排名
劇臺效果	54	49	5	0	0	4.45	1
導讀解說	56	48	4	0	0	4.48	2
整體滿意度	50	52	6	0	0	4.41	3
戲劇完整性	48	50	10	0	0	4.35	4
劇情創新性	48	40	12	8	0	4.19	5
劇情流暢度	46	44	8	9	1	4.16	6
資訊豐富性	41	44	12	11	0	4.06	7
DIY 體驗	40	44	8	10	0	3.89	8
周邊商品	38	38	12	20	0	3.87	9

（資料出處：本小組整理）

（三）樞紐分析表：

由表 8 可以得知，各年齡層普遍認為可以利用 Facebook 來加強推廣。而本小組發現皮影戲觀眾以 20 歲以下的族群較少，透過樞紐分析得知：若想針對青年族群推廣開發，從下表可以看出 20 歲以下的民眾覺得 Instagram 和 LINE 是很好的管道，因此本小組亦可從這兩個方向來加強劇團的行銷推廣。

表 8 樞紐分析

年齡 / 加強推廣	20歲以下	21~30歲	31~40歲	41~50歲	51~60歲	61歲以上
專屬網頁	10%	0%	23%	33%	15%	30%
Facebook	**36%**	**67%**	**35%**	**40%**	**55%**	**38%**
Instagram	27%	0%	16%	14%	15%	12%
LINE	27%	33%	26%	13%	15%	20%

（資料出處：本小組整理）

伍、程式實作

一、 設計理念

透過本小組訪談與問卷分析瞭解需求後，期望透過 APP 設計讓民眾更了解皮影戲文化和高雄皮影戲劇團。因此本小組決定結合高中課程所學，運用文書、影像處理、程式設計等軟體，以 Smart Apps Creator 軟體製作一套高雄皮影戲劇團的專屬 APP，並融入趣味的闖關遊戲、資訊連結及精華影片欣賞。設計完成後會實地測試體驗，再加以改進以打造更大眾化的介面。

二、 架構圖

本小組 APP 設計系統架構圖如圖 13：

畫面與操作方式說明

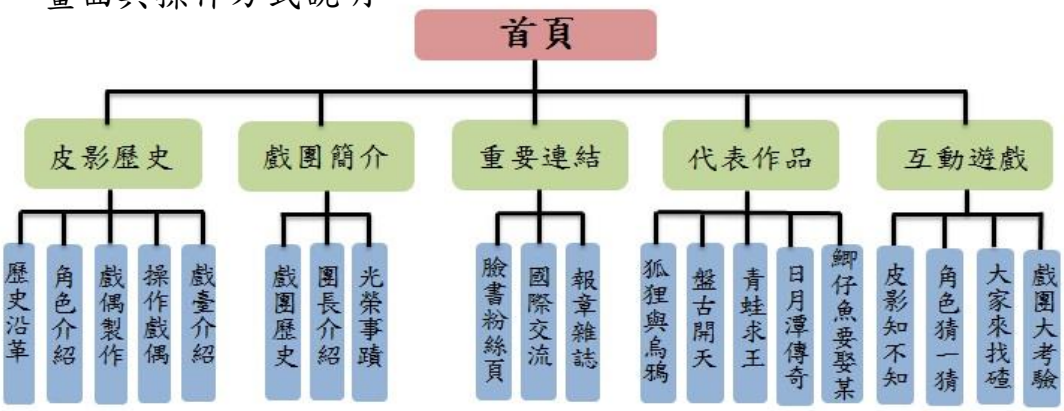


圖 13 架構圖

（一）啟動頁面：

啟動 APP 後會先進入啟動頁（圖 14），等待數幾秒後即會進入「首頁導覽」選單（圖 15），首頁包含五大功能主軸，分別為皮影戲的「歷史沿革」、「戲團簡介」、「代表作品」、「重要連結」以及「遊戲天地」。

圖 14 啟動頁

圖 15 首頁導覽

（二）功能選項－皮影歷史：

皮影歷史點選後，選單（圖 16）包含五個選項分別為皮影戲的：

1. 歷史沿革（圖 17）：介紹皮影戲傳入後的歷史。
2. 角色介紹（圖 19）：點選以下五個按鈕分別為：生、旦、淨、末、丑，即可了解角色的特性如（圖 21）。
3. 戲偶製作（圖 18）：按下以下五個按鈕即可了解戲偶的製造流程，有製皮、刻製、染色、定型、裝桿等五個流程(圖 20) 。
4. 戲臺介紹（圖 22）：介紹由古至今戲臺的變化。
5. 操偶戲偶：點選以下按鈕即可觀看各動作的影片，有轉身、走路、跪拜、武打、翻身等五個動作(圖 23)。

圖 16 皮影歷史選單

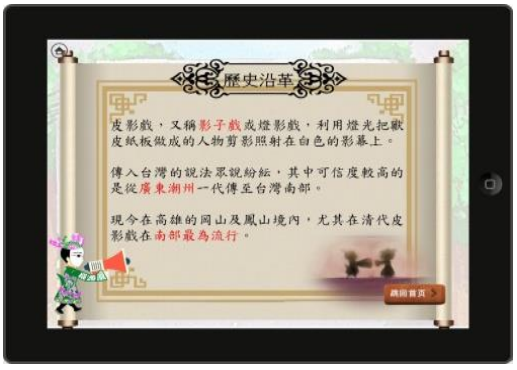


圖 17 歷史沿革

圖 18 戲偶製作

圖 19 角色介紹

圖 20 染色

圖 21 角色介紹按鈕

圖 22 戲臺介紹

圖 23 操作戲偶

（三）功能選項－戲團簡介：

根據高雄皮影戲劇團，設計了戲團簡介選單（圖 24）裡有戲團歷史、團體介紹、光榮事蹟三個選項，點取戲團歷史（圖 25）：介紹了高雄皮影戲團成立時間與展望，團長介紹（圖 26）： 介紹了創立高雄皮影戲劇團的陳政宏團長，光榮事蹟：下方有三個按鈕可以切換，為電視採訪、獲獎紀錄、教育推廣（圖 27） 。

圖 24 戲團簡介

圖 25 劇團歷史

圖 26 團長介紹

圖 27 教育推廣

（四）功能選項－代表作品：

本小組整理出了高雄皮影戲劇團較常演出的幾齣戲，剪輯出大約 30 秒左右的精采片段。可點選下方五按鈕即可跳至另一齣作品

圖 28 鄭仔魚要娶某

圖 29 盤古開天

（五）功能選項－代表作品：

本小組整理出了高雄皮影戲劇團相關報導及粉絲頁，點選按鈕即可跳至相關網站。

圖 30 重要連結

（六）功能選項－互動遊戲：

本小組根據前面設計的皮影歷史和劇團簡介，設計出有關皮影的遊戲，希望藉由遊戲增進與遊客的互動與趣味性，並且讓遊客更加了解皮影的歷史。點選互動遊戲後會出現四個關卡「歷史知不知、角色猜一猜、戲團大考驗、大家來找碴」（圖 31）。

1. 「歷史知不知」點入後會先有遊戲說明（圖 32），按下開始鍵即可開始挑戰，點選每道題目的正確答案即可過關（圖 33）。答對題目則出現闖關成功畫面，若答錯則會有另一個失敗畫面。
2. 「角色猜一猜」點入後會先有遊戲說明，按下開始鍵即可開始挑戰（圖 34）進行角色配對遊戲，一個答案配對一個解答，連接錯誤會彈開直到連到對為止。
3. 「大家來找碴」點入後會先有遊戲說明，按下開始鍵即可開始挑戰，找出三張圖不同之處（圖 35），每題秒數和圈選數量不同，須注意右上方所需要圈的題數與生命次數，答對題目則出現闖關成功畫面（圖 37），若答錯則會有另一個失敗畫面（圖 38）。
4. 「戲團大考驗」點入後會先有遊戲說明，按下開始鍵即可開始挑戰（圖 36），點選每道題目的正確答案即可過關。答對題目則出現闖關成功畫面，若答錯則會有另一個失敗畫面。

圖 31 互動遊戲選單

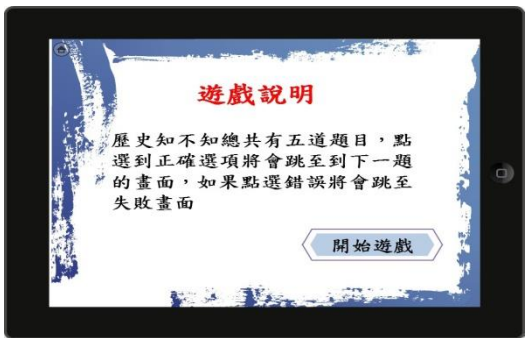


圖 32 歷史知不知遊戲說明

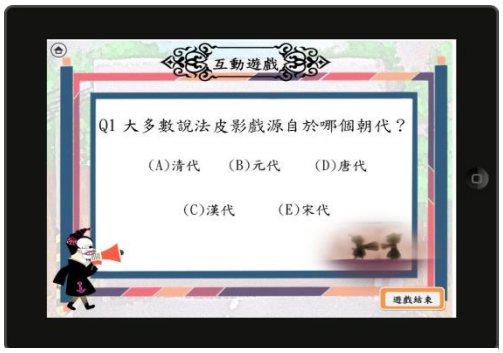


圖 33 歷史知不知

圖 34 角色猜一猜

圖 35 大家來找碴

圖 36 戲團大考驗

圖 37 大家來找碴成功畫面

圖 38 大家來找碴失敗畫面

三、 實際體驗

光「影」風情，「藝」立高雄 APP 設計完後，本小組認為年輕族群有很大的開發潛力，所以我們請 20 歲以下的年輕族群試用，講解五大功能及實際操作，並請受訪者使用後提供寶貴的意見整理如表 9，並針對問題加以改良 APP 設計：

表 9 試用後建議表

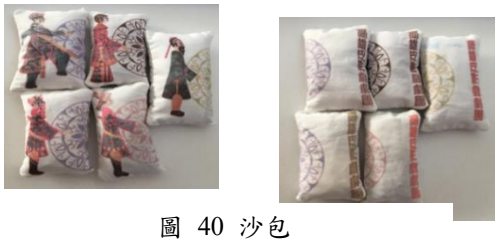
正面意見	負面意見
1. 版面簡潔、配色合適。(10%) 2. 遊戲難易適中，很適合大人小孩一起挑戰。(30%) 3. 內容豐富，重點都有提到。(40%) 4. 設計精細，可連至其他相關網站。(5%) 5. 沒有實際觀賞過皮影戲的，可透過代表作品觀賞。(5%) 6. 遊戲題目符合 APP 裡提供的資訊。(10%)	1. 角色介紹的部分，人物按鈕的提示，不明顯，容易被忽略。(20%) 2. 頁面的字體希望能一致。(15%) 3. 希望能加入語音導覽，幫助閱讀。(15%) 4. 遊戲說明不夠詳細。熱區範圍太小，容易觸碰到錯誤的地方。(30%) 5. 可以設置詳解按鈕，點選後有各關遊戲的答案解析。(20%)

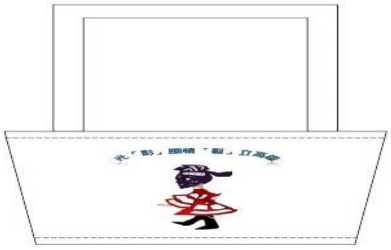
陸、周邊商品開發及行銷推廣經營成果

一、周邊商品

本小組除了光「影」，風情「藝」立高雄 APP 設計外，同時為劇團設計開發一系列周邊商品，目的是期望增加劇團品牌形象及曝光率，提升大家對高雄皮影戲劇團的印象，設計商品如表 10：

表 10 周邊商品設計圖表

周邊商品設計圖	設計理念
 圖 39 拼圖	拼圖 益智拼圖可以刺激記憶，本小組將戲偶設計成拼圖，玩樂之餘還可以加深對戲偶的印象，以及各角色不同的特徵，拼圖也可以增加親子互動。
 圖 40 沙包	沙包 沙包是具古早味的童玩，藉由沙包讓民眾回憶小時候的兒時記趣。也能做為劇團去學校教學的道具之一。
 圖 41 鏡面鑰匙扣胸章	鏡面鑰匙扣胸章 鑰匙圈的圖是高雄皮影戲劇團的LOGO，背面鏡子是日常生活中的必需品，具有實用性。在表演後可以增加與觀眾互動的小遊戲可以當作小禮物送回答的觀眾，實用優方便攜帶。
 圖 42 圓形橡膠杯墊	圓形橡膠杯墊 防滑杯墊是辦公桌上的實用小物，防止桌上文件濕掉。去學校教學或表演時可以當小禮物，加深學生對劇團的印象。

周邊商品設計圖	設計理念
圖 43 資料夾	資料夾 資料夾設計的出發點源自於光影，半透明的資料夾透過光就好像皮影戲活靈活現地在眼前，且資料夾是學生的必備品，可達到推廣效果。
圖 44 帆布包設計	帆布包 近期流行的帆布包，加上文青所流行的簡約風潮，我們將角色旦、生設計成一對情侶，如果設計成Q版角色，相信會有許多人帶出門，使曝光率提升。
 圖 45 環保杯套	環保杯套 手搖杯盛行，民眾幾乎人手一杯飲料，呼應減塑的環保議題，造型可愛實用性也極高，能使曝光率大大提升。

二、LINE@生活圈經營成果

本小組為了加廣高雄皮影戲劇團的宣傳管道，創立 LINE@生活圈，從 107 年 12 月分析完問卷後開始經營，在主頁的部分更新活動資訊及利用 LINE@生活圈的一對一的聊天功能，讓觀眾提出的疑問能第一時間得到回復。經營結果如下圖 46 ：

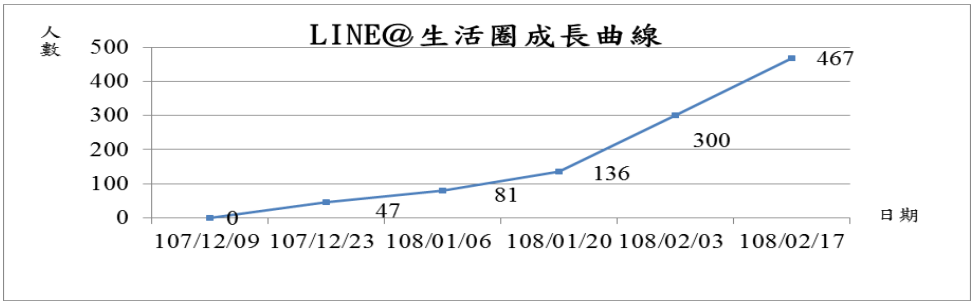


圖 46 生活圈成長圖

由圖 46 可知，12/09 至 12/23 增加 47 人，12/23 至 01/06 增加 34 人，

01/06 至 01/20 增加 55 人，01/20 至 02/03 增加 164 人，02/03 至 02/17 增加 167 人。

三、臉書經營成果

在 12 月中旬，跟高雄皮影戲團聯繫後，擁有 Faceboook 粉絲頁管理者的權力，接手後改善原先的戲團簡介及活動資訊的不足，讓觀眾更能了解高雄皮影戲團的經歷和掌握最新的活動資訊，成長結果如圖 47：

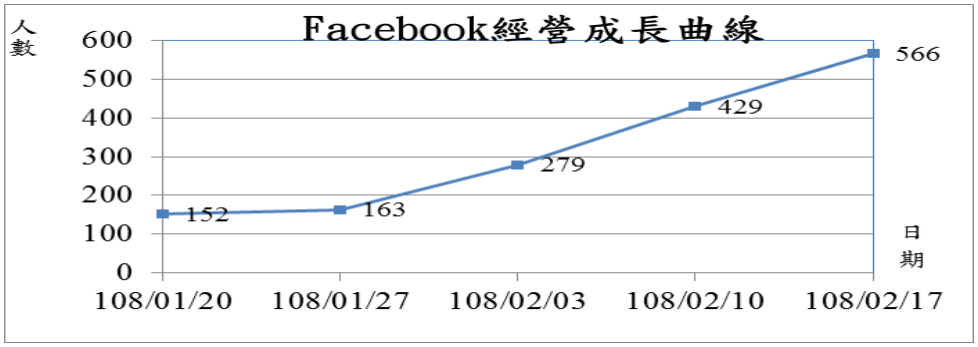


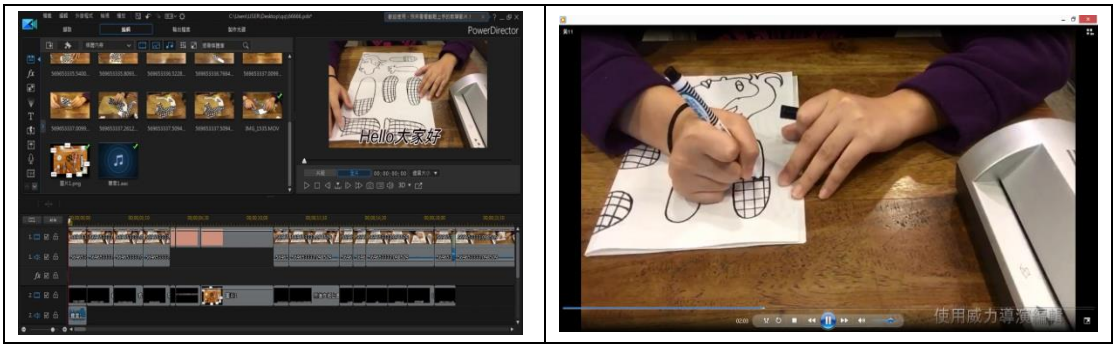
圖 47　臉書成長圖

由圖 47 可知，01/20 至 01/27 增加 11 人，01/27 至 02/03 增加 116 人，02/03 至 02/10 增加 150 人，02/10 至 02/17 增加 137 人。從接手過後至今粉絲人數大約增加 3.7 倍。

四、DIY 製作-簡易版紙影偶

透過本校幼保科的分享，本小組特地學習簡易版紙影偶，再親自動手製作（如表 11），拍攝成教學影片置入 FB 及 LINE@生活圈，利用威力導演剪輯而成，讓民眾可以在家中自製紙影偶，體驗操偶的樂趣，改善大家普遍認為皮影戲較枯燥乏味的想法。

表 11　DIY 製作影片

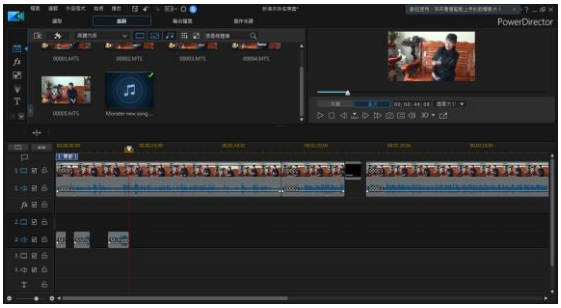


五、紀錄片-高雄皮影戲劇團

本小組親自前往高雄皮影戲劇團的工作室，拍攝紀錄片所需的素材，整理過後，透過威力導演剪輯、配樂、自製效果.....等操作，而製成高雄皮影戲劇團的紀錄片（如表 12）置入 FB 及 LINE@生活圈，讓民眾能

更加了解劇團的經歷及表演歷程。

表 12　紀錄片



柒、結論與建議

一、 結論

皮影戲劇團從當初的興盛時期全台有兩百多家，到現在全台南部地區僅剩三家。本小組透過此研究得到以下結論：

（一）皮影戲趨於沒落，但高雄皮影戲劇團仍堅持初衷，傳承文化：

雖然皮影戲文化逐漸沒落，但高雄皮影戲劇團不吝分享，還是一直堅守對傳統文化的熱愛，就是不想讓皮影戲這項文化消失。他們透過巡演、學校教學等方式傳遞文化技藝。而他們的努力及精神也被政府注意，使政府也從旁協助推廣此項傳統文化，只要有表演的機會都會邀請高雄皮影戲劇團去表演，讓更多人了解皮影戲也更多人認識高雄皮影戲劇團。

（二）劇團經營保守，民眾認識有限：

從本小組問卷調查得知：受訪者對高雄皮影戲劇團在「資訊充足性」、「文創周邊商品」及「DIY 體驗」呈現較不滿意，這顯示劇團可以採取更積極的方式經營，加強劇團的行銷及豐富資訊傳遞。同時「周邊商品」及「體驗活動」項目仍有很大的成長空間，可思考如何運作，這也是拉近與民眾距離的策略方向。

另外，受訪者對於劇臺整體效果及導讀解說等感到滿意。由此可知劇團演出過程籌備的用心。尤其在兩部戲的中間能以創新串場的方式連接兩部戲，讓觀眾有新穎的感受，更能了解作品呈現的劇情，也加深民眾對劇團的印象。

二、 建議

經由研究結果，本小組對劇團提供以下的建議：

（一）結合現代科技，導入光「影」風情「藝」立高雄 APP 行銷劇團：

隨著科技進步，智慧型手機和平板已普及化，為了跟隨時代的主流，本小組針對劇團進行 APP 軟體的設計，分成五大功能，透過「皮影

歷史」、「戲團簡介」增加民眾更深層的了解，同時加入「代表作品」功能，讓民眾不用親臨現場，亦可先行觀賞皮影戲精華所在。

而「互動遊戲」則是透過闖關遊戲，讓民眾更深刻了解皮影戲的面貌、歷史沿革，希望藉此吸引更多年輕族群對傳統文化的瞭解和喜愛。

（二）開發周邊文創商品，增加多元經營：

透過本研究得知，受訪者有一半以上的觀眾有意願購買周邊商品，因此本小組設計一系列商品，以日常用品和益智遊戲為主，如：背包、資料夾、杯墊及飲料環保提袋等，希望其實用性可吸引觀眾購買。另劇團亦可加以運用，除了可增進表演作品與民眾的連結，還可設計一些活動關卡，將周邊商品變成獎勵贈品發送，提升與觀眾的互動，進而增加劇團的曝光度，達到推廣的效果。

（三）開發年輕族群觀眾，結合 LINE@生活圈及 IG 加強行銷：

透過本小組問卷調查，不分年齡一致認為 FB 需加強推廣；受訪的年輕族群比例雖低，但經由交叉分析結果得知，LINE 及 IG 為年輕人較常使用的工具，仍有很大的發展空間，亦需加強行銷。因此建議劇團不可忽視這股力量，可多花心思在這些管道的經營。

三、 未來展望

（一）若導入光「影」風情，「藝」立高雄 APP，需持續追蹤民眾意見滾動修正，進行改版。

（二）持續經營社群網站 Facebook、LINE@生活圈，希望透過頻繁的 PO 文和活動介紹傳達訊息，能為每次演出帶來新人潮。同時置入本小組製作的劇團紀錄片及 DIY 影偶影片，讓民眾更了解劇團，增進親子互動，拉近與觀眾的距離。

（三）將周邊商品與教育作結合，讓皮影戲融入劇團教學教材。

捌、參考文獻

1. LINE@行動行銷邁向百萬星級店家（2016）。劉滄碩。碁峯資訊。
2. 會做簡報就會製作跨平台 APP--Smart AppsCreator 超神開發術。文淵閣工作室（2016）。碁峯資訊。
3. 網路行銷的 12 堂必修課：SEO.社群.廣告.直播.Big Data. Google Analytics（2017）。吳燦銘。博碩出版社。
4. 台灣傳統戲曲劇場文化：儀式、演變、創新（2013）。石光生。五南出版社。
5. 計算機概論跨越講義含解析。致勝研究室（2016）。台科大圖書。
6. 商業概論。林淑芬、旗立財經研究室（2015）。旗立資訊。
7. 商業概論 II。徐玉霞、黃照明、廖淑玲。信樺出版社。
8. 電子商務概論與實作。呂淑娟。旗立資訊。
9. 一甲子的弄影人：蔡龍溪皮影戲典藏文物精選。王淳美。高雄市政府歷史博物館。
10. 以臺灣傳統皮影戲為創意元素之動畫設計（2012）。李妍潔。樹德科技大學應用設計研究所。
11. 小論文：影窗舞台-皮影戲。游心妤、黃可嘉。國立豐原高中。
12. 小論文：燈『影』裡操偶‧滑嘴說大『戲』 ～ 皮影戲。陳玟伶、蔡雨璇、伍冠霖。三信家商。
13. 小論文：皮影戲介紹。蘇姵璇。高雄高商。
14. 小論文：走吧走吧 ～ 讓『皮影戲』走入校園。康郁翎、楊方慈。三信家商。
15. 小論文：皮影戲融入幼兒品格教育。高瑞君、黃盈溶。高瑞。私立東吳工家。
16. 傳統皮影戲難吸睛這國中師生翻轉生動童話故事。
    https：//news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/2305488
17. 國內外 6 隊藝師齊高雄駐校交流皮影戲文化。中國時報高史博。
    https://www.chinatimes.com/realtimenews/20180705003919-260405
18. 西方高雄皮影戲高雄大會師。中國時報李義。
    https：//www.chinatimes.com/newspapers/20180706000746-260107
19. 高雄市皮影戲館
    http：//kmsp.khcc.gov.tw/home01.aspx?ID=1

附錄一　高雄皮影戲劇團團長訪談

表 13 高雄皮影戲劇團團長訪談

問題 1：	會開始接觸皮影戲的原因是？
答：	去岡山文化中心參加一期三個月的研習，小時候喜歡玩布袋戲，也剛好在文化中心遇到我的老師許福能，在文化中心教大家做皮影戲偶，去參加研習後才對皮影戲產生興趣。
問題 2：	從什麼時候開始對皮影戲產生興趣？
答：	去岡山文化中心參加皮影戲教學時，開始對這方面很有興趣。
問題 3：	在學習過程中有遇到什麼困難或阻礙？
答：	在兩、三年前曾被邀去文化中心教大家做皮影戲，但在教學的過程中發現自己本身沒有學習到甚麼，所以從那之後開始研究皮影戲直到有人來看才發現皮影戲很有趣，覺得研究皮影戲很深奧，因為在表演時操偶一定要學唱曲，所以不管遇到甚麼樣的困難都還是要想辦法突破，如果突破了就會讓自己覺得自己好像更深一層，所以才在這當中越學越有興趣，也與大陸和其他國外產生交流，再去學國外的一些技術讓自己可以學到更多。
問題 4：	當初要自己要成立一個劇團時對劇團有什麼期許？
答：	當時是因為許福能老師生病請我來帶這個團，但是這個團是家族式的，不能因為我這個外人說改甚麼就改甚麼，所以就跟老師說不能幫他帶這個團，但許老師卻不斷請我一定要幫這個忙一直到許老師去世之後，我去了美國認識了很多朋友，也跟我說要我自己成立一個團，後來想想也覺得不錯，因為是自己的興趣所以就在自己成立一個團隊，讓自己可以多一些經驗。
問題 5：	覺得自己經營一個劇團最困難的是什麼？
答：	學習操偶、刻偶技術，當時拿著許福能老師的戲偶去自己學習刻偶，但刻完之後覺得自己刻的很好拿出去詢問別人，反而大家都覺得許福能老師刻的偶比較漂亮，之後問了老師怎麼樣刻偶才會刻的漂亮，老師說：要把戲偶的臉部，都要刻的清楚完整。

附錄二　Smart APP 操作畫面

圖 48 啟動頁

圖 49 首頁導覽

圖 50 皮影歷史選單

圖 51 歷史沿革

圖 52 戲偶製作-製皮

圖 53 戲團簡介

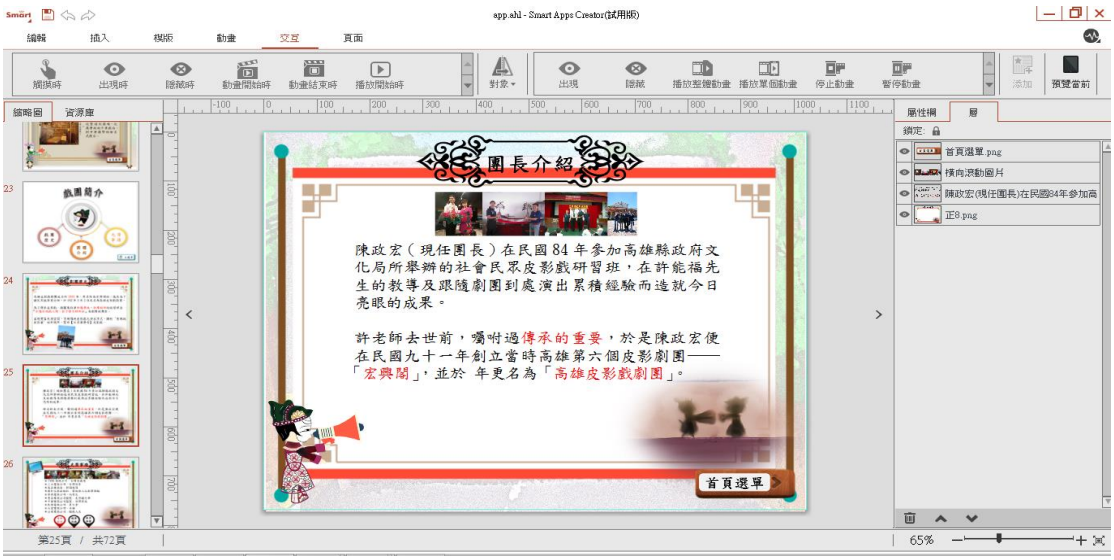


圖 54 團長介紹

圖 55 日月潭傳奇

圖 56 重要連結

圖 57 互動遊戲選單

圖 58 大家來找碴遊戲畫面

圖 59 大家來找碴失敗畫面

附錄三　APP 使用後回饋

表 14　APP 回饋表

<table>
<tr><td>問 1：畫面整體是否美觀乾淨？</td></tr>
<tr><td>答 1：　是（85%）否（15%）。</td></tr>
<tr><td>問 2：按鈕設計是否充足？</td></tr>
<tr><td>答 2：是（100%）否（0%）。</td></tr>
<tr><td>問 3：整體資訊完整性？</td></tr>
<tr><td>答 3：完整（100%）不完整（0%）</td></tr>
<tr><td>問 4：遊戲難易度和操作簡易性？</td></tr>
<tr><td>答 4：　難（0%）簡單（100%）。
難（30%）簡易（70%）。</td></tr>
<tr><td>問 5：遊戲和資訊的連結度？</td></tr>
<tr><td>答 5：　強（100%）弱（0%）。</td></tr>
<tr><td>問 6：其他：</td></tr>
<tr><td>答 6：
<table>
<tr><th>正面意見</th><th>負面意見</th></tr>
<tr><td>7. 版面簡潔、配色合適。（10%）
8. 遊戲難易適中，很適合大人小孩一起挑戰。(30%)
9. 內容豐富，重點都有提到。（40%）
10. 設計精細，可連至其他相關網站。(5%)
11. 沒有實際觀賞過皮影戲的，可透過代表作品觀賞。（5%）
12. 遊戲題目符合 APP 裡提供的資訊。(10%)</td><td>6. 角色介紹的部分，人物按鈕的提示，不明顯，容易被忽略。（20%）
7. 頁面的字體希望能一致。（15%）
8. 希望能加入語音導覽，幫助閱讀。(15%)
9. 遊戲說明不夠詳細。熱區範圍太小，容易觸碰到錯誤的地方。(30%)
10. 可以設置詳解按鈕，點選後有各關遊戲的答案解析。（20%）</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

附錄四　問卷題目

先生/小姐您好，首先感謝您抽空填寫問卷，此問卷需花您幾分鐘的時間，這是一份專題報告的問卷，目的在探討觀眾對於「高雄皮影戲劇團」意見調查，此份問卷為匿名問卷，請您放心填寫，對於您的熱心協助，在此獻上最高謝意。

敬祝　萬事如意、健康平安　　研究小組　敬上

第一部分：基本資料

1. 性別?　□男□女
2. 年齡?　□20 歲以下　□21 歲~30 歲　□31 歲~40 歲
   □41 歲~50 歲　□51 歲~60 歲　□61 歲以上
3. 您的居住地?　□北部　□中部　□南部　□東部
   □國外遊客　□其他_____
4. 您的婚姻狀況　□已婚，育_____子　□未婚
5. 職業?　□學生　□軍公教　□商業、服務業
   □工、製造業　□自由業　□其他：_____

第二部分：觀眾對於「高雄皮影戲戲劇團」的認知及看法

1. 如何得知這個表演？
   □親友介紹　□網路或書報報導　□粉絲專頁
   □其他：_____
2. 您覺得「高雄皮影戲戲劇團」粉絲專頁提供的資訊有哪些需要加強？（可複選）
   □關於劇團的歷史□活動資訊與簡介□活動時間與票價□跟民眾的互動性
3. 您在參與這個活動前有看過皮影戲嗎？□沒有 □有看過
4. 請問您看過幾次？□這是第 1 次 □2~3 次 □4~5 次 □5 次以上
5. 如果販賣周邊商品您會願意購買嗎？□願意 □不願意
6. 您能接受週邊商品的合理價格範圍是？
   □150 元以下 □ 151~300 元 □ 301~450 元 □451 元以上
7. 如果有機會可以參與皮影戲的演出您會願意參與嗎？
   □願意□不願意
8. 如果現場有可以體驗 DIY 的活動您會來參與嗎？□會 □不會
9. 請問您較喜歡的劇情類型為？（可複選）
   □愛情類 □武打類 □俠義類 □志怪類 □自編劇 □其他：_
10. 您喜歡傳統戲劇演出時的對白？□台語□國語□各半□其他：_
11. 傳統戲劇演出時合理的售票金額？□100~200 □201~300 □300 以上

第三部分：對於「高雄皮影戲戲劇團」的滿意性調查。請勾選評分：

	非常滿意	滿意	普通	不滿意	非常不滿意
1. 劇臺效果	□	□	□	□	□
2. 劇情流暢度	□	□	□	□	□
3. 劇團活動資訊的完整性	□	□	□	□	□
4. 劇團網頁或 FB 資訊的豐富性	□	□	□	□	□
5. 表演內容的導讀或解說清楚	□	□	□	□	□
6. 劇情的創新性及豐富度	□	□	□	□	□
7. 劇團表演融合 DIY 體驗	□	□	□	□	□
8. 劇團文創或周邊商品	□	□	□	□	□
9. 對於劇團的整體滿意度	□	□	□	□	□

10. 請問您覺得表演時間適合為幾分鐘？□30 分以內 □30 分~1 小時 □1 小時~1 小時半 □1 小時半以上

11. 看完這齣戲後是否有加深您對皮影戲的印象？□ 是 □ 否

12. 您是否會把此團皮影戲表演介紹給您身邊親朋友嗎？
□會□不會

13. 您願意為「高雄皮影戲戲劇團」的粉絲專頁幫忙推廣？□願意 □不願意

14. 您覺得可再加強推廣「高雄皮影戲戲劇團」的管道是？（可複選）
□ 專屬網頁 □ FB 粉絲頁 □ IG □ LINE
□其他：_____

本問卷到此結束，再次感謝您的協助！

附錄五　觀眾問卷結果分析

表 15 觀眾問卷結果

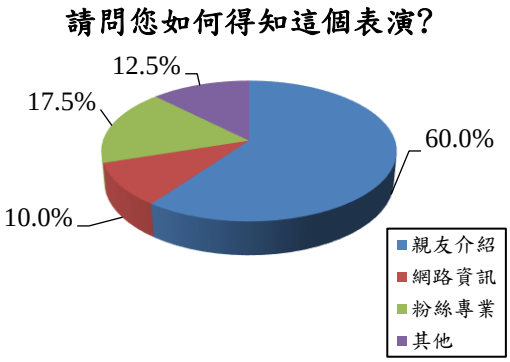


圖 60　如何得知表演

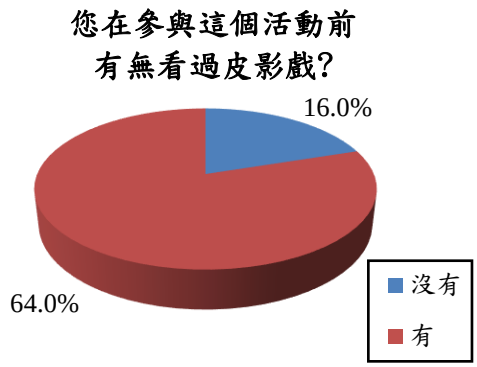


圖 61 有無看過皮影戲

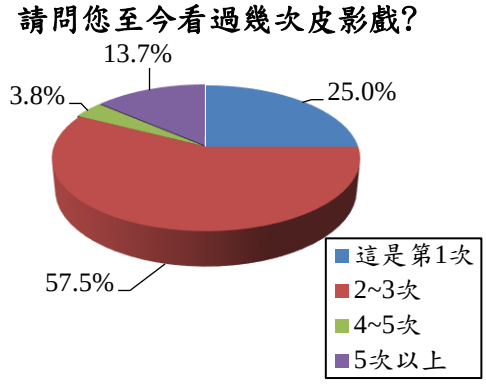


圖 62 看過幾次

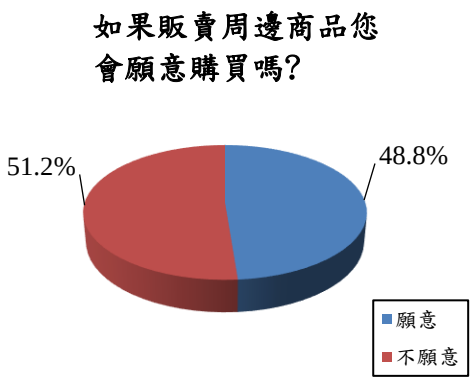


圖 63 販賣周邊

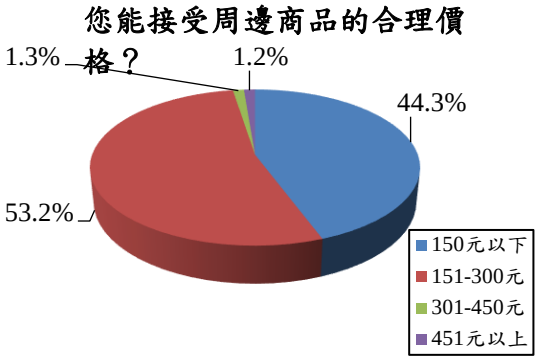


圖 64 周邊價格

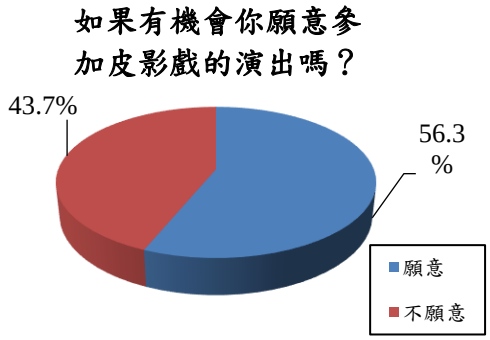


圖 65 願意參加演

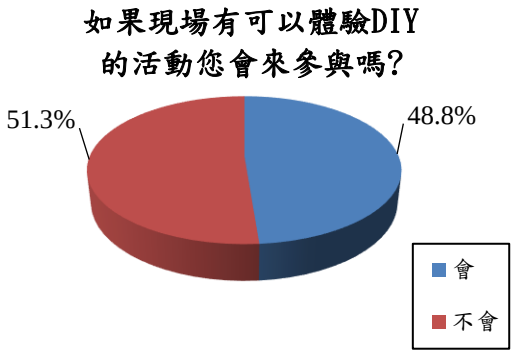


圖 66 體驗 DIY

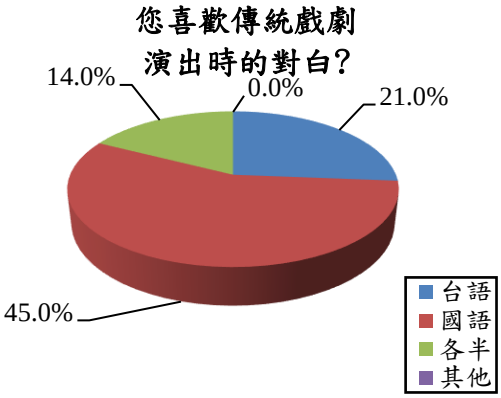


圖 67 喜歡演出的對白

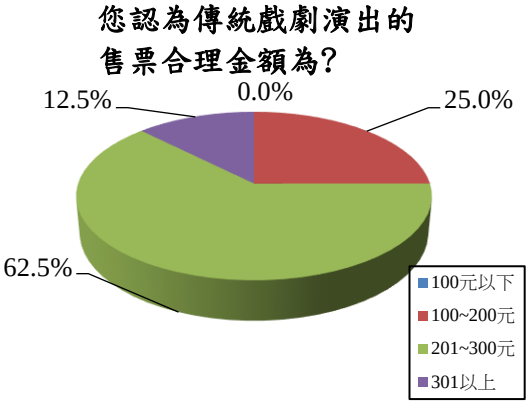


圖 68 售票價格

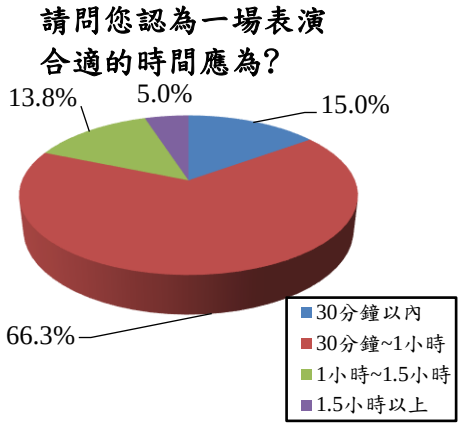


圖 69 合適時間

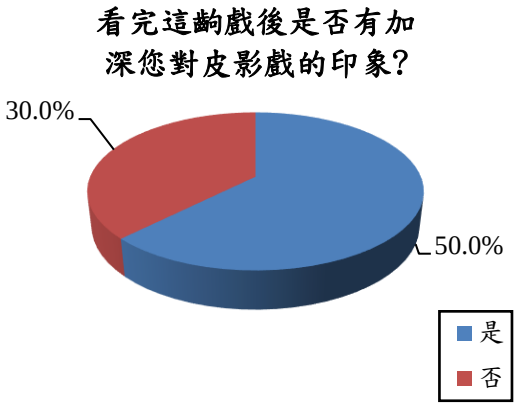


圖 70 加深印象

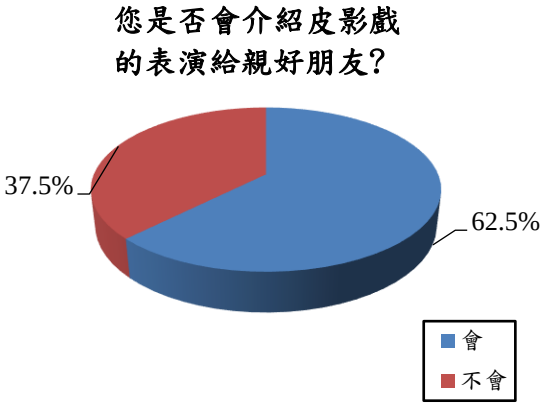


圖 71 介紹給親朋好友

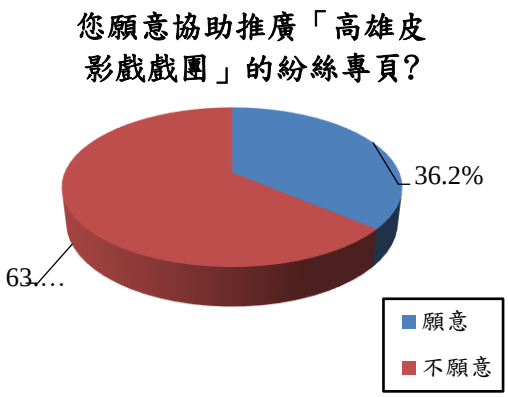


圖 72 推廣紛絲專業

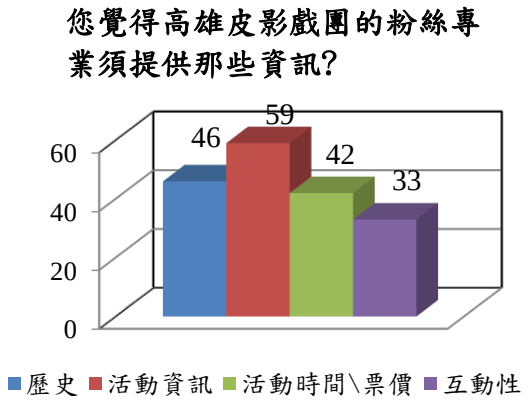


圖 73 提供資訊

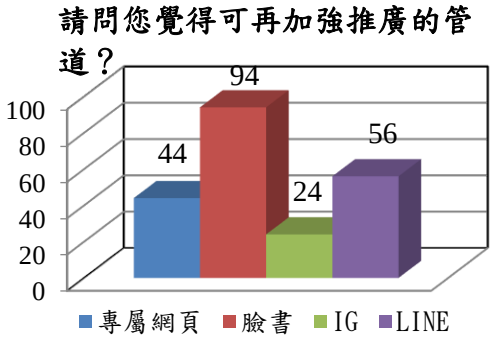


圖 74 加強推廣

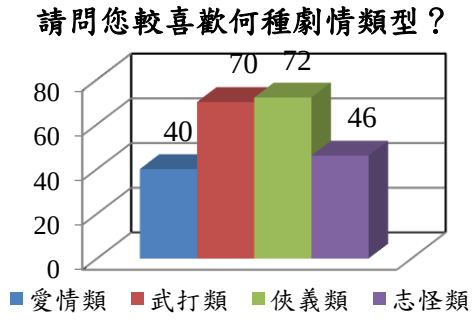


圖 75 劇情類型

附錄六　周邊商品設計

圖 76 拼圖設計圖

圖 77 帆布包設計

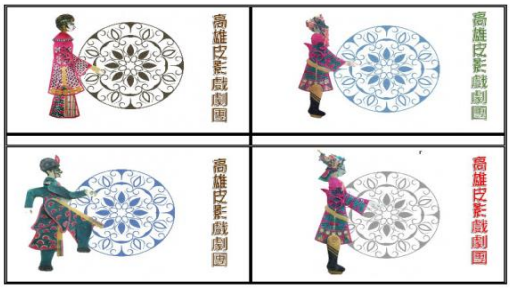


圖 78 沙包設計圖

圖 79 鏡面鑰匙扣胸章

圖 80 圓形橡膠杯墊

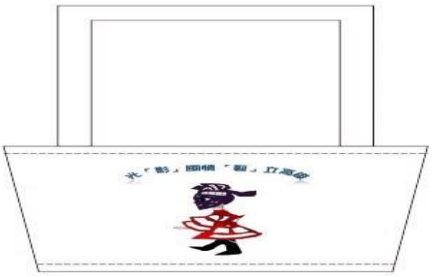


圖 81 環保杯套

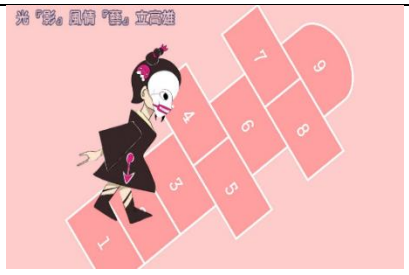


圖 82 資料夾

附錄七　DIY 影片剪輯

圖 83 DIY 影片剪輯

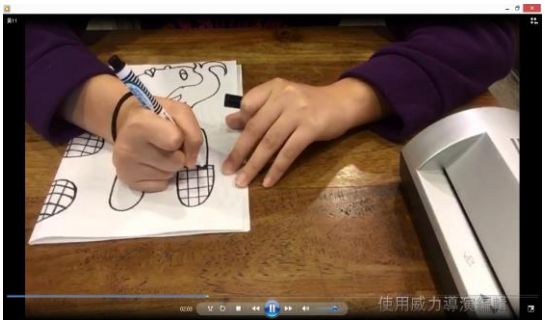


圖 84 DIY 影片輸出

附錄八　紀錄片影片剪輯

圖 85 紀錄片剪輯(團長)

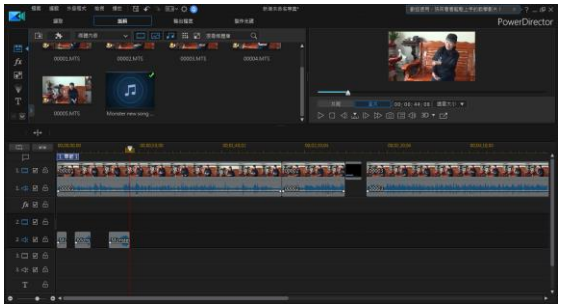


圖 86 紀錄片剪輯(馬老師)

附錄九　預告片影片剪輯

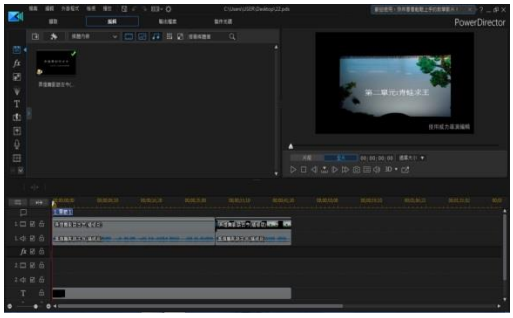


圖 87 預告片剪輯

圖 88 預告片顯示

附錄十　LINE@生活圈經營紀錄

圖 89 107/12/23 截

圖 90 108/01/06 截

圖 91 108/01/20 截

圖 92108/02/03 截

圖 93 108/02/17 截

附錄十一　FB 經營紀錄

圖　94 108/01/20 截

圖　95 108/01/27 截

圖　96 108/02/03 截

圖　97 108/02/10 截

圖　98 108/02/17 截

圖　99 108/01/20 截

圖　100 108/02/17 截

附件 4

全國高級中等學校專業群科 108 年專題及創意製作競賽

【競 賽 日 誌】

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
年	月	日	進 度	紀 錄	工作分配	
107	11	9	找尋可用主題	同學 E 決定參考傳統技藝，因此前往高雄豫劇園觀看「傳藝之聲-百家講堂系列講座」，於 11/12 提出並採納。	同學 A：找尋可參考主題 同學 B：找尋可參考主題 同學 C：找尋可參考主題 同學 D：找尋可參考主題 同學 E：找尋可參考主題	
107	11	10	討論主題	在校討論 3 小時，採納主題大多為布袋戲、歌仔戲、皮影戲等，多以傳統技藝為主。	同學 A：蒐集「布袋戲」資料 同學 B：蒐集「歌仔戲」資料 同學 E：蒐集「皮影戲」資料	
107	11	11	組員表決主題	小組分別將各自收集到的不同主題資料拿出來進行比較，最終決定採用皮影戲作為主題。	同學 B：將資料進行分析，提出缺點部分 同學 D：將資料進行分析，提出優點部分	
107	11	13	找尋現有皮影戲團	網路找到許多皮影戲團，但大多都已淡出此行業，最終	同學 C：網路搜尋高雄皮影戲劇團 同學 D：打電話詢問	

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
				找到位於高雄的「高雄皮影戲劇團」，聯繫劇團並決定於 11/17 前往彌陀國小進行第一次訪談。		
107	11	14	討論訪談內容	討論訪談內容，及如何前往彌陀國小。	同學 A：提出訪問目的 同學 B：列出訪談問題 同學 C：查詢可搭乘工具 同學 D：討論訪談內容 同學 E：印製訪談問題	
107	11	15	討論文書內容	語音通話 3 小時，文書設計初步的架構，並進行工作分配。	同學 A：分配人員工作 同學 B：討論文書內容大綱 同學 D：編寫專題架構 同學 E：討論整體大標	
107	11	17	前往彌陀國小	於下午 2 點抵達彌陀國小，進行訪談介紹此專題大綱。	同學 A：訪問劇團馬小姐 同學 B：進行拍攝 同學 C：與團長確認本小組主題是否可行 同學 D：訪問劇團團長 同學 E：進行錄音紀錄	
107	11	18	搜尋文獻資料	小組共同前往「高雄市皮影戲館」，尋找有關皮影戲或是與其相關的資料。	同學 A：查看 A 區書籍 同學 C：提出疑問 同學 B：拍攝照片 同學 E：查看 B 區書籍	
107	11	20	整理文獻資料	將所蒐集的文獻資料進行整理，並編寫成書面資料。	同學 A：將所蒐集資料進行統整 同學 B：將所蒐集資料進行統整 同學 E：將所蒐集資料	

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
					進行統整	
107	11	21	訪談紀錄整理	將11月17日所訪談的內容進行整理並編寫成表。	同學A：內容編寫成表 同學E：內容編寫成表	
107	11	23	學校開會	從上午八點半至十二點三小時多的時間，與老師討論文獻及訪談結果內容是否需要修正，並且將問卷定案。	同學A：修改問卷內容 同學C：修改文獻內容 同學 D：修改訪談表格內容	
107	11	24	與戲團聯繫	聯絡高雄皮影戲劇團，詢問是否能進行訪談以及發放問卷，在確認可行後並決定於107年12月4日進行訪談。	同學D：打電話詢問	
107	11	25	討論問卷設計	利用LINE群組通話進行線上討論，設計問卷內容。	同學 A：設計「基本資料」填寫部分 同學 B：設計「對高雄皮影戲劇團滿意度」相關問題 同學 E：設計「皮影戲表演建議」相關問題	
107	11	26	設計訪談內容	利用LINE進行線上討論，提出各式內容，並且進行篩選。	同學A：提出戲團歷史背景相關問題 同學B：提出與皮影戲相關問題 同學C：提出錯誤進行更正 同學 E：統整內容並編	

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
					寫	
107	11	28	討論訪談時間	組員於左營豫劇園進行訪問，決定在下午四點於大寮捷運站集合。	同學 D：與戲團再次確認訪談時間	
107	11	30	設計訪談行程	上網搜尋從大寮前往左營豫劇園的路線，提出三種方案，投票表決，因組員家中無家長能接送，最終決定先搭捷運再搭計程車。	同學 C：提出搭乘組員家長的車 同學 D：提出承包計程車，從左營站到豫劇園總價為 160 元，平均一人 32 元 同學 E：提出搭乘公車再走一段路，來回金額為 24 元左右	
107	12	2	繪製影偶	將生、旦、淨、末、丑的人物繪製成 Q 版影偶，除了改變整體樣貌外，也畫出了角色的另一種特色。	同學 C：繪製 Q 版影偶	
107	12	3	討論前往豫劇園的計畫	討論後續文書缺少那些素材，在出發前先歸納好清單，前往影印店印製 120 份問卷。並檢查問卷數量及攜帶的工具。	同學 A：提醒所需攜帶工具 同學 C：整理文書缺少那些素材 同學 D：確認問卷印製數量	
107	12	4	前往豫劇園進行採訪及發放問卷	小組於下午 4 點搭車前往豫劇園，5 點半左右抵達豫劇園，	同學 A：訪談馬小姐與陳小姐 同學 B：拍攝訪談、展	

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
				開始進行發放問卷及訪問。	演以及發放問卷過程 同學C：發放問卷 同學D：發放問卷 同學 E：訪談過程進行錄音	
107	12	6	統整訪談內容	將錄音內容進行統整及編寫。	同學 A：訪談內容統整及編輯 同學 B：利用訪談內容編寫劇團介紹 同學 E：將重點內容設計成表格	
107	12	9	討論並決定建立 LINE@生活圈	與劇團確認能以戲團名義建立 LINE@生活圈，決定將把戲團的活動資訊以及戲團的各項事蹟放至官網中。	同學A：討論 LINE@生活圈內容 同學D：聯繫劇團是否可建立 LINE@生活圈 同學E：建立 LINE@生活圈	
107	12	10	聯繫劇團討論前往美濃工作室的路線規劃	由於工作室位於高雄美濃，因此最終決定請家長接送。	同學 B：將先前路線規畫的方案再次列出 同學 C：詢問家長能否接送	
107	12	13	詢問劇團是否能建立 APP，及幫忙經營 Facebook 粉絲團。	分析之前的問卷結果，顯示許多民眾推薦粉絲團較能獲得關注，因此決定打電話詢問劇團是否可以幫忙經營，也成功獲得答應。	同學 D：再次詢問是否可以利用戲團名義進行網路推廣	
107	12	19	討論前往美濃工作室的計畫	討論後續拍攝紀錄片、以及文書缺少那些素材，在出發	同學 A：提醒所需攜帶工具 同學B：確認文書內容	

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
				前先歸納好清單，並檢查訪問問卷及拍攝工具。	同學 C：整理缺少那些影片素材 同學 E：確認訪問問卷	
107	12	22	前往美濃拍攝及訪談	選擇白天時間去，因此上午八點左右先在大寮捷運站集合，在上午九點半左右抵達美濃的工作室，錄製與團長的訪談過程，討論創立劇團的由來，與對劇團未來的期許。	同學 A：訪談團長 同學 B：錄製現場 同學 C：錄製現場 同學 D：在訪問過程中提出疑慮 同學 E：訪談時錄音做筆記	
107	12	27	整理訪談重點整理	將 12 月 22 日訪談內容進行整理並把紀錄片大綱擬定出來。	同學 A：訪談整理 同學 C：影片整理	
108	1	2	訂製周邊商品	將先前繪製好的 Q 版影偶進行編輯，討論要製出的周邊商品，並將實體進行拍攝放入文書。	同學 B：編寫設計理念	
108	1	4	確定後續工作	利用 LINE 線上討論，最終以網頁 APP 推廣高雄皮影戲劇團為文書主軸，將問卷、文獻、訪談再次過目及修改，並且將網頁 APP、LINE@生活圈發文、接手經營 Facebook 粉絲團、製作 DIY 教學影片、剪輯紀錄片	同學 A：進行工作分配 同學 B：修改文書內容	

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
				等工作進行確認。		
108	1	6	討論訪問幼保科計畫	幼保科課程中有皮影戲的操作及展演，因此本小組決定訪問幼保科有關皮影戲製作，討論相關問題並製作問卷，並決定於 1 月 11 日訪問幼保科。	同學 D：聯絡幼保科老師 同學 E：列出訪問題目並列印	
108	1	11	訪問幼保科	利用下午 2 點多到 4 點的時間與幼保科學生及老師進行訪問，並請教幼保科同學製作簡易影偶，為後續拍攝 DIY 作準備。	同學 A：訪問學生 同學 B：訪問老師 同學 C：進行拍攝記錄 同學 D：訪問學生 同學 E：錄音並記錄	
108	1	12	APP 所需資料進行工作分配	組員所分配不一樣的內容，讓網頁內容豐富，將工作分為版面設計、團長介紹、戲團歷史、影偶介紹、小遊戲。	同學 A：分配工作	
108	1	13	整理訪問資料	將 1 月 11 訪問內容、照片編寫出來並做整理。	同學 A：訪談內容編寫成文書 同學 C：整理重點內容設計成表格	
108	1	16	編寫影偶介紹	將先前於訪談中紀錄的影偶內容歸類成一部分，並編寫介紹，最後放入文書和網頁中，並且供後續經營粉絲團	同學 A：整理先前於訪談中提到的影偶內容 同學 B：編寫影偶介紹 同學 D：將影偶介紹放入至 APP 中，	

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
				使用。		並且放上圖片
108	1	18	剪輯紀錄片	將先前兩次前往高雄皮影戲團所錄製的資源，利用「威力導演」進行剪輯。	同學 B：將組員所拍攝的影片資源進行整理及篩選 同學 C：利用「威力導演」剪輯	
108	1	20	拍攝 DIY 教學影片，開始接手經營 Facebook 粉絲團	前往咖啡廳拍攝 DIY 教學簡易戲偶影片，粉絲團經營內容大多以高雄皮影戲劇團展演時間及活動作為更新。	同學 A：錄製教學影片 同學 B：討論經營內容 同學 C：討論經營內容 同學 D：接手粉絲專業 同學 E：輔助 A 同學	
108	1	22	將網頁 APP 的介紹資料完成	修改新增的文書內容，並且把網頁 APP 所需要的內容進行整理。	同學 A：修改文書內容 同學 D：提出 APP 修改建議 同學 E：修改新增的文書內容	
108	1	23	整理陳政宏團長的經歷	將先前訪談中的內容歸類一區，編寫陳政宏團長的經歷，放置於粉絲專業及網頁 APP 中。	同學 B：整理資料 同學 C：將內容放置 APP 中	
108	1	24	整理高雄皮影戲劇團的歷史故事	將文獻探討中所理解的高雄皮影戲劇團歷史進行濃縮，放入 APP 中，並且供日後製作紀錄片時參考。	同學 C：將內容放入 APP 中 同學 D：編寫歷史故事	
108	1	26	繪製網頁 APP 所需圖片與介面	利用 Smart App Creator 與 Power Point 進行設計，依據網頁標題「皮影	同學 C：提出建議與設計圖片 同學 E：繪製網頁介面	

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
				歷史」、「戲團簡介」、「前情提要」、「重要連結」、「遊戲天地」五大項進行繪製。		
108	1	27	APP 遊戲製作	整理有關戲團的傳統故事，並製作成小遊戲的內容，讓年輕族群能更加理解戲團的歷史。	同學 D：設計遊戲版面 同學 E：提出建議	
108	1	28	錄製 DIY 所需配音並剪輯後製影片	為了讓影片能完整呈現，請一位組員進行配音，並剪輯 1 月 20 日所拍攝的素材。	同學 A：負責錄製 同學 C：剪輯影片	
108	1	29	完成 DIY 教學影片	將先前錄製完成的音檔加入影片中。	同學 D：編輯影片	
108	1	31	完成紀錄片	先前剪輯好的紀錄片，放上字幕，並且再次修改。	同學 C：編輯字幕 同學 D：修改影片	
108	2	1	將所有內容整理成 SWOT 分析圖	分析高雄皮影戲劇團的 SWOT，來評估目前的現況	同學 A：編寫 SWOT 分析圖 同學 B：提出劇團的內部優勢及劣勢 同學 E：討論戲團的外部機會和威脅	
108	2	3	修改文書 APP 影片匯入	前往咖啡廳進行開會，將先前新增的文書內容進行修正。	同學 A：修改文書 同學 B：修改文書 同學 C：將劇團演出影片放入代表作品 同學 D：APP 版面修改放入文字	

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
					同學 E：修改文書	
108	2	6	結論討論並修改文書	將所做文書進行總結，將結論編寫進行分配工作	同學 A：編寫「推廣皮影戲文化」結論 同學 B：編寫「分析結果與劇團進行參考」結果 同學 C：編寫「民眾對劇團的滿意度」結論 同學 D：編寫「與戲團進行合作推廣」結論 同學 E：編寫「皮影戲劇團的市場分析」結論	
108	2	8	整理文書中的圖片及表格	將所有的圖片和表格進行標號，並且加上目錄，讓整體更加完整。	同學 A：確認內容是否有錯字	
108	2	12	完成 APP	將 APP 完成並輸出測試，發現錯誤修正。	同學 C：輸出 APP 進行測試 同學 D：修改錯誤	
108	2	14	將文書完整過目	從頭將文書進行校正，確認有無錯字，並確保語句通順，以及排版是否正確。	同學 B：提供建議調整排版 同學 E：確認語句是否通順	
108	2	15	請民眾進行測試並修改	將完成的 APP 請民眾進行測試，並提出問題進行採納，統整民眾回饋進行	同學 A：修正文書 同學 B：進行錄音 同學 C：進行提問 同學 D：APP 修正	

群　　科			商業與管理群	■專題組 □創意組	參賽人數	**5**
作品名稱			光「影」風情，「藝」立高雄			
				修正。	同學 E：統整民眾回饋	
108	2	16	文書整理	將 APP 畫面放入文書並整理文書。	同學 A：文書統整 同學 B：修改圖片標號 同學 C：擷取 APP 畫面	
108	2	17	粉絲專業統計並修正結論	將 Facebook 粉絲團與 LINE@生活圈的經營結果，利用 Excel 進行統整及編寫。討論並修正各自所編寫的結論。	同學 A：修正文書內容 同學 B：確認內容並提出建議 同學 C：提出修正建議 同學 D：粉絲團的統計分析，並將結果編寫至文書中	
108	2	18	完成文書	將附件內容進行檢查及修改，組員確認資料印出。	同學 A：整理書面資料 同學 B：將日誌及工作表進行修正 同學 C：確認資料完整性 同學 D：確認報名相關資料 同學 E：全部檢查並送印	
108	2	19	繳件	每位組員進行最後確認並繳件	同學 A：確認文書 同學 B：確認文書 同學 C：確認附件 同學 D：確認附件 同學 E：繳件	

附件 5

全國高級中等學校專業群科 108 年專題及創意製作競賽

【作品分工表】

一、群　　科：商業與管理群

二、作品名稱：光「影」風情，「藝」立高雄

參賽學生	工作任務
A	1. 組員工作分配 2. 協調與溝通 3. 撰寫統整文書 4. 設計、發放問卷 5. 影片配音 6. 統整訪談內容編製成表 7. 統計問卷結果並分析 8. DIY 影片錄製 9. 紀錄片錄製 10. 查詢文獻資料
B	1. 協調與溝通 2. 拍攝訪談照片及素材 3. 查詢文獻資料 4. 撰寫統整文書 5. 找尋廠商、修改周邊商品 6. 撰寫商品介紹 7. 發放、統整問卷 8. 填寫報名表及日誌工作分配 9. 網頁 APP 內容整理
C	1. 文書修正 2. 協調與溝通 3. 發放問卷 4. 影片錄製 5. 網頁 APP 設計 6. 影片剪輯 7. 繪製 Q 版影偶 8. 編輯周邊商品 9. 拍攝訪談照片及素材

參賽學生	工作任務
D	1. 經營 FB 粉絲專頁 2. 協調與溝通 3. 聯絡劇團 4. 網頁 APP 設計 5. 發放問卷 6. 影片拍攝 7. 文書修正 8. 統計粉絲團數據 9. 影片錄製
E	1. 設計、印製、發放問卷 2. 協調與溝通 3. 撰寫統整文書 4. 查詢文獻資料 5. 統整訪談內容編製成表 6. 訪談錄音及記錄 7. 統計問卷結果並分析 8. 建立經營 LINE@生活圈 9. 影片拍攝