

# 國立臺灣師範大學鼓勵學生赴境外進修補助學生赴國外修習

## 返國後心得報告書

### 一、學生資料

填寫日期：20230312

獲補助出國年度： 111學年 第一學期	
中文姓名：謝宇昕	英文姓名（姓,名）： Hsieh, Yu-Hsin
臺師大就讀科系所、年級： 設計學系 碩三	臺師大學號： 60968013T
修習國家： 日本	
修習校名： 慶應義塾大學	
修習學院： 媒體設計研究科	
修習科系： 媒體設計研究科	
修習期間： 2022年 9月 ~ 2022年 2月	
護照入出境時間： 出境：2022年 9月 4日 ■使用自動通關 入境：2023年 3月 12日 ■使用自動通關	

二、修習課程名稱：

修習課程名稱	任課教授	學分數	所屬學季/期
INNOVATION PIPELINE 1A (English)	南澤孝太、パイ,ユン スエン、佐藤千尋等	1	秋
INNOVATION PIPELINE 1B (English)	砂原秀樹、加藤大弥 等	1	秋
INNOVATION PIPELINE 1C (MANAGEMENT) (English)	岸博幸、夏野剛、山 田卓等	1	秋
INNOVATION PIPELINE 1C (POLICY) (English)	菊池尚人、谷脇康 彦、中村伊知哉、石 戸奈々子等	1	秋
CONTENTS CREATIVITY AND ECONOMICAL IMPACT OF OTAKU CULTURE (Japanese/English)	杉浦一徳	1	秋
REAL PROJECT-CREATO	杉浦一徳		秋

### 三、心得分享

學業方面：

3月期間至藝術學院提交申請計畫，除了必要的動機信件，隨之附上了自己的作品集和簡易履歷。4月底時，與慶大的杉浦一德教授進行一場簡易的面試，過程使用英語溝通，主要是了解自身的設計專長和動機，全程約10分鐘左右，雖然自己有點緊張但是氛圍輕鬆像是在聊天。

KMD 的研究學期一共分為 4 個學期，第 1 學期和第 2 學期主要專注於必修的基礎課程 INNOVATION PIPELINE 和其他選修課程。第 3、4 學期則專心於 Real Projects 中執行論文研究。比較特別的是 KMD 分有 9 月入學和 4 月入學。而我申請的是 9 月入學英語授課。9 月入學即為秋學期，課程皆是英語授課，日語授課的課程較少，在選課系統中會特別註明。因此 9 月入學的新生多是以國際留學生為主；反之 4 月入學，以日本籍學生居多，課程也是以日語授課為主。KMD 的課程主要分為設計、科技、管理和政策四大領域，外加 Real Projects。Real Projects 即是實驗室，主要產出畢業論文。因為是交換生的緣故，杉浦一德教授建議我們修習 KMD 的必修基礎課程— INNOVATION PIPELINE 1，分別為 1A—設計、1B—科技、1C—管理和政策。

開學的第一週和第二週是 Communication Week，其目的是希望在 Communication Week 期間了解 KMD 的系上風氣、學習的課程與資源、認識系上的老師和新生同學們。

Communication Week 由一系列的 Workshop 課程和 Meet up 歡迎

會組成。Workshop 課程主要是由 KMD 的基礎課程 INNOVATION PIPELINE 1 精簡而來，透過團隊分組討論，使用設計方法得出設計成品，團隊之間互相提出問題見解，最後發表。Communication Week 為期兩週，課程雖然密集辛苦但能在最短時間內適應及瞭解著實充實且有趣，Communication Week 結束後則進入正式課程。



COMMUNICATION WEEK TIMETABLE						
	ALL Mandatory	Master's Mandatory	[RP] Real Project Info Session	[Info] Info session of special programs	Meetup (optional but recommended)	
	1st Slot 9:00-10:30	2nd Slot 10:45-12:15	3rd Slot 13:00 - 14:30	4th Slot 14:45 - 16:15	5th Slot 16:30 - 18:00	6th Slot 18:10 - 19:40
26-Sep	Mon	10:00-12:00 Workshop #1	13:30-16:45 Workshop #2 & #3		17:00-18:30 Course Guidance	
27-Sep	Tue	10:00-12:00 Workshop #4	13:30-16:30 Faculty & Real Project introduction			
28-Sep	Wed	10:00-12:20 Connection Test *Online*		[RP] 講 (Itama) (Sato) *Online*	[Info] 16:30- Service Design *Online* 17:00- CEMS *Online*	
29-Sep	Thu					[RP] Global Education (Okawa) *Online*
30-Sep	Fri				17:00-18:30 Meet-up #1 Welcome!	
	1st Slot 9:00-10:30	2nd Slot 10:45-12:15	3rd Slot 13:00 - 14:30	4th Slot 14:45 - 16:15	5th Slot 16:30 - 18:00	6th Slot 18:10 - 19:40
3-Oct	Mon		[RP] CREATOI (Sugura)	[RP] PLAY (Inakage)	[RP] SAMCARA (Waldman)	
4-Oct	Tue		[Class] 10:45- Innovation Pipeline 1B (I)	[RP] Network Media (Sunahara, Kato)		[RP] Embodied Media (Minamizawa) *Online*
5-Oct	Wed	[Class] 10:00- Innovation Pipeline 1A (I)	[RP] Future Crafts (Yamaoka)		[RP] Geist (Kunze)	
6-Oct	Thu					
7-Oct	Fri	[Class] Innovation Pipeline 1C MGMT (I) *Online*	[Class] Innovation Pipeline 1C Policy (I) *Online*	[RP] 12:15-12:45 Policy Project (Ishida) *Online* [RP] 13:15-14:30 creative industry (Kishi) *Online*		17:00-18:30 Meet-up #2 Warming-up

INNOVATION PIPELINE 1A 為設計課程，課程核心主要有 Design thinking， Ethnography， Fabrication 等等設計思考方法以及 Figma， 3D modeling， VR 等技術，以課堂分組實作的方式進行，打破過往在台灣對設計及為平面或是產品的既定印象，同時同學們的開放、不設限的思維，天馬行空，真的令人感到有趣。星期一與星期三，每週兩堂，課堂實作+課後作業。期末作業的主題為『千年後與自然共存』，任何形式的概念或是產品皆可！

## IP1A Final Assignment

**Theme:**

Design a new technology or service to coexist with nature (on the earth or somewhere in the space) in a world after 1000 years.

Include a catchphrase for the concept.

**\* Individual work**

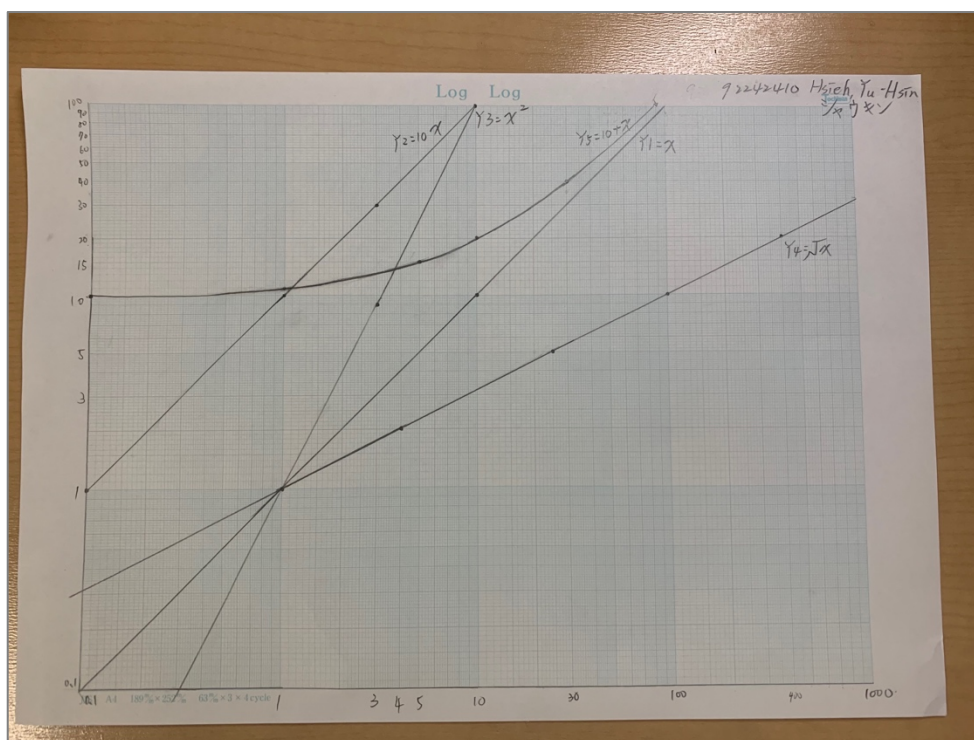
**show your prototype in the video**

**Video format:** 30 seconds

**Submitted file:** MP4 or MOV

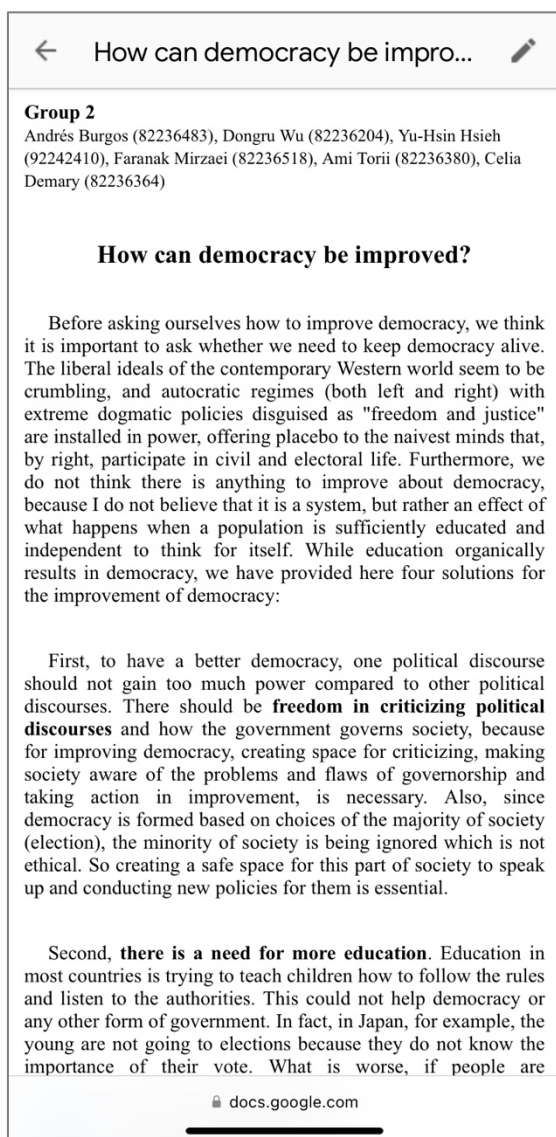


INNOVATION PIPELINE 1B 為科技，課程從組裝電腦和拆解電器用品（以白家電為主，有電扇、烤箱、兔子玩具等等），超級有趣，第一次如此地仔細分析內部的零件與結構，促使我們了解現代電器的基本構造和元件功能。再來才是學習基礎計算機概論、函數、編寫程式、機械等等。自身是設計背景，面對全新的領域，在這部分比較辛苦，但幸好有依照程度不同進行分班，分為入門、中階和高級三個班級。星期二與星期四，每週兩堂，課後作業。



INNOVATION PIPELINE 1C 為管理和政策，管理課堂中關注全球變遷、資本主義、政治制度差異、日本經濟變化等等議題；政策課堂上則邀請各領域的專家或是學者進行講座分享，有電競、音樂 AI 等類型多元。課堂上鼓勵同學思考和提出問題和課後的分組討論。星期五，每週一堂，課後作業為分組討論和講座心得。透過這門課更開闊了自身的眼界和思考模式。因為外籍同學眾多，同學們

從自身母國背景出發進行討論，其中的差異性與共同性交織激發出的火花著實令人著迷。



← How can democracy be impro... ✎

**Group 2**  
Andrés Burgos (82236483), Dongru Wu (82236204), Yu-Hsin Hsieh (92242410), Faranak Mirzaei (82236518), Ami Torii (82236380), Celia Demary (82236364)

**How can democracy be improved?**

Before asking ourselves how to improve democracy, we think it is important to ask whether we need to keep democracy alive. The liberal ideals of the contemporary Western world seem to be crumbling, and autocratic regimes (both left and right) with extreme dogmatic policies disguised as "freedom and justice" are installed in power, offering placebo to the naivest minds that, by right, participate in civil and electoral life. Furthermore, we do not think there is anything to improve about democracy, because I do not believe that it is a system, but rather an effect of what happens when a population is sufficiently educated and independent to think for itself. While education organically results in democracy, we have provided here four solutions for the improvement of democracy:

First, to have a better democracy, one political discourse should not gain too much power compared to other political discourses. There should be **freedom in criticizing political discourses** and how the government governs society, because for improving democracy, creating space for criticizing, making society aware of the problems and flaws of governorship and taking action in improvement, is necessary. Also, since democracy is formed based on choices of the majority of society (election), the minority of society is being ignored which is not ethical. So creating a safe space for this part of society to speak up and conducting new policies for them is essential.

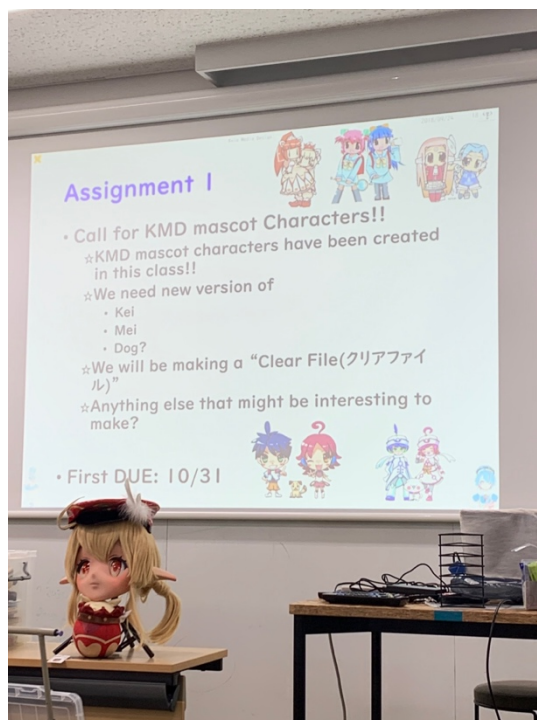
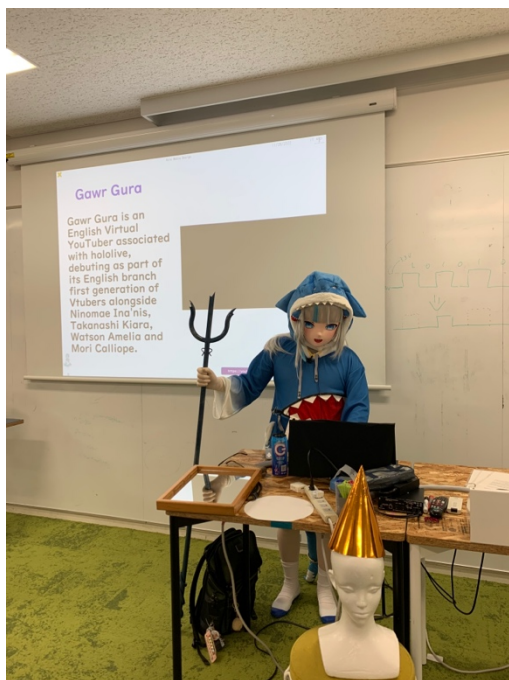
Second, **there is a need for more education**. Education in most countries is trying to teach children how to follow the rules and listen to the authorities. This could not help democracy or any other form of government. In fact, in Japan, for example, the young are not going to elections because they do not know the importance of their vote. What is worse, if people are

docs.google.com

另外，學校亦開設日語課程（KJC），依據程度的不同，分班授課，但因為我修習了必修課程 INNOVATION PIPELINE，每天都有課的關係與其衝堂。無法選修，這是比較可惜的部分。

Contents Creativity And Economical Impact Of Otaku Culture 由杉浦老師親自授課，對於我來說又是一個全新接觸的領域，課堂中主

要關注重點在於同人誌和 Comike (コミケ)。除此之外，我們實際走訪了御宅族聖地—秋葉原，不同於一般觀光式的走馬看花。老師帶領我們穿越了許多巷弄和小店並且詳細敘述了過去和現在的變化。





Real Project : Creato ! 即是實驗室，主要產出畢業論文。因為是交換生的緣故，所以直接隸屬於杉浦老師的 Creato ! 實驗室，不需要如其他留學生一樣填寫資料和安排志願序。杉浦老師的專長在於御宅族文化相關，如 Cosplay、動漫遊戲等和程式研究。實驗室固定每週一開會，Meeting 內容是參與前輩們的論文進度討論或是分享過去一週做了什麼新事物，而身為交換生的我則是利用課餘時間秉持每週最少參觀一間博物館和展覽，在開會時分享我所去的博物館或是展覽心得。

#### 生活方面：

在前往日本前，感謝 KMD 國際專員盡心盡力的從中協助，協助所有資料填寫，9月13日起入住 Plume IS 學生寮。入住 Plume IS 多為國際學生。學生寮由 Aiko 夫婦共同管理，同時也有4位來自不同科部的日本學生做為 Resident Assistants (RA) 協助生活上的各種難題。例如在搬入學生寮的當天為我們解說學生寮中的共同設施使用規範、垃圾分類等等。同時協助外籍生至市役所辦理住民登記以及國民健康保險，不定期舉辦各種小活動，交流認識彼此。



房間部分：每間房間皆配有小廚房、浴室和洗衣機。公共空間則有微波爐、烘洗衣機、腳踏車，以及前人留下的廚具、傢俱可供後來入住的同學們領取使用。因為周遭是住宅區的關係，附近無商店街，但有大型超市和便利商店和麥當勞，因此自行烹煮居多。

交通的部分：步行2分鐘左右即有公車站，可搭乘公車前往JR武藏小杉站再至其他地區。步行至距離最近的車站為新川崎站，約16分鐘的路程。而步行20分鐘左右可達KMD所在的日吉校區。日吉校區校門口即為日吉車站，車站一樓及有超市，樓上則有無印良品和UNIQLO和電器行。

學生寮費用部分：每個月份為68300日圓，包含水電和網路。9月和10月的宿舍房租費用外加入住時的清潔費用，總共是129700日圓。繳費方式多元，可付現或是匯款但匯款需繳納高額的手續費。最方便的方法是至日吉校區付現金繳納。





生活開銷部分：我攜帶了約85萬日圓現金和信用卡，交通卡選擇Suica綁Apple pay。在日期間正好經歷夏秋冬換季，不幸得到流感和針眼，因此曾到耳鼻喉科和眼科就診，就診模式和台灣相差無幾，醫生會很詳細的解說病因和治療方法。因有申請加入國民健康保險，看診費根據個人症狀每次不盡相同。拿著藥單至藥局領藥時藥師也會非常詳細的解說用藥守則，因知道我是外國人，很貼心給我英文版說明書，最後還會另外收取一筆藥品費用，每次看診總共花費2000至6000日元不等。需注意的是在診所診療結束時務必申請醫療診斷書以利回台灣後可以到健保局申請國外就醫健保補助。

起初很擔心自己會面臨跟不上課業、學習進度落後等種種問題，但周遭的同學們以及老師都非常地熱心給予幫助。克服種種面臨的問

題，我想正是自己再次成長的關鍵。不單是是在語言和設計專業上的精進，在 KMD 所有的發生和相遇，皆是收穫。

