

國立東華大學教學卓越中心
113-1 三創教學課程成果報告書

計畫主持人：張淑華
單位：藝術創意產業學系

目錄

壹、113-1 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件一-----	8

**國立東華大學-三創教學課程
113-1 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：藝術創意產業概論		
授課教師：張淑華		
服務單位：藝術創意產業學系/副教授		
班級人數:64		
勾選	繳交項目	說明內容
<input type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input type="checkbox"/>	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內以便日後回報教育部)

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

三創課程-執行成果總報告

單一課程/跨領域課程

一、課程內容特色

設計本課程目標和特色為何

藝術文化延伸文化創意產業發展，已是文化經濟軟實力展現的重要趨勢。藝術創意產業在文化創意產業發展脈絡中，一方面反映藝術創意生成的創作，透過產品化、商業化、及產業化，呈現藝術生活美學的產品或服務，如視覺藝術產業、展演藝術、工藝產業等；另一方面則從既有產業(如農業、製造業、服務業)，結合藝術創意，設計製造藝術美學、文化特性的產品或服務，以提升既有產業的附加價值。

本課程為藝術創意產業學系大一必修課程，以引介性及導論性為訴求，目標在建立學生對藝術創意產業活動及範疇的初步認識。課程除了對目前世界各國文化創意產業定義的範疇進行理解外，同時對國內目前訂立範疇中各種產業進行探索，認識各種藝術創意做為商業活動及產業的可能性。教學計畫之重點，將以在地產業為基礎，結合藝術創意產業的國際觀，期使學生探索花蓮在地藝術創意產業的樣貌，增進學生找到藝術創意與社會、經濟的連結。

二、特殊創意/活動規劃

說明本課程如何運用三創概念(創意、創新、創生)等概念規畫在教學上

課程規劃設計，著重藝術創意產業的在地性與國際性，透過產學合作，以問題導向學習(problem-based learning; PBL)，規劃教學方式及活動特色概述如下：

1. 課前教材閱讀，課堂實測討論，建構問題導向學習基礎

依課程規劃，於課程主題相關範疇，以課程主題相關案例或問題，由學生分組討論及觀察學生討論活動，再由小組提出解決建議，建構問題導向學習基礎。

2. 藝術創意產業實務講座，開拓產業實務的認識

依課程主題，邀請相關業界代表分享交流經驗或工作坊研習，增進藝術創意產業視野。

3. 在地藝術創意產業永續經濟發展見習，深化問題導向學習

結合本(藝術創意產業學系)系實習機構及花蓮藝術創意產業實務，擇合適個案進行移地教學與見習，增進學習認識在地藝術創意相關產業之發展。

4. 產業資料庫蒐尋及 ArcGIS Story Maps 製作工作坊，增進理論與實務演練

結合產業資料庫於課程學習，及邀請業師協助指導如數位故事地圖或相關數位工具用於案例，強化學習探索及成果之展現。

5. 成果報告及發表分享

學期報告運用 ArcGIS Story Maps 製作在地藝術創意產業個案，期末進行分組分享，成果報告並置放於 ArcGIS Story Maps 平台，擴散教學成果的流通。

三、教學策略/教學方法

請描述運用的教學方法、策略等創意教學

(一)問題導向學習(problem-based learning; PBL)

以在地藝術創意產業/社區產業實務問題為核心，課程設計配合課程進度，設計課堂討論題目，為知識學習之導引，由同學分組(每組 4~5 名為原則，依實際修課人數調整)討論發表，增進知識學習之思考及相互觀摩學習。學習過程運用相關產業資料庫及實地見習，經由授課、研討等，經由課程過程運用問題導向學習後，引導學生以藝術創意產業理論，採擷在地藝術創意產業案例，透過實地蒐集資料，運用 ArcGIS Story Maps 數位工具製作個案案例。

(二)教學工具/輔助

- 1.運用相關產業資料庫如文化部文化創意產業資料庫、畫廊產業協會產經資料庫等，培養學生運用產業資料庫於理論之學習。
- 2.運用 ArcGIS Story Maps 數位工具解析製作在地藝術創意產業個案，培養學生數位科技應用能力。

四、課程/學程相關產業分析

● 分析相關產業(市場)趨勢與本課程/學程之關聯性

花蓮縣藝術創意產業的市場概況，亦呼應前述發展趨勢，一方面呈現藝術創作的微型經濟型態，諸如陶藝、金工、石雕工藝、及視覺藝術等；另一方面，花蓮縣既有產業如大理石產業、農業、商業／觀光服務業等，亦有朝向與藝術美學、文化創意加值之應用，以促使產業升級。而由於少子女、高齡化以及青壯人口外流，對花蓮縣產業經濟永續發展衝擊的甚大，因應聯合國永續發展目標，2023 年花蓮縣政府提出「永續經濟」主軸，期發展在地特色產業，規劃吸引人才回流，留住青壯人口、吸引更多人才到花蓮定居立業。藝術創意產業在花蓮縣的發展，亦應呼應「永續經濟」主軸，透過大學扎根教育，促進學生認識了解花蓮縣藝術創意產業與在地社會、社區創生的關連性，開拓學生對於藝術創意產業的國際視野與在地性，亦將助益學用合一的思辯與實踐能力培養。

五、整體活動執行成果效益

【質化指標】

- 1.培養學生對於藝術創意產業在地性及國際性之基礎知能。
- 2.結合產業資料庫及資訊科技教學創新工具，增進學習探索及學習成果的展現。
- 3.在地產業個案實地參訪見習，培養對藝術創意產業永續經濟的認識。
- 4.辦理參訪暨專家講座，增進產業實務認識及科技應用能力。

【量化指標】修課同學 90%以上能完整完成學期報告及 ArcGIS Story Maps 作品。

- 1.參與課程之學生，90%修課同學參與畫廊及社區產業參訪暨講座 2 場次。
- 2.完成學期課程成果發表活動 1 場。

六、多元評量尺規

出席及分組討論參與與報告

期中個案專題報告

期末報告及 ArcGIS Story Maps 作品

小組成員互評

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

- 在地文化與手機 APP 結合，以情境互動方式讓我們更能了解在地文化特色
- 大陳小花實境解謎遊戲設計與社區及商家結合是一特色，建議運用特色技藝製成文創產品販售
- 實際到畫廊體驗，可以對產業有更清楚的了解
- 實際到達產業現場了解並直接向業內人士發問
- 老師很認真，上課、處理小組問題、聽我們報告和剖析我們的報告的結果都非常讓人信服
- 選擇不同的產業報告，透過各組的報告可以比自己看更快學習到其他產業工作坊
- 對於課堂的彈性部分，對於上課不會感到太多壓力
- 不想要在團體報告，希望可以個人個案報告

八、檢討與建議

- 理論知識透過實例，引發學生自我探索提升學習力
本課程目標建立學生對藝術創意產業活動及範疇的初步認識，修課同學多為大一新生，對於理論課程之學習較有距離，本學期課程透過課堂案例及實際參訪，可有助於提升學生探索學習的態度，惟產業範疇廣泛，未來待再透過授課過程積累更多元的案例，併入課程學習之探索及討論。
- 運用次級資料及數位工具進行學習報告，須再強化提升學生的學習素養
本次課程由學生蒐集次級資料並運用 ArcGIS Story Maps 進行數位網頁之製作，雖有助於促進學以致用之效，並藉此培養學生運用次級資料進行學期報告之學術倫理素養，惟學生在學術倫理素養實踐情形，較難以有效掌握，未來仍須加強學習素養之訓練。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

學期期末報告之成果，結合個人撰寫個案及整合為小組成果報告，運用 ArcGIS Story Maps 進行數位網頁之製作，學習成果置放於 ArcGIS Story Maps 網站，開放給學生相互學習交流，延伸學生成果之推廣。

十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



視覺藝術產業參訪--乙皮畫廊

視覺藝術產業參訪--乙皮畫廊



藝文與地方創生參訪--大陳小花數位體驗行程

藝文與地方創生參訪--大陳小花數位體驗行程

陸、活動紀錄表-1

活動主題	視覺藝術產業參訪--乙皮畫廊
活動時間	_113_年_10_月_14_日 _09_時_10_分 至 _12_時_00_分
活動地點	乙皮畫廊
主講人	陳雅玲
參與人數	62
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 <ol style="list-style-type: none"> 1.講者簡介—陳雅玲執行長，中華民國畫廊協會理事，藝術經紀專業經理人 2.活動內容 <ol style="list-style-type: none"> (1)陳雅玲執行長專題分享 (2)導覽解說畫廊展出作品情形 (3)參訪心得及問題提問交流 ● 講座重點與預期助益 <ol style="list-style-type: none"> 1.畫廊產業經營之概況、藝術家、藝術作品合作方式、及藝術行政需求之專長能力 2.畫廊經營實務，助益同學認識畫廊產業經營之概要及實務作業
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 同學詢問畫廊如何選作品及商業合作方式、畫廊藝術行政所需專長等，透過經營者分享，提供同學對畫廊產業不同經營屬性運作之認識。學生回饋意見例舉如下： <ol style="list-style-type: none"> 1.能實際體會和聽取藝廊運作和風格將談的非常有幫助也很有趣。 2.到乙皮畫廊實際參訪，更能對藝術產業有實際的了解
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
執行長專題分享	參訪交流提問

陸、活動紀錄表-2

活動主題	藝文與地方創生參訪--大陳小花數位體驗行程
活動時間	_113_年_12_月_02_日 _09_時_10_分 至 _12_時_00_分
活動地點	大陳社區/小羊社會企業工作室
主講人	趙孝嚴
參與人數	57
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 <ol style="list-style-type: none"> 1.講者簡介—趙孝嚴，小羊社會企業工作室負責人 2.活動內容 <ol style="list-style-type: none"> (1)大陳故事館導覽解說 (2)大陳小花數位體驗行程體驗 (3)專題分享大陳小花之藝文地方創生經驗 ● 講座重點與預期助益 <ol style="list-style-type: none"> 1.專題分享小羊社會企業工作室團隊運用投入大陳社區地方創生DNA 探索、文化知識建構、及商業化運作過程 2.開發無人版模式的大陳小花遊程，擴大遊程範圍，與村子周圍的在地店家合作，促進在地藝文創創生的發展
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 <p>學生參訪大陳小花數位遊程後，各組並提出心得及建議，回饋意見例舉如下</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.實際走訪村落看到遺留的建築物、石像、道路等，對於當地歷史文化能有更多的理解。 2.大陳小花實境解謎有視覺及聽覺的特色呈現，將虛擬遊戲結合實體的寶盒貼紙、餐卷兌換頗為驚奇 <p>建議意見例如下</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.手作體驗課程，可在過年前舉辦製作米年糕體驗課程，在製作同時認識歷史及飲食料理 2.大陳的方言歌曲製作，建議邀請在地居民擔任 NPC，融入沉浸式導覽環境
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	



學生體驗大陳小花實境解謎行程



學生體驗大陳小花實境解謎行程