

國立東華大學教學卓越中心
109-2 三創課程成果報告書

計畫主持人：張淑華 助理教授
單位：國立東華大學藝術創意產業學系

目錄

壹、109-2 成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4-7
參、附件-----	8-11

**國立東華大學-三創課程
109-2 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：藝術經營與管理		
授課教師：張淑華		
服務單位：藝術創意產業學系 / 助理教授		
班級人數：57		
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)

- 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

本課程教學/計畫目標，期以藝術創意產業特色與組織型態，透過管理議題為之基礎，涵蓋決策、規劃與控制、組織、及領導管理課題，探討於藝術產業案例剖析，並以實作研討學習，增進理論應用於管理實務的了解，學習管理學基礎的 A(Attitude)、S(Skill)、K(Knowledge)，培養藝文組織經營管理的企劃與執行能力。課程設計將以學用銜接，運用花蓮運用影片/實務案例分析、田野調查與見習、專家講座交流等方式，促使學生形成社群團隊合作、分享交流，透過在專題報告及研習，增進學生人文關懷及實務問題解決能力，發揮在地文化觀光的創新實踐，協助學生找到與社會的連結，培育契合產業需求人才之就業優勢，累積形塑東華特色。

二、特殊創意/活動規劃

課程規劃設計，以問題導向學習(problem-based learning; PBL) 及方案導向學習(solution-based learning; SBL)為主，著重經營管理專業經理人知識與技能的培養。本計畫規劃教學方式或活動特色概述如下：

1. 課堂教學，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。課堂進行之分組討論，納入平時成績。

2. 業師實務經驗分享，增進管理實務學習

邀請相關業界代表分享交流實務經驗，於課程後回饋心得報告，納入個人平時作業。

3. 藝術/文創產業場域管理實地紀錄訪查，深化問題導向學習

為內化問題導向學習，將與相關藝術/文創產業場域合作，由同學自行洽找及由授課老師推薦名單如本系相關實習單位，採取實地紀錄訪查藝文職場之運作內容，運用課堂所學藝文管理知識，由同學設計訪綱，實際蒐集了解藝文/文創產業管理之實務，進行小組藝術/文創產業場域研析訪調結果。

4. 成果報告及發表分享

為了強化學生成果展現，學期期末報告分組專題報告，針對訪調結果，進行創意構思問題解決之方案，因應新冠疫情影響，期末成果報告採線上報告發表。

三、教學策略/教學方法

以藝術/文創產業實務問題為核心，經由學生在課程實地訪查過程形成個案主題，經由課程授課、研討等，並提出問題解決之道。

課程設計配合週次主題，授課教師設計在地性藝術/文創產業經營課題、專題講座及機構單位安排參訪等課題，以課程教材內容為知識學習之導引，由同學分組(每組 5~7 名為原則，依實際修課人數調整)討論發表，分組方式原則上先由同學自行組成或由授課教師協助系級/系別考量之組成，增加教材知識應用於在地問題之思考及相互觀摩學習。

四、課程/學程相關產業分析

藝術/文創產業的發展型態日趨多元，經營管理是藝文組織發展與專業經理人需具備的知識與技能，狹義的藝術管理指藝術活動管理的技能，廣義而言，包括文化藝術相關的政策、機制、法規、實務案例。

花東地區具多元人文、文化、生態之特性，此亦成為文創產業發展之獨特資源，然而，受限於地形狹長，文創產業發展之產業鏈不易形成，中小型甚或微型文創事業模式，相對而言，基於花東地區微型產業特性，難以單打獨鬥更不易形成規模經濟，是以朝向跨文化媒材、跨文化資源及到跨領域產業的整合，本系培育人才的方向亦是因應花東地區產業特性，並並期延伸於學生未來回鄉就業貢獻。面對全球化與在地化的文創產業，勢需兼具全球化觀察與在地化洞察的轉合能力，本系亦需加強結合產業實務向前整合工藝設計、創作轉換之跨領域專業，促使藝術經營人才能多元適用於產業文創化及文創產業化領域。

五、整體活動執行成果效益

結合本系實習單位及在地藝文/文創事業，實地訪談及研提藝文建議方案



【質化指標】(對應當初申請計畫之預期成果)

- 增進學生藝術/文創產業實務經營管理實務之學習，培養專業經理人基本知能。
- 蒐集本課程相關實務分析，提供系課程調整之參考，以契合本系學生因應產業需求之學程。

【量化指標】(對應當初申請計畫之預期成果)

- 修課學生參與移動教學/訪查 1 場次以上
- 修課學生參與專家講座研討 1 場以上。
- 修課學生產出學期報告計 11 案。
- 學期成果發表活動 1 場以上，推廣教學成果。

六、多元評量尺規

出席分組討論

平時作業

期中專題論述評量

期末專題報告

小組同學互評

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

1. 最喜歡的是期中報告的訪問，因為讓對文創以外的產業更有認識。
2. 老師很關心大家的學習狀況，並給予適當的協助。
3. 我最喜歡上課內容結合田野調查的報告製作，考驗了團隊溝通能力和分析思考，很有挑戰性。
4. 老師人很好，出的課題都符合上課內容，不會太簡單或超細。
5. 希望老師能理解學生先備知識的程度，適時給予幫助，盡量可支持與鼓勵，取代糾正細節的壓力。
6. 關於課堂中提到的專有名詞或一些理論策略，可以再多舉些易懂的實例做說明。
7. 老師會依建議調整上課風格，因此更助於我的學習了。
8. 我喜歡老師授課的條理及耐心回答我們的提問，還有可以先看教材熟悉內容。
9. 老師上課補充跟進時事，帶入課程讓我更加瞭解。
10. 老師講課內容豐富、具藝術與商業性。幾乎每堂都會出一題小組討論，能應用課程所學。

八、檢討與建議

- 修課同學擇花蓮藝文/文創事業或單位，運用藝術經營管理分析與規劃知識，透過實地訪談，蒐集在地藝文/文創發現面臨的內外環境課題，模擬以專業經營人角度提出改善或發展建議之專題報告，有助於同學思考如何將課堂所學知識應用於藝文管理實務。
- 嚴重特殊傳染性肺炎影響，後半學期相關課程改以線上教學，學生人數眾多，不便進行實質互動討論，改設置線上討論室，促進同學的討論交流。期末成果發表亦改採線上報告，惟亦受線上形式，報告分享之交流較缺現場情境。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

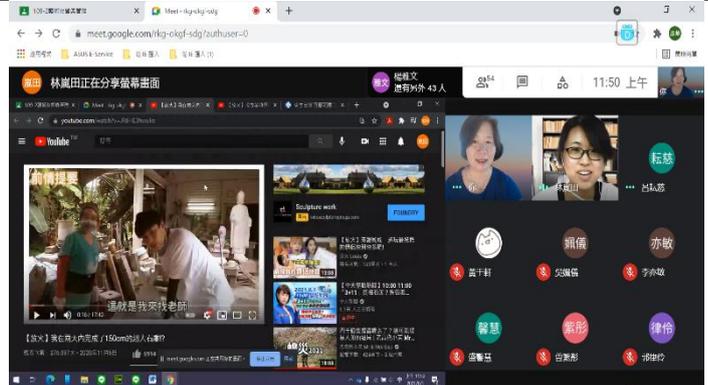
無

十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



參訪光隆博物館，認識在地文創產業資源

設計到地方創生講座，同學分享研討成果



線上課程設置小組討論室，促進學習

加強同學運用網路資源蒐集於線課堂分享

活動紀錄表

活動主題	參訪光隆博物館
活動時間	__110__年__3__月__30__日 __09__時__10__分 至 12__時__00__分
活動地點	光隆博物館
主講人	曾翔俞副總經理
參與人數	56
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次活動之進行方式、活動內容。另可就每次活動之性質不同，建議可加入 1. 講者簡介，如背景、專長...等；2. 本次活動或本年度活動帶來何種效益...等；3. 其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>1. 光隆博物館提供導覽解說，增進同學認識在地產業特性及博物館經營特點</p> <p>2. 光隆博物館曾翔俞副總經理為產業接班人及專業經理人，對在地大理石產業熟稔，與同學分享及交流過程，讓同學了解產業文創化的發展課題與作為</p> <p>● 講座重點與預期助益</p> <p>曾翔俞副總經理分享大理石產業轉型經營的挑戰，論及大理石產業如何與文創接軌、結合地方創生，提供設計創意平台及商業合作機會</p>

活動回饋
與
成效

● 意見與回饋

(內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)

參訪活動有助於修課同學認識在地文創產業資源，及提供未來實習銜接之機會。

參與同學與講者交流了解在地產業結合文創經營的實績情形，主講者曾副總回應目前尚在實驗階段，鼓勵同學共同參與。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



參訪光隆博物館，認識在地文創產業資源



光隆博物館透過文化、設計、地方創生
尋找轉型經營模式

● 以上表格不敷使用時請自行增減

附件二

活動紀錄表

活動主題	設計到地方創生講座暨研討
活動時間	__110__年__5__月__04__日 __09__時__10__分 至 12__時__00__分
活動地點	A151
主講人	玩美文創工作室主理人連國輝
參與人數	56
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 <p>玩美文創工作室連國輝主理人於就學期間即創立玩美文創設計工作室，投入文創設計，獲獎無數，如 OTOP 獎、金點設計獎等，亦擔任金點設計獎評審，曾任不二堂陶藝品牌總經理。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 講座重點與預期助益 <p>連國輝主理人分享個人在學生時期積極參與競賽並創業，試煉個人的設計技能，後轉任專業經理人，從事品牌經營，並參與地方產業輔導、地方創生等計畫，豐富的經歷，有助於同學思考大學學習與未來職涯的發展。</p> <p>除講座外，並結合當下疫情時事，指導用分析工具以提出問題解決的構想，小組互動後進行發表，鼓勵同學善用理性工具與創意思考結合。</p>

活動回饋
與
成效

● 意見與回饋

(內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)

講座鼓勵同學文創產業的投入，需有廣度的學習，加強理性與感性能力的結合。

講座課程，聽到業界實際情況。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



玩美文創 主理人 連國輝演講

玩美文創主理人連國輝指導工作坊研討

- 以上表格不敷使用時請自行增減