

參考範例

國立東華大學教學卓越中心 「111-1 三創教學課程」期末報告書

計畫主持人：張淑華 副教授

單位：國立東華大學藝術創意產業學系

目錄

壹、111-1 期末成果報告確認表-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	8

國立東華大學-三創教學課程

111-1 期末成果報告確認表

課程/學程名稱：藝術經營與管理		
課程代碼:		
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:63		
勾選	繳交項目	說明內容
<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"/>	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"/>	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案控制在 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)

三創教學計畫-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

本課程計畫目標經由與在地藝術／文創產業場域合作，以藝術／文創產業當今趨勢及課題，結合實作研討，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)，培養藝術／文創產業經營管理思辨與實作能力。

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

本計畫課程執行方式，透過與藝術／文創產業場域合作，增加學生實作經驗，涵蓋：問題導向學習(problem-based learning; PBL)，以藝術／文創產業實務趨勢相關經營管理課題為核心，透過課程實地訪查過程形成主題，經由課程授課、研討等，以增進經營管理實務問題之思辨。

1. 課堂教學與問題討論，強化組內與跨組間之學習激盪
2. 業師實務經驗分享，增進管理實務學習，深化問題導向學習
3. 實地訪查藝術／文創產業個案，形成經營管理課題，並實作社群臉書或粉專，探討相關經營管理課題，引發社群粉絲參與
4. 期末彙整社群經營成果發表分享

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

1. 課程教學方式，經由修課學生課前預習及課堂反饋，期學生能有效吸收知識及適時運用，增加思辨能力，同時能增進與小組同學互動及合作精神。
2. 課程內容方面，依藝術／文創產業特性與相應之經營管理課題，調整課程主題之週次，課程主題更為聚焦。增進課程學習更為深入，引導學生主動蒐集資料反饋課堂。關於社群媒體之實作範圍，依課程主題，由學生規劃於訪談內容及經營管理課題之形成，以促進學用合一之效。
3. 評量尺規方面，為突顯個別學生的學習評量，將納入平時課程測驗，強化個別學習效果；其次為增進學生之團隊合作，將小組內組員互評之成績加權於學期報告成績之計算，以促進團隊互助合作。

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

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。

花東地區藝術/文創產業因地域性具多元人文、文化、生態之特性，且因地形狹長，產業分布較為分散，且多為中小型、微型文創事業模式。依文化部 2020 文化創意產業年報，花蓮縣文化創意產業多以工藝產業居多，2019 年花蓮工藝產業營業額約新台幣 300 萬元，其他均在數十萬元之間，如數位內容產業、樂及表演藝術、銷售多以內需市場為主，內需市場之來源，亦可能多結合觀光旅遊為主，由此可見，花蓮藝術/文創產業多以生活應用藝術之發展為多。文創產業推動的脈絡，概可分為文創產業化或產業文創化，依花蓮地區藝術/文創產業的特性，除了核心藝術創作衍生文創產業外，基於結合旅遊的內需市場，產業文創化為花蓮文創產業發展的特性。

五、整體活動執行成果效益

- 結合本系實習單位及在地藝文/文創事業合作，探討環境趨勢對藝術/文創產業經營之課題，經營實作知識社群共 11 組臉書社群議題經營
- 11 組學生產出專題報告比例達__100__%

藝文/文創事業社群經營



【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，統合所學知識，透過課程活動之實踐，培養專業經理人基本知能。
- 結合實事及產業趨勢，增進學生學習之視野。
- 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)

- 建立一套課程多元評量尺規 1 式。
- 80% 修課學生參與移動教學／訪查 1 場次以上
- 80% 修課學生參與專家講座研討 1 場以上。
- 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

期中報告評量

期末報告評量

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)

- 可善用卓越期中回饋意見調查取得學生質性/量化意見，做為未來課程改進與精進依據。
- 這門課能夠觸及到很多領域，覺得很值得！
- 採訪；認識到不同專業在疫情下的情況，對未來很有用
- 有校外教學和外人演講
- 老師和藹，給意見很具體
- 最喜歡分組討論的過程，可以在同儕身上學習到不同的想法
- 最喜歡六大環境趨勢的分析跟更加了解訪談需要注意的事項

八、檢討與建議

- 修課同學參考本系實習機構名單及其興趣之對象，親訪藝術/文創行業面貌，探討疫情期間外在環境對於藝術/文創事業的影響，形成學期探討之議題範圍，並經由社群議題經營，增進反思藝術/文創經營問題之探索。
- 部分小組對其經營之社群議題內容，對於實務專業較不熟悉，議題討論之思考及與粉絲回饋之互動較為受限，未來對於議題範疇之規劃，仍宜慎視學生知識基礎之掌握性。
- 參訪在地文創產業場域，及實務專家之主題分享與研習，開拓學習視野與思考應用。

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)



光隆博物館曾董事長親自解說在地產業



玩美文創連主理人分享地方品牌經營

活動紀錄表

活動主題	參訪光隆博物館
活動時間	_111_年_10_月_24_日 _14_時_10_分 至 _17_時_00_分
活動地點	光隆博物館
主講人	曾翔俞董事長
參與人數	63
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 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 2. 光隆博物館曾翔俞董事長為傳統大理石產業接班人，分享傳統產業在製造業至文創連結之作為，增進同學認識地方產業經營挑戰及機會 ● 講座重點與預期助益 曾翔俞副董事長分享傳統大理石產業轉型經營，及二代接班與一代經營間的轉化與挑戰，近年投入設計創意引進及地方創生合作，以期帶來傳統產業的新機會。
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 1. 增進同學認識在地文創產業資源及未來學習資源銜接之機會。 2. 同學詢問如何增進在大理石本業的知識，以在產業實務成長。曾董事長回饋於學生相關學習實務多多參與，並可於實習機會增進本業專業知識學習。
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
參訪光隆博物與曾董事長合影	同學參觀光隆博物館舉辦設計創意競賽成果

● 以上表格不敷使用時請自行增減

活動紀錄表

活動主題	地方文創品牌經營
活動時間	__111__年__11__月__28__日 __14__時__10__分 至 17__時__00__分
活動地點	A128
主講人	玩美文創工作室主理人連國輝
參與人數	60
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，設計領域獲獎如 OTOP 獎、金點設計獎等，亦擔任金點設計獎評審。近年投入地方產業文創品牌經營如台東紅烏龍、台東咖啡。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 講座重點與預期助益 <p>連國輝主理人分享自設計專業學習至競賽歷練，並於學生時代即創業，試煉個人專長與外界之評價。其後轉任不二堂總經理成為專業經營人，增進不同產業實務專業之累積。後再回本業以文創設計力投入地方產業、地方創生等實務，促進學習開拓現行專業基礎與未來生涯歷練之視野。</p> <p>講座內容並結合其進行地方產業文創化發展之評析工具，引導學生以花蓮地區在地品牌進行市場區隔討論，小組同學並於課堂中發表研習成果，增進修課同學模擬經營實務之思辨學習。</p>
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 <p>講座鼓勵同學觀察在地品牌之市場概況，學習知識探討與實證，增進學習與實務間之想像。</p>
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
連國輝主理人分享台東紅烏龍品牌經營	小組同學上台分享地方品牌之市場分析