



大學之道再**創新高**

產業創新能耐平台成果發表 系列活動
創造力教育成果發表
2007年第五屆創新與創造力研討會

會議手冊

大學之道再創新高系列活動

目 錄

大會議程.....	1
活動場地配置圖.....	3
大師播種子.....	5
創造力的培育座談.....	6
全台第一份設計學院調查報告.....	7
文明在創意中邁進.....	8
創意學院.....	10
1A 台灣師範大學、中正大學、屏東教育大學.....	12
2A 大漢技術學院、育達技術學院、環球技術學院.....	16
3A 淡江大學、台東大學、政治大學.....	21
1B 台北科技大學、中原大學、成功大學.....	26
2B 中興大學、醒吾技術學院、東海大學.....	32
3B 永達技術學院、南亞技術學院、正修科技大學.....	37
創造力教育.....	40
1C 成人創造力在社大.....	42
2C 創造力教育社群經營的影響—以創意教師為例.....	43
3C 升學選才中創意評量之可行性與方向.....	44
產業創新.....	45
1D 未來園區數位展演及規劃座談會.....	47
2D 綜觀產業創新系統.....	48
3D 創新能耐再突破.....	51
主題論文及一般論文發表.....	54
1E 教師創新能力提升.....	56
2E 課程與教學創新(一).....	60
3E 課程與教學創新(二).....	63

大學之道再創新高系列活動

目 錄

1F 組織經營創新.....	68
2F 創意學子人才培育.....	72
3F 社會與文化事業創新.....	76
1G 產業及商業創新（一）.....	81
2G 產業及商業創新（二）.....	85
3G 傳播與媒介創新.....	88
攤位展示.....	92
工作人員名單.....	101



議 程

大學之道再創新高系列活動

產業創新能耐平台成果發表 • 創造力教育成果發表 • 2007年第五屆創新與創造力研討會

【時間】2007年1月27日(六) am9:00~17:50

【地點】政治大學商學院一樓及二樓

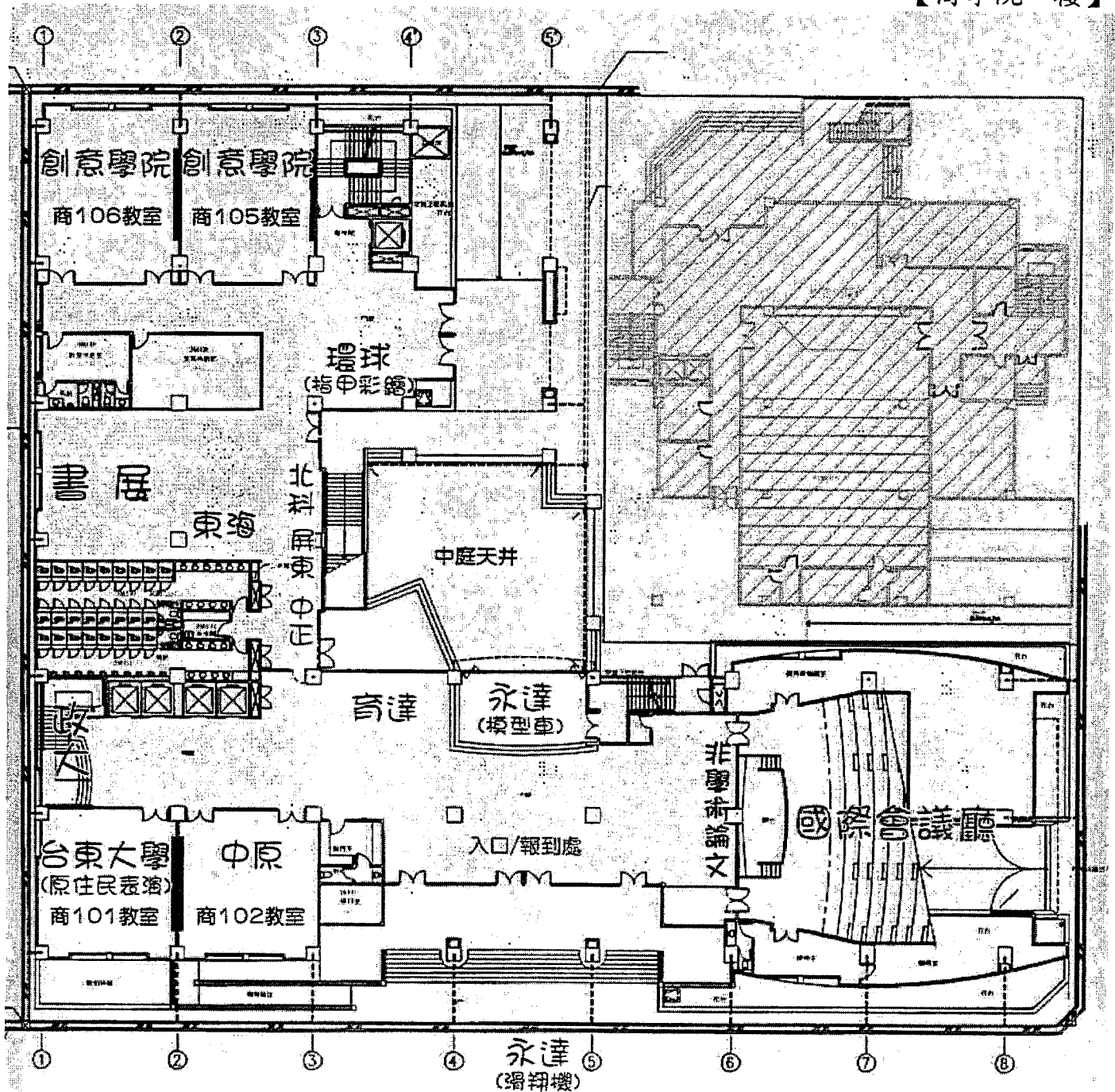
【活動網站】 <http://www.ccis.nccu.edu.tw/2007seminar/index.html>

主辦單位保留活動更動權!!

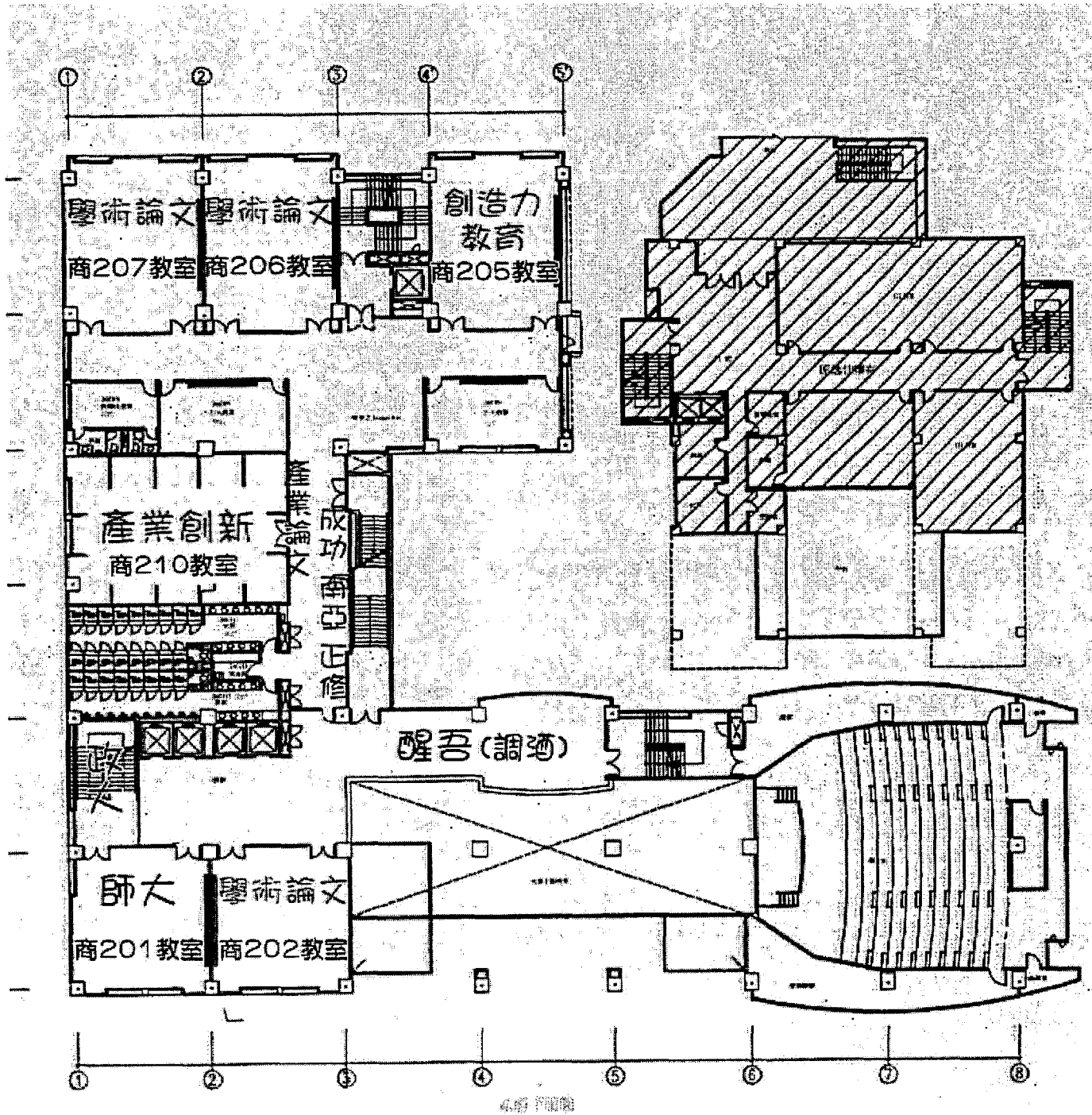
時間	內 容						
09:00-09:10	大師播種子 開幕 貴賓致詞：杜正勝(教育部部長)、杜紫軍(經濟部技術處處長) 主持：吳思華(政大校長)						
09:10-10:00	地點：商院一樓國際會議廳 創造力的培育 與談：王俊秀、王燦槐、胡寶林、張玉山、彭光輝、鄭英耀						
10:00-10:30	創意始萌芽—全國 18 所創意學院攤位展示 暨 茶敘 地點：商院空間及中庭天井						
研究結成果— 議題一 section I							
10:30-12:00	1A 商105室	1B 商106室	1C 商205室	1D 商210室	1E 商206室	1F 商207室	1G 商202室
	創意學院分享		創造力教育	產業創新	主題論文發表		一般論文發表
	◆台灣師範大學 ◆中正大學 ◆屏東教育大學	◆台北科技大學 ◆中原大學 ◆成功大學	成人創造力在社大	未來園區數位展演及規劃座談會	教師創新能力提升	組織經營創新	產業及商業創新(一)
12:00-13:10	全台第一份設計學院調查報告 主講：楊瑪利(遠見雜誌總編) 地點：商院一樓國際會議廳 <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> 創意始萌芽—全國 18 所創意學院攤位展示 暨 午餐 地點：商院空間及中庭天井						
研究結成果— 議題二 section II							
13:10-14:40	2A 商105室	2B 商106室	2C 商205室	2D 商210室	2E 商206室	2F 商207室	2G 商202室
	創意學院分享		創造力教育	產業創新	主題論文發表		一般論文發表
	◆大漢技術學院 ◆育達技術學院 ◆環球技術學院	◆中興大學 ◆醒吾技術學院 ◆東海大學	創造力教育社群經營的影響	綜觀產業創新系統	課程與教學創新(一)	創意學子人才培育	產業及商業創新(二)
14:40-15:00	創意始萌芽—全國 18 所創意學院攤位展示 暨 茶敘 地點：商院空間及中庭天井						
研究結成果— 議題三 section III							
15:00-16:30	3A 商105室	3B 商106室	3C 商205室	3D 商210室	3E 商206室	3F 商207室	3G 商202室
	創意學院分享		創造力教育	產業創新	主題論文發表		一般論文發表
	◆淡江大學 ◆台東大學 ◆政治大學	◆永達技術學院 ◆南亞技術學院 ◆正修科技大學	升學選才中創意評量之可行性與方向	創新能耐再突破	課程與教學創新(二)	社會與文化事業創新	傳播與媒介創新
16:30-17:50	閉幕 ending 大師播種子— 創造力的延續 地點：商學院一樓國際會議廳 <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> 全國 18 所創意學院短片播放 <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> 文明在創意中邁進：漫談科學人觀點 主講：曾志朗【台灣聯合大學(清華、交通、陽明、中央)系統校長】						

活動場地配置圖

【商學院一樓】



【商學院二樓】





大師播種子

- 開幕致詞
- 創造力的培育座談
- 全台第一份設計學院調查報告
- 閉幕活動及演講
 - ◆ 全國 18 所創意學院短片播放
 - ◆ 文明在創意中邁進：漫談科學人觀點

創造力的培育

主持人：國立政治大學科管所教授/國立政治大學校長 吳思華

與談人（依姓氏筆畫排列）：

國立清華大學教授/國立聯合大學前代理校長 王俊秀

國立中央大學教授/創意發展研究室主持人 王燦槐

中原大學設計學院院長 胡寶林

國立中山大學財管系教授 張玉山

國立台北科技大學設計學院院長 彭光輝

高雄市教育局長/教育部顧問 鄭英耀

焦點問題：

- 一、「在您所知道的或見過的大學選才方式當中，您覺得最能選進創意學生的方式是什麼？」（備註：「大學選才」包含高中進大學及大學進研究所）
- 二、「無論是作為教師、學生或觀察者的身份，在您曾經體驗過的大學課程當中，哪一門課或一堂課最能啟發創造力？」（備註：「大學課程」可以包含研究所課程）。
- 三、「可否談一個您所知道或體驗過的、最能啟發創意的大學校園？」

全台第一份設計學院調查報告

楊瑪利（遠見雜誌總編輯）

學生如何學創意？學校又如何教創意？

《遠見》公佈的設計院校排行榜中，各大學出奇招教創意。
實踐大學只收對的學生，整體優勢強，奪得總冠軍；
台科大企劃強，拿下第二；成功校友實力強，搶得第三。

大學競爭激烈，身為大學先修班的高中職，又是如何教創意？

復興商工在校隨處可見展覽，更不定期舉行師生聯展，加強訓練基本功。
新港藝術高中強調厚實藝術人文基礎養成，高中課程像大一通識。
校園從上到下都在拼創意，一場創意大賽，在教育界已全面展開…

——引自遠見雜誌 2007 年 1 月號

文明在創意中邁進：漫談科學人觀點

曾志明（聯合大學系統校長）

原創力之探源，猶如摸象？！

但持續的摸索下去，把各種圖像兜在一齊比對、整合，象的真實形狀就會顯現出來。

撰文／曾志明

1950年，20世紀剛過了一半，美國心理學會在賓州州立大學的校園裡舉辦了第58屆年會，由當時以研究智慧的多因理論而赫赫有名的季弗德（Joy Paul Guilford）教授，發表新任理事長的主題演說。演講一開始，他就對心理科學的研究走了半個世紀，卻對人類最偉大的創造力特質不加以重視，表示不滿，他舉證說明50年來心理科學文獻中有關創造力研究的論文不到千分之二。季弗德在演講中，一再提醒心理學研究者要從發散式思考（divergent thinking）方式去理解人類創造力的原由，他和他的學生也就此投入並推動創造力的科學研究。

1996年，又過了將近50年，心理科學對創造力的研究投入了更多的關注嗎？耶魯大學的史登堡（Robert J. Sternberg）教授在那年做了一個更為仔細的統計，結果發現，從1975年到1994年的科學文獻中，和創造力有關的論文，大約有千分之五，比起50年前，好像進步了一點點，但如果和別的研究議題的論文數相比較，仍然是少得可憐，居然比閱讀的研究（千分之十五）少了三倍！

爲什麼大家都認爲是那麼重要的創造力議題，卻得不到研究者的青睞呢？原因很簡單，大家都知道人類是有創造力的，否則個人的理念不會翻新，社會的制度也不會有變化，科學不會進步，技術不會革新，新潮前衛的藝術也不會興起，但是引起這些變革的原動力是什麼？什麼時候會啓動？何時完成新的風貌？這都是很難界定的，因此，在沒有一個共同的研究典範之下，基本語彙、概念、測量方式都毫無共識，對預期的成效也沒有把握，大部份的心理科學家就只有選擇視而不見的態度了，而留下來投入創造力研究的人，又常常只從各個不同流派的觀點去解讀創造力，議論紛紛卻又各說各話，猶如寓言故事中的瞎子摸象，摸到象腳的就說是柱子，摸到身軀的說是牆壁，摸到尾巴的說原來是一條蛇，摸到……。個別而言，他們都對了一點點，但整體而言，他們都不對。讓我們來看看這些不同流派到底摸到了什麼。

首先，我們碰到的說法是神秘的心靈附身。從古希臘的柏拉圖認爲謬思借詩人的筆在吟唱，到近代的吉卜林自認只有在心魔盤據胸腹時，才會靈感湧現、創思不絕，都是在描繪個人創作時的心理狀態。但這種說法重視的是捉摸不定的靈感，很難進入科學解析的殿堂。

其次，我們讀到了許多實用派的說法，他們總是從用什麼方法才能提升創造力的角度去舉辦各種工作坊，提出潛能開發的概念，但他們從來不重視理論的研究，也不覺得有必要用科學方式來驗證他們的說法。他們強調的是個人或團體要自我修練某些特定而「有用」的思考方式，例如要養成旁敲側擊思考（lateral thinking）的習慣，要經常經歷積極的腦激盪（brainstorming）活動，練習放鬆，減少壓抑等。其實他們的某些作爲和學院派的科學理論是不謀而合的，但是因爲他們從不願意對提出的方法做科學上的效度檢定，因此所謂不謀而合，是否只是表面的相似，而無實質的意義？

第三，脫離了這些旗幟顯明的實用論述，我們往下就會摸到不可意識的潛意識創造論。這一派的祖師爺當然是心理分析學派的創始人佛洛伊德。他主張作家和藝術家的創造力來自於要把他們那些被壓抑在潛意識裡的欲望，以社會可認同的方式表現出來。創造力猶如埋在地底下隨時可能被引爆的火藥，在某些社會文化的條件下，會展現出異於常理的行爲表現。近代的心理學界，把這一派的想法稱爲心理動態的觀點，將它們歸爲藝術與哲學的表述，而不是嚴謹的科學理論。

第四，我們終於走進了量化的世界。季弗德和他的追隨者主張以科學計量的方式，去測量人格的特質，設計適當的測驗就成爲研究的主要工具。設計有用的測驗，就是測驗題的制定必須根據某些特定的學理，才能使測驗達到除了一定的信度（可靠）之外，還要有好的效度（結果確實反映所預定要測量的特質）。所以，對於創造力特質和大家所熟悉的智慧測驗所量到的 I.Q. 特質，到底有何關係，就必須釐清。如果創造力和 I.Q. 相關很高，那就不必爲創造力的探源傷腦筋了，因爲了解 I.Q.，就包含了創造力。但事實上，多年來大量的研究結果，都指出兩者之間並沒有——對應的關係。有研究指出，高創造力的人一定有較高的 I.Q.，也就是說要有創造力就要有高於大約 120 的 I.Q.，但 I.Q. 超過 120 以上的人，創造力和 I.Q. 的關係幾乎等於零，更有趣的是，在有一些特選的極高成就的領導人群裡，他們的創造力和 I.Q. 反而出現負相關，表示創造力和 I.Q. 各遵循不同的心理運作軌跡，確實不可混爲一談。

第五，談到人格特質，就不能不談到動機，尤其是社會化歷程的成就動機，社會與人格心理學的研究者，在比對高創意者與低創意者的人格特徵，歸納出前者的幾項主要特質，如獨立的判斷力、對自己有信心、對複雜問題有興趣、有美感，而且不怕冒險。這一派人認爲文化的陶冶也是個重要的因素，文化多樣性、戰爭、偶像典範（role model）的存在，以及在同一領域中有強的競爭者，都是時勢造英雄的社會文化條件。

第六，贊成演化論者也有話說。他們認爲創造力的機制和生物演化的機制並無不同，前者只不過是在人類社會文化條件下演化的特例而已。他們認爲創造力的出現須經兩個步驟，第一個步驟是盲目的變異（blind variation），也就是不同的概念隨機式的被拋出來，第二個步驟就是選擇性的保留（selective retention），使適切的理念被保留，而其他的就自然消失。這樣的看法，對一般以人爲本的學者而言不太能接受，認爲把創造力建立在盲目的變異上，是個不可思議的想法。史登堡教授強烈反對把莫札特、巴哈、貝多芬的美麗樂章，說成是建立在隨機出現的音符上。

最後，我們這些研究認知神經科學的人，有什麼看法？如果，我們從左、右腦分工的功能觀點去看創造力的出現，就會有很驚喜的發現。一般而言，左腦的處理方式是專注於特定、具體且直接的目標，採用的是聚焦（focus）的策略，而右腦的處理方式是把能量散發到較遙遠、較模糊、較間接的相關目標上，採取的是像漣漪擴散式（diffusion）的策略。如果創意是把所學過的舊記憶重新排列組合的結果，則右腦的擴散功能，配合左腦的聚焦功能，確可提供非常完整的創造歷程的描述。另外，我們也可以在電腦上去建構這些不同的策略，來模擬創造的歷程，例如早期的 BACON 模擬程式，可以在得到哥白尼當時的各項天體運行的有限資訊時，計算出哥白尼所發現的物理運動的第三定律。但用模擬方法所建構的創造力，是真的如人腦所發展出來的創造力嗎？

上述對創造力的不同論述，各有特色，也確實點出了不同的向度，但假如只從一個角度去看創造力，則猶如摸象，摸此得此圖像，而摸彼得彼圖像的對立情況就非常嚴重，但科學家必須持續的摸索下去，這些不同的圖像經過不停的比對、整合，有一天總會得到真實的象的形狀。這最後的了解，也是一項創意的表現！

【本文轉載自科學人 2005 年 11 月號】



創意學院分享



師大·中正·屏教大
北科大·中原·成大
大漢·育達·環球
中興·醒吾·東海
淡江·東大·政大
永達·南亞·正修

創意學院分享

自 2006 年起，創造力教將展開第二期四年計劃，希望以過去在大學執行「創造力的發想與實踐」為「點」，串連成「線」，以學院為單位，藉由校園中教學、行政、空間、研究之跨領域整合，型塑具有創意之學院、學程環境，做為示範性的高等教育創意學院，將創造力全面在台灣擴散。

創意人才乃國家競爭力之基礎，校園乃人才培育之搖籃，此計劃以大學為對象，並以創意學子、創意教師、創意校園、創意學養、創意智庫等行動方案為基礎，徵求各大學跨院系所之創意學院設置方案，藉此作為打造高等教育創意學院之示範案例。

大學之道再創新高系列活動

場次：A—創意學院分享

地點：商學院 105 室

時間	主持人	活動
09:00 09:10	大師播種子 吳思華 政治大學校長 商學院一樓國際會議廳	開幕 opening 貴賓致詞：杜正勝 教育部部長 杜紫軍 經濟部技術處處長
09:10 10:00		創造力的培育 與談：王俊秀、王燦槐、胡寶林、張玉山、 彭光輝、鄭英耀
10:00 10:30	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井	
10:30 12:00	范巽綠 前教育部政務次長	◆台灣師範大學 ◆中正大學 ◆屏東教育大學
12:00 13:10	主講：楊瑪利 遠見雜誌總編	全台第一份設計學院調查報告 商學院一樓國際會議廳
13:10 13:10	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨午餐 商學院空間及中庭天井	
13:10 14:40	陳惠馨 政大法律系教授	◆大漢技術學院 ◆育達技術學院 ◆環球技術學院
14:40 15:00	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井	
15:00 16:30	吳武典 師大特殊教育系名譽教授	◆淡江大學 ◆台東大學 ◆政治大學
16:30 17:50	閉幕-創造力的延續 商學院一樓國際會議廳	◆ 全國 18 所創意學院短片播放 ◆ 文明在創意中邁進：漫談科學人觀點 主講：曾志朗 台灣聯合大學系統校長

1A-台灣師範大學、中正大學、屏東教育大學

時間：10:30-10:50

地點：商 105 室

專案計畫名稱	師大孕育創意大師		
計畫執行單位	國立臺灣師範大學教育學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	晏涵文	國立臺灣師範大學教育學院院長	
■ 共同主持人	陳瓊花	國立臺灣師範大學副校長	
	洪榮昭	國立臺灣師範大學工業教育系教授	
■ 協同主持人	陳學志	國立臺灣師範大學教育心理與輔導學系教授	
	陳昭儀	國立臺灣師範大學特殊教育學系教授	
	蔡崇建	國立臺灣師範大學特殊教育學系教授	
	潘裕豐	國立臺灣師範大學特殊教育學系副教授	
■ 工作人員	張雨霖等	國立臺灣師範大學教育學院創造力發展碩士在職專班所有學員	
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	吳道愉		
■ 電子郵件	nolanwu@ntnu.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	台北市和平東路一段 162 號國立臺灣師範大學教育學院		
研究計畫成果概述			
(1) 建立創新選才的題庫與指標(題型與題庫已粗具規模) (2) 針對創新選才制度進行實證性研究與評鑑(將配合學年制進行評鑑) (3) 推展創新選才的觀念：95 年 12 月 29 日舉辦「創新選才座談會」 (4) 形成創意教師社群、分享創新教學成效 (5) 建立創意交流平台，形塑創意社群 (6) 師大大師之傳承與引領／推動創意學院系列講座 (7) 持續開設創造力發展碩士在職專班、學分班，並評估課程成效 (8) 創意小書的編撰(每本書介紹一種創造思考技法)			
計畫網址	計畫成果網址(http://cl.edu.ntnu.edu.tw)		

創意計畫：

選才制度創新實驗計畫

課程與教學創新實驗計畫

教師創新能力提昇計畫

專案計畫名稱	MIC 創意教育學院計畫		
計畫執行單位	國立中正大學教育學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	胡夢鯨	國立中正大學教育學院院長	
■ 協同主持人	洪志成	國立中正大學師資培育中心副教授	
	王雅玄	國立中正大學教育學研究所助理教授	
	陳玉樹	國立中正大學成人及繼續教育學系助理教授	
	游寶達	國立中正大學數位學習中心主任	
	黃仁竑	國立中正大學資訊工程系主任	
	蔡清田	國立中正大學師資培育中心主任	
	林永豐	國立中正大學師資培育中心助理教授	
	陳幸仁	國立中正大學師資培育中心助理教授	
	曾玉村	國立中正大學師資培育中心副教授	
	李藹慈	國立中正大學成人及繼續教育學系助理教授	
	張菴珍	國立中正大學成人及繼續教育學系助理教授	
	劉淑燕	國立中正大學運動休閒研究所所長	
	林明地	國立中正大學教育學研究所所長	
	陳姚真	國立中正大學師資培育中心副教授	
魏惠娟	國立中正大學成人及繼續教育學系教授		
■ 其他成員	林瑋珊	國立中正大學成人及繼續教育學系碩士生	總計畫助理
	劉士豪	國立中正大學教育學院秘書	
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	林瑋珊		
■ 電子郵件	liwesh_lin@yahoo.com.tw		
■ 學校系所聯繫住址	62102 嘉義縣民雄鄉三興村大學路 168 號		
研究計畫成果概述			
<p>MIC 創意教育學院計畫，係由本校教育學院中各系所合作執行之計畫，計畫內容重點主要分為三大部分：選才制度創新實驗、教師創新能力提升、課程與教學創新實驗。自 95.6.1 計畫開始至今，主要成果概述如下：</p> <p>一、選才制度創新實驗</p> <p>(一) 教學專業發展數位學習碩士在職專班甄選標準納入創造力相關項目。</p> <p>(二) 成教系所推甄採記標準新增創造力相關項目。</p> <p>(三) 教學專業發展數位學習碩士在職專班已於 2006.12.21 完成招生放榜作業，於 404 位報名者中，挑選出 30 名有創意及其他優異表現者入學。</p> <p>(四) 成教所之推甄亦於 2006.12.21 完成招生放榜作業，於 41 位報名者中挑選出 5 名具有創意表現者入學。</p> <p>二、教師創新能力提升</p> <p>(一) 達文西創意團隊之創意教學工作坊，已完成 5 場專題演講及柏拉圖對話圈創意研討，合計約有 100 人次教師及學生參與。</p> <p>(二) 本計畫討論區建置完成並已開始運作。</p> <p>(三) 完成蘇格拉底創意網站之設置。</p>			

三、課程與教學創新實驗

- (一) 已於院務會議、課程規劃委員會、教務會議通過「國立中正大學學生修習創造力教育學程要點」，於校長核可後即正式施行。
- (二) 該學程本學期已開設七門相關課程，全部選課人數約有 250 人次。
- (三) 本學期開設課程名稱如下：
 1. 創造力模組－創造力發展
 2. 創意師資模組－課程統整
 3. 創意經典模組－創新經營與學校變革研究
 4. 魔法生涯模組－創意生涯規劃
 5. 抗壓增能模組－成人壓力調適與實務
 6. 未來領袖模組－學校領導
 7. 創意企劃模組－成人教育方案規劃研究

計畫網址

<http://140.123.23.79/c54027/su/>

專案計畫名稱	創意家學園		
計畫執行單位	國立屏東教育大學		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	伍鴻沂	人文社會學院院長	
■ 協同主持人	李賢哲	教務長	
■ 其他成員	易毅成	臺灣文化產業經營學系主任	
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	易毅成		
■ 電子郵件	yichen@mail.npue.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	屏東市民生路 4-18 號		
研究計畫成果概述			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 創意樹屋設計競賽 2. 學生創意能力培養課程 ---數位 2D.3D 課程、創意體驗課程 3. 創意入學方案 			
計畫網址	http://www.npue.edu.tw/academic/tcim/treehouse/index.htm		

2A-大漢技術學院、育達技術學院、環球技術學院

時間：13:10-13:30

地點：商 105 室

專案計畫名稱	教育部輔導大漢技術學院推動創意學院（洄瀾夢想家）		
計畫執行單位	大漢技術學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	康自立	大漢技術學院校長	
■ 其他成員	許文昌	大漢技術學院技術合作處處長	計畫控制與統籌
	莊竣安	大漢技術學院休經系講師	計畫規劃與協調
	何玉菁	大漢技術學院物流系講師	計畫支援
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	林子強		
■ 電子郵件	tclin@ms01.dahan.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	971 花蓮縣新城鄉大漢村樹人街一號		
研究計畫成果概述			
<p>一、在選才制度創新方面：本校以子計畫一、三、四為推動主軸。</p> <p>(一) 子計畫一：成立「創意生活工作坊」，社團於 11 月 8 日正式成立，吸引同學參加學生社團及舉辦相關創意活動，並與教學課程相互配合及支援系上辦理與夥伴學校相關創意活動。</p> <p>(二) 子計畫三：於 11 月 29 日舉辦「創意物流物語」活動，授與參訪高中職生研習結業證書，作為甄試入學評選指標。</p> <p>(三) 子計畫四：已於 95 年 11 月辦理「網路行銷創意競賽活動」共花東地區 19 所高中職夥伴學校參與。另於 95 年 11 月與花蓮高工資訊科教師共同規劃創意人才之評選策略。</p> <p>(四) 本計畫「創意學院—洄瀾夢想家」在花蓮獲得迴響，並在地方報（更生日報）大篇幅報導，相信必能強化推動之能量與績效，達到創造力教育推廣之目的。</p> <p>二、在校園場景創新實驗：本校以子計畫三、七為創新實驗主軸</p> <p>(一) 子計畫三：於 95 年 12 月舉辦資管系「聖誕創意佈置競賽活動」。</p> <p>(二) 子計畫七：校園場景創新實驗之「創意綠色劇場」，依原計畫執行順暢，並配合土木系「工程規劃與管理」課程進行。</p> <p>(三) 目前進度已完成規劃，預計於近日完成議價及簽約手續，將以參與式工作坊模式，鼓勵學生參加及投入。計畫預計 1 月 30 日前完成所有主體之施作，逐年完成大漢桃花園之夢境。</p> <p>三、在創意學子人才培育方面：本校以成立「創意社團」，舉辦「創意競賽」為推動策略方法。</p> <p>(一) 成立創意社團：目前成立運作的社團如下</p> <ol style="list-style-type: none"> 子計畫一：成立「創意生活工作坊」，於 11 月 13 日辦理「創意生活產業參訪活動」（七星柴魚博物館及社區營造成功案例）。預計 96 年 1 月 3 日與花蓮海星中學共同辦理創意生活與休閒系校園體驗參訪活動 子計畫二：已成立「機械小子氣液壓創意社」，透過定期聚會、專題演講與座談來鼓勵學員發揮創意。 子計畫三：設立「創意物流研習社」，推動各項與物流有關之創意活動。 子計畫四：成立「創造力教育研習社」。 <p>(二) 舉辦創意競賽：</p> <ol style="list-style-type: none"> 子計畫二：籌備舉辦「大漢科學創造力激發與競賽」。 子計畫三：辦理「環保創意服裝秀」活動。 			
計畫網址	http://www02.dahan.edu.tw/~cooperation/index2-2.html		

專案計畫名稱	孕育創意達人計畫		
計畫執行單位	育達商業技術學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	劉三錡	育達商業技術學院校長	
■ 分項主持人	莊謙亮	育達商業技術學院教務處教務長	選才制度創新實驗
■ 分項主持人	蔡光第	育達商業技術學院商業學群群長	課程與教學創新實驗
■ 分項主持人	柳金財	育達商業技術學院學務處學務長	創意學子人才培育
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	許嵐婷		
■ 電子郵件	u8001063@ydu.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	苗栗縣造橋鄉談文村學府路 168 號		
研究計畫成果概述			
(一) 「選才制度創新實驗」執行成果：			
1. 完成創造力商值量表測驗：11/4 台北育達問卷調查 80 人、11/11 育達學院問卷調查 80 人，並請幼保系張蘭畹老師於 11 月底前作量表測驗結果分析。			
2. 有關於 96 年上半年度規劃舉辦之發展創造力導向競賽活動(經營管理個案競賽、多媒體研習營、文學賞析創作營)，皆已完成計畫書，並將計畫書上傳至計畫網頁。			
3. 本分項計畫每個競賽活動經費分配為 10 萬元，並請各相關負責單位人員協助結報。			
4. 教材教具研習營已執行完成，並將提供相關活動照片及相關資料上傳至網頁。			
(二) 「課程與教學創新實驗」執行成果：			
1. 本計畫結合商學群各系資源，已規劃完成『財金證照實務學程』，並於 95 學年第一學期正式實施。『財金證照實務學程』共計有「保險專業學程」、「證券投資專業學程」、「理財規劃投資學程」，以及「投資銀行學程」等四個子學程。目前申請「保險專業學程」者計有 26 位，另有 3 位高年級同學選修本學程所開設之課程；申請「證券投資專業學程」有 29 位同學，另有 8 位高年級同學選修本學程所開設之課程。選修本學程最多之學生來自應用經濟系，次為會計、財金與國企系，財法系同學無人選讀。			
2. 「保險專業學程」第一學期課程由商學群財務金融系專任教師趙永祥老師負責授課，「證券投資專業學程」則委由業界師資王系玉老師授課。並已與錠偉保險仲介經紀公司簽定相關實習與授課合作合約。			
3. 「企業兼併實務學程」已超越規劃之行程進度，目前已設計出相關課程與修習辦法草案，將於 12 月份召開學程規劃委員會，聘請校內、外專家一同討論與決議。			
(三) 「創意學子人才培育」執行成果：			
1. 已規劃辦理「創意 DIY」工作坊：			
(1) 預計 12 月著手規劃辦理「文化創意-媒體製作」工作坊。			
(2) 配合本校推動校園電視台，預計 96 年 1 月辦理創意種籽幹部訓練。			
(3) 預計於 96 年 3 月底至 4 月舉辦創意社團發表。			
2. 創意學院結合校慶之「創意嘉年華」相關活動：			
(1) 活力育達-創意海報比賽(10/23~11/18)			
(2) 創意聖誕樹設計比賽(11/15~12/20)			
(3) 校園創意照片【我愛圖書館】比賽(11/14~12/04)			
3. 規劃製作創意學院相關文宣，誘發創造力學習示範效應，結合校慶活動舉辦創意嘉年華文宣，藉以結合多方資源，使同學的創意得以落實到實務面。			
4. 耗材與物品製作的部分，已規劃製作背心 100 件，若其他創意學院之活動執行需要使用亦可共同使用。			

5. 資本門規劃：

- (1) 課外活動組規劃一區域供創意社團使用之 OA 隔間。
- (2) 創意社團使用之電腦及數位相機。
- (3) 相關社團學習、領導才能及資料庫系統資料建置之相關書籍。

計畫網址 <http://w3.vdu.edu.tw/creative/>

專案計畫名稱	創意生活產業—教育創新實驗計畫設計		
計畫執行單位	環球技術學院生活應用學群		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	吳豐帥	環球技術學院環境資源管理系教授兼研發長	創意生活產業—教育創新實驗計畫設計
■ 協同主持人	劉禧賢	環球技術學院美容造型系主任	課程與教學創新實驗子計畫 創意造型社及生活創意工坊
	胥嘉芳	環球技術學院幼兒保育系主任	選才制度創新實驗子計畫 SOHO 圓夢社
	高雪芳	環球技術學院應用外語系主任	SOHO 圓夢社
	陳文錦	環球技術學院觀光與餐飲旅館系主任	休閒活動社-調酒創藝社
■ 其他成員	莊文月	環球技術學院創意學院專任助理	創意學院
	陳再生	環球技術學院創意學院專任助理	選才制度創新實驗子計畫
	倪美雅	環球技術學院創意學院專任助理	課程與教學創新實驗子計畫
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	美容造型系主任劉禧賢		
■ 電子郵件	liushi78@ms71.hinet.net judith@ms6.url.com.tw		
■ 學校系所聯繫住址	640 雲林縣斗六市嘉東里鎮南路 1221 號		
研究計畫成果概述			
(一)選才制度創新實驗:			
1.已成立專家諮詢團，共同建立創意選才指標，包含「專注、開放、自省、熱情、動機高、學習力、耐力、自信、自主、及樂觀」等人格特質；並訂定選才機制、程序及策略，藉由面試及人格測驗配合實施進行創意人才選才。			
2.學院將於未來招生甄試過程中，加入「創意自我認識」「創意文化視野」「創意溝通」「創意思維」等概念，由各系自行以多元方式辦理，並於時間內完成。			
3.學生人格性向測驗已測驗完成，由各系從中挑選十位成績優異之學生參與本計畫。			
(二)課程與教學創新實驗:			
1.第一年創意啟發模組課程實施:			
上學期課程:創意哲學、肢體律動、藝術美學、文學欣賞。			
下學期課程:語言與文化、舞蹈賞析、創意溝通、色彩藝術。			
上學期學生上課人數共有 40 人參與。			
2.創意啟發模組教學課程，課程已依進度規劃完成，並由本學院各系支援開課，教授內容及課程綱要計畫均已完成，各授課教師已協調課程內容與期末展演內容方式方向，並於時間內完成。			
(三)創意學子人才培育:			
創意造型社:			
1.社團建構與校外競賽。			
2.創意造型社團建構與校外競賽。			
(完成 2 場校外競賽與展演)			
3.社團成員目前已有校內指導方老師一名，社員十六位。			
4.創意造型社團訓練課程施作：訓練學生創意美學於整體造型上之應用。			
校外競賽—2006 全國盃美容美髮技藝競賽			
劉千惠同學	染髮吹風造型組	冠軍	劉永倫同學 染髮吹風造型組 季軍
莊憶婷同學	吹風造型完成組	殿軍	創意包頭(真人)組 特優
蕭琇愷同學	創意包頭完成組	特優	男子剪吹組 特優

吳雅惠同學 男子剪吹組 特優 高嘉吟同學 標準冷燙組 特優
-2006 Fancy Face 環球盃整體造型大賽
王婉宣同學 人體彩繪組 佳作 曾雅穗同學 創意舞台造型組 冠軍
張繼倫同學 創意舞台造型組 亞軍 谷銘珠同學 創意舞台造型組 季軍
校外展演-1. 2006 Fancy Face 環球盃整體造型開場秀
2. 95 年度產業人力套案記者會

SOHO 圓夢社團:

1. 成立學生童謠創社作社，創作本土語童謠。
2. 目前已有校內指導老師一名，社員十五位。

創意休閒活動社團-調酒創藝社

1. 參與 95 年度全國調酒比賽。
獲三位佳作
2. 校內外均有指導老師，社員已二十位。

生活創意工坊:

1. 生活創意工坊建構與課程教學
(完成創意印染、面具設計製作、水鑽貼貼樂設計製作課程)
完成生活創意工坊社團建構與課程教學
. 創意印染-型版製作、印染的技法，印染、布料綜合應用
. 面具設計製作-石膏面具彩繪技與紙漿塑膜技巧訓練
. 水鑽貼貼樂-水鑽生活創意展現，布料、家飾、3C 產品、隨身用品等綜合應用
2. 社團成員目前已有校內指導老師-美造系主任一名，社員十六位。

計畫網址 <http://mail.tit.edu.tw/~emd/>

3A-淡江大學、台東大學、政治大學

時間：15:00-15:20

地點：商 105 室

專案計畫名稱	創意的文化 與 文化的創意		
計畫執行單位	淡江大學 文學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	趙雅麗	大傳系教授兼文學院院長	計畫資源整合、執行策略訂定與執行績效之管控。
■ 其他成員	王冠斐	文學院創意學習暨創新產學中心研究員	進行計畫相關理論(包括選才制度創新、產學合作等)的研究,並提出工作方向建議。
		知識研究團隊: 柯籙晏、葉冠伶、周佳岑、賴曉君、游凱婷、林威言、林淑芬、林思芃、沈岱樺、葉庭君、周緝妮、楊燦羽、洪銘成、張正傑、林佩怡等研究生。 產學團隊: 閻中莉、陳似瑋、張凱婷、廖家慶、吳采璇、王學寧、李郁慧、吳冠臻	
	蕭瑞祥	資管系教授兼系主任	建置知識管理平台、網站訊息平台後端的資料庫設計。
		資料庫團隊: 黃彥勳、蔡鈞華、李明俊、黃獻輝、吳佳瑜等資管所系助理十名。	
	朱孝龍	大傳系助理教授	網路前端使用者介面與後端資料庫整合設計與執行。
	曹千純	資傳系講師	
		介面設計與執行團隊: 吳俊炘、李宇婷、陳怡文、陳佳欣、郭詠歡、蔣岳峯、王世邦、蘇于寬	
	盧憲孚	資傳系講師	創意訊息採集與處理;創意訊息及創意活動行銷;網站訊息平台內容製作與推廣。
	劉中薇	大傳系講師	
		活動設計與執行團隊: 王贈凱、邱竹庭、謝岳謀、陳欣緯、李琬琳、張雅瑀、吳婉茹、陳怡安、古婉鈴、謝依君、胡恬瑄、倪嘉駿、張婉容、柯明潔、林相嫻、洪千惠、林俐儀、林立文、張禕洳等	
	黃鳳娥	文學院秘書	協助執行計畫管控,行政庶務執行、聯繫與協調。研習及相關活動之舉辦、記錄及整理。
	吳霖霖	文學院助理	
趙又慈	文學院創意學習暨創新產學中心		
	行政支援: 劉翰謙、陳頤軒、陳勁宇、張寓勝、薛華達、徐尚豪等。		
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	趙又慈		
■ 電子郵件	florence@mail.tku.edu.tw ; ytchao@ms28.hinet.net		
■ 學校系所聯繫住址	251 淡水鎮英專路 151 號 淡江大學文學院		
研究計畫成果概述			

淡江文學院包含中文、歷史、資圖、大傳、資傳與語獻所，「五系一所」的架構，不但兼具西方社會科學與東方人文史哲兩大文明傳統的「雙核心」特質，也正好具備全球華語文化創意產業的核心內涵：「華語文化」和「創意的累積、運用和再造」；以及當前文化創意產業發展所需之「人才、素材、題材」的三大要素。

因此，淡江文學院訂定了「東方觀點、全球視野，國際接軌、創意再造」的獨特發展定位，並於95年成立了「文學院創意學習暨創新產學中心」，全力朝「傳統文化的創新再生、建構文化創意產業的核心優勢」之方向邁進。

為本院發展規畫需要，95年度之創意學院計畫——「創意的文化與文化的創意」主要執行項目如下：

(一) 選才制度創新實驗

本院創意選才創新的工作，主要由教師與研究生共同組成一知識團隊，對創新選才進行理論建構與題組建置。

經過相關理論文獻的蒐集比較、各系教師及學生訪談，目前已完成基礎理論架構的研發，並完成各系所專業核心競爭力指標與創意選才制度之策略性評估之原則，同時也掌握了各學系現有選才的問題，以及系所共通的選才標準。

後續工作將奠基在理論基礎上，進一步研擬出創新的選才題庫，區分一般性評估原則與各系所的領域性標準，最後並以組織系所推動專案小組的方式，貫徹相關辦法的執行與評估。

(二) 校園場景創新實驗

對於場景空間的改造，本院強調由下而上的建立校內及院內的創意文化，同時針對「認知」、「態度」、「行動」三個不同層面的說服效果，結合傳播通道的規劃，建立創意訊息的傳播策略。為達成此部份的改造，相關工作有兩大軸線：

一為透過策辦全校性的創意競賽，以提昇淡江學生對創意文化的「認知與態度」，並在「行動」層面上，藉由「圓夢計畫」的培育，讓創意競賽源自校園底層的創意得以受重視與實踐，進而成為校園內的創意地標。

二則以文學院的文化蘊底為材料，就文化素材發揮創意，在實體空間上重塑文學館的空間經驗；並藉創意角落視窗的宣傳管道，讓創意的氛圍與訊息觸達學生。

(三) 課程與教學創新實驗

基於本院發展華語文化創意產業核心內涵的定位，並反映跨領域整合的必然趨勢，本院開設有「知識管理」以及「傳播與創意」兩大跨領域學程。學程的課程設計著重讓學生了解漢語文化的內容，並學習創意的累積、運用以及再造，未來能投身文化創意產業相關的職場或進行學術深造。

創意學院95年度計畫中，本院執行了建置學程教學案例及學程選課輔導網站的工作。讓學程學生的學習以及教師的授課，都能更具跨領域整合的多元視野、知識厚度與創意熱情。

此外，計畫中建置的校內實體（創意視窗）及虛擬的創意訊息平台網站（GO創意：<http://gogo.tku.edu.tw>）則兼具「創意學院計畫的訊息流通」、「創意教學的成果展示」及「學生課餘親近創意的訊息管道」等匯整及凝聚的多重角色，藉以促成校內創意文化與文化創意的流動與共榮。

(四) 創意學子人才培育

本院創意學院計畫中，計畫執行之內部人才培育，由專業教師帶領經挑選訓練的各學生助理團隊運作，並協同實務界專家提供意見及指導。全校性的人才培育，則藉創意研習及演講的舉辦、創意平台的訊息流通及記錄、學生創意讀書會及創意藝文考察的執行等活動達成。

計畫網址	校內創意訊息交流平台——GO創意網站： http://gogo.tku.edu.tw 創意學習暨創新產學中心網站： http://la-office.tku.edu.tw
------	---

專案計畫名稱	台東大學師範學院創意師資選才與培育計畫		
計畫執行單位	台東大學師範學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	熊同鑫	台東大學師範學院院長	
■ 協同主持人	陳淑芳	台東大學幼教系助理教授	
■ 其他成員	王前龍	台東大學原住民教育中心主任	
	蔡東鐘	台東大學教育系主任	
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	楊永森教官		
■ 電子郵件	yys1980@nttu.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	台東市中華路一段 684 號		
研究計畫成果概述			
<p>以文獻分析確立創意選才理論，並透過訪談各系所師生，了解各系選才情形及師生對於創意選才方式之建議，規劃大學部及研究所可行之創意選才方式，另透過辦理「創意選才與培育計畫—慧眼視英雄」活動，激發出新穎選才方式，由學生為主體，提出可供運用創意選才方式，選出其難被發掘之優秀、專業才能，進一步作為本院未來選才參考。</p> <p>校園場景創新的階段性成果，係針對圖書館主館與副館之連接通道格局進行創意配置、空間規劃，以全校師生為對象，辦理校園空間設計競賽活動，學生藉此機會，獲得交流分享創意構思的經驗，並由師範學院創意空間委員會監製，進行實體空間工程改善，營造創意閱讀之環境。</p> <p>創新課程與教學實驗，一則記錄師範學院具創新教學特色之教師，二則辦理創意工坊及創意演講活動，繼之整合師範學院內已開設具創意課程，發展後續課程規劃，送交師範學院及教務處課程委員會審查，預定在九十六年度開始實施之。</p>			
計畫網址	http://ci.nttu.edu.tw		

專案計畫名稱	政大創意學院		
計畫執行單位	政治大學		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	王振寰	政大研發長	
■ 共同主持人	鍾蔚文	政大新聞系教授	
■ 其他成員	詹志禹	政大創新與創造力研究中心主任	課程委員會委員
	張堂錡	政大中文系教授	課程委員會委員
	顏乃欣	政大心理系教授	課程委員會委員
	楊松齡	政大地政系教授	課程委員會委員
	陳起行	政大法律系教授	課程委員會委員
	溫肇東	政大科管所所長	課程委員會委員
	伍軒宏	政大英文系教授	課程委員會委員
	陳文玲	政大廣告系教授	課程委員會委員
	邱坤玄	政大東亞所教授	課程委員會委員
	葉玉珠	政大師培中心教授	課程委員會委員
	林從一	政大教學發展中心主任	課程委員會委員
	林淑敏	政大創意學院計畫助理研究員	執行秘書
黃丹齊	政大創意學院計畫專任助理	創意保姆	
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	林淑敏		
■ 電子郵件	creative@nccu.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	116 台北市指南路二段 64 號		
研究計畫成果概述			
<p>政大創意學院由文學院、理學院、社科院、法學院、商學院、外語學院、傳播學院、國際事務學院、教育學院共同參與，以學程代替學系，進行跨領域、跨系所整合，建構「半虛擬」創意學院。由各院教師代表組成的課程委員會、執行秘書、創意保姆、網站管理師、行政助理等處理學院相關事務。</p> <p>本學期已成立全校性學分學程「創意學程」，並完成學生甄選。將於寒假進行「創意入門」課程，該課程為學生進入創意學程之始業課程，除了讓學生對創意相關內涵有整體瞭解外，也著重學生團隊目標和情誼的建立，以助於同儕良性互動和創意氛圍發展。</p> <p>計畫執行至今，已邀請各領域教師參與多次腦力激盪會，共同討論創造力教育相關議題，除提供政大創意學院發展方向參考之外，亦為教師教學經驗和理念的交流平台。</p>			
計畫網址	http://www.creativity.nccu.edu.tw/		

大學之道再創新高系列活動

場次：B—創意學院分享

地點：商學院 106 室

時間	主持人	活動
09:00 09:10	大師播種子 吳思華 政治大學校長 商學院一樓國際會議廳	開幕 opening 貴賓致詞：杜正勝 教育部部長 杜紫軍 經濟部技術處處長
09:10 10:00		創造力的培育 與談：王俊秀、王燦槐、胡寶林、張玉山、 彭光輝、鄭英耀
10:00 10:30	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井	
10:30 12:00	劉格非 台灣大學土木系教授	◆台北科技大學 ◆中原大學 ◆成功大學
12:00 13:10	主講：楊瑪利 遠見雜誌總編	全台第一份設計學院調查報告 商學院一樓國際會議廳
13:10 14:40	陳芳明 政大台灣文學研究所所長	◆中興大學 ◆醒吾技術學院 ◆東海大學
14:40 15:00	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井	
15:00 16:30	蘇慧貞 成大醫學系-工業衛生學科暨環 境醫學研究所	◆永達技術學院 ◆南亞技術學院 ◆正修科技大學
16:30 17:50	閉幕-創造力的延續 商學院一樓國際會議廳	◆ 全國 18 所創意學院短片播放 ◆ 文明在創意中邁進：漫談科學人觀點 主講：曾志朗 台灣聯合大學系統校長

1B-台北科技大學、中原大學、成功大學

時間：10:30-10:50

地點：商 106 室

專案計畫名稱	創思·活化·新生棧		
計畫執行單位	國立台北科技大學設計學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	彭光輝	國立台北科技大學設計學院/院長	
■ 協同主持人	黃志弘	國立台北科技大學建築系/系主任	
	黃子坤	國立台北科技大學工設系/系主任	
■ 其他成員	康梅菊	國立台北科技大學設計學院/博士生	
	涂 卉	國立台北科技大學設計學院/博士生	
	馬睿平	國立台北科技大學設計學院/博士生	
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	涂 卉		
■ 電子郵件	flora.01@yahoo.com.tw		
■ 學校系所聯繫住址	台北市忠孝東路三段一號 設計館六樓設計學院		
研究計畫成果概述			
<p>國立台北科技大學設計學院的發展遠景已經定位為「應用研究型」之創意學院，主要任務為秉持理論與實務並重以培養國家建設所需之工業設計與建築及都市設計高級應用研究發展及實務人才。在建築與都市設計方面，結合都市與建築，致力於創造都市的適居性、國際化、綠建築與永續發展環境規劃及生活用品設計為軸心領域。</p> <p>台北科技大學位處台北光華商場地段，鄰捷運南港線忠孝新生站出口，本計畫名稱擷取捷運新生站之諧音，用於反應設計學院欲進一步活化跨領域整合之創意思考能量，以人本文化為思考中樞，提升設計學院之創新氛圍，積極推動產學互動、師生創意激盪之情境設計空間，強化學生之體驗學習，讓全院師生經差異化過程的觀察反省與對話交流中獲得創新的態度信念，並將之整合運用於未來新情境的創新設計解決行動方案或策略上，達成個人目標或願景。</p> <p>本年度計畫重點有三個，分別是「進行選才制度創新實驗」、「進行校園場景創新實驗」、「提升創意學子人才培育能量」這三方面。</p> <p>首先「進行選才制度創新實驗」包括兩個部份，首先在本院「創意設計學士班」甄選入學採計方式中，針對通過初審的學生，以「設計工作營評量」之型態及行動研究之方式進行複審，進行創意人才發展潛力有關質化及量化指標之評估。本計劃經過本院相關老師密集開會協商，已擬定考試方針及相關細節，目前已呈報本校教務處進行相關行政事宜。</p> <p>另一部份是針對高中職生對本校「設計學院」相關科系有興趣之同學，目前多元的入學方案，提供了高中職學生多樣化的選擇，但在此同時，學生也常因為對於系所知不了解，往往造成入學後適應不良或興趣不合，導致休學與轉系等現象。為使學生免除這些不適與時間上的浪費，本工作營將可提前讓有興趣之學生，在申請學校前做更深入的瞭解。本活動預計於2007年6月初選定連續兩週之週六全天時間，於設計學院舉辦創意工作營，於研習活動期間進行教學與創作活動，讓學生可以了解到創意設計等相關領域與未來出入等，並在活動中進行學員設計潛力評估測驗，未來有興趣報考本學院相關之學員可依此結果做為申請之輔助資料。</p>			

其次，在「進行校園場景創新實驗」是希望營造有益於學院師生創意互動的空間。匯集設計學院老師及同學的想法，針對設計學院一樓開放空間、地下室的空間等規劃供師生放鬆壓力解放創意思考能力之休憩及設計交流之角落。並且提供多功能展驗空間之場景規劃，師生可在此交流並激盪設計創意。本空間場景改造由建築系和工設系老師率領學生藉由課程、活動中規劃設計出一系列專屬於設計學院的空間與情境。本計劃多次招開跨系所會議，目前已由負責老師進行相關設計規劃工作，並且不定時招開會議討論相關設計理念與細節溝通。

至於「提升創意學子人才培育能量」部分是組成創意社團，本計劃將由二系師生共同籌畫具創意性的學生社團。目前共有五個社團通過本院評審小組核定成立，目前都已訂定出相關社團組織章程等。相關社團活動陸續進行中，社團名稱分別為「畢業專刊設計研究社」、「設計競賽技巧研究社」、「創意社區服務社」、「專利研究社」、「國際技能競賽研究社」。

計畫網址 <http://www.cc.ntut.edu.tw/~wwwgid/>

專案計畫名稱	永續關懷專業創意學院
計畫執行單位	中原大學設計學院
計畫團隊	
■ 計畫主持人	胡寶林(中原大學設計學院 教授兼院長)
■ 協同主持人	陳政雄(建築系主任)、莊修田(室設系主任)、林昆範(商設系主任)、喻肇青(景觀系主任)、黃俊銘(建築系副教授)、吳鼎武(商設系副教授)
■ 其他成員 <依姓氏筆畫>	副教授：李清義、陳其澎、黃文宗、魏主榮、戴永禎。 助理教授：林曉薇、倪晶瑋、邱永中、曾光宗、謝明燁。 講師：陳靜宜、陳歷渝、張道本、曹拯元。
計畫聯繫資料	
■ 計畫聯繫人	胡寶林 教授
■ 電子郵件	boulin@cycu.edu.tw
■ 學校系所聯繫住址	320 中壢市中北路 200 號中原大學設計學院
研究計畫成果概述	
<p>計畫成果摘要：</p> <p>中原大學設計學院執行「教育部創意學院計畫」之主要目的為營造本學院成為有「永續關懷」世界觀的「創意環境」。全案由龐大之四系師資研究團隊 20 餘人共分 20 個分項計畫進行。計畫執行迄今半年，重要成果有：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.) 在選才制度及培養創意青少年學子方面已推出「考生性向自測網路互動遊戲」、「8 個創意習慣」遊戲考題及「中壢高中教室改造學生參與設計服務」。 2.) 在校園場景改造方面陸續完成「合院生態村」之生態池「DIY 雨水澆灌系統」、「大菜園」、「校園大教室」戶外教學場景、「專利輔導資訓展示門廳」及「校園網路徵詩」之「楓香詩園」全年無休發表。 3.) 在創新課程方面已推出院通識課程「設計創意思考」、「創意護照」、「社會環境評析」、「創意帳篷工作坊」之「環保單車行動雕塑」及多樣創新課程：「水循環實驗」、「資源回收家具創意設計」、「小建築大宇宙」等。 <p>計畫成果：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.) 招生選才制度 <ul style="list-style-type: none"> ● 初步完成建築系在學學生成績、性向及學習指標與入學之選系分析，此模型將可應用於院內他系及完成新生選擇本院設計相關系列之性向自測網頁互動遊戲，建置於本院網頁內。 ● 辦理大學博覽會文宣贈品印製與分送，完成新生北、中、南、東區迎新暨校園巡禮活動及新生贈書；補助四系學會辦理高中生暑期創意營。95-2 學期將舉辦新生贈書讀領活動並已與四系畢委會舉辦兩次四系畢業展覽之補助及協調座談事宜。 ● 結合課程完成輔導中壢高中教室改造佈置創意實作活動；另與汐止夢想區文教基金會及中原芳鄰成長園社造中心合辦台北內湖「藝術嘉年華踩街」暨學生招生行銷創意活動。 2.) 校園場景營造 <ul style="list-style-type: none"> ● 策劃 95-2 學期校園場景改造實作課程。 ● 已進行信、望、愛合院全院雨水澆灌系統、照明補強及商設系林昆範主任進行商設系入口暨門廳改造設計為專利輔導工作坊展演廳。 3.) 創意課程實驗 <ul style="list-style-type: none"> ● 已進行水循環綠色生態創意課程實作及結合課程已完成校園入口大街、校園周邊水圳及巷道規劃構想。 ● 已進行本學期敷地計畫田野教學觀察實作課程。 ● 已舉行兩次受邀國際及國內畢業競賽師生座談會，並完成上海 2007 年舉辦全球畢業作品大賽之院內選拔；選出上屆畢業生優秀作品一名，並輔導將於 96 年 4 月前往上海參賽。 	

- 主辦『天原學術交流計畫』之第一波天津大學建築學院四教授來訪，舉行師生座談及學術演講一場。下一波為選拔 10 名建築系學生前往天津舉行兩岸三地聯合設計工作坊。
- 邀請美國藝術家 Janakil Ranpura 舉行為期一個月 (95/11/18~12/18) 之『創意帳棚工作坊造形單車馬戲團』有四系學生及社區親子共同參與活動。
- 推出本計畫之『創意習慣模型』8 大學習圖表，以貼紙方式發給全院師生；已進行設計『創意護照』並將於 95-2 學期結合『設計創意思考』課程執行。
- 四系短期密集創新課程開發共有建築系『小建築與大宇宙』課程、室設系『實作週』課程、商設系『色彩學、設計繪畫』課程、景觀系『景觀設計』課程，陸續進行中。
- 與香港理工大學設計學院之學生『網上設計工作坊』交流事宜已於 95/11/26 由胡院長前往香港洽商。
- 與「木匠的家」協會合辦就家具改造創意設計之服務學習義賣活動。



設計學院 8 個創意習慣模型



校園大教室場景



生態持 DIY 雨水澆灌系統



創意帳篷工作坊之「環保單車行動雕塑」

計畫網址

<http://www.cycu.edu.tw/~Design/>

專案計畫名稱	成大「創意學院」計畫		
計畫執行單位	國立成功大學規劃與設計學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	徐明福	成大規劃與設計學院教授兼院長	
■ 協同主持人	吳萬益	成大管理學院教授兼院長	
	陳振宇	成大社會科學院教授兼院長	
■ 其他成員	蘇炎坤	成大教務長	諮詢委員
	利德江	成大總務長	諮詢委員
	傅朝卿	成大建築系教授兼主任	諮詢委員
	陳彥仲	成大都市計畫系教授兼主任	諮詢委員
	陳國祥	成大工業設計系副教授兼主任	諮詢委員
	吳豐光	成大工業設計系教授兼院長特助	聯繫人
	吳玉成	成大建築系助理教授	選才子計畫主持人
	曾憲嫻	成大都市計畫系助理教授	場景子計畫主持人
	馬敏元	成大工業設計系助理教授	教學子計畫主持人
	陳建旭	成大工業設計系副教授	網路子計畫主持人
	陸定邦	成大工業設計系副教授	教學子計畫協同主持人
	鄭泰昇	成大建築系副教授	選才子計畫協同主持人
	林漢良	成大都市計畫系助理教授	場景子計畫協同主持人
	吳佳玲	成大規劃與設計學院秘書	計畫管控
	邱以茜	成大規劃與設計學院專案助理	計畫行政及內部連絡
	林昆樂	成大都市計畫系碩士	場景子計畫研究助理
	許堡舜	成大都市計畫系碩士生	場景子計畫研究助理
	余國	成大都市計畫系碩士生	場景子計畫研究助理
侯茉莉	成大工業設計系博士生	教學子計畫研究助理	
林姿瑩	成大工業設計系博士生	教學子計畫研究助理	
杜莞甄	成大建築系碩士生	選才子計畫研究助理	
李易叡	成大工業設計系碩士生	網路子計畫研究助理	
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	吳豐光 教授		
■ 電子郵件	fonggong@mail.ncku.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	70101 台南市大學路 1 號成大工業設計系		
研究計畫成果概述			
<p>本計畫以整合性計畫方式進行，包含三個部份，計為選才制度創新實驗、校園場景創新實驗及課程與教學創新實驗，除了現已有方式外，新舊選才制度之學生將分別在新舊校園環境進行新舊教學方式授課，並評估各種組合之成效。這個計畫的執行除了傳統方式的執行，將運用研究成果建構網路選才預試、網路學習環境及網路教學，網路教學成績亦將當作網路選才預試成績之部分。透過網路的力量，進行創意的互動、教學、測試與計畫評量及第四年以後的永續經營及推廣。</p> <p>第一年重點在於透過國內外已有的研究、現有方式探討與評估及可能的假說實驗與驗證，並邀請具創意且表現優異的校友與國內外結盟學校教師參與討論及提出構思與建言，建立知識理論基礎，並發展出全新的構想、可能的方案、評估準則及執行規範。第二年進行這些構想及方案的實施於本院，並進行評估與修正。第三年將改進的方案推廣至夥伴學校，並進行評估與修正。</p>			

「選才制度創新實驗」目前已完成成果計有 1. 理論及概念架構建構。2. 初步選定創造力指標，及不同課程分擔的概念。3. 既有制度的討論：初步完成成大建築甄試及轉系性向測驗方式的檢討。4. 創新美術教學的初步訪談。5. 確定方向—建築系從二年級以後分四年及五年兩種制度，前者維持現狀，後者將與英美體系接軌，強調專業訓練。

「校園場景創新實驗」目前已完成成果計有 1. 創意空間文獻探討、2. 中原、東海、聯合、淡大、高雄五所大學創意空間現場調查、3. 自身活動元素調查、4. 創意空間基地調查、5. 創意空間元素界定、6. 創意空間發想、7. 創意空間設計競賽及評審。

「課程與教學創新實驗」目前已完成成果計有 1. 創意教學文獻探討、 2. 創造性行為分類、 3. 現有課程結構及教學內容探討。4. 課程內容與教法調整構想。

除以上所述，本計劃並於每月舉辦進度控制及評論會議、創意因子構思會議、並邀請校友及校外專家學者給予具體評論及提供見解。

計畫網址 <http://creativity.ide.ncku.edu.tw>

2B-中興大學、醒吾技術學院、東海大學

時間：13:10-13:30

地點：商 106 室

專案計畫名稱	大學院校推動創意學院		
計畫執行單位	中興大學		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	趙裕展	中興大學生命科學院院長	
■ 協同主持人	黃介辰	中興大學生命科學系副教授	
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	黃介辰 副教授		
■ 電子郵件	cchuang@dragon.nchu.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	402 台中市南區國光路 250 號		
研究計畫成果概述			
<p>生物科技之本質及唯一高度結合專業知識與創意之領域，需培育學生熟悉生命科學之專業知識及實驗訓練才能兼具創意，何況本領域之創意須具備堅實之理論及實驗驗證基礎之外，又須能符合產業界之市場、設備、成本等條件。足夠在生物科技人才的培育上之激發實為不可獲缺之一環。</p> <p>為了提升本校生命科學院之教師大學部學生與研究所學生整體之創意水平，本計劃將整合本院一系五所之生物科技創意資源，鼓勵創意研發，並建構與生物科技產業之創意交流平台，已孕育出符合生物科技時代需求，生具創造力之專業菁英。</p> <p>本計劃將依選才制度創新實驗，教師創新能力提升，課程與教學創新實驗等三個主要方向進行。</p>			

專案計畫名稱	玩美台灣創意學院		
計畫執行單位	醒吾技術學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	卓文倩	醒吾技術學院餐旅學群召集人	創意學創總負責人
■ 協同主持人	吳德晃	醒吾技術學院旅運系系主任	創意工作坊指導老師
	陳治宇	醒吾技術學院觀光系系主任	創意導覽社指導老師
	鍾志明	醒吾技術學院行流系系主任	
	林日盛	醒吾技術學院教務長	
	林建發	醒吾技術學院通識中心主任	
	趙崇偉	醒吾技術學院電算中心主任	
	林宗宏	醒吾技術學院電算中心副主任	
■ 其他成員	張雯惠	醒吾技術學院餐旅系教師	協助培育種子教師
	王裕泰	醒吾技術學院餐旅系教師	協助培育種子教師
	梅玉驊	醒吾技術學院餐旅系教師	協助培育種子教師
	華 榕	醒吾技術學院餐旅系教師	協助培育種子教師
	柯旗禾	醒吾技術學院餐旅系教師	協助培育種子教師
	張榮源	醒吾技術學院旅運系教師	協助培育種子教師
	陳治宇	醒吾技術學院觀光系主任	協助培育種子教師
	戈家仁	醒吾技術學院旅運系教師	協助培育種子教師
	楊泓江	醒吾技術學院旅運系教師	協助培育種子教師
	劉永隆	醒吾技術學院觀光系教師	協助培育種子教師
	陳美雪	醒吾技術學院餐旅系教師	協助培育種子教師
	張延廷	醒吾技術學院餐旅系教師	協助培育種子教師
	陳家堂	醒吾技術學院資訊科技系主任	協助培育種子教師
	余文正	醒吾技術學院通識中心主任	協助培育種子教師
	楊偉仁	醒吾技術學院行銷流通系教師	協助培育種子教師
	陳莉婷	醒吾技術學院玩美台灣創意學院助理	
林黎尹	醒吾技術學院玩美台灣創意學院助理		
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	陳莉婷 助理		
■ 電子郵件	933104004@mail.hwc.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	244 北縣林口鄉粉寮路一段 101 號		
研究計畫成果概述	<p>玩美台灣創意學院之「選才制度創新時驗」，目前已完成在學生書面審查標準，加入創意成果，並於創意招生網頁製作「餐飲創意探測機」，讓學生透過創意探測瞭解自己是否有成為創意餐旅人的潛質。</p> <p>「創意學子人才培育」由本校創意種子教師擔任社團指導老師，目前已成立創意餐飲社、創意花式調酒社、創意導覽社，除積極透過社團激發學生創意，並舉辦創意主題餐廳 PK 大賽，將於 3 月進行總決賽。展現學生創造力，並期望能創造餐飲新風潮。</p>		

創新師資培育計畫從創新師資教學內容及創意師資教材教法，讓醒吾教師擁有具創造力產出的教學內容。目前已完成的計有「創意的教學，教學的創意」、「創意咖啡拉花種子教師培訓」、「創意陶藝導覽教師培訓」、「創意行程設計教學教法培訓」，並擬於3月初進行「讓夫子變學子」的師資培訓課程。另外，亦補助創意種子教師將創意教學過程及成果製成光碟，並放網站上。

計畫網址 <http://www.hwc.edu.tw>

專案計畫名稱	東海大學「創意設計暨藝術學院」		
計畫執行單位	東海大學 創藝學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	倪再沁	東海大學文學院院長	
■ 其他成員	劉舜仁	東海大學建築系主任	選才制度創新實驗
	陳進富	東海大學工業設計系講師	選才制度創新實驗、ABC Media Lab
	羅時璋	東海大學建築系副教授	組織經營創新實驗
	關華山	東海大學建築系副教授	組織經營創新實驗
	林平	東海大學美術系副教授	課程與教學創新實驗
	吳超然	東海大學美術系助理教授	課程與教學創新實驗
	郭文亮	東海大學建築系講師	課程與教學創新實驗
	馬邁克	東海大學音樂系副教授	課程與教學創新實驗
	邱浩修	東海大學助理教授	ABC Media Lab
	吳佩玲	東海大學景觀系講師	ABC Media Lab
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	倪再沁		
■ 電子郵件	chin@thu.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	407 台中市台中港路三段 181 號，東海大學文學院		
研究計畫成果概述			
選才制度創新實驗			
<ol style="list-style-type: none"> 創造力行為特質之研究 創意產業所需之設計人才特質探究 建構三項具體審核項目與評量指標(創造能力、作品集、創造行為表現) 「創藝學程」課程規劃與招生方式之擬定 策劃中學生「創藝工作營」 <ol style="list-style-type: none"> 將原有建築系與音樂系暑期工作營之模式擴大成為五系舉辦之規模。參與學生之表現將建立為評量指標，做為推薦甄試之參考項目。 舉辦創藝學院新生入學前五系整合之工作營，並在活動期間觀察了解學生之學習潛力，其評量將做為創藝學院「創藝學程」選才之重要參考項目。 建立產學合作與國際交流之互動機制 <ul style="list-style-type: none"> 與德國威查設計博物館(Vitra Design Museum)已達成協議，將在「創藝學程」中提供短期跨國進修之計劃，參與威查設計博物館每年在法國舉辦之跨領域設計工作營。學生之表現將可做為下階段就學與「創藝碩士班」選才之參考項目。 			
組織經營創新實驗			
<ol style="list-style-type: none"> 成立 Think Tank 共 10 位教師參與，分課程、招生、選才、ABC Media Lab 四工作組策劃研擬東海大學新成立「創意設計暨藝術學院」之相關計畫，自 7 月開始運作，於 10 月完成各部份之初步計劃。現繼續發展並具體推動。 組織方面目前構思，除五系及「建研中心」之外，另擬成立創藝院顧問團(5 人)(2007 年)、創藝院研究發展中心(院級單位)(2008 年)及「創藝院(實驗班)學分(學位)學程委員會」(2007 年)，包含大學部及研究所碩、博士班。 另計劃將現有美術系管理之「藝術中心」，提昇至校級「東海大學藝術及展演中心」，募款成立專款帳戶，以整合創藝院及校方相關設施之管理與使用，並配合創藝院辦理相關展示、教育活動， 			

培養東海師生及台中都會區市民之藝術生活修養。

4、計畫未來五年，創藝院因應創藝碩、博士學位學程與大學部創藝學分學程所需，增聘五位專任教師。

5、由建築系關華山、蘇智峰老師帶領碩士班「城鄉環境組」一年級研究生，於「城鄉規劃與設計」課，研討東海大學未來五年內校舍教學、辦公空間之整體規劃，包括新成立「創藝院」及其下五系空間需求等，經過實地調查、訪談各院系主任、總務長等。

現已提出四大方案：

①有空間需求之各院系，主要包括：

a. 電機系所(工)、法律學院(新成立)、餐管系(農)，可於 2007 年舊管院 II 及現實習法庭合院空間滿足。

b. 行政辦公室所需空間可以舊美術系館滿足。

②2007 年舊管院 I 交新成立創藝院及 ABC Media Lab 及一般教室使用。

③男舍 12-16 棟(220 床)計畫最遲於 2008 年轉作為創藝院學生宿舍及創藝學位學程「創意設計之課程教室」(包括碩士班及大學部三、四年級)，形成特殊之生活、創作融合之新宿舍模式。

④舊音樂系館於 2008 年逐步改為「東海大學藝術及展演中心」、「國際教育合作室」共同使用。「藝術及展演中心」下轄「台灣建築檔案典藏室」、「校史館」、「創藝展覽廳」。

6、ABC Media Lab 由教學卓越計劃補助之款項已完成先期軟硬體設備採購，待新學院空間規劃完成後，轉入創藝學院供 Lab 之課程及產學合作案使用。

課程與教學創新實驗

1、已規劃大學部創藝學分學程，持續整合五系師資與課程資源，並與課務組人員與教育部規定進行協調。原則上以 18 學分必修與 10 學分選修之規劃。初步決定必修課程分為：專題素描、總體藝術概論、與大師對談、文化人類學以及跨域習作 studio 課程。

2、『度(Do)—Co6 台灣前衛文件展』創藝跨域當代藝術系列座談會」。邀請國內知名美術、建築、電影、聲音藝術研究者、策展人、藝術行政工作者和藝術家與會，巡迴舉辦系列座談會。進行「論建築：一個有關身體、尺度與速度的討論」、「論電影：影像、記憶與速度」、「論聲音：速度/噪音經濟政治學」與「論儀式：當速度成為一種診療時」四大主題之思想激盪。(一月底完成)

3、已初步擬定欲邀請參加創藝教學與課程規劃講座暨座談會之人選。

4、2006 年 10-11 月舉辦「當代創藝思考與表現系列講座」

計畫網址 <http://www2.thu.edu.tw/~alima/>

3B-永達技術學院、南亞技術學院、正修科技大學


時間：15:00-15:20

地點：商 106 室

專案計畫名稱	打造科技領域創意學院		
計畫執行單位	永達技術學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	鄒國益	永達技術學院教授兼校務顧問	
■ 協同主持人	周玉端	永達技術學院副教授兼研發長	創意造型製作室負責人
■ 其他成員	夏紹毅	永達技術學院副教授兼精製所所長	
	蔡靖層	永達技術學院副教授兼進修部部主任	
	陳金山	永達技術學院副教授兼進修學院主任	
	黃清忠	永達技術學院機械工程系副教授	
	洪雪芳	永達技術學院創意學院專任助理	創意學院計畫
	黃虞玲	永達技術學院創意學院專任助理	創意學院計畫
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	周玉端 副教授		
■ 電子郵件	ytchou@mail.ytit.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	909 屏東縣麟洛鄉中山路 316 號		
研究計畫成果概述			
<p>本計畫由本校研發處與系主任及研究所所長來共同規劃執行「選才制度創新實驗」，目前已在教務會議中通過，將學生創造力列入學生入學甄選項目，並於本學年度學校單獨招生中試驗辦理，在考試命題中增列「創造性工作量表」，相關資料以分析整理完畢；同時亦辦理完「新生車輛創意造型研習營」，藉由活動的引領，讓新生入學時，即植入創造力的種子。</p> <p>在「課程與教學創新實驗」的規劃上，由課程設計教師先進行「專題導向式教學方式研討會議」，會中研商課程之架構由下列三個面向著手：</p> <p>(一) 課程編配上，將學生實務專題從選修改為必修，目標是希望學生培養出「從生活中尋找創意，以實作來落實創意」的能力。</p> <p>(二) 在教學方法上，從傳統的課程導向式學習模式，轉化為專題導向式學習模式，期待培養出具備主動精神的學習者。</p> <p>(三) 在實作呈現上，鼓勵學生參與校內外競賽，期望從觀摩互動中學習新知，提高學生視野。</p> <p>本學期中率先辦理「車輛控制系統實習」和「材料力學」，結合了創意造型的設計，完成了模型車的製作及新課程的教學實驗，相關成果於會場中呈現；此外，延續進行著「超輕航機設計學程」，並辦理「初級滑翔機研討會」，具體成果亦於會場中展示。</p> <p>同時，本計畫設立了專屬網站、創意造型製作室、創意機構實驗室等硬體設施，並持續辦理相關活動，例如：跨校性「五項全能鐵人創意競賽」以及校外競賽活動，來達成創意學院各分項計畫的目標。</p>			
計畫網址	http://me.ytit.edu.tw/machine_web/creativity95/index.html		

專案計畫名稱	工程學群創意學院平台建置與創意人才培育		
計畫執行單位	南亞技術學院		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	王昌	南亞技術學院教務長	
■ 協同主持人	邱英嘉	南亞技術學院土環系主任	
■ 協同主持人	林昭仁	南亞技術學院機械系主任	
■ 協同主持人	李季燃	南亞技術學院化材系主任	
■ 協同主持人	蔡惠安	南亞技術學院材纖系主任	
■ 協同主持人	宋守正	南亞技術學院資工系主任	
■ 其他成員	鍾愛	南亞技術學院通識中心主任	
	陳慶和	南亞技術學院環安衛中心主任	
	林嘉倫	南亞技術學院資管系主任	
	林世洪	南亞技術學院土環系副教授	
	柴希文	南亞技術學院土環系副教授	
	白志宏	南亞技術學院土環系副教授	
	廖威量	南亞技術學院機械系副教授	
	項黛娜	南亞技術學院資管系副教授	
	劉華嶽	南亞技術學院建築系助理教授	
	鍾永樑	南亞技術學院土環系講師	
	彭國隆	南亞技術學院土環系講師	
胡慧玲	南亞技術學院化材系助理教授		
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	邱英嘉		
■ 電子郵件	cij@nanya.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	南亞技術學院土木與環境工程系 桃園縣中壢市中山東路三段 414 號		
研究計畫成果概述			
<p>本計畫執行選才制度創新實驗、校園場景創新實驗，以及教師創新能力提升等三項工作，截至目前為止『選才制度創新實驗』方面已完成：(1)網路問卷式及單機版選才程式；(2)個人闖關遊戲及分組團隊競賽架構及內容；以及(3)蒐集 8 組完整選才題庫。在『校園場景創新實驗』方面已完成：(1)屋頂花園教育平台設計教育課程，以及(2)相關太陽能與風力發電硬體設施之發包作業。在『教師創新能力提升』方面已完成：(1)教師參加創意研習；(2)採購部分書籍及多媒體；(3)專利與智慧財產權種子老師培訓 3 名；(4)展示看板；(5)擬定申請專利獎勵辦法；(6)開設通識課程 3 門/6 學分；(7)成立創意社團；(8)舉辦 4 場創意專題演講；(9)參訪觀摩聯合大學與台灣發明博物館；(10)資源回收創意競賽與創意環保海報設計；(11)水火箭與水動力車競賽。</p>			
計畫網址	http://www.nanya.edu.tw/create/		

專案計畫名稱	50k 創意的發想與實踐		
計畫執行單位	正修科技大學		
計畫團隊			
	姓名	學校系所與職稱	備註
■ 計畫主持人	陳文祥	正修科技大學工學院院長	
■ 協同主持人	周卓明	正修科技大學機械工程系副教授	創意工作坊負責人
■ 其他成員	郭柏立	正修科技大學教務處教務長	
	龔皇光	正修科技大學機械工程系主任	
	林郁雯	正修科技大學創意工作坊專任助理	創意學院計畫
	陳建榮	正修科技大學創意工作坊專任助理	教學卓越計畫
	翁靜茹	正修科技大學創意工作坊專任助理	教學卓越計畫
計畫聯繫資料			
■ 計畫聯繫人	周卓明 副教授		
■ 電子郵件	joujm@csu.edu.tw		
■ 學校系所聯繫住址	833 高雄縣鳥松鄉澄清路 840 號		
研究計畫成果概述			
<p>本計畫由工學院各系所之系主任或所長來執行「選才制度創新實驗」，目前已完成碩士班應試學生之創造力測驗以及工學院大部分學生班級之創造力測驗。</p> <p>「課程與教學創新實驗」則由工學院各系所之創意種子老師來執行，其中包括運用創意思考訓練教室、研討會、研習營與參觀見學活動來活化課程內容，並且將創意思考策略運用在專業課程內，再透過團隊合作方式來增進學生之團隊合作精神、專業學習能力、創意思考能力與創造力。根據學校校內初步教學問卷調查結果顯示，學生對於課程與教學創新有極佳之評價，特別是學生經過創意思考訓練之後較能自動自發學習，也比較有獨立思考能力與較有自信心。</p> <p>至於「創意學子人才培育」則由工學院各系所老師來擔任創新社團之指導老師，並且透過上述機制來指導學生從事社團活動以及啟發學生之創意思考能力與創造力。</p> <p>除此之外，本校為了配合教育部創意學院計畫特別透過教育部教學卓越計畫來設立了創意工作坊與網站、創意思考訓練教室、創意閱讀空間、無限(線)創意學習空間等硬體設施以及各項活動來協助創意學院完成各項計畫，其中必選項目、主要選項與次要選項。</p>			
計畫網址	http://cqbank.csu.edu.tw		



創造力教育

成人創造力在社大
創造力教育社群經營的影響
「創造力」評量

二十一世紀是以知識為基礎的競爭世紀，這幾年「創造力」、「創意」、「創新」等詞廣泛出現在國內外產官學研各項表述中，創新與創造力儼然成為各國人力素質展現的重要指標，也是提升國家競爭力的主要關鍵。

此次由政治大學創新與創造力中心主辦的「大學之道再創新高」系列活動，在教育部顧問室、經濟部技術處的指導下，活動所要展現的不止是高等教育中個人的創造力，還包括集體及環境氛圍、結構政策所展現的創新與創造力。究竟創新從何而來，創造力又將帶領我們前往何處，歡迎您跟我們一起來探究、見證國內高等教育豐沛的創造力。

大學之道再創新高系列活動

場次：C—創造力教育

地點：商學院 205 室

時間	主持人	活動
09:00 09:10	大師播種子 吳思華 政治大學校長 商學院一樓國際會議廳	開幕 opening 貴賓致詞：杜正勝 教育部部長 杜紫軍 經濟部技術處處長
09:10 10:00		創造力的培育 與談：王俊秀、王燦槐、胡寶林、張玉山、 彭光輝、鄭英耀
10:00 10:30		創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井
10:30 12:00	周聖心 永和社大特別助理/社區 大學全國促進會常務理事	成人創造力在社大 報告人：李天健 永和社大/基隆社大講師 回應人：吳國維 宜蘭社大主任秘書 陳永中 永和社大資深學員 徐敏雄 暨南大學成人教育研究所助理教授
12:00 13:10	主講：楊瑪利 遠見雜誌總編	全台第一份設計學院調查報告 商學院一樓國際會議廳
		創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨午餐 商學院空間及中庭天井
13:10 14:40	鄭英耀 創造力教育領域召集人/中山大學 教育研究所教授	創造力教育社群經營的影響—以創意教師為例 引言人：蔡碧璉 政治大學教育學系副教授 與談人：王思峰 輔仁大學心理系副教授 陳鳳如 逢甲大學師資培育中心助理教授 陳嘉彌 台東教育大學教育學系教授 王秀津 吳興國小教育主任 顧瑜君 東華大學師資培育中心副教授 駱藝瑄 澎湖科技大學應用外語系副教授
14:40 15:00		創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井
15:00 16:30	詹志禹 政治大學教育學系教授	升學選才中創意評量之可行性與方向 與談人：詹志禹 政治大學教育學系教授 陳學志 台灣師範大學教育心理與輔導學系教授 劉子鍵 中央大學學習與教學研究所副教授
16:30 17:50	閉幕-創造力的延續 商學院一樓國際會議廳	◆ 全國 18 所創意學院短片播放 ◆ 文明在創意中邁進：漫談科學人觀點 主講：曾志朗 台灣聯合大學系統校長

1C-成人創造力在社大

時間：10:30-12:00


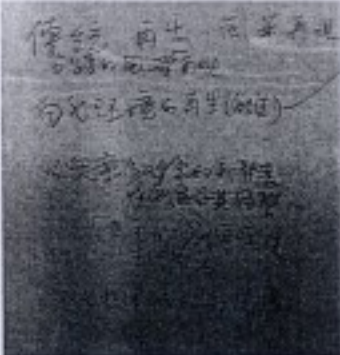

地點：商 205 室

題 目	「成人創造力在社大」論壇
主持人及 與談人	主持人：周聖心（創造力教育計畫協同主持人） 報告人：李天健（永和社大/基隆社大「批判與自覺」講師） 回應人：吳國維（宜蘭社大主任秘書） 回應人：陳永中（永和社大資深學員，「123 潛能開發工作隊」成員） 回應人：徐敏雄（暨南大學成人教育研究所助理教授）
簡 介	
<p style="text-align: center;">為鼓勵社區大學重視並推動成人創造力教育，促進成人創意展現，發展奠基於「公共性」之創意能力，鼓勵各社區大學累積富在地特色之成人創造力教育。</p>	
10：30 ~ 10：40	成人創造力計劃說明，暨與談者介紹
10：40 ~ 11：00	成人教育中的創造力發展— 一個轉化學習理論觀點的初構（李天健）
11：00 ~ 11：10	社區大學與成人創造力（吳國維）
11：10 ~ 11：20	社大學習與潛能的促發（陳永中）
11：20 ~ 11：30	創意與創造（徐敏雄）
11：30 ~ 11：55	討論與交流
11：55 ~ 12：00	總結

2C-創造力教育社群經營的影響—以創意教師為例

時間：13:10-14:40

地點：商 205 室

<p>題 目</p>	<p>創造力教育社群經營的影響—以創意教師為例</p>
<p>主持人及 與談人</p>	<p>主持人：鄭英耀顧問 引言人：蔡碧璉教授 與談人：王思峰教授（輔仁大學應用心理系） 王秀津主任（台北市吳興國小） 陳鳳如教授（逢甲大學教育學程中心） 陳嘉彌教授（台東大學初等教育系） 顧瑜君教授（東華大學教育研究所） 駱藝瑄教授（澎湖科技大學應用外語系）</p>
<p>簡 介</p>	
	<p>一、創造力社群經營之背景介紹： 第二期創造力教育中程計畫之子計畫「社群經營」是以部落格為平台，累積之各項點、線、面策略性成果為基礎，繼續推廣與深耕轉化，以延續創意的氛圍，並不斷反思與對話，促成創意加值。</p> <p>二、創造力社群經營之運作概況： 1. 虛擬社群經營：95年5月於無名網站成立「CCommunity 社群經營部落格」。 2. 實體社群經營：透過一次期初座談和三梯次期中座談進行分享及互動。</p>
	<p>三、創造力社群經營之檢視指標： 1. 創意教師社群經營團隊研究成果達到預期目標之檢視 2. 創意教師社群經營團隊互動延續進行之現況 3. 創意教師社群經營團隊的後續規劃或期待 4. 創意教師社群經營團隊參與經驗對於個人教學、專業、學生學習及組織的影響。 5. 創意教師社群經營團隊對於創意教學的支持期待系統。</p>
	<p>四、計畫聯繫資料： 計畫主持人：國立政治大學教育學系 蔡碧璉教授 bltsai@nccu.edu.tw 研究助理：國立政治大學教育學系 學生林姿諭 94152007@nccu.edu.tw</p>
<p>網 站</p>	<p>http://www.wretch.cc/blog/CCommunity</p>

3C-升學選才中創意評量之可行性與方向

時間：15:00-16:30

地點：商 205 室

題 目	升學選才中創意評量之可行性與方向
主持人及 與談人	主持人：詹志禹教授（政治大學教育學系） 與談人：詹志禹教授（政治大學教育學系） 陳學志教授（台灣師範大學教育心理與輔導學系） 劉子鍵教授（中央大學學習與教學研究所）
簡 介	
<p>世界本就是多采多姿，為何評量總要訂於一尊。評量雖有所本，形式與內涵卻可以多元。僵化的形式與內涵造就學校課堂與坊間補習班以教學之名卻行考試技巧策略之實。填鴨灌腸式的教導出一批又一批只會考試不會面對生活的學生。而近年來，創意的重要性在我們的社會中被叫的震天響，亦有相當多的針對創意舉辦的競賽(例如：智慧創意鐵人大賽、創造力的發想與實踐觀摩賽)，但「創意」卻從未納入正式考試當中的重要項目之一，因此教導學生之創造力的正當性與重要性早就被社會注重之考試機器碾壓而消耗殆盡。在考試影響教學的不變定律下，唯有思考出有效的創意評量與評量創意的的方法，才能吸引更多教師與專家的重視與落實。</p> <p>針對上述的問題，本次的座談會邀請了數名在國內創造力領域深耕已久的專家，共同探討台灣升學選才中創意評量之可行性與方向。其中，政治大學教育學系的詹志禹教授將植基於過往的實務與研究經驗，提出其對「推甄與口試之創造力評量指標」的看法；台灣師範大學的陳學志教授會針對台灣的「入學考試之創意另類評量」進行說明；中央大學學習與教學研究所劉子鍵教授則會介紹用以改革美國大學入學考試之彩虹計畫(The Rainbow Project)，以作為台灣將「創意」作為升學選才依據的參考。期望能藉由此次的座談會，針對升學選才中創意評量的議題激盪出不同的想法與可行的作法。</p>	

未來園區數位展演及規劃座談會
綜觀產業創新系統
創新能耐再突破

產業創新



過去台灣的工業園區、科學園區、研發園區以及軟體園區，都曾為經濟發展立下汗馬功勞；然而，在全球情勢的變化下，未來企業的生存，已經急速面臨大陸、東南亞與東歐等區域競爭的威脅。面臨這樣危機，台灣企業如果要創造新市場與新產品，則必須儘速「自我創新」，更為重視創新與創意。在此同時，消費者以及員工也會要求企業提供更多創新與發展的機會。

因此，本計畫藉此對管理創新與技術創新、激進式創新與漸進式創新、創新價值系統、創新價值鏈，到創新在日常生活脈絡中的巧思與互動關係一一探討，並更進一步，為產業的未來想像做具體的展示，以因應快速變化的產業環境，引導出嶄新的未來產業方向。

大學之道再創新高系列活動

場次：D—產業創新 地點：商學院 210 室

時間	主持人	活動
09:00 09:10	大師播種子 吳思華 政治大學校長 商學院一樓國際會議廳	開幕 opening 貴賓致詞：杜正勝 教育部部長 杜紫軍 經濟部技術處處長
09:10 10:00		創造力的培育 與談：王俊秀、王燦槐、胡寶林、張玉山、 彭光輝、鄭英耀
10:00 10:30	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井	
10:30 12:00	溫肇東 政治大學科管所教授	未來園區數位展演及規劃座談會 ◆創新與空間：論未來創意園區之圖像 與談人：王榮文 遠流出版社董事長 林大溢 智慧藏學習科技公司副總經理 黃國俊 資策會副執行長 許士軍 元智大學管理研究所教授
12:00 13:10	主講：楊瑪利 遠見雜誌總編	全台第一份設計學院調查報告 商學院一樓國際會議廳
13:10 14:40	主持人： 黃國俊 資策會副執行長 評論人： 陳信宏 中華經濟研究院第二所 所長	綜觀產業創新系統 ◆創新價值鏈：需求導向的產業創新系統 ◆從策略性產業到創新生態系統—以韓國政府推動智 慧家庭產業為例 ◆從生活脈絡到創新設計
14:40 15:00	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井	
15:00 16:30	主持人： 吳作樂 國家太空中心主任 評論人： 黃河明 悅智全球顧問公司董事 長	創新能耐再突破 ◆管理創新與技術創新：組織結構觀點 ◆知識社會中「價值系統」的突現與動態：從複雜觀點 連結活動理論與新商業模式 ◆經營模式之湊合式共同演化—以智高企業為例
16:30 17:50	閉幕-創造力的延續 商學院一樓國際會議廳	◆ 全國 18 所創意學院短片播放 ◆ 文明在創意中邁進：漫談科學人觀點 主講：曾志朗 台灣聯合大學系統校長

1D-未來園區數位展演及規劃座談會

時間：10:30-12:00

地點：商 210 室

發表主題	創新與空間：論未來創意園區之圖像	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
王美雅	世新大學企業管理系助理教授	
陳意文	國立政治大學科技管理研究所博士候選人	
中文摘要		
<p>本研究主要討論問題是從工業園區到科學園區，下一代的園區形貌將會如何？隨著台灣環境逐漸從生產代工走向品牌創新，如果地理群聚的意義不僅是產業上下游價值鍊整合帶來的交易成本降低效益，那麼未來園區背後的理論邏輯為何？本文回顧創新與空間文獻，討論地理接近性對創新的效益與限制，進而引導出未來創意園區的可能圖像。</p> <p>本研究主張下一代園區重點不在於交易成本的降低，而在於水平異業碰撞所可能帶來的創意引爆效果，同時為了避免地理接近性可能帶來的套牢（lock-in）效果，這個園區應該是開放而非封閉，同時強調在地性（local）與非在地性（non-local）。透過常駐的廠商、社會人文學者（大學）、商業化服務業者與高流動性的消費者與藝術家等五種角色，可以使這個園區兼具研究、實驗、展示、娛樂，以及個人化商品生產與消費等多種活動內涵。為了成為上述五類角色可以自由活動碰撞的空間，下一代園區應該比以往的園區更強調鄰近交通便利的都會區、大量開放的公共空間、多元包容的文化，以及寬鬆、實驗性的制度與科技環境。</p>		
關鍵字	未來創意園區、園區、創新	

2D-綜觀產業創新系統

<2D-1>

時間：13:10-14:40

地點：商 210 室

發表主題	創新價值鏈：需求導向的產業創新系統	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
溫肇東	國立政治大學科技管理研究所教授兼所長	
陳明輝	國立政治大學科技管理研究所博士候選人	
中文摘要		
<p>快速且非線性的變化，是現今創新導向的新經濟市場的特色。1950年代以降，創新研究成為產業與企業策略研究的新顯學。過去在連續性的假設下，企業生命力的泉源在於有效率的營運；而在熊彼得論稱的非連續性創新邏輯下，大部分的創新研究便將探討焦點放在「如何創新」或如何鼓勵企業內的創新氛圍；而自從A. Chandler藉由論稱運輸與通訊科技如何改變美國產業型態之後，科技創新與技術突破所帶來的組織變革與產業結構變遷則成為產業創新研究的主軸，科技、廠商與市場之間的關係，在過去半世紀以來，主導了創新與管理領域的發展。然而當高科技產業逐漸變成傳統產業，產業思維逐漸轉向人文生活科技的思考，以人為主體的思維取代過去以科學研發與技術生產為核心的思維，轉而走向一種以顧客為核心的產業創新系統之際，產業創新研究也必須回應此一實務趨勢。本研究首先將回顧過去產業創新研究的五個典範，接著論證現今產業創新所產生的經濟效益與社會使用所帶來的社會價值，是緊密不可分割的「價值系統」；強調科技研發不等於產業創新，也不等於經濟獲利，創新不只是科技，而是社會、文化、生活與技術的結合。亦即，本研究主張既有產業價值鏈必須建構在社會使用的基礎上，為一起始於社會生活脈絡分析、產業技術預測、技術開發，終於顧客服務的創新價值鏈。本研究認為，如能適當連結此一創新價值鏈，產業創新便得以持續進行，亦能獲得高附加價值的產出與經濟效益。最後，本研究指出，企業或產業參與者應該思考的是如何將相嵌在生活脈絡中社會「使用」的社會價值轉化為經濟商品「消費」的經濟效益，而政府則應該反過來思考如何將企業經濟效益轉化為社會使用的價值。</p>		
關鍵字	創新價值鏈、產業創新系統、需求導向、創新研究	

發表主題	從策略性產業到創新生態系統：以韓國智慧家庭產業為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
吳思華	國立政治大學科技管理研究所教授兼校長	
陳意文	國立政治大學科技管理研究所博士候選人	
連繫資料		
■ 連繫人	陳意文	
■ 電子郵件	g1359508@nccu.edu.tw	
中文摘要		
<p>傳統產業政策的概念，多半遵循企業策略規劃的觀點，透過對未來環境的預測 (foresight)，配合國內的相對競爭優劣勢分析，決定重點產業為何，進而將資源投入特定領域。相反地，國家創新系統 (national innovation system)，則以國家為思考單位，強調不同研發主體間，透過互動機制，進而促進知識的創造、儲存、應用與移轉。</p> <p>儘管國家創新系統的概念獲得廣泛認可，認為可用來觀察一個經濟體的創新成效 (OECD, 1999)，但多數研究的政策意涵僅強調，應該強化不同創新機構間的連結與互動；然而，此一觀點所衍生的具體政策作為究竟為何，很少被具體討論。此外，國家創新系統所關心的重點，仍停留在知識的流通與流通介面的安排，對於價值如何被創造，仍無明確的著墨。</p> <p>因此，本研究以韓國政府致力推動的智慧家庭產業為例，透過分析不同機構間的具體作為與互動關係，探討政府創新政策的另一種手腕。本研究發現，產業政策應該以普羅性的想像未來替代菁英式的策略規劃；第二，政府政策的重點，在於創造多元共容的產業發展平台，讓各單位主動參與、自我發展，在互動中尋找獨特利基與經營模式。</p>		
關鍵字	國家創新系統、創新生態系統、多元主體互動、價值創造、韓國智慧家庭產業	

發表主題			從生活脈絡到科技使用		
發表人					
姓名		學校系所與職稱			備註
鐘蔚文		國立政治大學新聞學系教授			
中文摘要					
<p>本文的目的有二：(一) 探討如何分析生活脈絡；(二) 進一步根據分析，發現創新的可能策略。並以上課為例，分析如何設計教學系統。本文首先說明生活脈絡之內涵和特性。在內容方面，可分兩個層次，一為描述活動系統之內涵，其下可再分為目標、工具、社群、規則等細項。一為個人身在活動中之感受。</p> <p>其次生活脈絡有以下特性：有多個層次，彼此鑲嵌和交織，彼此相生相長，形成動態的辯證關係。而其最後結果是互動浮現的產物。本文第二部分則說明如何分析生活脈絡，並從中發現創新之契機。分析策略分為以下幾項：後台分析、顯微分析、物質性分析、機緣分析、互動分析。</p>					
關鍵字		生活脈絡、創新策略			

3D-創新能耐再突破

<3D-1>

時間：15:00-16:30

地點：商 210 室

發表主題	管理創新與技術創新：組織結構觀點	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
徐聯恩	政治大學幼兒教育研究所 副教授	
張雯然	政治大學企業管理研究所博士生	
中文摘要		
<p>過去在組織創新性的研究中，一個很重要影響的因素是組織特徵。究竟什麼特質的組織才能創新是長久以來讓學者及實務界都很關心的議題。而在這類型的研究中，學者逐漸由將創新視為一種單純的構念到以各種構面將創新分類。本研究專注在其中涵蓋面最廣的一種分類：管理創新及技術創新。本研究試圖透過文獻整理，歸納現有管理創新與技術創新的影響因素與結果，進而探討管理創新與技術創新的關係，以及研究者是否應該區分這兩種創新的研究。結果本研究發現在大部份的組織特徵因素對兩者的影響方向是相同的，唯有在少數因素必須加以區隔。</p>		
關鍵字	組織創新、管理創新、技術創新	

發表主題	知識社會中「價值系統」的突現與動態：從複雜觀點連結活動理論與新事業經營模式	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
吳思華	政治大學科技管理研究所教授	
葉碧玲	政治大學科技管理研究所博士候選人	
中文摘要		
<p>產業創新能耐的建構是現今備受大家矚目的議題，而在數位科技匯流、網路經濟、與資訊社會等多元社會情境的發展背景下，知識經濟社會中的創新是不再侷限於企業內，而具有全面性、多元與開放性的特色。企業競爭也趨於非線性、動態與複雜，並且從企業資源獨占觀點邁向商業生態系統的能耐建構，藉由整體商業生態系統的發展、健全與擴大，確使所有利害關係人均受益與成長的狀況下，使得企業的競爭優勢得以長久維持。</p> <p>成功企業的新創事業經營，在「價值、資源、體系」三構面上，必定具有緊密的關係連動與新創模式設計，產生以該企業之創新為驅動關鍵的價值生態系統，因系統的成長而使企業具有不可撼動的地位。為了釐清系統間的突現與動態，本文主張應從「複雜」的觀點來加以檢視，強調系統間的自我組織歷程，初始狀態的生成與能量的蓄積與擴散。然而在研究上，複雜觀點作為研究組織行為的隱喻，卻缺乏更具體的解釋架構。</p> <p>而「活動理論 (activity theory)」從心理學認知觀點出發，嘗試從文化與情境的整體性觀點來解釋人類個體與集體行為的發展與學習過程，廣泛被應用在教育、科技、文化與組織學習等領域。整個活動系統包含「工具、規則、分工、主體、目標、社群」六個分析單位，以及「生產、交換、分配與消耗」四個子系統，並且強調「混亂」(disturbances)對於整個活動系統造成的衝擊與演化。</p> <p>因此，本文採取跨領域的觀點，嘗試從複雜觀點，連結企業事業經營模式的三個構面與生活脈絡分析中活動理論的六個單位，提出一個「價值系統」整合性架構，歸納不同單位間所建構出的「規則」，以描繪成功新創事業經營的動態歷程，並輔以個案研究，說明本文架構的應用性。</p> <p>本文的貢獻在於對於企業現在或未來的競爭模式與策略佈局，提供一個替代性的解釋架構。</p>		
關鍵字	價值系統、新商業模式、活動理論、複雜、自我組織	

發表主題			經營模式之湊合式共同演化—以智高企業為例
發表人			
姓名	學校系所與職稱		備註
蔡明宏	中央大學企業管理系 副教授		
李興益	中央大學企業管理研究所 碩士生		
楊豐豪	中央大學企業管理研究所 碩士生		
范揚君	中央大學企業管理研究所 碩士生		
中文摘要			
<p>爰用政大創新與創造力中心鍾蔚文、方念萱、吳思華、溫肇東所提出的創新能耐平台觀念架構，本研究接續討論經營模式的演化議題，成功的經營模式都有其原創性，本研究採用湊合觀點來理解經營模式原創性從無到有的過程，此外，創新的經營模式常常造成其所鑲嵌的社會機構與文化的變遷，本研究將其理解為共同演化的過程。由最低限度的堅實設計開始，經營模式經歷一連串的湊合式共同演化，根據政大創新能耐平台，本研究推論器物—使用規則—分工方式之間的鴻溝可以透過領先使用者、工程設計以及創意社群的湊合演化加以融合，此為經營模式的內部效度考驗，本研究也推論三個主要的外部演化場域，經營模式透過外部湊合式共同演化競逐提出突破性價值主張、建立主宰設計地位、以及構築開放式平台來驗證其外部效度。本研究由政大創新能耐平台個案庫當中選取智高企業個案說明上述的經營模式湊合式共同演化歷程。</p>			
Summary			
<p>This paper is interested in the emergence of the originality of business model innovation. We apply the Industry Innovation Competence Framework which was developed by CCIS (Center for Creativity and Innovation Studies of the National Chen-Chi University at Taiwan) to explore the evolving path of a creative business model. We proposed that an innovative business model need to be validated internally and externally, just like most of the invention process, the inventor bricolage his/her prototypes, and then push them into an evolution process. For internal validity, innovative business model have to fusion the gap within the original design to become a robust design, this is a bricolage co-evolution among lead users; engineering design; and creativity community. For external validity, the innovative business model has to win the disruptive value proposition game in the value creation arena, and to win the dominant design game in the resources combination arena, and finally, to win the open platform game in the collaborative arena, and for sure, everything is bricolage co-evolutionary. Our empirical work was based on Gigo Toys which adopted from the case bank of CCIS (Center for Creativity and Innovation Studies of the National Chen-Chi University at Taiwan).</p>			
關鍵字	湊合、共同演化、經營模式、創新、堅實設計 Business model, bricolage, co-evolution, robust design, innovation		



主題論文發表



教師創新能力提升
組織經營創新
課程與教學創新
創意學子人才培育



大學課程如何培養創意人才？大學生如何孕育自己的
創意人生？大學教師又如何教創意？

創新與創造力學術論文發表舉辦五屆以來，首度著眼在
創意高等教育，從教師的創新能力、創意學子的培育、組織
的經營及課程與教學的創新等四大面向解構大學的創意之
道。

大學之道再創新高系列活動

場次：E-主題論文發表地點：商學院 206 室

時間	主持人	活動
09:00 09:10	大師播種子 吳思華 政治大學校長 商學院一樓國際會議廳	開幕 opening 貴賓致詞：杜正勝 教育部部長 杜紫軍 經濟部技術處處長
09:10 10:00		創造力的培育 與談：王俊秀、王燦槐、胡寶林、張玉山、 彭光輝、鄭英耀
10:00 10:30	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井	
10:30 12:00	邱皓政 輔仁大學心理學系副教授	教師創新能力提升 ◆臺北縣市國民小學教師創意教學效能之研究 ◆教師社群互動、工作希望感受與創造性轉化之關係 ◆高職教師創造力教學策略之研究-以國立秀水高工為例 ◆創意成份對成人教師創意教學表現的影響
12:00 13:10	主講：楊瑪利 遠見雜誌總編	全台第一份設計學院調查報告 商學院一樓國際會議廳
	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨午餐 商學院空間及中庭天井	
13:10 14:40	陳昭儀 台師大心輔所教授	課程與教學創新（一） ◆學生教育經驗與教師教學方式對大學生創造力改變的影響 ◆從使用者觀點評估網路學習平台之設計與創新-以交大學生使用 E2 為例 ◆創造思考教學單元活動設計應用在商業教育課程之行動研究 ◆新興科技與創意思考教學有效融入綜合高中應用科學實驗課程之探討-以開南商工為例
14:40 15:00	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井	
15:00 16:30	黃譯瑩 政治大學師培中心教授	課程與教學創新（二） ◆耕心學苑：創意通識校園三年營造計畫 ◆大學教學創新成效之分析 ◆創意方案規劃的課程、教學與實施成果分析 ◆納入設計思維的傳播教育創新
16:30 17:50	閉幕-創造力的延續 商學院一樓國際會議廳	◆ 全國 18 所創意學院短片播放 ◆ 文明在創意中邁進：漫談科學人觀點 主講：曾志朗 台灣聯合大學系統校長

1E-教師創新能力提升

時間：10:30-12:00 地點：商 206 室

1E-T1-AA0401

發表主題	臺北縣市國民小學教師創意教學效能之研究	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
林新發	國立臺北教育大學教授兼教育學院院長	
鄧珮秀	國立臺北師範學院國民教育研究所教育碩士	
林靜怡	國立臺北教育大學國民教育學系碩士班研究生	
聯繫資料		
■ 聯繫人	鄧珮秀	
■ 電子郵件	peishin@ms53.url.com.tw peishin@tea.ntue.edu.tw	
中文摘要		
<p>本研究旨在探討臺北縣市國民小學教師創意教學效能的現況，並瞭解不同背景變項（年齡、學歷、服務年資、擔任職務、參與學習性社群、學校地區與學校規模）在教師創意教學效能的差異情形，最後歸納研究結論及提出建議，以供師資培育機構、學校及教師之參考。為達成上述目的，本研究採用文獻分析、問卷調查及個別訪談等方法。</p> <p>本研究之問卷調查對象為臺北縣市公立國民小學教師，研究樣本係採分層比例抽樣方式而得，共抽取92 所學校，864 位國小教師，有效回收樣本為682 份，有效回收率達78.94%，問卷資料處理採用SPSS13.0版進行統計分析；另外，訪談對象則採立意取樣方式，分別從台北縣市「GreaTeach 2004全國創意教學獎」得獎團隊或具有豐富教學經驗之教師選取，訪談人數共4人，訪談資料處理則是將受訪者之意見歸納於研究發現與建議。</p> <p>本研究獲致以下結論：</p> <p>(一) 臺北縣市國民小學教師整體創意教學效能屬中度表現程度，惟其仍有再繼續加強之必要。</p> <p>(二) 臺北縣市國民小學教師創意教學效能以「互動教學氣氛」層面表現最佳，其他依次為「靈活教材教法」、「情意關係發展」、「多元認知表現」、「創作思考表達」，而「創意教學計畫」層面則相對表現較弱。</p> <p>(三) 在臺北縣市國民小學教師個人變項中，以博士、碩士學歷、服務年資11-15年、擔任教師兼主任、參與學習性社群之教師具有較高的創意教學效能。</p> <p>(四) 臺北縣市國民小學教師整體創意教學效能不因年齡不同而有差異。</p> <p>(五) 臺北縣國民小學教師整體創意教學效能顯著高於臺北市國民小學教師。</p> <p>(六) 臺北縣市13~48班學校規模之教師整體創意教學效能顯著高於其他不同學校規模之教師。</p> <p>根據上述研究結論，本研究提出下列建議：</p> <p>一、對師資培育機構之建議：1.增設創意教學相關課程；2.規劃辦理創意教學研習工作坊。</p> <p>二、對學校之建議：1.組織學校學習成長社群；2.提供教師完善教學支援。</p> <p>三、對教師之建議：1.加強教師知識管理知能；2.鼓勵教師勇於創新教學。</p>		
關鍵字	創意教學效能	

發表主題	教師社群互動、工作希望與創造性轉化之關係	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
楊智先	國立政治大學教育學系博士候選人	
詹志禹	國立政治大學教育學系教授	
吳靜吉	學術交流基金會執行長	
聯繫資料		
■ 聯繫人	楊智先	
■ 電子郵件	chyang@mail2000.com.tw	
中文摘要		
<p>教師社群的運作，是一種能夠協助現場教師突破孤立狀態、同儕相互學習，以持續專業發展，進而提升創意之重要方式。</p> <p>台灣創造力教育中程發展計畫的「創意教師成長工程」，即植基於社群觀點之思維，進行發展、規劃與執行。因此，教師社群之重要性，可見一斑。然而，從教師社群互動的觀點探究教師創造力的實徵研究，尚不多見。</p> <p>因此，本研究旨從教師社群互動層面切入，探討教師社群互動與創造性轉化之關係，以及伴隨社群互動而來的希望感受與教師創造力之關係。研究者以問卷調查之方式，針對台灣地區教師進行便利取樣，有效問卷共計840份。研究工具包括「社群互動品質量表」、「工作希望感受量表」與「創造性轉化行為量表」。</p> <p>研究主要發現，當教師的社群互動經驗中，擁有愈多情感聯繫的經驗與溫暖關係的支持時，教師集體探索的學習與反省實踐的行為也愈多；而這樣的影響，會使得教師在教學工作上的希望感受愈強，進而在教學層面的創造性轉化行為也愈多。</p> <p>最後，研究者提出具體建議，供教育相關人員在透過社群的參與、經營過程中，持續追求專業發展與教學創新之重要參考。</p>		
關鍵字	社群互動、工作希望、創造性轉化	

發表主題	高職教師創造力教學策略之研究—以國立秀水高工為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
梁滄郎	國立彰化師範大學工業教育與技術學系副教授	
卓英潔	國立彰化師範大學工業教育與技術學系研究生	
盧錦慧	國立彰化師範大學工業教育與技術學系研究生	
劉世傑	國立彰化師範大學工業教育與技術學系研究生	
聯繫資料		
■ 聯繫人	卓英潔	
■ 電子郵件	snoopy2632000@so-net.net.tw snoopy2632000@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>本研究旨在探討如何有效提昇高職教師創造力教學策略，以培育高職學生創新能力，研究結果顯示創造力教學策略能有效提昇學生創造能力。國立秀水高工積極落實培育學生之創造力，校外競賽曾獲中華民國第十一屆發明及創新發表會發明類青年組第三名及發明類教師組佳作；且2004年國內世界青少年發明展選拔優等獎一件、甲等獎三件及佳作三件，其中榮獲優等獎之同學並獲選代表中華民國參加2004年於日本世界青少年發明展；2005年國內世界青少年發明展選拔特優獎兩件、優等獎三件及甲等獎三件，其中榮獲特優獎之同學也獲選代表中華民國參加2005年於馬來西亞世界青少年發明展，由此可見創造力教學成果卓越，故本研究係以探討國立秀水高工教師創造力教學策略，研究成果期能有助於落實創造力教學。</p> <p>本研究主要以訪談法及問卷調查法，探討國立秀水高工機械科教師之創造力教學策略，藉由收集國內外創意教育之文獻，了解現今創造力之現況，分析創造力教學活動，歸納如何提昇教師創造力教學，以增進學生創造思考與實作的能力。</p> <p>研究結果顯示：一、學校宜提供創意教學研討會，敦請有實際發明經驗者開班授課，以提昇教師創意教學能力；二、運用創造力量表篩選適當學生參與創造研發團隊；三、提供教師實際發明範例與研發歷程之相關教材；四、成立專家系統團隊提供師生諮詢；五、教師支持與鼓勵並熱心指導學生創意研發，引領學生思考問題，師生頻繁的互動，皆能激發更多創意想法；六、多鼓勵學生動手創作，支持學生參加創意比賽，均有助於創造力的發展；七、獎勵能引發學生參與創意活動的動機，如學生熱烈參加秀工金頭腦比賽活動，也有利學生創造力之發展。</p> <p>本研究成果期能有助於落實創造力教學，提供教育單位及欲推動創造力教學的相關機構，作為未來培育創造力人才的參考。</p>		
關鍵字	創造力、創意競賽、創造力教學策略	

發表主題	創意成份對成人教師創意教學表現的影響	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
胡夢鯨	國立中正大學教育學院院長／成人及繼續教育學系教授	
陳玉樹	國立中正大學成人及繼續教育學系助理教授	
聯繫資料		
■ 聯繫人	胡夢鯨	
■ 電子郵件	adumch@ccu.edu.tw	
中文摘要		
<p>創意教學表現是教育領域的重要課題。然而，有關成人教師教意教學表現的文獻卻不多見。為填補此一知識缺口，本研究透過嚴謹的研究設計，目的在探討個因素與情境因素對成人教師創意教學表現的影響。</p> <p>本研究採用問卷調查法，以台灣高中(職)進修學校、大學推廣教育中心及社區大學等組織之成人教師為研究對象，進行抽樣調查，共回收有效問卷 1402 份。問卷回收後，以結構方程模式的統計方法進行資料分析。</p> <p>研究結果顯示專業與創意技術對成人教師的創意教學表現有正向的影響。本研究結果可提供成人教師作為提升創造力及改善創意教學績效之參考。</p>		
關鍵字	創意教學表現、專業、創意思考技能、任務動機、成人教師	

2E-課程與教學創新（一）

時間：13:10-14:40 地點：商 206 室

2E-C1-AA0502

發表主題	學生教育經驗與教師教學方式對大學生創造力改變的影響	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
王燦槐	國立中央大學通識教育中心教授	
王秀槐	國立台灣大學師資培育中心副教授	
聯繫資料		
■ 聯繫人	王秀槐	
■ 電子郵件	wanghs@ntu.edu.tw	
中文摘要		
<p>提升學生創造力為今日大學教育的重要任務。蓋提升大學生創造力有多重方式，其中之一為集合不同領域教師，提供完整課程架構，透過具創意教學，整體提升修習學生的創造力。國內一所綜合性大學結合不同領域教師設立「創意學程」，提供完整系列課程，供學生修習，以期提升學生創造力。本研究旨在了解修課學生的先前教育經驗與授課教師的教學策略，對提升學生創造力有何影響。</p> <p>蓋創造力的提升與學生過去的教育經驗以及大學教師的教學策略有關。一方面，學生經過家庭與學校長期的浸潤培養出的學習信念與方法，可能有助或有礙其創意發展與改變。這個角度對我國（華人社會）的創意研究特別重要：因為我們的學生中學之前長時期浸潤在追求外在成績、高度壓力、強調努力聽話的傳統教育方式中學習、成長，這樣的教育經驗對創意的發展究竟有何影響，值得探討。另一方面，大學教師的課程設計與教學方法也會影響學生創意的發展：若教師的教學愈符合創意發展，則學生創造力愈可能提升。站在教育的角度，我們需要提供有助於創意發展的課程設計與教學方法，來提升修課學生的創造力，然而，我們也需要了解學生個人過去的教育經驗，因為這種個人的背景特質會影響學生本身在修習一門課之前的創意特質水準，也可能影響學生在修習創意相關課程中對教師教學策略的接受度與學習成效。更進一步，我們亦關心：學生先前經驗與目前教育手段（educational intervention）何者對學生創造力改變的影響，何者孰重？對於不同學習信念取向的學生，那些創意教學的策略較為有效？</p> <p>本研究具體研究問題包括：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 學生過去教育經驗是否可預測其創造力的提升？ (2) 教師教學策略是否可預測學生創造力的提升？ (3) 學生教育經驗與教師教學策略對學生創造力提升的效果如何？ (4) 不同教育經驗的學生而言，何種教學策略較能預測創造力的提升？ <p>研究樣本為中央大學創意學程 93 學年度第 2 學期 6 門課程 230 名修習學生學生。自變項為：學生教育經驗（包含：傳統方式、外在成果、內在過程、個人團體等四因素）、教師創意教學方法（包含：多元、個別化、鼓勵、好奇等 14 各項度），依變項為學生在創造力測驗前、後測上的分數改變（包括：創意傾向量表、標準化創造力測驗）。將使用多元回歸及 ANOVA 進行預測與分析。</p> <p>這個研究可增進吾人了解學生先前教育經驗與創意發展之關係，也可解明教師教學策略對創造力的可能影響，更重要的是：了解在我國（華人）特有的教育學習脈絡中，如何實施有效的創意教學策略。</p>		
關鍵字	大學教學、學生背景、多元化、創造力	

發表主題	從使用者觀點評估網路學習平台之設計與創新-以交大學生使用E2為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
范家瑜	國立交通大學傳播研究所研究生	
李佳如	國立交通大學傳播研究所研究生	
聯繫資料		
■ 聯繫人	李佳如	
■ 電子郵件	zippy259@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>研究主要要瞭解網路學習平台之使用性是否能符合學習者的需求，以提供未來網路學習平台之創新與設計之建議。本研究從使用者其中一端(學生)為主要研究對象，透過對於國立交通大學網路教學平台-E2 的介面評估，探討是否介面的設計會影響教學平台的使用性以及對於實際教學的影響。研究方法首先將使用者分為專家與生手組，使用實驗設計法並輔以焦點訪談，賦予交大學生情境式任務，瞭解使用 E2 平台的實際狀況。實驗發現，「可學習性」、「效率」和「避免錯誤」是任何一網路學習平台的主要設計要素。交大 E2 平台，在「使用效能」、「方便記憶」、「容易學習」、「減少錯誤產生」均有需要改善的空間。</p>		
關鍵字	介面設計、使用性、網路學習平台、數位學習	

發表主題	創造思考教學單元活動設計應用在商業教育課程之行動研究	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
廖文蘭	國立台北科技大學技術及職業教育研究所博士班研究生	
聯繫資料		
■ 聯繫人	廖文蘭	
■ 電子郵件	Lwl7447@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>日新月異且社會變遷迅速的時代，無論是企業界或教育上都將需打破舊有限制，不斷革新。本研究為管理學院企管系師生，係探討創造思考教學與組織行為學科之相互運用，並聚焦於創造思考能力之激發。研究過程中，由網路或圖書館蒐集「創造力」和「創造思考」之相關文獻，對整體研究方向有初步瞭解後，並著手進行創造思考單元活動設計。在設計過程中，是以組織行為學科的單元為主要設計內容，再配合創造思考教學模式之相互運用，來設計出創造思考教學之單元遊戲，經由腦力激盪法，逐漸將研究團隊想法和觀念付諸實現。本研究係採行動研究法，藉由角色扮演之方式深入教學情境中，讓學生實際參與，並將此過程拍攝影片。本研究組為對照組，而參與此課程者為實驗組，兩者相互比較其是否有激發創造思考能力，並找出教學上之問題點並予改進之，復經評量指標對參與創造思考教學活動之學生進行績效評量。本研究整合創造思考與教學單元活動設計之理論基礎，新創組織行為學之「創造思考教學活動」；區分為三大類：(1)個體；(2)團體；(3)組織，與十八項課程主題及遊戲以供教學之用。而活動設計則需包含十大主題：指導者、設計者、單元名稱、教學對象、教學時間、教學資源、策略、教學目標、模式、活動內容；實際援用於課程之中，已有具體成效，可供創意教學與評量之用。</p>		
關鍵字	創造力、創造思考教學、組織行為學、單元遊戲、行動研究法	

3E-課程與教學創新（二）

時間：15:00-16:30 地點：商 206 室

3E-C4-AA0507

發表主題	耕心學苑：創意通識校園三年營造計畫	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
陳錦珊	致理技術學院應用英語系講師	政治大學英文所博士候選人
聯繫資料		
■ 聯繫人	陳錦珊	
■ 電子郵件	jschen@mail.chihlee.edu.tw	
中文摘要		
<p>通識教育作為貫徹全人教育目標，培養現代公民素養為依歸，這個理念不但已經普遍受到肯定，而且在教育部的大力支持下，可說是這幾年相對新興、蓬勃的教學單位。特別是技職校院各系科往往僅能提供專業培訓的先天環境中，通識教育理念的開展與推動就顯得更形重要。</p> <p>本計畫名為「耕心學苑：創意通識校園三年營造計畫」，顧名思義，「耕」意謂耕耘，「心」為心中一畝田，意指辛勤地耕耘心中的一畝地，不使其荒蕪，亦可成為良田。因此，以「心」的概念出發，可以是個體的「心田」、群體的(community-based)心田，也可以是校園的(campus as community)乃至社會國家的心田，需要身在其中的每個人共同經營與維護，也需要有良善的鼓勵措施、需要有積極有效的學習環境的輔助。本計畫藉由各項聚合方案的推動，希望能提供全校師生從檢視自我出發、擴及他人與自我關係、擴及環境與人類之關係等議題的省思與行動之實踐。在相關議題與概念的帶領外，更透過學習環境之建構、教學方法之提升、學習方法之創新等方式，與全校師生共同耕耘致理的這一畝地，使其成為良田，共享豐收的喜悅。</p> <p>本計畫將以結合網路科技，探究網路社群、網路部落集結原理，進行通識教育概念之整合，倡導個體核心價值之建立、提昇、擴展與分享，以社會建構理論(socio-constructivism)為基礎，由個體(individual self)出發，與環境(the environment)及其他成員(the others)互為連結，建構以使用者本體(包含教職員生)出發的資訊、文化與創意的大學校園網路記事簿-部落格校園(We Blog Campus)，以深化校園凝聚力與知識族群之共生。本計畫的特色在於：(一)資源的整合、利用與再生；(二)訊息的內省、彙整與分享；(三)群體價值的共構、營造與提昇；(四)知識結構的建立、更新與流通。</p> <p>本計畫之各子項計畫緊密相連，具有高度依存關係與互動性，為求所創造之各項資訊資源，能達到最大效益的運用與流通，本計畫結合資訊社會的溝通平台，部落格(blog)，為計畫推動的主體。部落格是一種把在網路上書寫回歸到日常生活基本使用的生活態度，這種生活態度著重於資料的蒐集與整理，鼓勵人們記載、內省及分享。本計畫便是觀察這種網路部落聚集的現象，並從中學習、歸納、演譯、開發適合本校獨特屬性的部落格校園，同時更結合網路教學的概念進一步擴增部落格結合課堂教學的整合式運用。</p> <p>部落格校園資訊平台的架設旨在建立資料彙整、分享等訊息溝通平台，更有族群聚集的會所(部落)的功能。但是，僅靠由下而上(以使用者本體意志為出發點)的資訊平台，雖可以達到訊息傳遞、溝通、分享以及創新與創造力之共築，卻未必能有效引導教學/學習思維的衍生，或是積極正向的氛圍的醞釀。更全面性的課程統整、配套措施、推廣辦法才能成就本計畫的目標。</p>		
關鍵字	通識教育、網路學習社群、部落格	

發表主題	大學教學創新成效之分析	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
林美嵐	國立暨南國際大學教育政策與行政學系碩士班	
葉連祺	國立暨南國際大學教育政策與行政學系副教授兼系主任	
聯繫資料		
■ 聯繫人	林美嵐	
■ 電子郵件	S94107511@ncnu.edu.tw Verita-2@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>教學是大學重要功能之一，也是當前高等教育革新的焦點，創新教學有助於提升大學品質，是不容忽視的課題。了解大學教師使用教學方法是否創新對於學生學習成效的影響，將可提供大學進行教學創新的具體參考作為。本研究以探討教師教學方法創新對學生學習產生的成效，為探討重點。為提高研究成果的推論效果，使用台灣高等教育資料庫的調查資料，進行分析。主要是採用該資料庫中 92 學年與 94 學年大三學生有關教學創新表現感受的資料，92 學年度樣本為 48,899 人取自 140 所大學，94 學年度有 49,609 人取自 156 所大學，學校類型包括公立大學、公立技職、私立大學和私立技職四類，就讀科系包括 18 個學門。</p> <p>在教學創新部分，將資料庫中 94 學年度所列教師的上課方式，根據創新教學的特性，歸納出 13 項，包括使用媒體輔助教學、老師提供案例或實例討論、師生互動學習、學生分組討論設計和發表、學生在老師協助下實作實驗或研究、由學生選擇主題並收集整合資料作研究報告、請人講演或示範、校外教學、校內實地參訪、與其他教師共同開課、使用混合式教學、完全網路化、遠距同步視訊等，作為創新教學方法的自變項；而學生接觸上述教學方式的頻率、學生認為該教學方式有助於學習的程度等，視為表示教學創新成效的依變項。據此，分析問題包括：1. 創新教學方式對學生學習成效的影響；2. 比較不同學校類型與就讀不同科系學生時，創新教學方式對學生學習成效影響關係的異同情形；3. 以 94 學年度資料為主，輔以 92 學年度資料，比較 92 學年與 94 學年，創新教學對學生學習成效影響關係的異同情形。對應使用的統計分析方法包括以描述性統計與積差相關，分析創新教學方式對學生學習成效的影響；並了解 92 學年與 94 學年時，創新教學對學生學習成效的影響關係。</p> <p>根據實證分析結果，本研究說明了創新教學方式對學生學習成效的影響關係，也指出不同學校類型、就讀不同科系和不同就學年度造成創新教學方式對學生學習成效影響關係的改變情形。最後，提出影響學生學習成效的有效創新教學方式和組合，指出考量學校類型和就讀科系時，利於能增進學生學習成效的有效創新教學方式，供大學教師和主管改善教學時參考。</p>		
關鍵字	高等教育、教學創新、創新教學	

發表主題	創意方案規劃的課程、教學與實施成果分析	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
魏惠娟	中正大學成人及繼續教育學系教授	
李藹慈	中正大學成人及繼續教育學系助理教授	
蔡旻璇	中正大學成人及繼續教育學系碩士班研究生	
聯繫資料		
■ 聯繫人	魏惠娟	
■ 電子郵件	aduhcw@ccu.edu.tw	
中文摘要		
<p>自從 2002 年起創造力教育中程發展計畫實施以來，的確帶動了國人的創新意識，特別是學校教師對於創意教學的研習參與熱忱提升了不少，校慶運動會的設計講究創意的展現、班級經營中的教室佈置要求創意、各校校務發展也以創新為行銷競爭的重點...，凡此種種都是學校教育的新現象，也是創造力教育計畫的具體實施成果，值得肯定。中小學的創意教學方案與相關研習，加強老師們把創意融入教學的意識，而高等教育的情況如何呢？在大學錄取率高達 90% 的今日，為什麼要唸大學？大學應該提供學生什麼樣的學習，才有助於他們的競爭力呢？大學的課程與教學如何創新，才有益於縮短理論與實務的差距呢？教育部顧問室於 95 年起針對大學校院推動創意學院計畫，具體展現對於前述問題的關心與回應。</p> <p>中正大學教育學院有鑑於高等教育教學、課程與制度創新的重要，提出 MIC 創意教育學院計畫，並獲得補助，於 95 學年度起開始執行，筆者負責課程與教學創新實驗中的：創意企劃模組之設計與執行。從九月份至十二月份針對選修創造力教育學程的 26 位大學生，73 位研究生進行創意企劃之培訓。從企劃實作、理論認知、創意的激發、創意的聚斂、創意的呈現到自我能力的評估，選修這一門課的同學，的確展現出令人眼目一新的成果。</p> <p>本文的目的是以創意教學的意涵為基礎，以創意方案規劃一門課為例子，探討一學期來的教學成效。所謂教學成效的評量，係根據創意教學的意涵來設計評量指標，包括：學生學習後興趣被引發的程度、理解的程度、創造力被激發的程度、運用所學的程度、教學方法促進學習的程度、以及個人能力增長的情形。本文的撰寫，首先探討創意教學的意涵、課程背景；其次探討這門課的教學理念與實施方式；接著建構本研究進行的概念架構，所謂概念架構是引導研究者教學設計與實施的藍圖；最後，敘述本文的資料蒐集與分析方法、分析結果、省思與建議。本文的資料來源包括：訪談、教學者的觀察、省思、自我評估問卷與學習者的企劃案之分析。本研究結果是未來本計畫擴大實施與推廣模型建立的基礎，也提供教學策略與課程設計之重要參考。</p>		
關鍵字	創意方案規劃、課程與教學創意	

發表主題	納入設計思維的傳播教育創新	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
張寶芳	國立政治大學新聞系助理教授	
聯繫資料		
■ 聯繫人	張寶芳	
■ 電子郵件	cpfchang@nccu.edu.tw	
中文摘要		
<p>網路重新定義新聞的內涵、形式、供需、產製、交換與消費。頻寬加大，網路匯流報紙、雜誌、廣播、電視，承載著融合聲音、影像、文字、照片、圖表、動畫等不同元素的內容。因應新一波網路浪潮，媒體對新聞工作者的技能要求不再只是採訪寫作，更要具備編輯的視覺素養，熟悉數位工具，運用多媒體敘事，甚至與讀者互動。BBC 更於 2006 年提出「創意未來」(creative future)的新編輯藍圖，大規模改造組織運作，將焦點放在提供使用者隨心所欲(on-demand)的優質內容。網路與媒體的變革對傳播教育的意涵為何?本研究試圖從新聞專業知識的本質出發，檢視我們新聞教育基礎，探索我們還應培養什麼新的知識與能力，以及如何培養。使學生能善用數位科技及網路特性，創新媒體的內容、形式與產製以符合新一代網路使用者的期待。</p> <p>本研究採用 Engestrom (1999) 擴展式學習循環 (expansive learning circle) 六項知識行動順序 (sequence of epistemic actions) 探究新聞教育應如何創新。從 2004 年 2 月進行診斷與分析，到 2005 年實驗新教學模式，到 2006 年 8 月評估與反思成績，歷時兩年半。分別簡述於下：</p> <p>第一項行動：提問。面對環境與媒介科技的變化，診斷學生需要學習什麼新的認知技能。本研究招募 15 位自願參與採訪「全國創造力教育博覽會」的新聞系學生，模擬新聞室出報作業過程，每天發行大會新聞即時報。</p> <p>第二項行動：分析。參與觀察學生進行採、寫、編、發行過程的行為與反應，以及後續的學生反思報告與訪談，分析學生需要什麼新的認知技能。</p> <p>第三項行動：提供解決問題的新模式。本研究提出「設計思維」的教學模式，建議培養學生以下能力：(1) 以探究性思維看待模糊性問題；(2) 以系統分析方法分析問題；(3) 處理不確定性；(4) 作最佳化決策；(5) 視自己為社會過程中之成員；(6) 在幾種不同的語言間 (口語、文字、圖表、照片、動畫、影音、數字) 思考及溝通。</p> <p>第四項行動：設計思維模式的試行。以個案方式將此教學模式應用在「網路新聞課」：以五週為期限完成多媒體新聞專題報導。首先進行分組，要求學生自組 3~5 人的小團隊，共同協商出一個有興趣的主題，接著組員搜集資料、理解內容，藉由討論、互動的過程分析、組織資訊架構及設計互動。第三，各團隊要向全班其他同學報告理念與動機，視覺化概念 (storyboarding to visualize idea)，並透過彼此的對話，釐清對主題概念的理解。第四，透過展示作品雛型 (prototyping)，接受問題與批評，進一步修正、精緻化作品，並進行行動中的反思 (reflection in action)。最後，展示完整作品。</p> <p>第五項行動：新模式評估。受過「設計思維模式」的學生組成十二人的團隊，實地報導為期五天的新聞事件—智慧鐵人競賽。學生籌劃、分工、採訪、寫稿、網站設計，最後將內容以多媒體新聞報導方式在網站上播出新聞。</p> <p>第六項行動：對設計思維教學模式評估、反思。提出改進的建議，做為下一輪擴展式學習的參考。本研究提出培育學生設計思維能力的新聞專業教學模式。研究發現「設計思維」可以強化學生系統性考量如何報導一個新聞主題的能耐，使具備企劃、團隊合作、結合科技表達新聞故事的能力，為「數位媒體」帶來新的視野與想像。</p>		
關鍵字	傳播教育創新、擴展式學習、設計思維、行動科學	

大學之道再創新高系列活動

場次：F-主題論文發表地點：商學院 207 室

時間	主持人	活動
09:00 09:10	大師播種子 吳思華 政治大學校長 商學院一樓國際會議廳	開幕 opening 貴賓致詞：杜正勝 教育部部長 杜紫軍 經濟部技術處處長
09:10 10:00		創造力的培育 與談：王俊秀、王燦槐、胡寶林、張玉山、 彭光輝、鄭英耀
10:00 10:30	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井	
10:30 12:00	鄭同僚 政治大學教育系教授	組織經營創新 ◆以社區營造理論實踐學生宿舍輔導管理 ◆跨越校際間的藩籬-大學與國民小學攜手合作計畫之輔導成效 ◆構築創意高等教育基石-高雄市魅力港都 ACT 地方創造力教育之推動 ◆軍訓制度改進後軍訓教官角色之研究
12:00 13:10	主講：楊瑪利 遠見雜誌總編	全台第一份設計學院調查報告 商學院一樓國際會議廳
創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨午餐 商學院空間及中庭天井		
13:10 14:40	陳學志 台師大心輔所副教授	創意學子人才培育 ◆新興科技與創意思考教學有效融入綜合高中應用科學實驗課程之探討-以開南商工為例 ◆以兒童博物館主題製作提昇幼教人才創造力之教學成效評估 ◆Implementing the Approach of Creativity and Games in English teaching: An action research of EFL Beginners in Elementary School ◆自我概念與創造力相關之研究-以台北縣市國中生為例
14:40 15:00	創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井	
15:00 16:30	黃秉德 政治大學企管系副教授	社會與文化事業創新 ◆風格社會下之企業核心競爭力-品牌 ◆電子化政府與服務創新 ◆建構創新文化事業之研究-以客語翻譯服務業為例 ◆協助弱勢婦女就業之社會事業創新模式研究-以彭婉如基金會家事管理服務事業為
16:30 17:50	閉幕-創造力的延續 商學院一樓國際會議廳	◆ 全國 18 所創意學院短片播放 ◆ 文明在創意中邁進：漫談科學人觀點 主講：曾志朗 台灣聯合大學系統校長

1F-組織經營創新

時間：10:30-12:00

地點：商 207 室

1F-OM1-AA0604

發表主題	以社區營造理論實踐學生宿舍輔導	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
楊如明	元智大學軍訓室教官	
梁朝雲	元智大學教授兼學務長	
聯繫資料		
■ 聯繫人	楊如明	
■ 電子郵件	jmyang@saturn.yzu.edu.tw	
中文摘要		
<p>大學院校的學務工作歷經了「替代父母」、「學生服務」、「學生發展」、「學生學習」等四次的派典轉移，從訓導管教到輔導服務，由促進全人發展到強調建構「無縫式學習環境」(seamless learning environment)。而教育部的「教育政策白皮書」更強調新世紀最大的特徵是資訊化、人文化、國際化，學校教育應讓學生瞭解學習是一種嶄新的生活型態，養成終身學習的態度和習慣，將是重要與必要的課題，因此，如何建構綿密的學習網路以激勵學習的興趣，提供多元學習途徑，將是教育核心工作之一。</p> <p>在高等教育中，教師專責於學生的智能發展，而學生情緒、社交、性格方面成長和發展，則由學生事務工作者推動，藉課外社團與宿舍生活的學習經驗，使學生在各式各樣的跨領域課程或課外活動中，豐富他們的人生閱歷。此種整合教務與學務的理念，便是建構一個「無縫式學習環境」。在此教育環境中，無論是在教室內或教室外，學生隨時隨地都會有豐富的學習機會與經驗。</p> <p>有鑑於此，元智大學「以社區營造理論實踐學生宿舍輔導管理」，參考學習型社區的參與性、對話性、學習性、開放性、持續性、願景性等六大特性，運用學習型社區的社區系統動力模型、量變導致質變的黑白棋理論、水波震盪的擴散理論等理論基礎，精進宿舍輔導管理，建構無縫式學習環境。本研究之目的包括下列三個層面：</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、探討學習型社區營造的發展緣起與原理。 二、探討大學宿舍輔導管理的現況。 三、以社區營造理論實踐學生宿舍輔導管理之可行方案。 <p>本研究採取行動研究方法，主要以文件分析及深度訪談為研究資料之來源。透過文獻蒐集分析與探討，瞭解學習型社區營造推動之原理與策略，並探究大學宿舍輔導管理的現況，以診斷（或發現問題）、分析問題、擬定行動藍圖、採取具體行動、反思與修正，以及評估行動成果等步驟，針對社區總體營造中「人、文、地、景、產」五大發展面向，首先聚焦於「造人」，隨後以創意活動來「造文（化）」，最後亦著手「造景」作業。本研究將分享元智大學學生事務處，以社區營造理論實踐學生宿舍輔導管理之方案與成果。根據本研究發現，獲致如下的結論：</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、學習型社造的生活知能、技能、藝能課程，有助於增進學習機會與風氣，提升宿舍學習環境，塑造宿舍學習文化。 二、學習型社造的造人、造文（化）、造景內涵，有助於創造充滿生活智慧與溫暖互助的成長環境，蘊育具備多元智能、美感創意、健康快樂、社會關懷的世界公民與活力領袖。 		
關鍵字	社區總體營造、學習型社區、無縫式學習環境、宿舍輔導管理	

發表主題	跨越校際間的藩籬～大學與國民小學攜手合作計畫之輔導成效	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
羅明華	台中教育大學諮商與應用心理學系講師	
潘素卿	台中教育大學諮商與應用心理學系副教授	
聯繫資料		
■ 聯繫人	羅明華	
■ 電子郵件	lmh@mail.ntcu.edu.tw	
中文摘要		
<p>教育部為了提升學校整體的輔導效能，健全社區輔導網絡，而推動攜手計畫，目的在結合運用大專校院輔導相關系所的專業課程、師資及資源，協助中、小學學生發展心智、培養健全人格，造就雙贏的局面。因此，攜手計畫一方面提供大學生一個實踐理論的場域，培養關懷社會群眾的精神，裨益於未來輔導專業人力的養成；另一方面藉由徵召輔導相關系所志願服務的學生，在實踐專業知能的過程中，促進國中、小學童心智發展，無論是對大、小攜手學生而言，皆具有學習的效果。</p> <p>然而攜手計畫實施多年下來，由於對小攜手問題類型及輔導需求缺乏瞭解，導致大專校院在招募大攜手輔導員時，常因招募的人數和專業訓練未能符應實際現場所需，導致許多大專輔導員進入現場後遭遇挫折而嚴重流失，面臨缺乏人手的窘境。因此本研究旨在瞭解諮商培訓機構在和國民小學的攜手合作的過程中，被轉介的小攜手主要之問題類型與需求為何？大專輔導員實施各種多元化的諮商服務方式其輔導成效為何？</p> <p>本研究主要由台中教育大學與中部地區十一所國民小學共組專業伙伴攜手合作關係，由國小依據各校的需求提出認輔兒童名單及諮商服務類型。由台中教育大學招募48位大攜手輔導員，提供教育專業訓練，繼而提供小攜手各種類型之諮商服務。小攜手於每次接受諮商服務後填寫「受輔經驗問卷」，以瞭解小攜手對大專學生所提供之心理諮商服務的滿意度。相關研究結果如下：</p> <p>一、小攜手之問題類型與需求</p> <p>由國小轉介接受個別諮商的小攜手，男性多於女性，中年級人數最多，問題類型以行為問題、人際關係和家庭問題為主。在團體諮商方面，以人際關係和情緒諮商團體需求最高，班級輔導方面則以生命教育的主題需求最高，其次是性別教育和情緒教育，顯見目前國小輔導工作的推展兼顧現狀的需求和國家宣導政策的影響。</p> <p>二、攜手計畫實施成效</p> <p>(一) 個別諮商方面：在兒童受輔經驗中以「覺得被關心」、「喜歡和大攜手談話」項目分數較高；而在「願意談自己的問題」、「喜歡自己」、「有信心解決困難」分數最低。</p> <p>(二) 團體諮商方面：最高分的前三項分別是「參加團體學到很多東西」、「願意練習在團體學到的技巧」、「覺得團體很安全自在」；最低的則是「問題和煩惱都解決了」、「團體成員都願意幫助自己」、「願意在團體裡談自己的問題」。</p> <p>(三) 班級輔導方面：在活動主題的瞭解和團體氣氛的滿意度均達七成以上，顯見兒童很滿意班級團體輔導的經驗。</p> <p>(四) 暑期團體輔導營方面：最滿意的前三項分別為「喜歡帶領的活動」、「活動對自己有幫助」、「能瞭解活動內容」；然而在團體氣氛以及團體的參與度分數則最低。</p> <p>上述結果顯示大攜手輔導員帶領的主題和技巧深受小攜手的肯定，而在團體動力的經營以及主題的深入性方面均有待加強。本研究依據研究結果提出幾點具體建議，以供未來大專校院和國小實施攜手合作及教育訓練時之參考。</p>		
關鍵字	攜手計畫、問題類型、需求評估、輔導成效	

發表主題	構築創意高等教育基石－高雄市魅力港都ACT 地方創造力教育之推動	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
蘇素平	高雄市政府教育局教師 高雄市創學中心執行長	
翁慶才	高雄市陽明國小校長 高雄市創學中心執行總監	
聯繫資料		
■ 聯繫人	蘇素平	
■ 電子郵件	Susuping123@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>讓我們打開時光隧道，以時間為軸，回顧高雄市以創造力教育白皮書為經，以與高等教育卓越計畫接軌作核心為緯，推動地方創造力教育之歷程：</p> <ul style="list-style-type: none"> ●起－舒活組織機制 <p>2002年自教育部公布「創造力教育白皮書」－打造台灣成為「創造力國度」(Republic of Creativity, ROC), 推動先導型「創造力教育中程發展計畫」開始，逐步從大專院校典範轉移至各縣市政府融入地方特色的推動、深耕。2004年2月高雄市在謝長廷市長、鄭英耀局長全力支持推動創造力教育下，以「讓創意從高雄起飛」政策宣示，帶領各級學校校長搭乘「日出南方專機」專機，前往台北參與首屆創造力教育博覽會，除展現高雄市教育成果及全國創意發明績效外，期能透過校長們的實際參與、瞭解體驗，成為日後推動創造力教育的動力泉源。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●承－創意播種培訓 <p>2004年教育部「創意的發想與實踐巡迴課程計畫」－「北中南分區工作坊」，高雄市透過創意行動列車及深度匯談，將大專院校典範推廣至高中職、國中小學，並透過跨9縣市現況之交流審思並定調與高等教育卓越計畫接軌之創造力教育基礎推動方針。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●轉－策略深耕校園 <p>2004年12月教育部「期末交流工作坊」前後，歷1.5月約40多次密集的聚焦會議訂定2005ACT計畫，以Action行動、Creativity創意、Teamwork團隊工作為主軸。同年3月發表「高雄市創造力教育白皮書」以夢、邀請、GO創意記者會宣示地方創造力教育推動新頁。擬訂五大行動綱領：創意組以台、港都はい海 High、高雄易啟來、乾坤巧固力、千里flow嫵媚，由下而上邀約各校成立「創造力行動月台」齊力推動。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●合－整合體驗實踐 <p>2005年6月舉辦「校長說明會」中167位各級學校校長高舉出創意三角，象徵「向巔峰攻頂」，並高喊「Together We Make a Difference」誓師推動地方創造力教育之決心。2005年10月高雄市創造力學習中心揭牌啟用，將陽明國小老舊的地下室規劃為「奇思創享新天地」，彙集展覽各校影音成果及學習交流空間，並編設專人專責規劃籌辦活動，做為推動基地。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●展－創意分享共榮 <p>2006年2月為擴大推動綜效，辦理「水高雄 GO創意」嘉年華會魅力展現動態展演、創意探索體驗、創意課程、創意計畫成果等，表揚頒發「創意學校標章」，並邀約鄰近縣市之親師生參與旗津跨領域體驗，異國文化的創意聚落遊學行。2005年延續2005年ACT成果推動2006FOCUS計畫，以Flow營造心流、Original激發原創、Curriculum融入課程、Universal 國際交流、Share分享成長為主軸，推動主推計畫及創意提案共71案計畫，透過高雄市政府教育局跨科室的整合分工全力推動。另制定「創造力競賽」納入「96學年度高雄區高中職學校多元入學實施計畫」中，暢通創造力競賽績優學生之升學加分管道。</p>		
關鍵字	創造力、創意競賽、創造力教學策略	

發表主題	軍訓制度改進後軍訓教官角色之研究	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
王秦希康	大葉大學人力資源暨公共關係研究所助理教授	
嚴明智	大葉大學人力資源暨公共關係研究所碩士班	
林炬良	大葉大學人力資源暨公共關係研究所碩士班	
聯繫資料		
■ 聯繫人	王秦希康	
■ 電子郵件	hchin@mail.dyu.edu.tw	
中文摘要		
<p>「軍訓制度改進」是教育部各項重要施政改革規劃其中之一，邀集學者專家分組進行研議，內容包含現行軍訓教官升遷、晉用人事法規及制度、軍訓課程改進及其師資培育事項、國防通識課程師資法制化等議題，其中將軍訓教官定位為教學者，勢必有相當程度的影響。</p> <p>目前軍訓教官在校園從事軍訓教學，協助校園安全、生活輔導工作。其角色功能也隨著時代潮流、社會環境變遷有所轉變，尤其協助校園安全、生活輔導的表現，獲得學校、家長、學生肯定。未來軍訓教官定位為教育者後，如何調整角色定位融入校園文化，本研究重點。</p> <p>本研究經過專家小組成員三回合的問卷顯示，對軍訓制度改進雖抱持正面態度，但面對變革仍有不安。其中國防通識課程師資法制化，現有軍訓教官必須透過一定程序，取得合格教師資格，受教師法及其相關法規的規範，以建立教學上專業，贏得尊重，更有助於以教學者角色，融入校園文化。</p>		
關鍵字	軍訓制度改進、軍訓教官角色、國防通識課程、師資法制化	

2F-創意學子人才培育

時間：13:10-14:40 地點：商 207 室

2F-S1-AA0514

發表主題	新興科技與創意思考教學有效融入綜合高中應用科學實驗課程之探討-以開南商工為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
翁永進	私立開南高級商工職業學校實驗研究組教師	
江明岳	私立開南高級商工職業學校實驗研究組教師	
宮輔辰	私立開南高級商工職業學校實驗研究組教師	
翁永春	私立開南高級商工職業學校實驗研究組教師	
張惠如	彰化師範大學工業教育與技術學系碩士	
聯繫資料		
■ 聯繫人	翁永進	
■ 電子郵件	d93522024@ntu.edu.tw	
中文摘要		
<p>行政院「挑戰2008：國家發展重點計畫」中，已自民國92年至97年分兩階段進行，政府投入231.72億元全力推動台灣發展新興科技。研究者認為中學階段在實施應用科學實驗課程的同時應藉由新興科技議題的融入來加深對未來前瞻科技之認識，加強提升創造思考能力，同時為國家培育具創造力之新興科技人才。新興科技議題與學校教育作有效的連結，實為重要。學校教育代表制度化的教學情境，對於啟發學生的創造力本是責無旁貸。過去國內的教育最大的詬病在只偏重邏輯思考訓練、強調知識與事實的背誦、無法跳脫追求標準答案的窠臼，而忽略了問題解決能力與創造思考啟發的相關議題，因而在考試導向、分數追求的學習下，抹煞了學生的創造力。過去學校教育幾乎有一半以上的教室時間，用來告訴學生如何記憶，另外四分之一的時間用來提供學生管理性的訊息，對增強創造性的反應幾乎完全未提，學校教育忽略「培養學生創造思考能力」的程度可見一斑。因此如何適應個別差異，開發腦力，激發潛能，教導學生如何思考、如何體會、如何感受、如何學習及培養問題解決能力與啟發創造力，成為近年來教育單位極力提倡的教育目標。因此，本文主要目的乃針對新興科技與創意教學有效融入綜合高中應用科學實驗課程之探討為主軸，除有規劃的進行實驗課程改進外，並為提升綜合高中學生對應用科學實驗課程之認識與啟發，藉由配合創造思考教學模式，訓練及培養具有創造與發明能力的學生。因此，本文首先將針對目前綜合高中應用科學實驗課程作探討，繼而以私立開南商工學校為例作為提出新興科技與創意思考教學融入應用科學實驗課程的整體概念及施行現況說明並探討及其施行成效，應用參與觀察及訪談為研究方法來蒐集資料，最後提出新興科技與創意思考教學有效融入綜合高中應用科學實驗課程所應注意之事項。</p>		
關鍵字	綜合高中、創造力、創造思考教學、新興科技、奈米	

發表主題	兒童博物館主題製作提昇幼教人才創造力之教學成效評估	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
陳淑芳	國立台東大學幼兒教育學系助理教授	
林貴美	國立台東大學幼兒教育學系講師	
聯繫資料		
■ 聯繫人	陳淑芳	
■ 電子郵件	shufang@nttu.edu.tw	
中文摘要		
<p>本研究旨在分享以「兒童博物館主題製作」為核心，開發幼教系學生創造力之創意教與學的經驗，以及對於幼教系學生創造力提升之成效。本研究對象為某師資培育大學幼教系三年級學生，進行時程為一年，資料蒐集方法包括：教學和製作歷程之攝影、小組討論錄音和會議紀錄、正式和發正式訪談、學生創造學習手記、以及相關檔案文件的收集。資料分析採用質性資料分析法，反覆閱讀所有資料，以檢視教學過程和學生反應，瞭解學生學習歷程和影響學生改變之因素，進而建立教學模式與評估成效。</p> <p>分析結果發現大專生在體驗創意發想與充滿支持性的創造經驗中，從被動的學習者轉化為更積極的主動學習之規劃者，而更肯定自己的創造能力，並歸納出以下行動策略，有助促進大專學子在課程中的創造力表現：(1)以明確的任務導向引發強烈的創造動機；(2)以問題解決的過程激發創意的不斷精進；(3)以小組合作的方式營造創造的支持團隊；(4)以個人創造手札增強個人在創造過程中的省思與後設認知；(5)以團體分享的過程促進創意的互動溝通；(6)以適時資訊和知識補給提供創意活水來源；以及(7)提供展演的舞台體驗創造的成就感。</p> <p>本研究透過協同教學將跨科目教育領域知能轉化為動態的建構學習活動，對於教學者和學習者均是全新的經驗和挑戰，尤其是將教學過程中的教學者(教師)的功能淡化，轉變為由所設計的建構學習情境與互動式操作性教具取替，對其原有的教與學的歷程有全新的體認。學子們也體驗到「做而後知不足」的做中學歷程，了解學理課程雖有助萌發各種創意想法，但實際動手創作之後，更了解到實際執行須更多程序知識和技能專長協助，因此也激發他們與其他領域專業人士的互動合作。</p> <p>對教學者而言，此「以兒童博物館主題設計激發學子創造力」之教學過程，突破課程時數與科目區隔的限制，有效運用任務導向的創造性課程引導學生統整所學，更確認此模式之可行性。</p>		
關鍵字	創造力教學、兒童博物館、幼兒師資培育	

發表主題	Implementing the Approach of Creativity and Games in English teaching: An action research of EFL Beginners in Elementary School	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
蔡幸蓉	景文技術學院應英系講師	
聯繫資料		
■ 聯繫人	蔡幸蓉	
■ 電子郵件	tsr813.tw@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>將教師創造力應用於國民小學課後班英語科教學，在主題教學的設計下，以遊戲教學教授字彙，並進行行動研究，以了解教師創造力對國小學童英語字彙學習的影響。</p>		
關鍵字	教師創造力、英語科遊戲教學、行動研究、國小課後班、字彙學習	

發表主題	自我概念與創造力相關研究-以台北縣市國中生為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
陳秀玲	台灣科技大學技職教育研究所助理教授	
葉文婷	台灣科技大學技職教育研究所碩二研究生	
聯繫資料		
■ 聯繫人	葉文婷	
■ 電子郵件	M9411002@mail.ntust.edu.tw	
中文摘要	<p>本研究為因應人本教育與創造力教育的脈動，喚醒教育工作者對培育學生自我概念與激發創造力潛能的重要性，將透過調查法探討目前學生的自我概念與創造力的現況及彼此的相關性。</p> <p>俗語說「枝怎麼彎，樹怎麼長」，意指整枝時，將長的醜的或太茂密的枝條剪去，若是沒有長對方向的枝條，則會利用鐵絲繞在枝條上，再將它折彎至我們所要的角度。窺其端倪，植物在這樣的環境下已失去生長的野趣！反觀台灣的教育，不也積極的塑造優秀兒童，但卻忘了發掘孩子的特色、潛能，甚至剝奪孩子探索自我的機會，呈現負向、消極的自我概念。再者，正向積極的自我概念與負向消極的自我概念與創造力的相關研究付之闕如，究竟正向自我概念能否激發創造的動力，而負向自我概念是創造的屏障亦或是創造的助力，這兩者與創造的關係實在值得進一步釐清之。</p> <p>另外，創造力乃是各界所重視的，甚至被視為是提升國家競爭力的關鍵因素，但是，在強調文憑至上的環境下，孩子只能依循著傳統體制條條框框的觀念，朝向升學的路途。由此可知，孩子的生長歷程中，求學成了深刻的烙印，又怎麼可能有多餘的機會培育其創造的表現。</p> <p>鑑於上述，本研究希望透過真實的數據，呈現目前學生對自己的看法及創造潛能的表現，以期望教育工作者能重視學生的自我概念的發展與創造力的培育。</p> <p>總而言之，本研究認為幫助學生將創造潛能發揮地淋漓盡致的方式，便是讓學生擁有更多探索自我的機會，認識自己進而發掘自己的本質，這才是滋潤灌溉創造力發展的關鍵要素。因此，由衷地期望教育工作者能提供學生突破自我的機會，並且發掘學生的不同潛能，培育其創造的能力。</p>	
關鍵字	自我概念、創造力	



一般論文發表

社會與文化事業創新
產業及商業創新
傳播與媒介創新



3F-社會與文化事業創新

時間：15:00-16:30

地點：商 207 室

3F-SC1-AB0401

發表主題	風格社會下企業之核心競爭力-品牌	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
陳郁樺	國立台灣師範大學工業教育學系科技應用管理組碩士班	
聯繫資料		
■ 聯繫人	陳郁樺	
■ 電子郵件	makealunky@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>風格是簡單、大方，追求代表自我的力量。Google、iPod等新力量的崛起，他們都是創造消費者需求，帶動引領風潮時尚流行，也就是風格社會下的產物。依行銷史來追溯，從最古老的Say's law(賽伊法則)經濟學上以創造就是需求，忽略消費者的需求，也意謂企業主宰一切消費者只能被動接受。一直到近年來消費者意識抬頭，企業以顧客為導向，甚至服務業的精神更是以顧客至上為指標。又最近的風格社會下，企業為了不再創新而創新，主動出擊創造出消費者的需求，進而達到引領風潮，在這一波改革下企業如何重新定位方向，面臨一大考驗。加上，許多企業倡導創新便是核心競爭力的主要來源，紛紛盲從投入創新活動，而迷失企業真正的競爭優勢。然而，並非說創新是不合宜，而是要看企業本身是否有其能力投入創新，否則就算是在藍海中也有可能消聲匿跡。因此，本人認為應該視其企業本身需求，打造屬於企業本身的利基，進而創造競爭優勢的來源。加上，知識經濟就是品牌經濟，品牌是微笑曲線之最右端，且品牌是應用最廣，效益最高的智財權，品牌更是價值鏈經營知識的總結，若沒有品牌的知識價值將受限。</p> <p>基此，本文嘗試將關於風格社會之消費者對於品牌的重視程度整理分析，俾提供企業強化與打造相關管理措施，以利提升企業核心競爭力優勢。</p>		
關鍵字	風格社會、知識經濟、Say' s law、利基、品牌、核心競爭力	

發表主題			政府服務網路化與創新樣態		
發表人					
姓名	學校系所與職稱		備註		
程麗弘	國立政治大學科技管理研究所博士候選人				
溫肇東	國立政治大學科技管理研究所教授兼所長				
聯繫資料					
■ 聯繫人	程麗弘				
■ 電子郵件	lihungc@yahoo.com.tw				
中文摘要					
<p>各國政府利用數位科技提供服務自 1990 年代以來在全球蔚為風潮。台灣政府 e 化運動已邁向第十年，根據 2005 年主計處的調查顯示，在所有 3900 個政府行政機關中，連網比率已近 100%，其中已有 68.71% 建置全球資訊網(WWW)；若從行業別來看，服務業部門中，WWW 網站建置以公共行政業之 82.82% (1923) 最高，其次才是金融保險業(47.85%)。綜觀數年來的努力成效，美國布朗大學的電子化政府評比也給我們相當肯定。該機構自 2001 年起針對全世界 198 個國家所進行的電子化政府 (e-Government) 評比中，台灣分別於 2002、2004、獲得第一名殊榮，其餘分佔二、三名，與加拿大、新加坡、美國等國不相上下。</p> <p>但是，評比指標只是一個丈量工具，政府利用網路科技提供服務，不是只有建置網站提供資訊、讓表格可以網路下載而已，其創新性在哪裡？這些評比指標能反應出科技使用的創新嗎？政府的資訊科技運用有沒有使用到新科技、或創造出新制度、又對人民與企業創造出什麼新的市場價值？既然公共行政服務是服務業部門的一環，其網站建置比例又最高，因此其在網際空間的服務功能、活動及創造出的新市場則不可忽視。</p> <p>有關電子化政府的探討，目前多以公共行政領域的研究居多，主要可分兩大方向，第一是電子化/網路化對於公共行政的影響，其內容主要是探討網路如何促成政府組織改變、或是以結構化觀點 (structuration theory) 探討科技使用、組織內部成員的行動(action)與社會結構相互形塑的過程、或是探討網路化對民主參與過程的影響。第二大方向是資訊管理面向，包括民眾對政府網路服務的使用意向 (intention to use)、或是 MIS 人員在設計政府網頁時應注意網站內容設計的呈現，包括公共網站的管理、可用性 (usability) 設計準則等、還有政府網頁表現的評估內涵應從注重供給面向只看 online sophistication 轉型到使用者面 e-participation。其實電子化政府的實務發展中，公共服務的線上交易及資訊交換的發展其實是相當多元的，但卻尚未獲得研究者深入的探討。</p> <p>本文依循創新研究的理論典範，將探討服務業創新的「服務創新」觀點應用到電子化政府研究中，引用服務創新研究中探討創新構面與驅動模式以及網際空間的市場創新概念，並將之重新界定且運用在研究電子化的公共服務上，對電子化政府發展階段中交易階段的相關網站創新活動深入探討，包括電子化政府重要線上創新服務怎麼做到的，創新活動過程為何？並將之類型化，企圖透過對交易階段的電子化政府創新活動的深入了解，提出一套兼顧創新與服務的電子化政府發展策略。</p> <p>本研究屬探索性的個案研究，以半結構性訪談方式進行。具體提出一個公共服務 e 化創新的架構，並引述許多國內電子化政府已完成的重大計畫之具體實例，如網路報稅、E 管家、網路報名等，說明不同機關 e 化服務網站建置與使用之創新活動，並比較提供不同市場價值的網站創新活動之異同。最後，本研究並提出未來相關研究之建議。</p>					
關鍵字					
電子化政府、服務創新、網際空間					

發表主題	建構創新文化事業之研究-以客語翻譯服務業為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
鄭旭浩	環境工程技師／客語教師	
聯繫資料		
■ 聯繫人	鄭旭浩	
■ 電子郵件	hsuhao@seed.net.tw	
中文摘要		
<p>復育母語、重視語言人權、保障語言平等為廣義之環境保護，亦為國際之潮流。由行政院客委會之研究可知，客家話每年流失百分之五，亦即二十年後，客家話將從地球上消失。由於客家語言反映出客家優質文化結晶，其語言、歌舞、戲曲、美食、工藝、服飾、民居、禮俗...等十分優美，成為地球村文化資產之一，也是我國傳統文化的一部分。倘客家語言文化遭滅絕，將使我國固有文化與全球文化失去完整性、包容性、豐富性與珍貴性。</p> <p>此外，因公共領域使用不同語言引發衝突之案例時有所聞，諸如：客家研討會遭禁用客家母語案例、某大學講師聽到捷運客語廣播就亂刻字案例，阿婆探監被禁止使用客家話案例等。這些案例顯示客語逐漸喪失公共領域使用權。</p> <p>為解決客語面臨滅絕及追求客語在公共領域之平等使用權，本研究首先分析客語滅絕之困境，再運用「TRIZ 創新理論」覓得創新法則，配合「可拓工程創新理論」提出「建構客語翻譯服務業」之解決方案，並以 SWOT 分析優勢、弱點、機會、威脅，並提出客語翻譯服務業之市場潛力和實現創新方案之步驟，最後再以政策預評估，提出實現此文化創新事業之政策建議，供公、私部門之參考。</p> <p>研究結果顯示：建構包含客語在內的「母語翻譯服務業」，可藉由多元語言翻譯機制，增進政府為民服務品質，保障人民合法權益，並增進跨族群、跨區域、跨國之文化友誼，亦可讓大眾相互學習和欣賞多元語言，以建立具有人文關懷與和諧之友善社會，並促進多元語言之平等。此外，也可讓民眾以母語（包含客語）之專長獲得就業、兼職、增進專業之機會，而成為學習母語（包含客語）之誘因。另在市場方面，客語翻譯服務業有 22 項執行客語翻譯之服務機會，亦有 9 項和說客語有關之服務機會。另因客語翻譯市場尚未穩定，初期可先成立「客語翻譯智（志）工團」以服務大眾，俟多語翻譯市場穩定，可輔導訓練合格人員籌組客語翻譯服務業。本研究所提創新方案將成為學習客語之誘因，可供公、私部門參考，而有助於客語復甦。</p>		
關鍵字	TRIZ、可拓工程、政策預評估、客語	

發表主題	協助弱勢婦女就業之社會事業創新模式研究— 以彭婉如基金會家事管理服務事業為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
黃秉德	國立政治大學企管系教授暨AMBA執行長	
聯繫資料		
■ 聯繫人	黃秉德	
■ 電子郵件	pdhuang@nccu.edu.tw	
中文摘要	<p>社會事業旨在透過營利事業的經濟手段，達成協助弱勢之社會目的。本研究將以財團法人彭婉如基金會家事管理服務事業為例，探討其操作模式如何平衡實現經濟與社會目的。</p> <p>彭婉如基金會民國八十七年起從其居家服務系統發展出家事管理服務事業，透過專業化手段，協助經濟或家庭環境有困難的弱勢婦女，得以從在職場上被剝削的困境中脫離，減除其職業障礙，成為家事管理服務提供者。其操作模式為：由基金會協助媒合、管理、職業訓練，讓弱勢婦女能在基金會與職業工會提供的保障之下，順利進入職場，利用職業訓練確保其服務品質；婦女也在基金會勸導下加入由基金會支持諮詢的職業工會，享有勞健保與公共意外責任險的保護；最後藉著基金會、工會、服務提供者（婦女）三者共同建構起來的系統，服務家事管理之使用者（顧客）。使用者除了付費給服務提供者之外，同時以捐款名義付費予基金會，基金會將承擔婦女在使用者家庭中工作之風險。</p> <p>現代化社會下，雙薪家庭現象盛行，彭婉如基金會透過事業化過程，在傳統的幫傭與外籍勞工之外，提供一批新的生力軍，並藉家事管理的專業化服務模式，改變家事管理行業本身的社會觀感。透過其創新操作模式，也在職業訓練中賦予婦女工作能力（empowerment），使弱勢婦女重獲自信，再度進入勞動市場，獲得合理報酬。此外，家事管理服務系統甚至使家務勞動不再是女性在私人場域中無條件從事，而是有給的職務，提升傳統婦女的價值。</p> <p>彭婉如基金會經由精準的方案設計概念、快速了解顧客需要及反應的能力、內部和外部的溝通說服能力以及標準化作業流程，建立口碑。在家事服務的利基市場中先行進入，並透過理念的宣導、轉換，強化內部社工人員、家事服務提供者（婦女）與使用者（顧客）的認同感。在高社會認同的支持下，使得看似進入門檻低的家事管理服務，反因培訓成本高與合理的薪資水準，而成為不易進入的市場。彭婉如基金會藉此模式鞏固其市場並獲得穩定的財源，得以持續地給予弱勢婦女安定的工作、穩定的收入，讓婦女形成互助網絡，進而提供整體支持，達到對女性的全人服務。</p>	
關鍵字	社會事業、創新、就業服務、弱勢、庇護工場、社會福利事業、女性就業、家事管理、非營利組織	

大學之道再創新高系列活動

場次：G—一般論文發表 地點：商學院 202 室

時間	主持人	活動
09:00 09:10	大師播種子 吳思華 政治大學校長 商學院一樓國際會議廳	開幕 opening 貴賓致詞：杜正勝 教育部部長 杜紫軍 經濟部技術處處長
09:10 10:00		創造力的培育 與談：王俊秀、王燦槐、胡寶林、張玉山、 彭光輝、鄭英耀
10:00 10:30		創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井
10:30 12:00	林月雲 政治大學企管所教授	產業及商業創新 (一) ◆遊戲產業人才整合的經營模式之可行性研究 ◆以動態能力觀點探討技專校院建構知識管理導向之 E-Learning 研究 ◆市場導向組織文化與組織創新關係之探討 ◆「棋夢專案」作為產學合作之創意平台的可行性
12:00 13:10	主講：楊瑪利 遠見雜誌總編	全台第一份設計學院調查報告 商學院一樓國際會議廳
		創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨午餐 商學院空間及中庭天井
13:10 14:40	孫式文 政治大學新聞系教授	產業及商業創新 (二) ◆西體中用之台灣電影產製流程分析：以「巧克力重擊」為例 ◆新興產業的價值創造-以數位匯流的行動電視為例 ◆Antecedents and Consequence of Entrepreneurial Alertness in Franchise Chain: Awareness-Motivation-Capability Perspective
14:40 15:00		創意始萌芽-全國 18 所創意學院攤位展示 暨茶敘 商學院空間及中庭天井
15:00 16:30	彭明輝 政治大學歷史系教授	傳播與媒介創新 ◆藝術創作與媒體工具使用之歷程研究-以 I'm Willing 作品為例 ◆Web 2.0 對電影部落格行銷之影響：探索性研究 ◆從價值鏈觀點探討 Web 2.0 時代創意產權之網路平台經營策略 ◆當代華文廣告中的美學再現，傳播創新，與文化行銷策略 Aesthetic representation and communicative innovation as cultural marketing strategy in advertising
16:30 17:50	閉幕-創造力的延續 商學院一樓國際會議廳	◆ 全國 18 所創意學院短片播放 ◆ 文明在創意中邁進：漫談科學人觀點 主講：曾志朗 台灣聯合大學系統校長

1G-產業及商業創新（一）

時間：10:30-12:00 地點：商 202 室

1G-B1-AB0108

發表主題	遊戲產業人才整合的經營模式之可行性研究	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
丁信華	國立臺北教育大學玩具與遊戲設計研究所碩士班	
聯繫資料		
■ 聯繫人	丁信華	
■ 電子郵件	cut0610@yam.com	
中文摘要		
<p>臺灣遊戲產業的存續與發展面臨嚴重考驗，其主因除了網路興起、盜版下載風氣盛行、顧客的消費型態轉變外，也包括了遊戲開發及經營模式上的限制，以致於獲利能力不佳。投資者因無法長期培育遊戲製作團隊，以致於開發期與回收期的時間長短無法達成平衡。另外遊戲開發人員所獲得的報酬與工作量不成比例，使得產品水準無法提升，更加速遊戲產業的衰退。</p> <p>本研究試圖開發一個創新的遊戲公司經營模式，以解決現行遊戲開發團隊及公司所面臨的問題。本研究提出一個「遊戲開發水準指標」，捨棄現行遊戲公司傾銷式的遊戲製作手段，改以遊戲需求為主，從遊戲製作需求來決定研發團隊及經營公司。為達到此需求，本研究亦將探討以遊戲產業資訊整合系統為根基的公司的可性性。</p> <p>本研究觀察到，資訊整合服務業在臺灣是很有發展潛力的行業，以 104 人力銀行為例，它提供企業與求職者雙方面的資訊，並向雙方（或單方）收取費用，將原本沒有獲利能力的徵才求職行為化為市場，加速就業市場流動，並從中獲利。比較遊戲產業中有相似的部分如下：</p> <p>一、遊戲研發商與遊戲開發者（個人）、代理商與遊戲研發商、通路商與代理商皆有求職市場中顧主與求職者的關係，特點是求職者皆想從中獲利。</p> <p>二、開發遊戲所需人才的專業能力多元，公司必須針對遊戲特性選擇適合的開發團隊，如同人力銀行針對企業與求職者能力做分類並媒合。</p> <p>三、人力銀行讓使用者登錄履歷，藉此儲備人力，遊戲公司也需培養數個研發團隊，製作不同類型的遊戲。</p>		
關鍵字	遊戲產業、人力資源整合、經營模式、獲利模式	

發表主題	以動態能力觀點探討技專校院建構知識管理導向之E-Learning 研究	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
宋修德	台灣師範大學工業教育所副教授	
黃議正	台灣師範大學工業教育所博士生	
朱紘寬	台灣大學國際企業學研究所博士生	
李芷氫	台灣師範大學工業教育所碩士生	
陳郁樺	台灣師範大學工業教育所碩士生	
聯繫資料		
■ 聯繫人	朱紘寬	
■ 電子郵件	hungkuan@tpts4.seed.net.tw	
中文摘要		
<p>本研究試圖結合教育領域與策略管理領域的觀點，藉由兩大領域的文獻與思考脈絡來開啟一個新的研究面向。過去教育領域所研究的對象為學校，而策略管理領域的研究對象為廠商，雖然一個是非營利組織，另一個是營利組織，其組織型態是不太相同的，不過在探討異質性與競爭優勢的來源方面，其觀點是相似的，所研究的對象都是組織。組織在長期決策過程中，累積特定能耐，並創造獨特的價值與知識經驗，這些經驗在傳統經濟學者眼中，認為會趨於同質。但是事實上，會因為路徑相依，互補性資產，因果模糊性等因素產生異質性。在結合策略領域裡的「動態能耐觀點以及知識基礎觀點」與教育領域中的「教育內容」，共同探討「知識管理導向之 E-Learning」如何創造競爭優勢，以及組織的異質性。Krogh & Grand (2002) 認為傳統經濟學與演化理論並無法完整解釋現今技術快速進步的新經濟秩序，因而知識與創新正逐漸被視為廠商競爭優勢的來源，這些理論可從近來學者提出的資源基礎理論、創新、組織學習、策略知識基礎論等觀察出理論的走向。本研究以科技決定論（資訊科技）、組織制度面、教育內容面，共同探討知識管理導向之 E-Learning，進而促進組織學習成為競爭優勢。</p>		
關鍵字	動態能力觀點、教育內容、組織學習、知識管理、E-Learning	

發表主題	市場導向組織文化與組織創新關係之探討	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
徐聯恩	國立政治大學幼教所副教授	
江旭新	國立政治大學企管所博士班	
聯繫資料		
■ 聯繫人	江旭新	
■ 電子郵件	94355501@nccu.edu.tw	
中文摘要		
<p>管理學者都認為，組織文化是影響組織績效的主要因素(Peters & Waterman,1982; Damanpour et al.,1984; Leo et al.,2000; Nahm et al., 2004)。然而，Han, Kim, & Srivastava (1998) 指出，組織創新是市場導向文化與組織績效關係的中介變項，換言之，組織績效決定於組織創新(Mazzanti,2006)，而組織創新則受市場導向文化的影響(Narver & Slater, 1994; Hoffman,1999)。</p> <p>事實上，Amabile et al.(1996)的組織創新氛圍觀點，也可視為是組織文化影響組織創新的論點。只是，組織氛圍並不等於組織文化，組織氛圍僅指組織成員對組織環境的知覺，組織文化則指涉組織所形成的共同假設、價值觀、規範 與人為事物(Deshpande et al.,1989 ; Homburg et al., 2000)；組織文化所指涉的概念更寬廣，所探討的層面也更深入。</p> <p>Narver & Slater(1990)強調，市場導向包括顧客導向、競爭者導向與部門間協調三個構面。Lukas & Ferrell (2000) 以 Narver & Slater 的理論為基礎，探討市場導向對產品創新的影響。他們發現，不同市場導向構面與不同的產品創新途徑有關，亦即較顧客導向會有較多的新產品(new-to-the-world)；較競爭者導向會有較多相似(me-too)產品；較部門間的協調則會造成產品線的延伸(line extention)，而 Narver & Slater(1994) 認為市場導向亦可視為企業的文化。</p> <p>Deshpande et al.(1993)指出四種組織文化：市場文化(market culture)、權變文化(adhocracy culture)、派閥文化(clan culture)與層級文化(hierarchy culture)類型中，市場文化的組織其績效最佳。</p> <p>Homburg et al.(2000)指出市場導向之組織文化包括：分享支持市場導向之價值(value)、市場導向的規範(norm)、市場導向之作法(artifact)、市場導向之行為(behavior)，結果發現市場導向之組織文化對組織績效會有正向影響。</p> <p>從 Narver et al.(1990)、Deshpande et al.(1993)、Homburg et al.(2000)的研究結果可知，他們皆提出了與市場導向有關的組織文化，然而，對市場導向之組織文化卻缺乏有系統的分析。</p> <p>本文將以上述文獻為主要參考資料，勾勒市場導向組織文化與組織創新的關係，試圖提出一個整合性架構，指出後續研究方向。</p>		
關鍵字	市場導向之組織文化、組織創新	

發表主題	「棋夢專案」作為產學合作之創意平台的可行性																							
發表人																								
姓名	學校系所與職稱		備註																					
陳建宇	國立政治大學哲學研究所碩士班學生																							
聯繫資料																								
■ 聯繫人	陳建宇																							
■ 電子郵件	forstudyhard@hotmail.com																							
中文摘要																								
<p>一、研究緣起</p> <p>由於筆者擔任資訊管理 A.I. 團隊的研究助理，又在自己哲學的課程—心靈哲學上，和老師對於電腦有沒有創造力的觀點相反，希望透過本文，對創造力有深入些的研討。其二，筆者擔任高中、小學象棋教師，除了平日傳達社團如企業管理這理念於幹部之外，深刻體認到，創造力在對弈之內、之外重要但筆者缺少認知；因這些背景，筆者開始著手數位媒體文化創意產業（棋夢專案--創業階段），希望能對推廣文化、教學能力上有所增益。</p> <p>二、棋夢專案目的</p> <p>因此主要研究目的如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 研究機器以及人的創造性思維方式差異。 2. 找出產學合作產生刺激創造力產生的合宜方式，以加強研究、生產能力。 3. 利用這些理論、實務的基礎，將之應用在棋類教學上，引發學童創造力，極可能有很大的幫助，增加筆者教學能力。 4. 跨領域專案的特性 1：具困難性 <p>棋夢專案是一種不同領域合作的專案模式，這樣跨領域方式下的平台，是屬於科技整合（Integration），這種常因為「不同學科各自使用不同的語言」（黃光國，2003）而導致進展的重大困難，這也是目前亟需克服的。</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 跨領域專案的特性 2：未來潮流且與創造力的密切 <p>然而，棋夢專案的進行，卻又正符合創造力研究者 Howard Gardner 的主張：「跨領域的學習將成為當務之急。在工作崗位的橋頭堡所面臨的實際問題，往往不是一個領域的知識就可以解決的。」（卡德納，2000）；管理學家 Peter Senge 在其名作《第五項修鍊》中提出了學習型組織的理念，應也是相類似的見解；米哈里的《創造力》也提到要物理和音樂是兼顧很難，他必須有更多持續的注意力...，這些見解，都可以在本文中有探討的空間，本文目的即利用這些研究成果來論述產學合作的創造力平台是可行的。</p> <p>6. 概述</p> <table border="1"> <tr> <td>成員來源</td> <td>台大資工所，由長榮大學許教授支援。 (國科會)</td> <td>長久經營的網路象棋 BBS 站。 (批踢踢)</td> <td>培養的象棋社高 中學生。 (已就讀大學為 主)</td> <td>政治大學象棋社成 員 (資料類為佳，尚 未招募)</td> </tr> <tr> <td>合作夥伴</td> <td>晟業資訊公司 (簽約階段)</td> <td>NG 遊戲論壇 (主機、美工合作支 援)</td> <td>象棋世家 A.I. 團 隊 (未定)</td> <td>香港地 BBS 站 (合作開發)</td> </tr> <tr> <td>硬體設備</td> <td>長榮主機 (新)</td> <td>香港主機 (新)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>目前方向</td> <td>文山區中小學象棋 教學</td> <td>對奕客戶端棋國模 式 WEB 化</td> <td>知識管理：對局 資料庫體系建立</td> <td></td> </tr> </table>					成員來源	台大資工所，由長榮大學許教授支援。 (國科會)	長久經營的網路象棋 BBS 站。 (批踢踢)	培養的象棋社高 中學生。 (已就讀大學為 主)	政治大學象棋社成 員 (資料類為佳，尚 未招募)	合作夥伴	晟業資訊公司 (簽約階段)	NG 遊戲論壇 (主機、美工合作支 援)	象棋世家 A.I. 團 隊 (未定)	香港地 BBS 站 (合作開發)	硬體設備	長榮主機 (新)	香港主機 (新)			目前方向	文山區中小學象棋 教學	對奕客戶端棋國模 式 WEB 化	知識管理：對局 資料庫體系建立	
成員來源	台大資工所，由長榮大學許教授支援。 (國科會)	長久經營的網路象棋 BBS 站。 (批踢踢)	培養的象棋社高 中學生。 (已就讀大學為 主)	政治大學象棋社成 員 (資料類為佳，尚 未招募)																				
合作夥伴	晟業資訊公司 (簽約階段)	NG 遊戲論壇 (主機、美工合作支 援)	象棋世家 A.I. 團 隊 (未定)	香港地 BBS 站 (合作開發)																				
硬體設備	長榮主機 (新)	香港主機 (新)																						
目前方向	文山區中小學象棋 教學	對奕客戶端棋國模 式 WEB 化	知識管理：對局 資料庫體系建立																					
關鍵字	「產學合作」、「學習型組織」、「社團評鑑指標」、「數位媒體」、「文山區」、「E 化教學」、「棋夢專案」、「知識管理」																							

2G-產業及商業創新 (二)

時間：13:10-14:40 地點：商 202 室

2G-B5-AB0102

發表主題	西體中用之台灣電影產製流程分析：以「巧克力重擊」為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
翁瑞迪	國立政治大學廣播電視研究所碩士班	
聯繫資料		
■ 聯繫人	翁瑞迪	
■ 電子郵件	94453003@nccu.edu.tw	
中文摘要		
<p>本研究以「巧克力重擊」為個案，此片製作背景為台灣與跨國團隊合作，採取美國製片及行銷模式，藉由深入訪談導演及製片，以美國製片、行銷模式下，台灣電影產製流程為架構，探討製作群的組織架構及分工互動，並分析跨國團隊在內部的互動關係，及討論製作受到的限制，來了解製作群如何協調克服限制並控管製作出來的電影，最後比較「巧克力重擊」的電影產製過程與過去電影製作過程的異同。而以DeFleur & Ball Rokeach對於傳媒定義六個次系統(生產、傳銷、受眾、立法機構、財務支持者、自願性團體)提供的架構，使用個案研究法對研究對象進行深度訪談，根據文獻資料發展出的電影產業次系統、特點、產製流程，以「巧克力重擊」為個案，進行台灣電影產製流程分析，期望研究結果，能為未來台灣電影製作，提供不同且有價值的產製模式。</p>		
關鍵字	台灣電影、產製流程、西體中用、巧克力重擊	

發表主題	新興產業的價值創造-以數位匯流的行動電視為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
吳明璋	國立政治大學科技管理研究所	
聯繫資料		
■ 聯繫人	吳明璋	
■ 電子郵件	Mingwu2005@gmail.com	
中文摘要		
<p>在過去探討創業的文獻中，創業在新價值創造中產生（Gartner, 1985; Bruyat & Julien, 2000），然而甚少討論到新產業的誕生（Giarratana, 2004）。本文站在探索性質性研究的立場，試圖延伸 Michael Porter 產業價值鏈（Value Chain）的分析架構。</p> <p>本文提出以觀念性（generic）的架構中，試圖描述新興的行動電視產業可能形成的情境，以及分析這個新興產業的重要角色（key players）。在數位匯流的趨勢之下，廣播電視網路、行動通訊網路與網際網路進行前所未有的產業整合。其中，數位可攜式／手持式標準 DVB-H 與 IP 數據廣播（IPDC）等技術便代表了近年來這個趨勢下關鍵性的整合。隨著這樣的整合日益成熟，上述產業正在嘗試新的節目型態、商業模式的可能性，並開始形成新的產業，行動電視為其中典型之代表。</p> <p>本文研究的貢獻在於：</p> <ol style="list-style-type: none"> （1）以新興產業價值鏈描繪新舊產業變遷之過程，取代市場預測調查之不足； （2）在這樣的產業變遷中，產業以原有的利基發展新產業價值鍊的角色； （3）在新興產業的全球舞台中，我國產業的因應之道包括：朝向廣播電視業製播傳分層專業化、協助資通業發展相關的終端產品、深耕行動影音服務內容。 		
關鍵字	數位匯流、價值創造、創業	

發表主題	Antecedents and Consequence of Entrepreneurial Alertness in Franchise Chain: Awareness-Motivation-Capability Perspective	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
侯勝宗	亞洲大學經營管理學系助理教授	
聯繫資料		
■ 聯繫人	侯勝宗	
■ 電子郵件	Our.lord@msa.hinet.net	
Summary		
<p>Entrepreneur requires acts to initially achieve payoffs by recognizing and utilizing entrepreneurial opportunities. (McMullen & Shepherd, 2006; Hitt et al., 2001). Entrepreneur also responds to a create initiative through a series of entrepreneurial and creative actions, where entrepreneurial action refers to behavior in response to continually utilizing opportunities for business growth (Chen, 2005). In order to more fully understand the details of how entrepreneur identifies market opportunities and takes entrepreneurial actions, this essay draws Awareness-Motivation-Capability (AMC) perspective by using action in individual level as the unit of analysis to analyze entrepreneurs' behaviors.</p> <p>Researchers regard entrepreneurship as the actions or processes of pursuing business opportunities to create value or expand business through taking risks and embracing uncertainty (Hitt et al., 2001). Many researchers (e.g., Shane 2000) traditionally focused on understanding cognition and behavior of entrepreneurs on the individual level. However, it has often being ignored to address entrepreneurial action in terms of both knowledge and motivation (Mcmulien and Shepherd, 2006). This has produced a number of theories of the entrepreneur that are incomplete when use at the individual level of analysis.</p> <p>The Awareness-Motivation-Capability (AMC) perspective postulates that three behavioral drivers influence an entrepreneurial decision to act or respond (Chen, 1996). Awareness refers to how individual cognizes an opportunity in the competitive environment. Motivation accounts for the incentives that drive the entrepreneur to undertake actions in the context of competitive dynamics. Capability reflects the entrepreneur's resource or knowledge that underpins its ability to execute its competitive actions. These three components form the basis for an integrated theoretical perspective to explain opportunity identification and entrepreneurial actions. Consistent with the original theorization (Chen, 1996), it can be applied equally to predict individual entrepreneur's competitive actions and responses, though the empirical focus is on the former.</p> <p>In this empirical study, we study above framework by testing individual self-employee's behavior in the taxi industry at Taiwan, where cabbies used GPS (Geographic Positioning System) Dispatching System for competing passengers or tasks assigned from headquarter of franchisee. The result shows some significant evidences to support our arguments about how AMC influence opportunity identification and entrepreneurial action.</p> <p>The article proceeds as follows. First, we explore notions of the entrepreneurial opportunity and action in the individual level in order to highlight the importance of knowledge and motivation within a competitive dynamics and to subsequently confirm the AMC perspective's postulation that three behavioral influence an entrepreneur's decision to act or respond (Chen, Su, and Tsai, 2006). Second, we integrate opportunity identification and entrepreneurial action with the AMC framework, through literature reviewing, to explain predicted relationships among them and then set hypotheses respectively. Third, we introduce our sample, High Tech Transportation Co. (the biggest taxi fleet franchising), and explain some details about methodology. Fourth, through the empirical study using questionnaire survey, we discuss and analyze the relationships among the AMC factors, entrepreneurial opportunity, and entrepreneurial action. Finally, we discuss the theoretical and practical implications of this study and address further areas of empirical research for constructing a more nuanced method of approaching individual entrepreneur phenomena.</p>		
關鍵字	entrepreneur, opportunity, entrepreneurial action, awareness-motivation-capability, competitiveness aggressiveness	

3G-傳播與媒介創新

時間：15:00-16:30 地點：商 202 室

3G-M1-AB0201

發表主題	藝術創作與媒體工具使用之歷程研究—以I'm Willing 作品為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
鄧宗聖	國立政治大學新聞研究所	
聯繫資料		
■ 聯繫人	鄧宗聖	
■ 電子郵件	94451503@nccu.edu.tw	
中文摘要		
<p>本研究從媒體使用的生活脈絡出發，以藝術創作者周靖龍創作之2D 作品「我願意」(I'm Willing) 為研究個案，描述並歸納藝術家是如何使用日常生活的媒體工具來發展自身的創作。</p> <p>方法上，以深度訪談的方式蒐集資料，對個案的創作歷程資料作蒐集，而研究所側重的焦點是：藝術創作者，從發想作品到完成作品的過程中，媒體工具扮演何種角色與功能？這包含了使用了那些媒體工具與如何使用兩個問題。本研究採開放、創作者中心的提問，以幫助創作者對其創作經驗侃侃而談，而研究者也可從其敘述文本中，切入討論媒體工具的使用。在I'm Willing 的個案中，分為創作前、創作中與創作後三部份：創作前包括了創作動機、創作概念；創作過程包括視覺元素與素材的蒐集與選擇、遇到的困難與問題；創作後的如何處理自己的作品。</p> <p>研究發現，創作者在創作過程中，以「自我實踐」與「完整繪畫」兩種媒體工具(符號材料)貫穿整個創作歷程，而創作的視覺化，經歷「資料蒐集、速寫與重組醞釀」的不斷循環，相機、電影與電腦的媒體工具使用(物質材料)，則為「完整繪畫」觀念下的具體實踐。創作後期，則將創作賦予數位的物質性，使用網際網路的媒體工具，使作品能在相關社群中展示。</p>		
關鍵字	媒體工具、數位繪畫、創作歷程	

發表主題	Web2.0對電影部落格行銷之影響：探索性研究	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
鍾志明	醒吾技術學院行銷與流通管理學系助理教授兼系主任	
江昱咨	佛光大學管理學研究所碩士班研究生	
聯繫資料		
■ 聯繫人	江昱咨	
■ 電子郵件	uz.hakaru@gmail.com uz0309@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>隨著 Web 2.0 的時代到來，由網路使用者自行建構內容已呈現爆炸性的成長，且影響力非常可觀。以部落格為代表的 Web 2.0 技術推動了新一代電子商務發展，第二代電子商務模式彌補傳統電子商務模式之不足，使用者自行產生網站內容，再由創造者與使用者間之互動關係形成一個廣大的社群網絡。Web 2.0 資訊發展呈現爆炸性成長，影響力無遠弗屆已成為驅動現代世界一大力量，美國時代雜誌《Time》更將每一個網路使用者的「你」(YOU) 評選為 2006 年風雲人物。</p> <p>美國紐約時報 New York Times 在 2006 年 4 月 2 日由記者 Adam Nagourney 所撰寫的報導「Internet Injects Sweeping Change Into U.S. Politics」指出，網際網路已經對美國的政黨政治，產生全面性衝擊。共和黨跟民主黨都已經大量的增加利用電子郵件、互動式的網頁以及候選人與政黨設立的部落格，並利用簡訊等文字訊息等方式來與選民溝通及募款，網際網路的高效率與低成本等特性，已經讓傳統的行銷工具失色。</p> <p>YouTube 網站吸引數以百萬計的網民使用，促使部落格中的影音功能特性被多元使用。本研究從現有的研究中去瞭解，嘗試找尋電影產業應用部落格的獲利機會，並期待為學界帶來部落格的質化研究探索性的資料，從實務上也期待這樣的研究可以對實務產生應用效益，造成些許貢獻。因此本研究主要目的有三：</p> <p>一、探討部落格的特質、國內發展情況。 二、探討電影部落格商業化行為與獲利。 三、探討影響電影部落格發展的關鍵要素。</p> <p>囿於目前 Web 2.0 及部落格相關學術研究有限，本研究為探討性研究中的定向研究，研究方法即以「德菲法」(Delphi Method) 為主。透過對「電影學相關學者」、「行銷學相關學者」、「電影行銷從業人員」與「部落格使用者」等四個群組進行三回合德菲法未來趨勢預測。</p>		
關鍵字	Web 2.0、部落格Blog、電影行銷、德菲法Delphi Method	

發表主題	從價值鏈觀點探討Web 2.0時代創意產權之網路平台經營管理	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
劉健祥	世新大學傳播管理研究所研究生	
林富美	世新大學傳播管理學系副教授	
聯繫資料		
■ 聯繫人	劉健祥	
■ 電子郵件	joeyliu.o@gmail.com	
中文摘要		
<p>「網際網路」，一度被形容為泡沫化經濟，在台灣，當明日報失敗後，企業將網路歸類為不可獲利型的新媒體，昂貴的設備建置，有限的頻寬，索價不斐的網路費，不僅降低了使用者的參與意願，更阻礙了網路發展。但當網路頻寬加大、電腦儲存成本降低後，網際網路重新受到企業的重視。Blog、Wikipedia、無名小站、雅虎知識等都是藉由急速降低成本的網路而興起的新媒體應用形態，網站經營也從內容提供的角色進化成為平台提供者的角色，網路使用者將各種訊息與影像置放於網路平台上，由群眾來參與分享，而訊息之間的交互參照後，產出更多的附加資訊，「共產」是當今形容網路使用的最佳名詞。</p> <p>參與者所累積的大量資訊集結，讓多數的使用者可以在此尋找所需訊息，看似龐大的資訊流，藉由網站管理者的經營，讓資訊流成為分門別類的知識，形成「知識經濟」的聚落進而吸引更多的使用者參與，除了不間斷的產製訊息外，龐大的瀏覽量也可以吸引廣告主的購買。但從商業經營的觀點來看，成本降低增加了網路的使用率，但卻使得網站如雨後春筍般冒出，在大量網站瓜分之下，廣告收入勢必不足以讓網站生存，因此本研究將了解網站經營者如何運用由使用者所產製的網路創意，以求達到極大的經濟效益以及如何使創作者願意不斷投注心力在特定平台上，最後利用創意集結的效應與長尾理論帶來的助益，發展一次生產多次授權與販售的營運方式，進而以價值鏈的商業模式發展出屬於網路創意時代的經營策略，並且對於此價值鏈提出可能潛在的問題。</p> <p>本研究的研究問題如下</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解Web2.0時代網路利基點。 2. 網站利基點的整體價值鏈為何？ 3. 價值鏈環節中所遇到的問題。 		
關鍵字	Web 2.0、知識管理、長尾理論、價值鏈	

發表主題	當代華文廣告中的美學再現，傳播創新，與文化行銷策略	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
張道循	國立政治大學外語學院語言學研究所	
聯繫資料		
■ 聯繫人	張道循	
■ 電子郵件	vthchang@yahoo.com.tw 94555001@nccu.edu.tw	
中文摘要		
<p>海明威閱讀海，發現生命是一條要花一輩子才會上鉤的魚。 梵谷閱讀麥田，發現藝術躲在太陽的背後乘涼。 佛洛伊德閱讀夢，發現一條直達潛意識的秘密通道。 羅丹閱讀人體，發現哥倫布沒有發現的美麗海岸線。 卡繆閱讀卡夫卡，發現真理已經被講完一半。 在書與非書之間，我們歡迎各種可能的閱讀者。</p> <p>這是台灣誠品書店為其「誠品閱讀」月刊所發表的一篇廣告文宣。 曾幾何時，廣告在流行文化中已跳脫直接而露骨的銷售意圖，不論是電視廣告的表現形式，抑或報章雜誌的平面廣告，都歷經相當之變革。 除了多姿多彩的圖像，更操弄了豐富的語言策略，甚且如詩一般的語言，融入文學新意，產生前所未有的廣告文學性。 針對這樣的趨勢變遷，本文旨在透過以社會語用及批判性取徑(a sociopragmatic and critical approach)為主的言談分析(discourse analysis)，為廣告文化在作者(/說者)和讀者(/聽者)間的溝通所扮演的角色提供一質性研究。 嘗試從語言使用(language use)的層面來觀察：如何喚起群體意識？ 哪些是常用的語言策略？ 使用這些語言策略/修辭手段能給讀者帶來什麼樣的效應？ 這些語言使用伴隨著什麼樣的社會意義(social meaning)？ 分析架構植基於「攸關性理論」(Relevance Theory, Sperber & Wilson 1986/1995, Noveck & Sperber 2006, Forceville 2005)，從讀者花費處理訊息的精力(processing efforts)審視其所能獲致的效果(contextual effects)。 在另一方面，如同 Sperber & Wilson (ibid.: 279) 對於往後研究的期許，本研究更在語用分析中加入了社會文化認知和情境的考量，而這也正是批判語言學家如 Fairclough 等的主要關切 (1995)。</p> <p>分析語料取材自誠品書店所發表的系列廣告文案，係著眼於下列幾個明顯的現象：(一) 文中採取豐富嶄新的語言策略，包括了隱喻(metaphor)、姓名/名稱的平行、重複與敘事，這些修辭手段更能喚起讀者的注意和興趣，產生詩歌性(poetic effects)等認知效果，並表現各樣的語用/溝通功能。(二)大量西方文明裡的名字/名稱巧妙而生動地運用在這些廣告裡，涵蓋人名(藝術家/作家/詩人/名人)、地名、文學藝術名作和知名品牌。(三)對於作者而言，他們可以蘊含(implicate)更多的情感(feelings)，態度(attitudes)，情緒(emotions)和感覺(impressions)於其中，產生溝通裡的弱式效果(weaker effects of communication, Wilson & Sperber 1992)，也能規避一些較為嚴肅的社會責任；而就讀者來說，這些語言策略得以預留更寬闊的詮釋空間，更吸引讀者。(四)除了使用這些語言策略來表現文學性，作者並藉由與讀者間的認知環境，利用流行話題與生活經驗，傳達了知識建構、同儕情誼、精英主義、女性意識、人文關懷、都會城市中產階級的生活型態，展現流行文化中的多元文化交融以及外語的強勢霸權地位，反映了傳統的/已改變的/變遷中的文化價值觀，邀請讀者認可這些顯著的意識型態與跨文化價值觀，進而形塑文化多元的認同和社會認知(social cognition)，呼應言談與社會/文化間的雙向關係(dialectical relationship, Fairclough 1995)。 誠品書店一再發表的系列文宣，雖然無法同電視廣告般在日常生活中與讀者(/聽者)的密集式接觸，然卻能在充裕的版面裡，在微觀層次上運用更多的語言策略，也能在宏觀的社會文化認知層次上，透過對流行文化形式與功能的檢視，有助提升其企業形象以臻一文化地標，對於諸如：刻板印象、權力象徵(symbolic power)、社會趨勢與變遷、文化標記(iconicity)與認同、性別角色等討論，提供反思的空間。 並對相關議題如「什麼構成了、什麼排除自、以及什麼包含於流行文化之中?」、「是否存在著流行文化記憶(popular cultural memory)?」(Lee 2002) 提供有用的觀察。</p>		
關鍵字	廣告文學、文化創意、品牌行銷、跨文化傳播、意涵(implicature)、語言多樣性、(社會)語用學、攸關性(relevance)、修辭策略	

此次的創意學院攤位展覽中，可以看到各校在選才制度創新實驗、組織經營創新實驗、校園場景創新實驗、教師創新能力提昇、課程與教學創新實驗、創意學子人才培育等六個方面的成果展現。同時，此次教育展覽將突破以往僅以平面輸出展出的攤位展現方式，而更以多種不同媒材，如電視、手提電腦、現場空間設計、現場互動表演、現場大型模型展示等多樣而創新的方式呈現。並結合創新與創造力相關書刊展示，以及非學術類的創作發表。

攤位展示

創意學院攤位展示		
學校名稱	攤位名稱	內容
台北科技大學 設計學院	活化。創意。新生棧	大型海報輸出平面展示 社團、選才、空間場景改造
台灣師範大學 教育學院	選對才、值千金	展+演為主(播放 VCD、個別諮詢、創造力小測驗及遊戲、互動海報等)
	師大孕育創意大師	創意教學工作坊、研討會資料展示
	創新學習、學習創新：師大創意 創大師	創意小書、活動教材與教案
屏東教育大學 人文社會學院	創意家學園	立體樹屋摺紙模型、LED 燈組、活動照片展示
永達技術學院	打造科技領域創意學院	模型車靜態展示及製作過程影片之播放
		滑翔機靜態展示及製作過程影片之播放
南亞技術學院	工程創意與多樣化	創意水動力載具、抗震台設計與結構模型、創意社團
正修科技大學	創意工作坊網站內容簡介及創意 團隊研發成果展	二個攤位、軌道車攤位展示
醒吾技術餐旅	玩美台灣創藝學院	花式調酒、百大農產創作料理的實作，及 導覽平面海報
育達商業技術學院	創意音樂教具設計、人才培育成 果	幼兒音樂環境設計、音樂教具製作，照 片，另附大型移動式海報
環球技術學院	創意造型彩繪設計	指甲、手繪圖騰
中原大學設計	創意八百	單車創意馬戲團
國立台東大學 師範學院	移動中的東大	4 張 A1 海報，分享選才、課程與空間三 個面向的初步成果、成品陳列、電腦影片 展示
	原起圓夢	學生穿著原住民、帶大家動手做幸運帶及 圖騰項鍊
	風聲響起	以籐、竹、麻等山林的材料，來做出立體 可飛又會鳴響的風箏
東海大學 創藝學院	選才制度、組織經營、課程教學 之創新實驗	圖面、海報展覽、單槍投影簡報播放
政治大學	迴廊空間	走道空間串接與設計
	創造力教育講演	請曾志朗老師進行高等教育的創造力培 育之演講
成功大學	閒情異置	校園場景創新及教學實驗
中正大學	【MIC c'afe】	選才制度、教師創新能力、課程與教學創 新之圖面、海報展覽、簡報播放

產業創新發表海報	
發表人	海報名稱
楊舜慧、吳思華、 溫肇東、李思壯	新創事業資源組合、產權界定和價值創造研究-以王品集團為例
徐聯恩、陳蕙芬	漸進式創新與激進式創新影響因素之分析
蔡明宏、陳銑鈞	協力型經營模式元件之結構分析-以浩漢設計與 AuctionDrop 為例
非學術創作發表	
發表人	攤位名稱
周靖龍	數位插畫創作
李藹慈、劉霽凌	Career 最愛 Show- 霍格華茲 Christams Party (活動主題)
王佩慈、許玉齡	戲法幼兒學校—創新戲劇教學

發表主題	新創事業資源組合、產權界定和價值創造研究-以王品集團為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
楊舜慧	國立政治大學科技管理研究所博士候選人	
吳思華	國立政治大學科技管理研究所教授兼校長	
溫肇東	國立政治大學科技管理研究所教授兼所長	
李思壯	國立政治大學科技管理研究所博士候選人	
連繫資料		
■ 連繫人	楊舜慧	
■ 電子郵件	gl359507@nccu.edu.tw	
中文摘要		
<p>在知識經濟和動態複雜的產業環境脈絡下，以知識和財產權為基礎的資源，顯得相對重要。因為知識資源具有多重屬性的特質，而且資源擁有可能同時擁有多種策略性資源。因此，企業如何面對環境的變遷，妥善運用策略性資源和掌握資源擁有人，一直是重要的議題。</p> <p>本研究基於產權理論的觀點，探討在知識經濟和動態複雜的產業環境脈絡下，企業如何有效地組合資源，創造和維持競爭優勢，持續推動其新創事業的成長？在研究方法上，本研究採用單一個案進行深度探究，擇定王品集團為探討對象，觀察王品集團如何以不同新創事業開發的組織型式，組合策略性資源，設計（財）產權制度，快速擴張事業版圖，持續推動其新創事業成長的過程。</p> <p>本研究主要的結論和研究發現，有下列四點：</p> <p>（一）新創事業的發展是一個資源組合的過程，愈能有效地組合資源，確認和開發尚未充分利用資源的價值，則新創事業愈容易生存和擴張成長。</p> <p>（二）企業愈能依據策略性資源的特質，以創新的企業制度，適當的界定策略性資源的（財）產權，則愈能有效率地利用策略性資源。</p> <p>（三）企業愈能透過產權制度的設計，將新創事業的所有權成分加以分割（劃分），並賦予資源擁有人適當的權利組合，愈能充分利用新、舊資源，提高資源配置的效率，創造資源的價值。</p> <p>（四）採行不同新創事業開發的組織型式，會取得不同型態的新、舊資源，不過透過適當的產權制度的設計，同樣能夠充分利用新、舊資源，提高資源配置的效率，創造資源的價值。</p>		
關鍵字	資源基礎論、產權理論、新創事業、資源組合、產權界定、價值創造。	

發表主題	漸進式創新與激進式創新影響因素之分析	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
徐聯恩	國立政治大學幼教所 副教授	
陳蕙芬	國立政治大學科技管理研究所博士生	
連繫資料		
■ 連繫人	陳蕙芬	
■ 電子郵件	f1217430@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>產業發展歷程中，大致先出現激進式創新，繼而出現許多漸進式創新 (Abernathy & Utterback, 2004)。對企業而言，激進式創新當然重要，是企業贏得領先、確保優勢與生存的重要因素(Koberg et al., 2003; Lynn, Morone & Paulson, 1996)，然而，漸進式創新也不容忽視，如日本企業便以漸進式創新聞名於世。因此，探究影響這兩類創新的因素，有重要的理論與實務意涵。</p> <p>由於組織創新是一個多面向的現象與概念，因此，過去有關組織創新的研究，始終未得到明確的結果。越來越多學者建議，有關組織創新的研究，應該區分組織創新的類型、屬性與階段(Wolfe, 1993; Cabello-Medina, Carmona-Lavado & Valle-Cabrera, 2006)。本研究針對漸進式與激進式的影響因素進行文獻回顧，分別釐清兩種創新的影響因素，並試圖比較兩者之異同。</p> <p>本研究對22篇實證研究的結果進行內容分析，結果發現：(一) 有些因素既促進漸進式創新，也促進激進式創新，是促進兩種組織創新的共同影響因素，包括：結構彈性、結構間聯結、領導者支持、倡議者、專業分工化，以及廣泛的知識深度。(二) 但是，漸進式創新與激進式創新各有不同的促進因素，如：(1) 策略：市場主導策略與多角化策略促進漸進式創新，而侵略性技術策略促進激進式創新。(2) 結構：正式化促進漸進式創新，而團隊自主促進激進式創新。(3) 流程：彈性生產流程促進漸進式創新，而標準生產流程的組織，更能集中研究，發掘出激進式創新。(4) 市場學習：從市場得到改善的來源，是漸進式創新的精髓，但有效捨棄舊知、吸取新知，則是激進式創新的關鍵。(5) 能耐領域：組織內部知識的創造與能耐的積極延展(stretch)，會促進激進式技術創新，而與組織既有能耐類似或互補的廠商進行聯盟或外包活動，會促進漸進式創新，但同時卻不利於組織進行激進式創新。</p> <p>最後，本文根據上述分析結果，提出後續研究建議。</p>		
關鍵字	激進式創新、漸進式創新	

D 場論文海報-3

發表主題	協力型經營模式元件之結構分析－以浩漢設計與 AuctionDrop 為例	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
蔡明宏	中央大學企業管理系 副教授	
陳銑鈞	中央大學企業管理研究所 碩士生	
中文摘要	<p>經營模式是表達商業運作構想的一組元件以及其間的影響關係，關於元件成分的學理討論雖然用詞極不統一，然而基本觀念其實頗為雷同，本研究嘗試回應先前文獻回顧所建立的八大元件架構，進一步進行紮根研究。雖然實證上不難建立經營模式元件成分的紮根基礎，然而，元件之間的影响關係卻頗難實證。就方法論而言，模式與理論不同，模式必須可操弄才足以考驗其內外部效度，根據這個原則，本研究試圖建立元件之間的因果脈絡圖，以作為後續研究的操弄基礎。實務上，經營模式是開採商業機會的重要工具，本研究以協力型經營模式為研究對象，由政大創新能耐平台個案庫當中選取浩漢設計以及 AuctionDrop 兩個案例，建立經營模式八大元件的紮根基礎，並且發展元件之間的因果脈絡圖。</p>	
Summary	<p>We did a ground research upon components of business model, eight components were found from field cases of synergist business models, grounded evidence revealed eight axial constructs: product and services design; value formula; core strategies; resources configuration; internal organization design; external value network; payment mechanism; and wealth potential. We then apply causal mapping to develop causal structure for sampled cases, we hope that the research methods which demonstrated here in this paper will help to push forward the methodological issue of the verification of the validity of business model manipulations. Our empirical work was based on Nova design and AuctionDrop, both cases were adopted from the case bank of CCIS (Center for Creativity and Innovation Studies of the National Chen-Chi University at Taiwan).</p>	
關鍵字	<p>經營模式、紮根研究、因果脈絡圖、創新、 Business model, ground research, causal map, innovation</p>	

【非學術類】 ex-N1-B0101

發表主題	數位插畫創作	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
周靖龍	自由藝術工作者	
聯繫資料		
■ 聯繫人	周靖龍	
■ 電子郵件	along1120@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>期待參與此次研討盛會並分享我如何發想作品與製作作品的過程。我將展示兩幅作品 You Cheat(天殺的！你出老千！)、瀑布山城(Waterfall castle)。貴單位可以先將我的作品做為研討會展示的佈景，以投影的方式投射在研討會現場的牆面上，利用 Power Point 投影技術，設定輪播時間，將我的創作的過程展示在會場。若有幸能參加口頭發表，那麼我會利用發表的時間來做演說與互動。</p> <p>兩幅作品製作過程與說明都將詳盡地放置在研討會現場。</p>		
關鍵字	2D 插畫、創作過程、創作	

【非學術類】 ex-N2-B0102

發表主題	Career最愛Show－霍格華茲Christams Party (活動主題)	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
李藹慈	中正大學成人及繼續教育學系助理教授	
劉霽凌	中正大學成人及繼續教育學系研究生	
聯繫資料		
■ 聯繫人	劉霽凌	
■ 電子郵件	7138219@yahoo.com.tw	
中文摘要		
<p>Career 最愛 Show－霍格華茲 Christams Party」為中正大學教育學院創造力教育學程中，課程與教學創新實驗－魔法生涯模組之學期成果發表。</p> <p>本課程藉由理論的探討與個人經驗式的學習，並加入創意教學的理念，透過多元的學習活動，期使學生能夠以創意的方式：1、瞭解生涯發展的意義。2、增進自我探索的能力。3、發現自我的生涯興趣和價值觀。4、規劃未來生涯發展藍圖。</p> <p>配合課程安排，於學期末設計一成果發表活動，透過星光大道創意走秀、生涯情境戲劇及靜態作品展進行創意驗收（活動內容詳見附件）。其中，靜態展為展示修課同學於本門課程中之優良作業（照片請見附件）。照片中作業為「創意生涯人物訪談」，可看見同學運用創意的手法來呈現該次作業，包括古早放映機、掛軸及報紙，突破了以往訪談只能用文字描述的方式，創意十足。</p> <p>本創意期末展演活動將於95年12月25日舉行，各同學均已摩拳擦掌，蓄勢待發，準備於當天大展學習成果，活動將精彩可期。</p>		
關鍵字		

發表主題	戲法幼兒學校—創新戲劇教學	
發表人		
姓名	學校系所與職稱	備註
王佩慈	新竹縣新星國小附幼教師	
許玉齡	國立新竹教育大學幼教系副教授	
聯繫資料		
■ 聯繫人	許玉齡	
■ 電子郵件	yuling@mail.nhcue.edu.tw	
中文摘要		
<p>本文將介紹一群四歲與五歲的幼兒，透過老師的引導與創意規劃，由閱讀繪本故事書<u>遲到大王</u>開始，逐漸發展成為完整的戲劇演出創意課程。這其中包含幼兒親身經歷民主方式選取角色，分組設計各場景所需的道具與各角色所需的服裝，佈置舞台背景，練習打擊樂器幕後配樂，台前當演員背台詞走台步，幕後協助搬放道具，製作大型宣傳海報，最後實際演出給一二年級的大哥哥大姐姐與家長欣賞等完整流程，確實讓觀眾驚訝於現代幼教的創意教學成果。</p> <p>在進行戲劇教學的過程中，孩子必須藉由不斷的溝通與討論，提出各個戲劇角色的特色，然後選拔出最適合的同伴來扮演，因此他們練習了表達與說理。另外，道具及服裝都是比較大型的美勞作品，孩子必須學會與他人合作。在與他人互動中，孩子的美勞能力也會有大大的提升。演戲又必須背台詞，而且每個孩子都必須熟悉整個故事，演員組要負責演出及背誦台詞，樂器組與道具組的必須知道，講到哪一句台詞，就必須搬道具或敲樂器，所以孩子們的語文能力、音樂能力都有增進。另外，在<u>遲到大王</u>這本繪本中，它談到了「遲到」，這就可以從日常生活中，培養孩子時間的概念及守時的重要；它也談到了「說實話不被權威人士相信，還受到處罰」，我們就培養孩子要對自己有信心，即使說實話沒有人相信，還是要相信自己；另外，故事中主角丟手套、爬樹、攀欄杆，我們就將它設計成體能活動；而戲劇中，每個角色出場都有一個適合它的打擊樂器為他做配樂，出場及戲劇結束的謝幕都有代表的音樂，孩子從中就認識了打擊樂器的名稱和敲擊打擊樂器的方法，也培養了孩子音樂欣賞的能力。所以，看似簡單的一齣戲，其實在籌備的過程中，孩子無形中獲得了許多的能力，而上台表演，也滿足了孩子的成就感：喜歡表現的孩子就到台前當演員；喜歡從事幕後幫忙的，就協助搬放道具、幕後配樂等...。但在角落活動中，每個孩子都能輪流扮演到劇中的角色，也能欣賞他人的表演。回顧整個教學的過程及成果，也歸納出一些在實際進行教學活動的過程中，培養或增強了孩子的能力，包含語文應用能力、數學應用能力、美術應用能力、空間應用能力、人際關係能力、音樂欣賞能力、心理情緒抒發及調適能力。</p> <p>剛開始推行戲劇教學時，並沒有人看好，家長會擔心孩子是否有所學習，總覺得孩子好像都是到學校玩扮家家酒。就如同<u>戲法學校</u>一書中所述：「其實『大部份的家長或老師重視的比較是智能上的開發，也就是左腦的開發，認為智能對於學習知識最有幫助。可是大家忽略了，人一生中的學習不單單只有知識的部份，還包括了種種生活上的基本能力，包括情緒管理、人際關係處理、身體運用能力、邏輯思考及各種感覺等等。』」因為有著理論的支持、因為這是孩子們的興趣，所以這樣的創意課程得到驚人的成效。不僅得到校方的支持而且也獲得家長的肯定。我們相信現代的幼教，必須引發孩子學習的動機，孩子所需要的絕對不是單一的知識及能力，要讓孩子發展「全人」就要給孩子「多元的學習」。透過創新的戲劇教學，幼兒更能由統整與延續的課程中，展現出超齡的學習效果。這是幼教產業的創新教法，也印證現代教育理論中以幼兒發展為基礎，以孩子的興趣為起始點，教師由教學者改變為輔導者與支持者，更能開發幼兒無限的潛能。</p> <p>本論文將包含詳細課程的進行與教師所扮演的角色，可以 20 分鐘 powerpoint 簡報同時搭配 15 分鐘幼兒實際演出的數位錄影影片播放呈現。</p>		
關鍵字	戲劇教學、幼兒教育、幼教創意課程	

工作人員名單

指導單位：

教育部顧問室 經濟部技術處

主辦單位：

政大創新與創造力研究中心

教育部顧問室創造力教育中程發展計畫

經濟部技術處學界科專產業創新能耐平台建置與推廣三年計畫

協辦單位：

政治大學商學院

參展單位：

北科大設計學院 師大教育學院 屏教大人文社會學院

永達技術學院 南亞技術學院 正修科技大學工學院

醒吾技術學院餐旅系 育達商業技術學院 環球技術學院

中原大學設計學院 台東大學師範學院 東海大學創意藝術學院

政治大學 成功大學規劃與設計學院 中正大學教育學院

時報出版 遠流出版 天下雜誌 遠見雜誌 天下文化

高等教育文化事業 智勝教育文化事業 科學人雜誌

籌備小組：

教育部顧問室創造力教育中程發展計畫辦公室：鄭同僚 蔡碧璉
邱家瑩 張惠萍

經濟部技術處學界科專產業能耐創新平台計畫辦公室：周莉薇

政大創新與創造力研究中心：詹志禹 鍾宜春

教育部創造力重點資料庫發展計畫：李思萱

政大創意學院計畫：林淑敏

手冊編排：邱家瑩 陳依萱 陳逸芸 鄭芳瑜 鍾宜春

視覺設計：顏宏安



【指導單位】教育部顧問室、經濟部技術處

【主辦單位】政大創新與創造力研究中心、教育部顧問室創造力教育中程發展計畫、
經濟部技術處學界科專產業創新能耐平台建置與推廣三年計畫

【協辦單位】政治大學商學院

【參展單位】北科大設計學院、師大教育學院、屏教大人文社會學院、永達技術學院、南亞技術學院、正修科技大學工學院
醒吾技術學院餐旅系、育達商業技術學院、環球技術學院、中原大學設計學院、台東大學師範學院
東海大學創意藝術學院、政治大學、成功大學規劃與設計學院、中正大學教育學院、時報出版、遠流出版
天下雜誌、高等教育文化事業、智勝教育文化事業、天下文化、遠見雜誌、科學人雜誌