

95 年度「教育部輔導大學校院推動創意學院計畫」
期末成果報告

計畫名稱：永續關懷專業創意學院

學 校：中原大學

計畫主持人：胡寶林

電 話：03-2656000

E-mail 信箱：

計畫聯絡人：王雯娟

電 話：03-2656001

E-mail 信箱：

中華民國九十六年七月三十一日

第一部分表件

基本資料表

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			
計畫主持人	胡寶林	電話		
	Email			
計畫期程	自 95 年 8 月 1 日至 96 年 7 月 31 日止			
計畫經費 (補助款)				
計畫網址	http://www.cycu.edu.tw/~Design/			
計畫聯絡人	王雯娟	電話		
	Email			
地址	桃園縣中壢市中北路 200 號			

成果摘要表

計畫名稱	永續關懷專業創意學院				
計畫主持人	胡寶林	電話			
計畫聯絡人	王雯娟	電話			
<p>內容摘要</p> <p>一、年度預定工作目標</p> <p>中原大學設計學院涵蓋建築、景觀、室內設計、商業設計、文化資產研究所及設計學博士班之四系五所多元完備之發展基礎，其發展邁向跨領域之組織改革型專業學院，在教育宗旨方面早已訂為「社群美學」、「永續關懷」。過去五年之學院發展形態已具社會參與及經營創意校園之特色。</p> <p>本院執行第一年教育部創意學院計畫係以「永續關懷專業創意學院」為名。總目標為打造一個匯合「創意環境」，令學院成為一個「創意社區」，邁向一個有科技(Technology)、創意人才(Talent)及包容合作(Tolerance)的「三T創意經濟」的未來「創意新貴」(Creative class)培養基地。</p> <p>預定工作目標包括下列四項：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 創意環境：經營學院院館室內外空間為多元、豐富體驗、及以院系為家之創意環境，並提昇培育高中創意種子，以利選才和創意行銷策略，並試辦推甄生面試擴散式創意思考反應力動態式選才考試法。 2. 創意社區：擴大經營推及校園成為「校園大教室」之創意社區。令校園有永續關懷之生態村及城市萬花筒意象。 3. 三 T 師資學群：整合師資學群及創新課程成為具有科技、人才及包容之三 T (Technology, Talent, Tolerance)之教學與研究團隊。 4. 創意新貴與社經主幹：透過國際教學、文化產業育成輔導綱要培育學生成為三 T 與三創(創意、創新、創業)之「創意新貴」團隊的社會與經濟主幹。 <p>本年執行之工作共分三個子計畫，20 個分項計畫，分由 20 餘位教師執行。重心放在學院四系的創意課程交流和加強本院的「戶外大教室」、「合院生態村」、「楓香詩園」和戶外非正式學習空間——各系館入口大廳之「互學咖啡工作坊」，尤其是商設系的「專利創意產業輔導工作坊」將整個三層樓的樓梯廳變成日夜溫馨的裝置藝術互學工坊。</p> <p>另一成果重心則針對選才制度的實驗，有 e 化科技的考生網路性向自測遊戲、在學生的創意追蹤指標系統及 96 年度推甄生的面試創意指標選才實驗。</p> <p>本計畫並針對「三 T」之目標有 e 化之網路導讀、水循環和雨水收集之生態工法實驗，澆灌合院生態村中的菜園綠地。</p>					

二、計畫工作項目

子計畫一：選才制度創新實驗行動方案

- 1.1 創意選才及追蹤定位指標系統
- 1.2 考生網上專業性向自測系統建構加分制度
- 1.3 跨學院行銷選才創意營造研發
- 1.4 高中青年創意營暨校舍創意教室改造輔導團
- 1.5 中原芳鄰成長園社區人才培訓
- 1.6 全國畢業創業選才博覽會展演
- 1.7 網頁維修與設計

子計畫二：校園場景創新實驗行動方案

- 2.1 綠色創意校園景觀新生動員實作
- 2.2 創意產業輔導工作坊
- 2.3 網路文學創意廣場

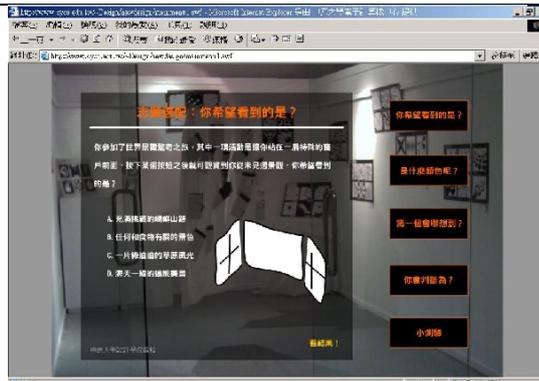
子計畫三：課程與教學創新實驗

- 3.1 水循環綠色環境創意教室
- 3.2 休閒農場創新型課程
- 3.3 大學城創意睦鄰規劃
- 3.4 國際線上聯合教學課程
- 3.5 上海天津國際聯合設計工作坊
- 3.6 校際設計創意題庫課程研討
- 3.7 創意展演中心展示教學實作
- 3.8 創意行動教學
- 3.9 建材資料庫實作與E化系統建構
- 3.10 「服務學習」設計創意實作教學計畫

三、重要成果及目標達成情形

1. 招生選才制度

- 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。完成新生選擇本院設計相關科系之性向自測網頁互動遊戲，建置於本院網頁內。
- 訂定甄試選才 8 個創意指標，初試應用於 96 年室內設計系推甄生面試計分辦法，執行成果頗佳。
- 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 學期舉辦新生贈書網路讀領活動並補助協調四系畢委會舉辦各系畢業作品展覽，選拔優秀作品參加國際競賽。
- 結合課程完成輔導中壢高中教室改造佈置創意實作活動；另與汐止夢想社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。



網路性向自測互動遊戲



96 年室內設計系推甄生面試

2. 校園場景營造

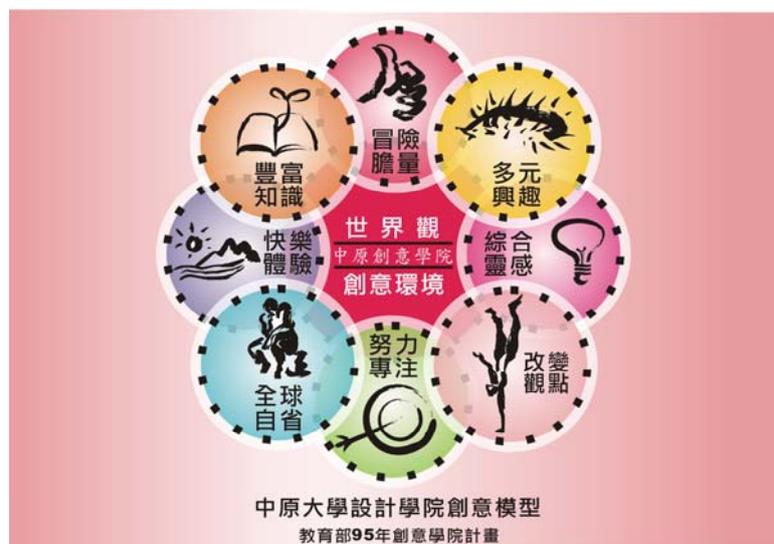
- 規劃並進行 95-2 學期校園場景改造為「戶外大教室」實作課程。
- 已進行信、望、愛合院全院雨水澆灌系統、「楓香詩園」照明補強及商設系進行商設系入口暨門廳改造設計為專利輔導工作坊展演廳。



設計學院空間處處是戶外大教室

3. 創意課程實驗

- 完成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。
- 完成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，於 96 年 4 月師生前往上海參賽，鹿特丹主辦全球 Archiprix 共 200 餘件作品，並獲入選專刊作品記錄（全台僅 2 人入選）。96 年 3 月商設系 2 位教授受邀赴佛羅倫斯發表設計教育研討會論文及研商明年主辦工作事宜。
- 主辦國際交流天津大學建築學院四教授來訪，舉行師生座談及學術演講各一場；舉辦國際名師工作營如日本建築大師渡邊邦夫；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，以貼紙及磁片方式發給全院師生；已設計並出版『創意護照』並於 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、『家具設計紙椅』課程、商設系『色彩學、設計繪畫』課程、景觀系校園改造『大樹教室景觀設計』課程，其他陸續進行中。
- 與香港理工大學設計學院之學生『網上設計工作坊』交流事宜成果已由胡院長前往香港洽商，並將網上工作坊“only connect”兩地學生合作之作品集結出版。
- 與「木匠的家」協會合辦舊家具改造創意設計之服務學習義賣活動。
- 本院及室內設計系與台中技術學院室內設計系合辦全國 15 校設計競圖及設計教育研討座談會。
- 支援及策畫教學卓越計畫舉辦全校三創競賽（96 年 6 月 1 日），結合課程選拔參賽及擔任評審委員。



中原大學設計學院 8 個創意習慣



創意護照封面

四、重要檢討與建議

1. 在選才制度創新實驗方面，本案重視考前之考生對本院系所之認識，除在網頁建置維護加強外，設計了考生性向自測遊戲、舉辦桃園地區高中生創意營及社區學子創意培育。在選才制度面，考生前段之成績已在學測中定斷，後段能辦到的是申請入學及推甄生的術科考試和面試過程中能實施。術科考試是基本實作能力的測試，已行之有年，重視活潑題目，而面試僅有 15 分鐘。本計畫在面試中用 8 個生活中創意習慣指標及測試學生的擴散式思考及創意行動能力(從十樣日常用品中選一種或多種物件，做出三種以上的非平常用途改變)，這種反應力的創意測試法結果相當令教師滿意，可從問答對話中了解學生過去累積的創意人格特質。
2. 建議教育部針對未來學測的考題擬定，成立審核創思考題小組，盡可能設計可以測出學生在生活中對社會環境及個人創意人格特質反應方面的整體統合靈感效應。
3. 本計畫執行過程中，經學術研究的論文指出，創意人才是一種先天的潛力和後天的生活教育累積成一種創意體質。因此，創意教育唯有教學生日日養成創意習慣融入生活才會成功。本年的整體成果針對原定目標的創意社區模型發展為 8 個創意習慣模型這正相應教育部創意學院的英文名稱——”Creative environment”「創意環境」，本院並無一棟學院大樓，而是分散每系一棟樓，因此多戶外空間的特色，足以漸漸經營成為每一個「創意社區」，又有「芳鄰成長園」社區工作站的鄉里互動培育下一代的創意人才。
4. 感謝教育部的創意學院計畫支持，本院堅持打造創意學院的計畫，唯有將學院營造處處均顯創意的場所精神和包容合作的社區，刺激課程創意。創意教育唯有將學生的生活變成日日的創意習慣一途！

5.未來一年的計畫將依原有架構加強現有課程結構的檢討及每科課程的創意教案大綱和院際合作。本案將廣發創意教師英雄帖，多補助創意課程。

五、期末初步簡報後續成果

一. 創意選才創新實驗行動方案

分項計畫 1.3

- 製作「8個創意習慣」貼紙及招生文宣，於大學博覽會分贈考生及各系學生支援創意行銷。
- 胡寶林院長出席5月26日政大公共政策論壇：「高等教育招生甄選策略與創意人才發掘」與談人。
- 7月18日胡院長召開校內創意課程師資6人研商未來中原大學「三創」政策。

分項計畫 1.4

- 7月10日~13日設計學院舉辦四系系學會學生幹部策劃之暑期高中創意營，招收全省學生共50名，由4位老師講課及學生帶領戶外動態式造形活動。
- 7月25日邀請奧地利舞者 Ines Hu 於本院創造力中心(104)展演廳舉辦半日之「肢體環境互動研習營」，共20名學生、老師、社區媽媽參加。
- 商業設計系創意產業輔導工作坊樓梯欄桿畢業作品展示框牆設計。

分項計畫 1.5

- 芳鄰社區人才培訓成果折頁出版

分項計畫 1.6

- 商設系、室內設計系、建築系三系畢業專刊編輯印刷及分別於世貿中心、台北紅樓及華山酒廠舉行展覽。
- 本院推動全國首屆畢業設計「新人建築獎」活動，院長並擔任評審委員，本院建築系學生共參加競賽34名，獲佳作1名，入選4名〈全國共入選15名〉。

分項計畫 1.7

- 續辦創意活動網頁維護及編輯出版本計畫案之成果報告專刊。

二. 校園場景創新實驗行動方案

分項計畫 2.3

- 設計學院廣場裝嵌9塊石板雕刻「8個創意習慣」。
- 創意展演中心門片玻璃展示設計及補充研習會椅子。

- 生態池夏荷盆栽美化。

三. 課程與教學創意實驗行動方案

分項計畫 3.1

- 水循環尿液澆灌系統實驗運作一學期，一年級學生種植玉米、野菜，期末秤重收割評分活動。

分項計畫 3.2

- 休閒農場課程期末學生參與農場改造，校外田野教學實作共 2 次全天。老師諮商農戶 5 次。成果為協助改造水渠為水生植物區，停車場與道路動線改善及景觀平台等 6 個景點，為成功之服務學習。

分項計畫 3.4

- 香港網上交流工作坊成果編輯結集出版。

分項計畫 3.10

- 商設系「服務學習」創意課程：張道本老師「廣告設計」課帶領學生為 16 個公益基金會設計海報並於 6 月 20 日於本校國際會議廳邀集基金會主管舉辦期末發表評審會，與會共 60 人。
- 黃文宗老師結集出版本案補助「創意活力/設計奇蹟」特刊。

六、8 個創意習慣模型

創意必須成為生活習慣。

這 8 個創意習慣是綜合了創意心理學中所謂的「四心五力」—冒險心、好奇心、挑戰心、想像力四種，人類與生俱來的創造情意心態及敏感力、流暢力、變通力、獨創力、精進力五種後天可以練就的功力。要擁有這些情意和功力，必須立志日日自我磨練過創意生活的習慣。

8 個創意習慣以「多元興趣」開始，依序為「冒險膽量」、「豐富知識」、「快樂體驗」、「全球自省」、「努力專注」、「改變觀念」及「綜合靈感」。8 個習慣當中，以「改變觀念」為創意的最關鍵性創意習慣，即是中國禪的「去我執」、「無住心」修煉哲理。最後的「綜合靈感」總結各個習慣的經驗，一剎那中就有創新的點子出現，不必經過分析，就能產生一個「完形」(gestalt)的圖象方案。8 個習慣中為何要加入「全球自省」？因為創意的情意有很大的能量，隨時百變，並可擁有點子工廠。不過，自古以來偷雞摸狗之小賊神偷和代代奸雄都創意無窮，近幾年之詐騙集團更是創意猖狂，唱造俱佳。

如果創意的產生不是為了個人真正幸福和人類的福祉，創意只是叛逆自大和毀滅的惡勢力。因此，8 個創意習慣模型的中央要有一個世界觀的中心思想。8 個習慣中也有一個「全球自省」，這正相應了聖經中耶穌所云的，人要做「燈台上的燈」和「地上鹽」，創意是要照亮世界，戰勝腐敗的！這才是大我的 Creativity！

「西遊記」中的孫悟空實在是集百變、叛逆、自大、勇闖天涯、翻江倒海於一身的創意象徵。如果不是如來的收服和戴上「緊箍帽」，死心塌地跟隨師父，一路掃除妖魔，完成取經任務，「緊箍帽」是創意人都應戴著的警惕！

8個創意習慣也許很難記住，所以我就將其簡化為「八字真言」，就用「多、膽、知、樂、省、力、改、合」為口訣。英文方面則調動一些順序用“Make Change Concentrate rethinking comprehensively”。

自我評鑑表

補助項目	項目內涵	重點選項 (A: 主要; B: 次要)	本校擬完成之工作目標	已達成百分比	本校已完成之工作
(一) 選才制度創新實驗	於研究所或大學學部甄選方式中，納入有利於創造力發展之指標，並設計有效甄選創意人才之評選策略、程序或評量題目。	A. 創意選才及追蹤定位指標系統；考生網上專業性向自測系統建構加分制度 B. 高中青年創意營、高中教室改造輔導團、全國畢業展招生選才活動	1. 完成創意選才及追蹤定位指標系統 2. 完成考生網上專業性向自測系統建構加分制度 3. 執行高中青年創意營、高中教室改造輔導團、中原芳鄰成長園社區人才培養、全國畢業創業選才博覽會	100%	1. 設計學院追蹤在學生創意指標量表，分申請入學、推甄，指考，轉學四種學生，已施1則於建築系247名學生並完成結論分析。 2. 已建構考生考前自測性向互動遊戲於院內網頁內，但無法源執行加分制度。 3. 設計考試選才指標，並試辦96年推甄生面試採計。 4. 完成中壢高中輔導學生參予設計教室及辦公室。 5. 已舉辦高中暑期創意營，參與50人。 6. 已辦理新生分區座談及校園巡禮，並選書十種，贈送新生各一本，陸續網路發表導讀及心得報告。 7. 培育社區營造創意人才，已辦理多項創意活動及培訓。 8. 已辦理三系畢業展輔導及補助，並結集專刊。 9. 已訂定院推動創意學院8個創意習慣模型持續推廣文宣及講座。
(二) 組織經營創新實驗	進行有利整體創意學院文化氛圍之組織創新活動。				
(三) 校園場景創新實驗	著重學校透過師生參與決策過程，進行小空間創造有益於學院師生互動、創意激盪及歸屬感之空間。	A. 創意產業輔導工作坊 B. 綠色創意校園景觀新生動員實作；網路文學創意廣場	執行本校補助 1. 申請專利辦法，今年共13件專利核證成果。 2. 商設系專利輔導工作坊，全院綠地及菜園生態池雨水澆灌。 3. 景觀系「大樹教室」校園改造參予式設計行動。 4. 「楓香詩園」網路徵詩活動。 5. 強化咖啡教室及戶外教室功能。	95%	1. 已完成商業設計系專利輔導工作坊。 2. 已完成雨水澆灌系統。 3. 舉辦12處校園場景改造問卷攤位。 4. 投稿95則已錄取23則徵詩並於網路及楓香詩園中發表。

(四) 教師創新能力 提升	建立創意交流平台、形成創新教師社群、創新教學成效、建立新教學之評鑑指標等有利於提升學院教師素養之措施。				
(五) 課程與教學創新 實驗	創造力培育課程、新型態課程、跨校聯合課程等有利於提升學生創造力與教學實驗。	開放院創意課程、改變學生創意體質24小時工作室 A. 校際設計創意題庫課程研討；創意展演中心展示教學實作 B. 水循環綠色環境創意教室；休閒農場創新型課程；大學城創意睦鄰規劃；國際線上聯合教學課程；上海天津國際聯合設計工作坊；各系創意行動教學	1. 申請「創意思考」通識課程。 2. 強化設計週學生創意活動。 3. 校際設計教育研討會。 4. 增強院辦公室之創造力中心展覽功能。 5. 水循環灌溉實驗課程。 6. 休閒農場田野教學。 7. 大學城人性化及友善化規劃。 8. 與香港理工大學網上聯合課程。 9. 天津大學建築系院學術交流。 10. 上海國際競賽及聯合工作坊。 11. 創意行動教學活化。	100%	1. 已通過課程委員會95年下學期已增開全校性通識課程「設計創意思考」，並執行創意護照試辦選課90人。 2. 已辦四系設計週，全週局部課程停課。 3. 已於96年4月20日於台中舊酒廠舉辦15校設計教育研討座談及學生競圖活動，參加師生600人。 4. 已強化展覽設備及展板，已於創造力中心舉辦四系評圖交流及帳篷工作坊。 5. 已完成景觀系自然生態尿液水肥灌溉系統小實驗室及操作手冊。 6. 已完成100%田野教學及協助休閒農園測繪參予改造設計 7. 已完成數個小區及街道創意規則構想，尚待校園規則委員會討論及尋求執行預算。 8. 兩地聯合課程交流成果報告結集完成100%。 9. 天津大學4位教授95年11月來校訪問講座。 10. 選拔學生畢業作品代表參加上海「全球畢業作品」競賽(200作品)，及師生赴上海參

					<p>加聯合設計工作坊 5 天。學生作品並獲入選專利收錄出版。</p> <p>11. 補助四系創意課程以創意行動、服務學習及展覽發表為指標的課程共十門。</p>
(六) 創意學 子人才 培育	建立學生創意 社團。				

第二部份 執行報告

一、緣起

本計畫由創造力教育專家及社區營造專家胡寶林院長領導，建築系室內設計學系、商業設計學系、景觀學系四系 20 位教師共同執行，目標將設計學院變成一個有活力的「創意環境」。

創意學院和創意環境即是：

- ◆ 選對和培養有創意的學生。
- ◆ 營造校園場景處處，都有學習研究和生活的創意空間---整個學院環境就是一個大教室。
- ◆ 協調院內教師分工合力實驗有創新創意的課程或輔助課程。

依教育部輔導推動「創意學院」之目的，有四項：

- (1) 鼓勵大學校院進行選才制度創新實驗
- (2) 改善組織體制
- (3) 培育師生創意人才及促進課程革新
- (4) 發展具創意導向之學院

本院為國內率先成立之第一所設計學院，是以培養有永續關懷的創意人才為首要宗旨，近五年本院推動各系以創意實作及服務社群為主的教學研究特色，已累積下列頗有特色的成果及計畫，正與教育部推動創意學院之目的相符：

- (1) 執行政府委託之城鄉建設專案包括：師生投入 921 災後重建，中寮及集集重建工作站及災區古蹟搶救，形成「社會參與式教學」特色，培育不少社區營造人才。
- (2) 執行教育部之「學生事務特色」專案，於校園眷村成立「中原芳鄰成長園」社造中心，與社區人士合作培育基層服務學生。
- (3) 執行 91、92、93 年三屆教育部創意校園營造計畫之補助，並完成數個大型校園空間之改造工程，塑造「創意校區」之文化氛圍。
- (4) 執行 94、95 年教育部教學卓越計畫，強化組織改革、創意實作、國際行動教學及文化創意專利輔導，儲備學生的創意資本。
- (5) 專業學院組織改革之空間與課程整合，邁向不分系所之跨領域專業「創意體系」，以「教學交流圈」及學院「團隊文化」認同意象撞擊改造能量。
- (6) 歷年舉辦「青少年創意營」及校內首創「親師校園巡禮」及「系學會下鄉」之招生行銷。

- (7) 歷年以「校園大教室」、「社區大公園」、「系館為家」為目標持續經營。「院系為社區」及「合院生態村」、「有機菜園」、「楓香詩園」等非正式教學空間，各系均有「咖啡教室」、「戶外教室」、「不夜城工作室」等多元、刺激、活力、豐富營造「學習生活經驗不切割」之學園氛圍，培育未來之「創意階級」新貴。

基於以上所述，本院在校內擁有的創意學院特質和近五年經營成果，本計畫已具備足夠之發展基礎及理由。選擇下列三項創意學院的補助選項：

- (一) 選才制度創新實驗
- (三) 校園場景創新實驗
- (五) 課程與教學創新實驗

二、計畫目標及預期成果

(具體敘述本計畫於年度所要完成之工作及預期成果)

(一)計畫目標

1. 創意環境：經營學院院館室內外空間為多元、豐富體驗、及以院系為家之創意環境，並提昇培育高中創意種子，以利選才知創意行銷策略。
2. 創意社區：擴大經營推及校園成為「校園大教室」之創意社區。令校園有永續關懷之生態村及城市萬花筒意象。
3. 三 T 師資學群：整合師資學群及創新課程成為具有科技、人才及包容之三 T (Technology, Talent, Tolerance)之教學與研究團隊。
4. 創意新貴與社經主幹：透過國際教學、文化產業育成輔導綱要培育學生成為三 T 與三創 (創意、創新、創業)「創意新貴」團隊的社會與經濟主幹。

(二)原計畫書三年計畫內容及預期成果

	第一年	第二年	第三年
選材制度創新實踐	<ul style="list-style-type: none"> ● 校內青少年創意營 ● 高中校舍創意教室改造輔導團 ● 甄試創意指標量表設計 ● 招生行銷策略研發 	<ul style="list-style-type: none"> ● 續辦青少年創意營與新生註冊前校園巡禮活動合辦 ● 創意教室成果觀摩 ● 甄試創意指標執行試辦 ● 招生行銷活動辦理 	<ul style="list-style-type: none"> ● 續辦青少年創意營 ● 創意教室成果出版 ● 甄試創意指標及題庫校際研討會 ● 招生行銷文化創業
校園場景創新實踐	<ul style="list-style-type: none"> ● 現有綠色環境維護及補強 ● 創意城市經驗萬花筒之公共藝術 e-touch 等設施 ● 綠色系館方案 ● 創意產業輔導工坊改造工程 	<ul style="list-style-type: none"> ● 校園創意環境方案續辦 ● 綠色辦公室方案 ● 創意產業輔導成果發表及出版紀錄 	<ul style="list-style-type: none"> ● 校門口大學城景觀改造方案 ● 全校綠色辦公室方案 ● 院獨立之創業中心籌備成立
課程與教學創新實踐	<ul style="list-style-type: none"> ● 院級整合型課程暨工作坊開發 ● 畢業聯展 ● 創新型課程暨本土與國際競賽輔導 ● 國際網上聯合教學課程 	<ul style="list-style-type: none"> ● 創意課程出版 ● 社會環境觀察與批判小組 ● 畢業聯展出版 ● 業界創業研發聯盟 ● 國際大師級創意工作坊 ● 建材展示與交流中心 ● 網上聯合教學課程記錄出版 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學程級學群教學圈成果發表 ● 創意社區與文化產業輔導經營 ● 國內居住品質義診站 ● 國際交流學生聯合設計

三、實施方法

(詳述說明(1)執行內容(2)執行方法 (配合原計畫書之全程甘特圖、工作項目及查核點)

(一) 執行內容

本計畫工作內容共分三個子計畫，20 個分項計畫，由 20 位院內教師個人或組隊執

行。下面為工作項目總表：

子計畫一：選才制度創新實驗行動方案

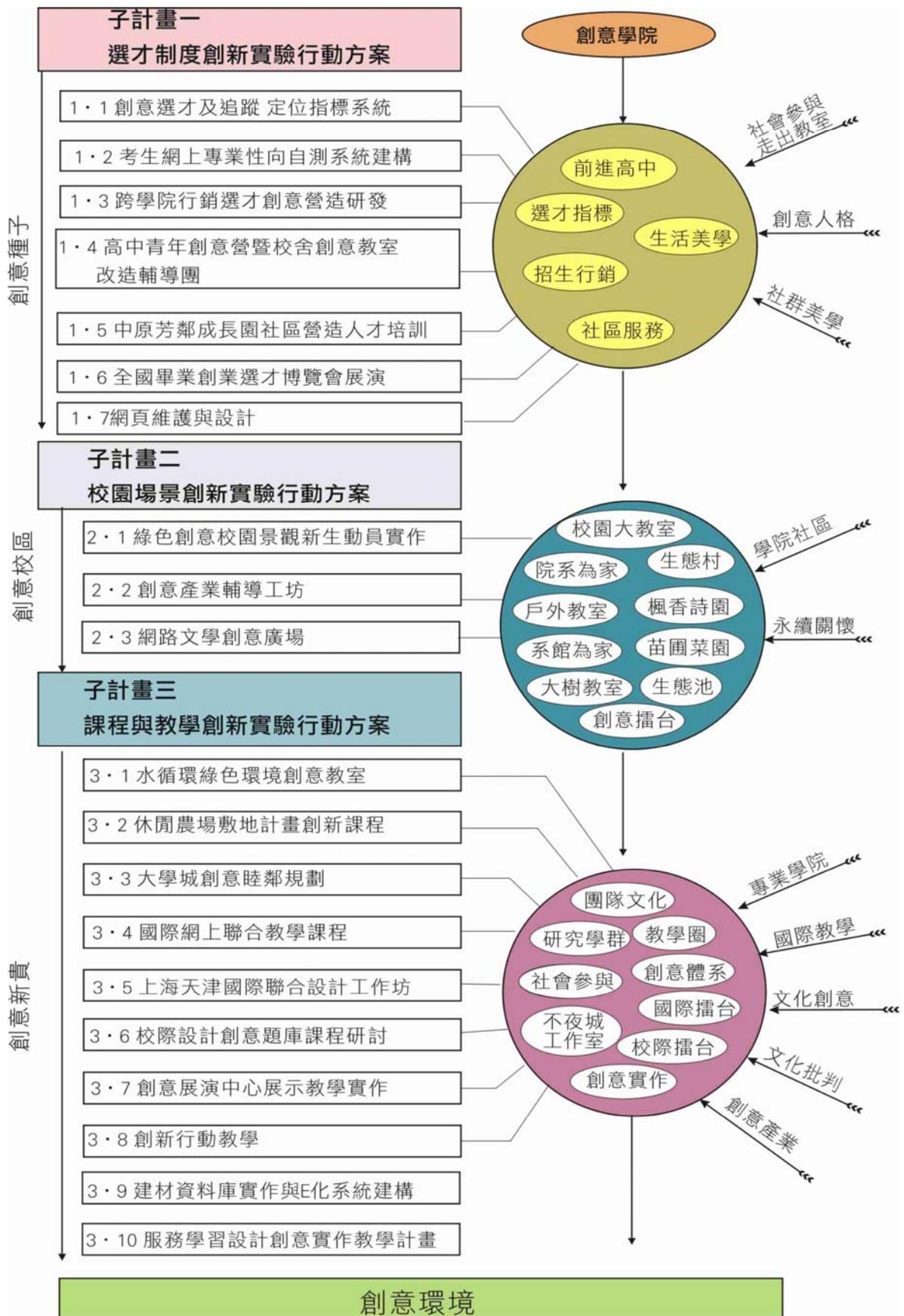
- 1.1 創意選才及追蹤定位指標系統
- 1.2 考生網上專業性向自測系統建構加分制度
- 1.3 跨學院行銷選才創意營造研發
- 1.4 高中青年創意營暨校舍創意教室改造輔導團
- 1.5 中原芳鄰成長園社區人才培訓
- 1.6 全國畢業創業選才博覽會展演
- 1.7 網頁維修與設計

子計畫二：校園場景創新實驗行動方案

- 2.1 綠色創意校園景觀新生動員實作
- 2.2 創意產業輔導工坊
- 2.3 網路文學創意廣場

子計畫三：課程與教學創新實驗

- 3.1 水循環綠色環境創意教室
- 3.2 休閒農場創新型課程
- 3.3 大學城創意睦鄰規劃
- 3.4 國際線上聯合教學課程
- 3.5 上海天津國際聯合設計工作坊
- 3.6 校際設計創意題庫課程研討
- 3.7 創意展演中心展示教學實作
- 3.8 創意行動教學
- 3.9 建材資料庫實作與E化系統建構
- 3.10 「服務學習」設計創意實作教學計畫



第一年計畫宗旨與工作內容架構圖

(二) 執行方法

1. 本計劃以「創意種子」之概念針對選才制度擬定創新實驗行動方案，方法包括招生行銷、前進高中、選才指標訂定及社區服務培育青少年創意種子和推廣社羣美學。
2. 本計劃以營造校園為「創意校區」來執行校園場景創新實驗行動方案為概念。希望以「永續關懷」的本院發展特色設定「校園大教室」、「生態村」、「楓香詩園」、「菜圃菜園」、「院系為家」的目標去加強經營學院樓管及戶外空間成為有創意的一個學院社區(college community)。
3. 本計畫充分開放教師執行的課程與教學創新結合國際競賽、規劃、服務等學習邁向課程改革的國際化和文化创意產業。期望造就的畢業學子都能成為具三創精神(創意、創新、創業)體質，並且能以三 T 態度(Technology、Talent、Tolerance)合作的創意新貴(creative class)人才。

子計畫一：選才制度創新實驗行動方案

本計畫之必選項目為選才制度之創造新實驗。本計畫之觀點為非僅止制度之研發，同時在高中學子的創意種子培訓方面提早切入。以過去本院社會參與的經驗，配合教學，進駐高中，藉輔導佈置創意教室及青少年創意營等活動做為刺激創意的選才前奏。本院已在校園鄰里眷村成立中原芳鄰成長園社造中心，現有六十個家庭成員，經常舉辦社區營造及創意營，極需經費支援增強成效，正可與選材計畫組合成為推廣創意種子的據點。在招生行銷方面，本案已研發生活創意推廣小冊(創意護照)、創意產品(3D立體卡片)及動態行銷活動(校園巡禮表演)。

各分項計畫名稱	參與教師
1.1 創意選才及追蹤定位指標系統	建築系：黃俊銘、謝明燁
1.2 考生網上專業性向自測系統建構加分制度	商設系：黃文宗
1.3 跨學院行銷選才創意營造研發	院長：胡寶林，商設系：張道本、陳靜宜
1.4 高中青年創意營暨校舍創意教室改造輔導團	院長：胡寶林、室設系：魏主榮
1.5 中原芳鄰成長園社區人才培訓	院長：胡寶林
1.6 全國畢業創業選才博覽會展演	商設系：邱永中、室設系：倪晶瑋、建築系：憲二、曹拯元
1.7 網頁維修與設計	

計畫 編號	計畫名稱	工作內容指標	進度														
			進 行 中	完 成	95年					96年							
					8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	
1.1	創意選才及追蹤定位指標系統	<ul style="list-style-type: none"> ● 問卷調查設計 ● 問卷發放 ● 調查結果分析統計 		√	■	■	■	■									
1.2	考生網上專業性向自測系統建構加分制度	<ul style="list-style-type: none"> ● 網上自性測驗遊戲新生版 ● 自性測驗專業版 ● 站台互動版 ● 推甄生創意體質8項指標及96年度考生試測加分 	√	√	■	■											
1.3	跨學院行銷選才創意營造研發	<ul style="list-style-type: none"> ● 新生經典選贈書 ● 經典選書上網導讀 ● 新生校園巡禮 ● 大學博覽會贈品 ● 創意護照出版 ● 媒體行銷(活動發佈) 		√	■	■											
1.4	高中青年創意營暨校舍創意教室改造輔導團	<ul style="list-style-type: none"> ● 青少年創意營 ● 高中教室佈置 		√	■												
1.5	中原芳鄰成長園社區人才培訓	<ul style="list-style-type: none"> ● 社區營造人力培訓 ● 社區藝術日夢想 社區嘉年華，帳篷工作坊 ● 巷道美化 		√		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.6	全國畢業創業選才博覽會展演	<ul style="list-style-type: none"> ● 三系畢業展協調會 ● 全國新一代設計展 ● 國內院校建築畢業展 		√		■			■			■					
1.7	網頁維修與設計	<ul style="list-style-type: none"> ● 網頁維修與設計 		√	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

子計畫二：校園場景創新實驗行動方案

本計畫以設計學院環境為基礎擴及全校之開放空間，令全校成為一個師生創意生活認同的大社區。本院曾為校園之開放空間勾勒了中原十八景，今後將可續年改造，營造創意環境，結合研究設備及許多激勵創意經驗，成為創意的催化器，在專業的文化產業方面，將在本院之商設系入口大廳修繕為「創意產業輔導工坊」，以激勵目前師生申請專利最多之商設系學生及其他各系學生。

各分項計畫名稱	參與教師
2.1 綠色創意校園景觀新生動員實作	景觀系:喻肇青
2.2 創意產業輔導工坊	商設系:林昆範，院長:胡寶林
2.3 網路文學創意廣場	通識中心:李清義，院長:胡寶林

計畫編號	計畫名稱	工作內容指標	進度																		
			進行中	完成	95年					96年											
					8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7					
2.1	綠色創意校園景觀新生動員實作	●配合四系一年級下學期設計課進行 ●課程設計自期中考後開始	✓	✓																	
2.2	創意產業輔導工坊	● 工坊大廳設計 ● 工坊廳展示施工 ● 創意產業專利展示		✓																	
2.3	網路文學創意廣場	● 普仁崗文學獎詩牆 ● 網路新詩徵獎 ● 樹葉堆肥公共藝術 ● 廣場照明及綠化補充工程暨雨水灌溉系統		✓																	

子計畫三：課程與教學創意實驗行動方案

本計畫以跨校際及國際之創新課程為主軸，院內整合專業學院大一不分系之基礎課程為輔。在全國及國際均有畢業作品競賽及各項校際與國際競賽，均有機會讓本院藉本案之輔助，走向創意實務，邁向社會與經濟的文化產業主導舞台。

各分項計畫名稱	參與教師
3.1 水循環綠色環境創意教室	景觀系:戴永禎
3.2 休閒農場创新型課程	建築系:林曉薇
3.3 大學城創意睦鄰規劃	室設系:陳其澎
3.4 國際線上聯合教學課程	商設系:吳鼎武，室設系:倪晶璋
3.5 上海天津國際聯合設計工作坊	院長:胡寶林，建築系:曾光宗、林曉薇
3.6 校際設計創意題庫課程研討	室設系:陳歷渝，博士生:陳佩瑜
3.7 創意展演中心展示教學實作	院長:胡寶林
3.8 創意行動教學	院長:胡寶林與四系教師
3.9 建材資料庫實作與E化系統建構	室設系:莊修田、陳歷渝
3.10「服務學習」設計創意實作教學計畫	商設系:張道本、黃文宗

計畫編號	計畫名稱	工作內容指標	進度															
			進行中	完成														
					8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7		
3.1	水循環綠色環境創意教室	<ul style="list-style-type: none"> ●水循環綠色創意場域工作坊 ●水循環綠色創意教學系及菜園實作 ●水循環綠色創意教學教案手冊 	✓															
			✓															
			✓															
3.2	休閒農場创新型課程	<ul style="list-style-type: none"> ●休閒農場基地調查與分析 ●定點基地規劃 ●現場實習與實作 	✓															
			✓															
			✓															
3.3	大學城創意睦鄰規劃	<ul style="list-style-type: none"> ●中北路校園門入口人行空間改造 ●校區眷村巷道規劃 	✓															
			✓															
3.4	國際線上聯合教學課程	<ul style="list-style-type: none"> ●香港理工大學網上聯合課程結集出版 	✓															
			✓															

四、執行情形及差異分析

1.1 創意選才及追蹤定位指標系統

主持人：建築系 黃俊銘·謝明燁老師

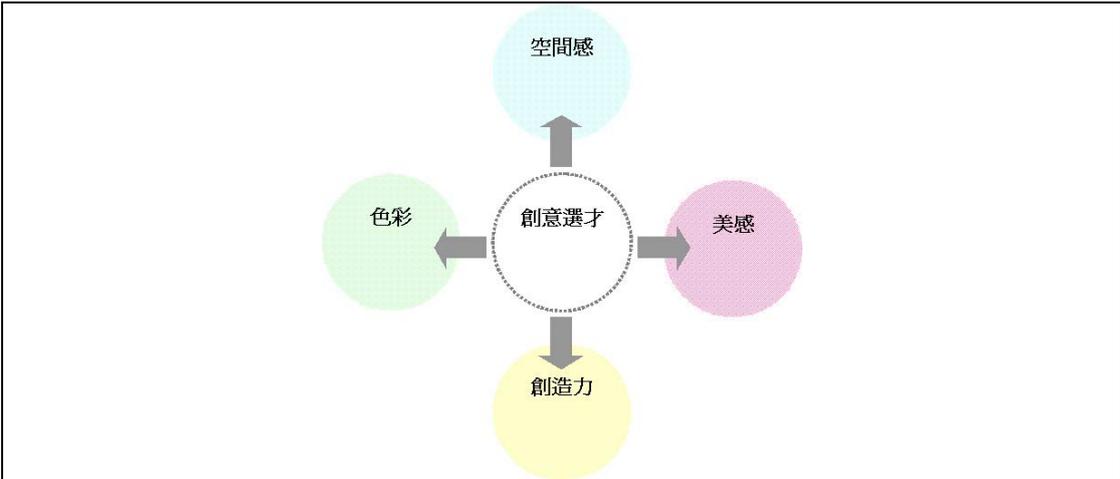
達成目標：

本研究所開發的量表針對建築系年級學生實施對象共 247 人總分高低幾乎對各個學期的設計成績高低皆有顯著影響。換句話說，受測者接受本研究所開發的量表施測後，根據其總得分高低可大致預測未來在校設計成績的表現。

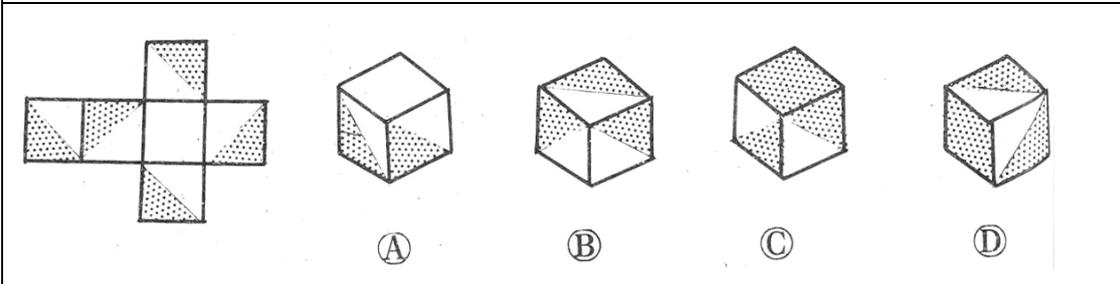
此外，在入學方式與設計成績的關聯性方面，以個人申請入學者普遍有最好的表現，以學校推甄入學者次之，以大學指考入學者再次之，而轉學生在設計上的表現為四種入學方式之中最差者。根據本研究結果，設計學院在考量選才制度時，若把焦點放在核心課程設計課的表現，則可以酌量增加個人申請入學者的名額，以符合適才適所的大原則。

執行成果：

1. 選才追蹤系統將設計能力簡化為空間感、美感、創造力與色彩等四項指標。
2. 開發一套簡易迅速的量表，可概估受測者的設計能力高低。
3. 比對此量表與學生在校設計成績，以檢驗此量表與設計成績之間的關聯性。
4. 經本研究的相關分析，此量表中的四項指標與學生設計成績有顯著相關。
5. 經本研究的單因子變異數分析發現，在量表中的各項指標得分愈高的學生，其在設計成績的表現上也愈佳。其中尤以空間感與美感的影響較大。而量表總分高低等級最能夠反映設計成績的優劣。
6. 以個人申請方式入學者，其在校設計成績的表現最佳，以學校推甄入學者次之，以大學指考者再次之，以轉學方式入學者設計表現最弱。
7. 追蹤各種入學方式入學的學生在校設計成績的表現，並可將成果回饋至未來的選才策略與制度上。
8. 本年度僅試測建築系，下年度將擴大續測設計學院其他各系。



構想概念圖



空間感的評量方式一般可透過如上所示的問題而客觀地判斷空間感能力的高低。即能否正確判別幾何立體與展開後圖形的對應關係。因此，本量表在第一部分《空間感》指標中採用10題此類問題作為評價的內容。

創意

量表開發

第二部分 (美感)

美感屬於一種抽象的感覺，因人而異，沒有對的正確答案。因此，目前尚未有明確的評量方法。

然而，我們仍可本著設計專業所訓練培養的審美觀，確立一套相對客觀的美感標準，並且據此評估每位學生的美感能力高低。

因此，本量表在第二部分《美感》指標中採用16題類似右圖的問題作為評價的內容，使學生挑選出比較喜歡的一個選項，根據所選的圖是否符合受過設計訓練者所選定的答案評分。

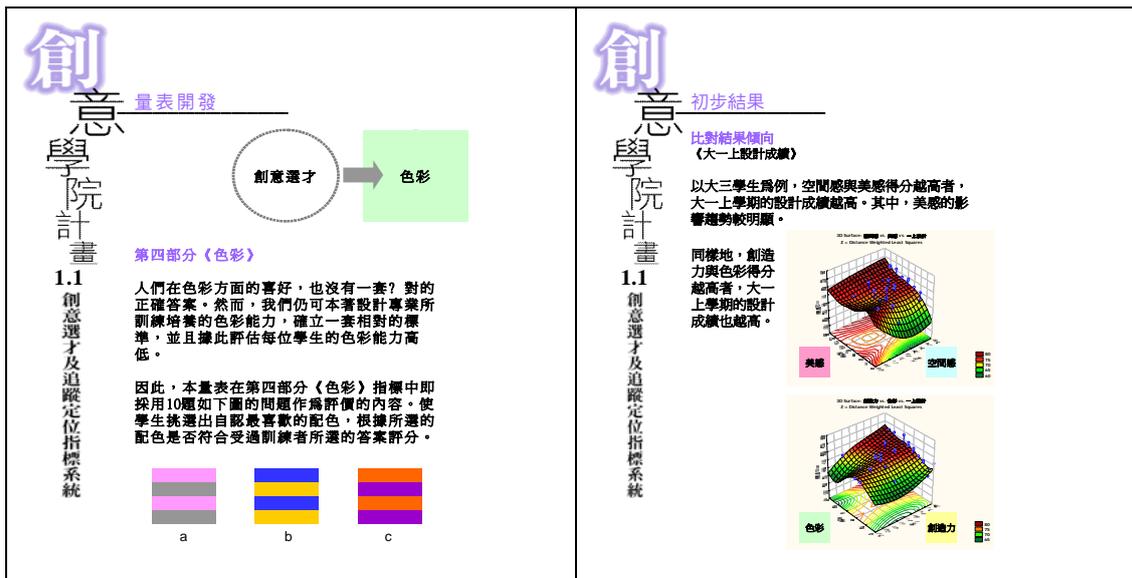
創意

量表開發

第三部分 (創造力)

美國的巴倫(Barron, F)曾對一群畫家與非畫家從事如下的圖形好惡測驗。結果發現畫家們喜愛複雜且不對稱的圖形，非畫家則有喜歡單純圖形的傾向。另一次測驗則以學生為對象，事先將學生分為有創造力與無創造力兩組，然後舉行圖形好惡測驗，結果顯示有創造力的學生選擇與畫家相同，對複雜、不對稱的圖形有明顯喜愛傾向。

因此，本量表第三部分《創造力》即採用此類題型4題作為評價內容。



1.2 考生網上專業性向自測系統建構加分制度

主持人：商設系 黃文宗老師

達成目標：

建立一套關於設計性向測驗的專業系統，輔助設計學院各系挑選有潛力的考生，作為學測分數和作品集、口試之外的另一參考，並可發展成為一套線上專業性向自測評量系統。目前僅供考生考前上網自測，缺乏法源在招生簡章中註明加分憑據。本網頁設於設計學院網頁：

<http://www.cycu.edu.tw/%7EDesign/newdesign/index.swf>

執行成果：

玩興或玩性 (playfulness) 是一個與創造力有密切關係的概念。玩興不僅是一種人格特質，有時亦指經驗、脈絡、或是與工作相對的行動 (Glynn & Webster, 1992)。過去的研究發現孩童在觀賞完歡樂的影片後會有較佳的創意表現 (Isen, Daubman, & Nowicki, 1987)，玩興的特質與創造力的表現呈現正相關 (Graham, Sawyers, & DeBord, 1989)。本計劃以 Flash 建置完成一個趣味性網頁，並已於設計學院首頁加上連結，讓有興趣的考生在選填志願之前，先來玩一場小小性向測驗遊戲，讓學生在遊戲中對於自己的本質個性是否契合設計所需有一個輕鬆而不失準確的認知。



網上性向自測系統首頁



有趣的題目設計選向



不同的題目測驗同學們的聯想力空間知覺色彩搭配等設計所需具備的能力



互動介面活潑而有興味性



96年中原室設系甄試:由10件日常物品中聯想並表演不同於慣用的使用方式

在過程中甄試同學發揮想像力、創造力與肢體表演能力

	
<p>96年中原室設系甄試:由10件日常物品中聯想並表演不同於慣用的使用方式</p>	<p>在過程中甄試同學發揮想像力、創造力與肢體表演能力</p>
	

1.3 跨學院行銷選才創意營造研發

主持人： 院長:胡寶林、商設系張道本、陳靜宜老師

達成目標：

考生放榜前後尚有選校選系的機會，本計畫針對招生博覽會及已報到之考生（報到未必註冊）設計卡片、文宣品及各系共選新生經典必讀贈書十種，每人一本、交叉閱讀，開學後陸續於本院網頁導讀。此外尚餘放榜後舉辦新生親師校園巡禮及各系學會全國分區新生座談活動，以活潑之創意活動推銷本院特色。

執行成果：

本院四系招生註冊率均超過 97%。強化四系學會學生幹部之創及領導能力。提升新生交叉閱讀基礎經點之風氣。

	
<p>創意招生行銷</p>	<p>創意招生行銷</p>
	
<p>新生擴大座談會會場</p>	<p>資料索取</p>
	
<p>新生擴大座談會,現場學生與家長反應熱烈</p>	<p>新生贈書並網路導讀</p>

1.4 高中青年創意營暨校舍創意教室改造輔導團

主持人： 院長:胡寶林、室設系:魏主榮老師

達成目標：

在 95 年暑期補助、協調由四系系學會主辦、全國各高中共 50 位同學參加的暑期創意營，讓對設計與創意有興趣的青少年有認識創意思考與動手實作設計的初步學習，並了解本校在設計教學上的多元化和重視團隊合作實作精神。創意教室改造輔導團則是以中壢高中建於日據時期、閒置已久的「莊敬老樓」

改造為學生輔導教室空間再利用，由本校魏主榮老師與中壢高中各班級輔導股長共同合作規劃討論，付予該空間新生命，也讓中壢高中學生了解空間規劃的流程與空間美感的學習。

執行成果：

1. 於 95 年 7 月中舉辦為期 3 天的青少年創意營讓參與該營隊的學子對創意與設計有初步的認識。四系學會幹部創意領導人才擔任小老師培訓。
2. 完成中壢高中輔導室改造設計及協助輔導工程監造。
3. 經由規劃討論過程，增進中壢高中學生對空間設計與美感的認識。

一、青少年創意營



環境模型製作



模型討論會



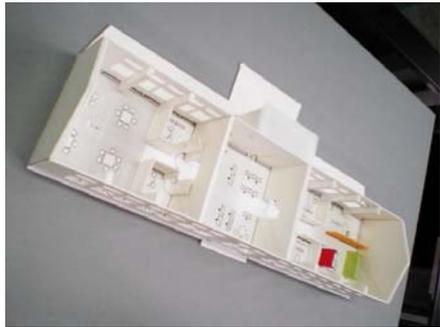
透過動手實作, 參與的高中同學了解到設計不
只是要動腦更要動手



環境模型製作

二、校舍創意教室改造輔導團



輔導討論紀錄	溝通討論會
	
輔導團製作的模型	溝通模型

1.5 中原芳鄰成長園社區人才培訓

主持人：院長胡寶林

達成目標：

由室內設計系胡寶林教授主持之生活環境研究室與中壢同行小大讀書會（主持人為本校電子系張耀仁教授詹琪芬師母）共同主持之「芳鄰成長園/社造中心」已成立第三年。主要工作為以讀書及創造力培育青少年之親子成長為目標。由研究室學生團隊及校內基礎服務社學生團隊為社區營造訓輔工作之幹部執行。目前工作站有 100 坪之校外場地及服務 60~100 個家庭。本分項計畫之目標為大學生及青少年學生創意人才及社區營造領導人才之培訓。

執行成果：

1. 補助每週三下午之創造力活動「胡搞瞎搞」材料費，啟發親子自然素材創意活動。
2. 與景觀系學生合作降低敲除機車停車場圍牆高度增加安全並綠化巷道。
3. 組隊參加汐止夢想社區藝術嘉年華及降帳棚工作坊，邀請美國駐工作站藝術家一月，60 名學生及 10 個家庭參加，英語對話及環保單車為題，發表表演，共有電視 2 則，報紙 3 則報導。
4. 完成中原大學側門環中東路 708 巷舊眷村 108 戶現況空屋、人口、居住狀況、交通、校園與眷村互動問題調查，將交本校行政單位參考及改善之思考討論。



參與夢想嘉年華前大家一同製作遊行衣服與道具



利用假日到汐止夢想社區學習踩高蹺



芳鄰幹部每月都固定開會討論與邀請外賓演講



95年10月在內湖舉辦的遊行活動



遊行活動中大家扮成猴子抬香蕉鼓勵大家多吃香蕉幫助蕉農



遊行活動裡每個人都是可愛的猴子



帳篷工作坊



同學在工作坊中工作情況



大家一起工作至深夜



環保造型單車



遊行表演



表演主題為「單車馬戲團」



遊行至中原國小表演



環保造型單車

1.6 全國畢業創業選才博覽會展演

商設系邱永中、室設系倪晶瑋、建築系憲二、曹拯元老師

達成目標：

每年設計畢展為學生 4(5)年在校學習的總體回顧，也是藉由公開展演向社會大眾與業界宣傳發聲的重要管道，藉由畢展可一窺當代設計新血的創意與關注的議題，亦呈現出各校設計教學的成果。有鑑於此，在本校創意學院計畫中特別注重並輔導各系畢展的策畫過程與結果呈現，期能訓練學生策畫展覽、空間設計、與宣傳作品的的能力，並讓學生順利銜接由學校畢業到社會工作的過程，以收輔導學生創業選才之功效。

執行成果：

1. 商設系於 5/17~5/20 參與於台北世貿中心舉辦之全國「新一代設計展」。
2. 建築系將於 6/16~6/24 在台北紅樓劇場舉辦「Architecture A4our」畢業展。
3. 室設系於 5/26~5/28 於台北華山文化園區舉辦「干你闖室」畢業成果展。
4. 培養畢業班學生策展之能力及選拔優秀作品參與國際競賽。
5. 補助出版作品專刊。



室內設計系座談會



商設系新一代會場佈置模型討論



室設系於華山舉辦的畢業展「千你關室」



室設系畢展的空間與作品佈置



商業設計系畢業作品於世貿「新一代設計展」會場展出



商業設計系於世貿「新一代設計展」展出的主題為「砌積」



室設系與商設系畢業專刊出版

2.1 綠色創意校園景觀新生動員實作

主持人：景觀系喻肇青

達成目標：

本院近年之教學特色為校園改造實作，其成果已有兩屆教育部補助之「創意校園營造計畫」，如「合院生態村」、「楓香詩園」及教學卓越之「大樹教室」。本計畫針對大一跨系之「基礎設計」課程整合專案推動新生動員實作之教學——「大樹校園」。本計畫以校園創意學院豐富經驗場景為目的，由設計學院景觀系一年級新生策畫動員，全校師生互動參與之討論，以大圖照片與模型以及現場溝通，了解學生對目前校園場景的喜好或認為需要改進之處，再由設計學院同學整合討論設計，由下而上營造一個有如創意萬花筒的校園場景，以刺激學生之創意泉源。

執行成果：

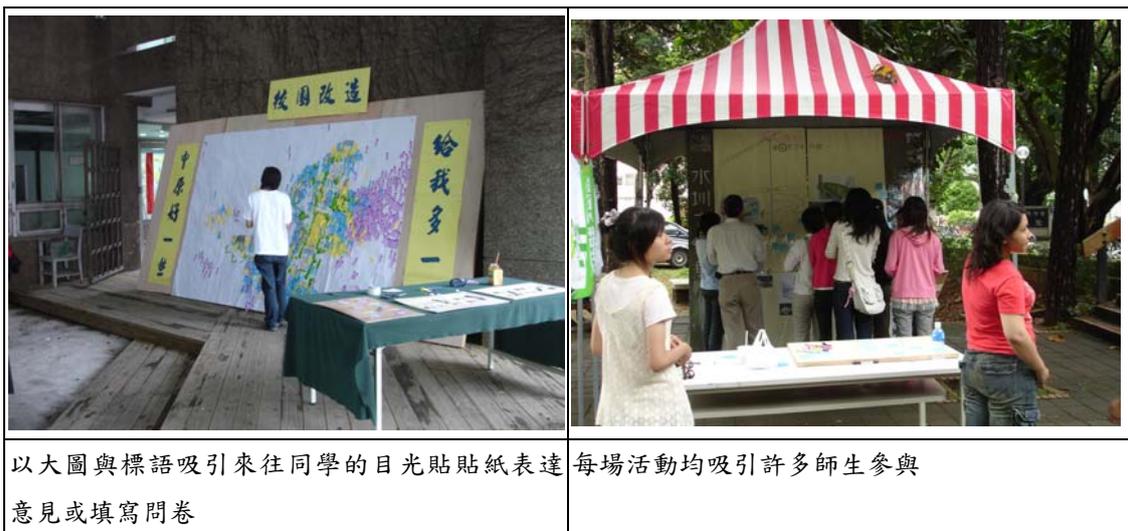
1. 將大一基礎設計落實至學生每日生活的校園場景中。
2. 培養大一學生主動發掘生活環境問題，於全校 12 處設攤一週與師生討論、提出解決方案的構想。
3. 培養學生活動策畫與組織能力的培養。
4. 讓學生學習社區規劃與使用者對話的能力



景觀系一年級新生實作課程今年的主題為「大樹校園」在四系基本設計交流中邀請設計學院四系同學參與



學生與柏克萊大學教授討論



2.2 創意產業輔導工坊

主持人：商設系 林昆範 老師

達成目標：

今日的造形設計，可大致區分為以文化為依歸的傳統造形，以及傳達生活機能的現代造形，應用於本計劃創意產業的造形設計，為跨越各種媒體，表現在器物、織品、書籍、與數位螢幕等平面視覺形式，以及動線、空間與環境等立體視覺形式，產業類別則規畫為文化創意產業與視覺資訊產業。本分項計畫改裝設計系館大廳為專利輔導工作坊，連接地下室展覽空間及三層梯廳之挑高空間，佈置成創意系館。在輔導方面，考量造形設計與數位技術結合的時代性和實務性，除了進行創意產業之輔導教學外，擬定數位造形的管理、加值應用與設計策略，採取產學交流與課餘自學的方式，以建置符合現代與未來價值的共學體系。

執行成果：

1. 設置戶外教學展示區：於商設系館前院之創意擂台周邊，設置戶外教學展示區，不但藉此鼓勵學生發表作品，進而營造主動學習的校園風氣。
2. 建置多媒體教學展示區：於商業設計系館一樓中廊建置多媒體教學展區，以充分利用公共空間，不但補強傳統展示方式的不足，更成為師生研討與交流的最佳場所。
3. 規劃視覺環境展示空間：利用商業設計系館中央天井與大門上方，規劃視覺環境展示空間，配合可調整的照明設計與風的自然流動，與立體的視覺設計作品產生互動，成為環境空間的焦點。

4. 規劃互動教學課程：在實務課程中納入造形設計的互動教學，使學生在材質、造形與展示環境中，實際體會設計物與空間的互動關係，並學習獨立規劃的設計能力。
5. 建構主動學習機制：以師生團隊的方式加強學理與實務結合的訓練，規劃階段性教學成果展示，藉此與其他團隊產生互動與觀摩學習，進而達到主動學習的教學目的。
6. 強化產學交流、專利申請輔導與媒合：規畫主要的大型成果展，邀集產業界人士與校友共同參與，藉由不同角度與立場的研討與交流，使學習務實、教學扎實，並創造產學合作的多元發展。全年共輔導申請專利核證 13 件。

	
<p>商設系館戶外空間改造</p>	<p>於商設系館前後院之創意擂台周邊，設置戶外教學展示區</p>
	
<p>商設系館戶外造型座椅</p>	<p>戶外討論空間</p>
	
<p>以多元方式展出學生作品</p>	<p>學生作品展示櫃</p>

	
<p>工作坊的機動空間，方便學生團體創作</p>	<p>以師生團隊的方式加強學理與實務結合的訓練，規劃階段性教學成果展示</p>
	
<p>利用學生創作作品美化牆面</p>	<p>在系館內處處皆可見到學生的創意</p>

2.3 網路文學創意廣場

主持人：通識中心李清義老師，胡寶林院長

達成目標：

本分項計畫針對教育部補助之「創意校園空間營造計畫」完成「楓香詩園」之工程補強夜間照明、綠地澆灌系統。全學期與通識中心共同舉辦網路文學徵詩活動「手指腳指一行詩」，錄取後於「楓香詩園」文學廣場以大海報及木平台上之鋼板割字發表，隨到隨審。

執行成果：

網路徵詩投稿共約 100 則，錄取 32 則，每則頒發獎狀獎金（300 元）及出圖歌字發表於「楓香詩園」營造一處校園濃厚人文氣氛之園林廣場。

	
<p>楓香詩園內的詩牆</p>	<p>楓香詩園夜間照明</p>
	
<p>木棧板上的一行詩</p>	<p>雨水自動澆灌蓄水池</p>
	
<p>自動澆灌系統</p>	<p>澆灌系統控制閥</p>

3.1 水循環綠色環境創意教室

主持人：景觀系戴永禎

達成目標：

本計畫目的為配合創意學院整體目標，在校園內創造一足以激發學生以綠色設計創意之生態系統。計畫內容則為規劃、設計、施作一個現有建築物與造景，轉化為一個模擬集水區的水收集與循環系統。使學生在校園內即可了解自然界水循環的運作原理。接著以編寫教案作為課程項目，以利教師引導學生發展綠色設計創意，藉由施作再提升循環機能與效率。計畫分

成三個項目執行，分別為 1. 水循環綠色創意場域工作坊；2. 水循環綠色創意教學系統；3. 水循環綠色創意教學教案手冊。

執行成果：

1. 水循環綠色創意場域工作坊。

工作坊的參與人員主要由景觀學系大三的學生中挑選出有興趣的同學，即吳柏蔚、張議億、洪敬哲、朱品光、林牧村等同學。工作坊的內容包括：課程、討論、說明會、施工、示範教案製作等。先施以生態學基礎課程一小時，說明本設計所需的生態學的基本知識。由生態學的知識作為創意的來源。讓同學自行討論執行步驟：包括環境觀察、基地測繪、參與式設計、放樣、施工。

2. 水循環綠色創意教學系統。

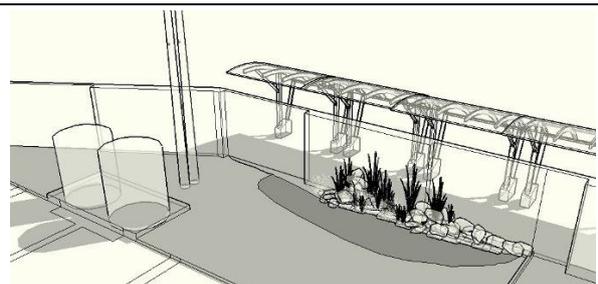
創意教學系統施作地點於景觀學系系館後院，原為簡易景觀設施之間置空間，經工作坊的討論與設計進行施作。其設計理念來自模擬自然生態系統的運作方式，以水循環系統為基礎，連結尿液產生水肥自動灌溉教學農園，再以蚯蚓堆肥回收枯枝落葉。施作過程利用自然以自我設計的方式進行。

3. 水循環綠色創意教學教案手冊。

本計畫同時配合景觀學系一年級環境體驗課程，在課程中提供「水循環綠色創意教學系統」之設施作為永續栽植實作之場地，以及對本設施之系統說明，進而製作與本設施相關之教案，並集結成冊。



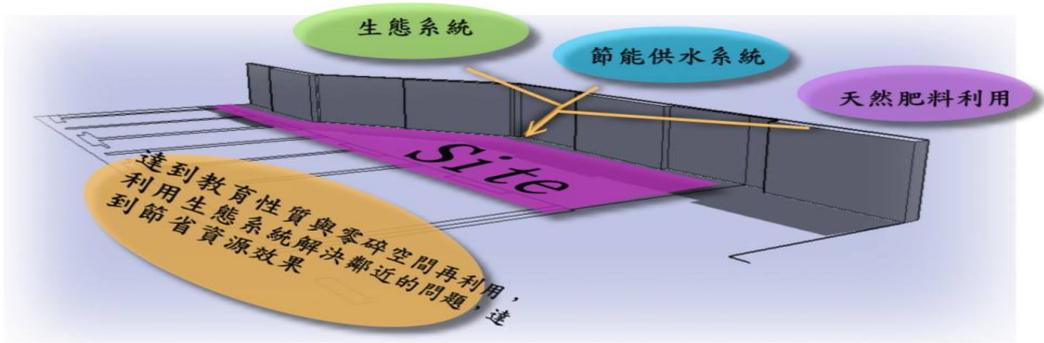
說明會邀請卡製作



情境想像圖

- 加入的元素
1. 教育性質
 2. "純"生態系統
 3. 親自動手打造

- =>(目的)
1. 改善基地與鄰近建築物的一些問題
 2. 零碎空間的再利用，可以利用很簡單的手法達到新的景觀美感
 3. 提高教育性質



設計構想



現場放樣

現場討論說明



開始施作

現場由工班與學生一起實作



學生實作

學生實作

3.2 休閒農場創新型課程

主持人：建築系林曉薇

達成目標：

以建築系「敷地計畫」課程之教學內容，結合桃園在地之休閒農場或開放空間做為實習操作案例，除加強學生學習動機及成效外，並協助在地產業發展，提昇中原大學與在地產業之連結性及公共關係。

操作方式：

第一學期：1、課堂理論講授及案例演練分析（5個月）

第二學期：1、現場調查與設計理論（3個月）

2、現場施作及外聘實務講師指導（2個月）

執行成果：

一、具體內容：每年以2個基地為主，透過三個階段--理論講授、現場調查及實地施作之課程操作，以達到學習及環境改造之雙重效益。

二、成果：

1、以圖面及實作成果呈現學生課程學習之理論與實務結合。

2、建立地區產業與學校資源之結合及互動關係，協助農戶改造規劃。

3、地區環境之改造，60名學生從中學習，協助改善排水系統、防風土坡及休閒景觀之DIY實作。



景觀系2年級學生分組參觀翌軒田園並由農場主人講解欲規劃的空間



景觀系2年級學生分組參觀向陽農場並了解園區內現有植栽分佈



由景觀設計師邱光平老師演講如何進行整地排水以及在植栽及材料的選擇上因如何挑選和應用



分組討論情況

3.3 大學城創意睦鄰規劃

主持人：室設系陳其澎

達成目標：

一、增進周邊利益

中原大學周邊的商家林立，學生與鄰近居民的消費行為與商家互動極為頻繁，商家的開立雖然方便了校園的師生及鄰近的居民，但也因過多的商家招牌讓人眼花聊亂，現今在校門口前的中北路上延路兩側皆是商家店面，甚至部分攤販也占據了道路空間，因過多的商業行為，讓行人的行動空間大為縮減，以致行人必須與車輛爭行走的空間，造成交通的壅塞也往往讓行人發生交通意外。經分析與調查，相信改善校區鄰近的街道市容是最為必須的，將人行道還予行人，讓行人與車輛做區隔，給予消費者多一點安全的行動空間；招牌的一致性，高度的限制，將乾淨的天空還予人們，也讓商家有更多的生意上門，讓行人與商家皆互惠互惠。

二、重塑良好的都市景觀

中原大學與周邊社區相鄰之地帶，有許多畸零地帶，平時疏於照顧與整理，日久變成荒蕪之區，隔離了校園與社區的距離，這些地區包括了巷弄、埤塘、水圳等具有景觀特色的地點。若能夠發動大學師生共同參與，利用具有創意的空間改造手法加以美化，透過這種居民、校方與學生的合作（包括人力、財力、物力），相信可以產生一套具有行動力的規劃構想及方案，其具體的成果，必定可以達成雙贏的局面。

執行成果：

已完成規劃構想，將本校校園規劃委員會協商執行之可行性：1. 水圳親

水空間、2. 學府大街、3. 學府廣場、4. 開放性的校門廣場

作法一：將圍繞在校園周圍的鐵絲網高牆降低，並增植樹木，強化街腳的綠意。拆除現有道路上的違建戶，闢設人行道及接道休憩座椅，將行的空間還給市民。

作法二：利用水生態意象之生態街道，讓住宅空間與中原大學校區之介面融入自然生態環境，以建立校園住宅水與綠環境之公共空間，透過水的空間，除了在地方上注入生命的水池外，亦可以讓外界的人士無法擅自的進入校區。在每條巷道的端景都是清澈的水池，讓住宅空間注入了自然的元素與生命力。

作法三：將高牆拆除利用地形高低差，設計一緩坡，並增植樹木、植草，闢設人行道及接道休憩座椅，將克難路上之商家招牌及布棚統一規劃，強化商圈的學術氣質。原住宅區商家開一間倒一間的，皆因在克難街上未能有良好的行人活動空間，經拆高牆後將可以預見克難街上商機無限，更多一番休閒藝文氣質。

作法 4：尋回巷弄文明。原中原大學周邊夾雜著新舊社區，有關新社區的改造如上所述，而有關社區的改造，則首先必須找回舊社區中具有人性尺度與生活意義的巷弄文明加以改造，增加便利的現代都市設施，如：照明、植栽、鋪面、街道家俱等，使之形成更適宜人們居住的新環境，也讓舊社區與大學校園環境可以更加融合，形成一體。



規劃校園內的水圳親水空間(3D 示意圖)



規劃中原大學入口的「學府大街」(3D 示意圖)



規劃降低學校週邊的圍牆設計成親水綠帶(3D 示意圖)

3.4 國際線上聯合教學課程

主持人：商設系吳鼎武、室設系倪晶璋

達成目標：

本計畫始自民國 94 年 11 月，由本院與香港理工大學設計學院以 only connect 為名之兩地學生組隊，以網際網路方式連合教學及設計專題。進行方式為兩地師生工作坊共同上課後，分兩地持續分組進行專題作品設計。其成果並以視訊方式發表及討論。本教學方案持續進行至 95 年 10 月，並由教師指導彙整資料結集出版。

執行成果：

- 94 年 6 月香港方面師生三人來訪。
- 94 年 10 月本院師生 20 人參香港理工大學並開始網上組隊工作。
- 95 年 4 月香港學生 5 人來本校訪問及討論修改成果案。

95年10月彙整網上交流成果及進行修正工作，12月胡院長赴香港參加設計成果結集事宜。6月地將出版成果集。兩地學生實習跨國網上組隊合作之技巧及溝通情意。為全球化未來工作型態準備。



本校同學至香港理工大學參訪



組隊工作討論



在香港理工大學上課情況



95年12月胡院長至香港參與研討會與討論設計成果集結事宜

3.5 上海天津國際聯合設計工作坊

主持人：院長胡寶林，建築系：曾光宗、林曉薇

達成目標：

1. 天津大學建築學院與中原大學建築系進行「天原計畫」，由本校校友祐生建築研究中心基金會籌措大陸天津大學4位教授來訪之旅費，在本校舉辦兩場講座。
2. 由天津大學主辦之兩岸三地（含香港）之暑期聯合設計工作坊。
3. 本院選拔建築及室內設計作品，補助學生出國參加全球畢業作品競賽及參加國際聯合設計工作坊。

執行成果：

1. 天津大學4位教授來訪及已辦理兩場講座並研商暑期兩岸三地工作坊事宜。
2. 兩岸三地工作坊因技術問題延後一年舉辦。

3. 選拔二名參加佛羅倫斯網上畢業作品競賽，補助報名費，另補助一名學生及前三名教師前網上海參加（鹿特丹 Archiprix 主辦）全球畢業作品競賽及聯合設計工作研習營一週，共 40 餘國 200 作品參賽，本院學生獲入選作品專刊登路榮譽（60 名登錄）。



天津大學教授來校演講海報

	
<p>天津大學教授至中原演講</p>	<p>天津大學教授參觀設計學院學生上課情況並與學生討論</p>

	
<p>工作坊討論情況</p>	<p>全球各地學生一起參與分組討論</p>

3.6 校際設計創意題庫課程研討

主持人：室設系陳歷渝，博士生陳佩瑜

達成目標：

在這經濟形態轉型的關鍵年代，台灣的產業已由代工模式躍升為設計、創思等領導層級。在設計領域當中，室內設計/空間設計不僅在經濟層面上，在政治、社會或文化層面上，它與人們的生活都是如此貼近。為了拓展學生視野及增加「室內設計/空間設計」相關學術領域能見度、重申室內設計/空間設計在定位與地位上的重要性。原計畫為每年4校舉辦設計競賽交流活動。今年由本院室內設計系推動及本計畫共同補助擴大舉辦15校競賽交流活動。本計劃的達成目標如下：

- 1) 激勵師生們對室內設計/空間設計的設計創意題庫及課程做深度的思考，
- 2) 促進全國各校室設/空設科系校際間的橫向交流，
- 3) 強化室內設計/空間設計業界與學界之間相輔相成的功能。

執行成果：

本計劃於文建會之台中酒場設計中心舉行，由中原大學與台中技術學院之室內設計系執行成果如下：

- 1) 舉辦校際座談會——
研討「未來室內設計/空間設計教育方針與實務發展之關係」，探究設計課程的規劃、出題方向與永續關懷等議題。
- 2) 舉辦城市空間觀摩會——
帶領各校設計系師長，參觀、永續、創意之空間設計。
- 3) 舉辦全國性 15 校學生創意設計競圖——
「2007 全國大專院校室內設計系/空間設計系校際競圖」，競圖題目為「婚禮空間設計」，激發師生的創意，如何用室內空間來詮釋、訂定婚姻盟約的價值觀。
- 4) 舉辦設計人交流活動——
「設計之夜」，將創意及設計帶入真實生活之中，藉著真實的活動，傳達出設計人必備的品味及要求。
- 5) 舉辦校際設計作品展覽——
全國學生作品共 250 件展出，互相激勵、學習，選拔 4 名優勝 12 名佳作。
- 6) 製作校際作品集——
製作全國學生競圖作品之成果刊物。
- 7) 本案配合本院博士生之博士論文題目辦理設計教育研討座談會。



迎賓廣場上的大型海報



由中原大學設計學院胡寶林院長所主持的研討會

	
<p>台中酒場設計中心競圖作品展示情況</p>	<p>15 校學生共同評圖</p>
	
<p>在台中酒場設計中心室外草坪舉行的開幕會</p>	<p>「設計大獎」頒獎</p>

3.7 創意展演中心展示教學實作

主持人：院長胡寶林

達成目標：

本院辦公室之 50 坪繪畫教室已由教育部教學卓越計畫補助改裝為「創造力展演中心」，本分項計畫繼續設計展板、展台及照明系統之補充實作，由室內設計系室內環境規劃課程學生參與，並已於 12 月開始使用，供展覽、演講、工作坊及多媒體製作之用。並延伸辦公室大廳設計為自學書坊。

執行成果：

經由與工匠合作半 DIY 之方式實作。學生學習設計實務成果。以舉辦三場四系基礎設計作品交流活動、帳篷工作坊一場、演講交流、長期展示觀摩活動。



創造力中心實作由學生參與貼地板



創造力中心實作



創意展演中心展示活動:設計學院四系大一基設期中交流



學生作品展演交流



創意展演中心展示觀摩

3.8 創意行動教學

主持人：院長:胡寶林與四系教師

達成目標：

本分項計畫開放具創意之動態教學提案，並提供小類之才材料補助（約2~3萬元），共補助十門創意課程及工作坊，並舉辦數次之展示交流活動。其課程名稱如後列：

- 一、96年5月7號建築系「渡邊邦夫國際（日本）**建築名師工作營：張力結構(tension structure)之原理與運用**」：本研習之目的即為了體驗建築設計上特有結構技術之重要性。一般來說，構造物在承受外力或自身重量時，會有變形現象與應力產生，而針對其應力選擇適當構材以確保構造物安全即可稱為結構設計。此外，「張力結構」之特色，即事先供給「預應力（pretension）」以控制構造物之應力與變形。因此透過此次活動，使學生能學得此類結構原理，並期使未來能設計出輕量化之構造，並創造出深具張力與滿溢躍動感的空間。
- 二、95年11月室設系「系館評圖空間實作」：1. 運用創意教學，將創造能力的訓練融入既有課程之中，以革新的教學方法實施，來改進傳統教學的缺點，達到相輔相成的效果。2. 以學生為主體進行教與學的活動，以「做中學、學中做」為教學目標，由學生參與設計與施作，來啟發培養學生創造力。
- 三、95年度上學期表現法課程商設系「二度三度到四度，時空轉換的創意表現」：透過創新的創意性教學活動來啟發學生的獨立創新的思考力，培養學生具有更為豐厚的創造能量。包括訓練學生的：1. 對設計學生創意思考的啟發、2. 創新表現媒材與發表方式探討、3. 開拓新的學習情境
- 四、95年度上學期景觀系「苗栗鹿場獵人學校」：大一學生設計課程以苗栗原住民村莊為題，體驗學習及協助改善該地之環境。
- 五、95年度上學期建築系「小建築大宇宙」：從土地昆蟲穴居行為微形觀察，學習構築非機械美學之共生架構空間，打破學生理性方整之建築思維習慣。本課程上包含製磚工廠等地之田野參訪活動。
- 六、95年度下學期室設系室內設計史課程「向大師學習」模型製作，學習大師空間品質。
- 七、室設系家具設計紙座椅實作，教學目的為利用瓦楞紙之特色及折疊強固結構特性令學生發會創意設計一張可承受坐姿重力的紙椅。
- 八、商設系英聽課程與話劇全校比賽活動由一年級學生參加，英聽老師指導，融合英語台詞、舞台與服裝設計等創意活動，採排期間長達兩個月，此項活動已成商設系傳統屢獲第一名獎項。
- 九、設計學院設計週：由學院專案補助推動，四系學會籌辦，以一週停課，舉

辦名人講座、空間裝置、公共藝術演講及文康活動等。
十、建築系三年級設計專題與銘傳聯合評圖交流活動。

執行成果：

- 一、建築系：此次工作營渡邊邦夫先生帶領日本及台灣設計經理一行6人（僅一人由建築系發展基金補助機票及其他五人住宿費，並捐獻建築系參拾萬元），workshop並非採數據及分析等傳統授課方式來了解結構力學，而是透過模型製作之過程，以視覺、觸覺等感官來增進「張力構造」之理解與認識，亦即以感官知覺來理解其所展現之「力」的種種特性。且藉由運用外力亦可進行結構力學控制之實際體驗經驗，並可據此進一步了解目前最先進的制振技術、免震技術之基本原理。主要成果如下：
 1. 學習11種不同的「張力構造」概念
 2. 透過實體細部模型操作，增進「張力構造」之理解與認識
 3. 運用組構思維的細部模型，獲取多種模型技法與實際組構觀念
 4. 藉由上述3點經驗，衍生發展出新型態的「制振與免震技術」
 5. 學習群體操作下，個別分工與意見整合的團隊精神
- 二、室設系：二樓大廳向來為室設系的評圖空間，空間的缺點為兩側壁面皆無法掛圖或訂圖面，形成只能裝飾的壁面；中間的隔屏容易晃動，亦不符合使用上的需求，為改善不敷使用的評圖空間，學生透過與教師在設計上的討論後，由教師指導學生認識材料的特性及施作方法後，由專業施工人員輔助學生動手參與實作。
- 三、商設系：以傳統之錯視圖案學習擴散式思考由手給轉換微電腦媒體作品。
- 四、景觀系：逾95年除夕運送大型模型及構築材料到苗栗鹿場村莊，與村民共度除夕及動手構築臨時休憩空間。體驗弱勢族群之生活及踏出服務學習之一大步。
- 五、建築系：於系館前榕蔭大綠地上以竹條及泥穴搭配模擬昆蟲鳥類之巢穴共生景觀，長達二月的構築行為，達到學生回顧自然生態感悟之學習成效。
- 六、室設系「向大師學習」模型製作成果於3月12日在圖書館大廳展示十日。
- 七、室設系家具設計史紙座椅實作，教學目的為利用瓦楞紙之特色及折疊強固結構特性令學生發會創意設計一張可承受坐姿重力的紙椅。
- 八、商設系英聽課程與話劇全校比賽活動由一年級學生看參加，英聽老師指導，融合英語台詞、舞台與服裝設計等創意活動，採排期間長達兩個月，此項活動已成商設系傳統獲第一名、導演獎音樂獎等獎項。
- 九、設計學院設計週：由學院專案補助推動，四系學會籌辦，以一週停課，舉辦名人講座、空間裝置、公共藝術演講及文康活動等。
- 十、建築系三年級設計專題與銘傳聯合評圖交流活動。

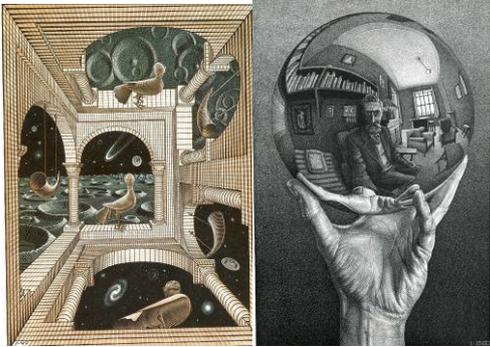
(1)建築系：渡邊邦夫國際名師工作坊

	
<p>工作營開幕</p>	<p>工作營開幕學生參與情況</p>
	
<p>渡邊先生在本校演講廳演講</p>	<p>學生與自己的作品合影</p>
	
<p>學生與指導老師討論</p>	<p>學生實作情況</p>

(2)室內設計系：大家動手做：專業課程結合學生實作的評圖空間改造活動

	
<p>教師為學生介紹材料特性、使用方法</p>	<p>教師帶領學生操作機具與壁板實作</p>

(3) 商業設計系：「變形創意」平面設計教學活動

	
<p>狡猾的臉---鄭婷云</p>	<p>憨厚的臉---甘韋</p>
	
<p>範例參考:M. C. Escher 之作品</p>	<p>被變色龍捲曲的世界---蔡銘鋒</p>

(4) 景觀系：「原生文化創意營」

第一部份 鹿場部落調查與環境體驗

	
<p>學生於苗栗鹿場田野教學</p>	<p>學生於苗栗鹿場田野教學</p>



學生於苗栗鹿場田野教學



學生於苗栗鹿場田野教學



現場測繪



現場測繪

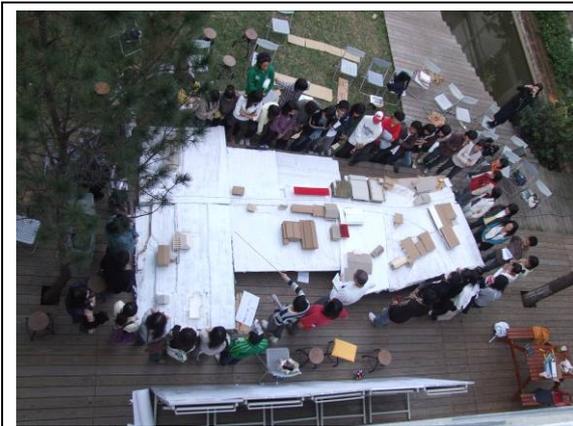
第二部分 模型製作與設計發想



回校後製作模型



模型討論規劃設計



景觀系 1 年級學生均參與討論



模型討論規劃設計

(5) 建築系:小建築與大宇宙：一個地域性與社群性的建築創作教學活動計劃



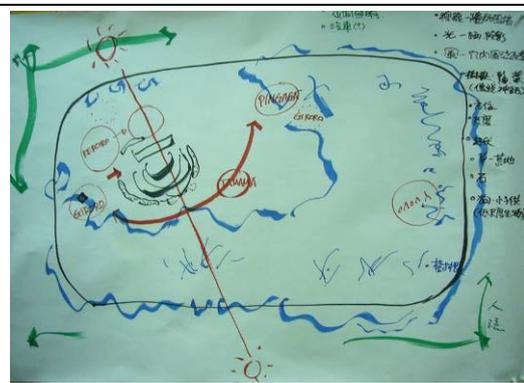
學生收集的理論資料



學生收集的理論資料



計劃討論實況



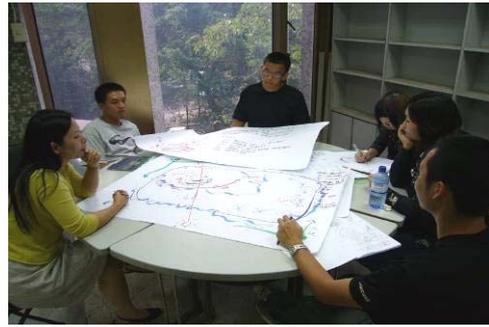
基地規劃討論圖



現地討論交流



戶外教室



圓桌會議討論



圓桌會議討論



活動實作過程



活動實作過程



空間創作成果



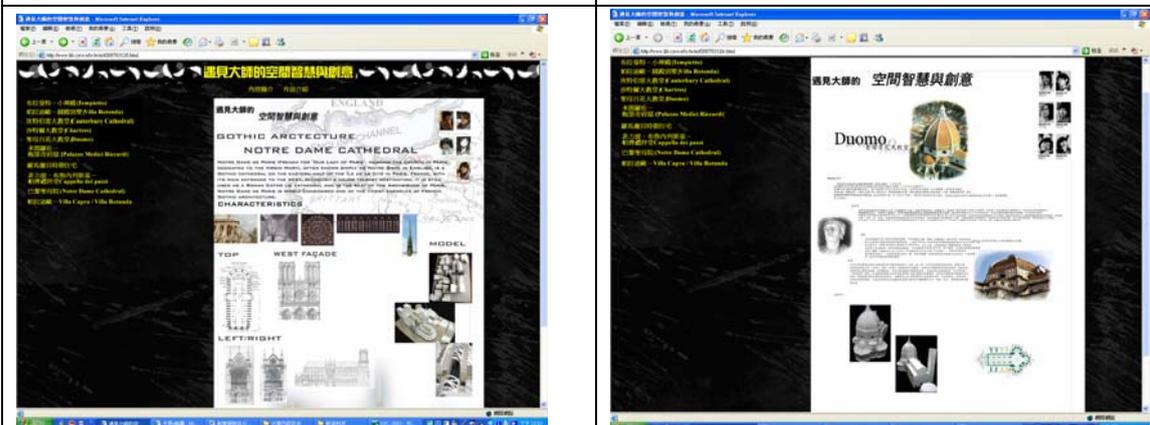
空間創作成果

(6) 室內設計史課程「向大師學習」



圖書館展覽現場 1

圖書館展覽現場 2



相關網頁 1：

<http://www.lib.cycu.edu.tw/art/20070312/index.html>

相關網頁 2

(7) 家具設計紙座椅實作



紙座椅作品在圖書館展覽

校長現場參觀並試坐

(8) 商設系英聽課程與話劇全校比賽活動



商設系同學在系館門口排練情形



5/24 在本校音樂廳表演



演出後全體同學合照

(9) 設計學院設計週活動



設計週學生作品 1



設計週學生作品 2

	
設計週學生工作情況	設計週活動

3.9 建材資料庫實作與 E 化系統建構

主持人：室設系莊修田、陳歷渝

達成目標：

1. 蒐集室內設計之多原開發建材，不論是功能性、時尚性及綠色建材之資料庫建構，對設計創意刻不容緩。
2. 因空間匱乏，本建材展示陳列暫與文化資產之文物材料共同展示，新舊對照。長遠之目標為對數量繁多之建材 e 化建構，並可依材料特性、功能及市場內容呈現，供教學及應用之系院性查閱，為本分項計畫之目標。

執行成果：

1. 已蒐集及募集捐款之建材樣本，初步尋覓展示空間。
2. 本年度尚未能進行 e 化建庫之工作。必須另以專案專人研究執行。

	
建材資料庫空間	建材陳列架

3.10 「服務學習」設計創意實作教學計畫

主持人：商設系張道本、黃文宗

達成目標：

本計畫上學期以中原大學商業設計系「基礎設計」課的大二同學為參與團隊，以一個月的時間與社團法人桃園縣木匠的家關懷協會合作，配合行政院勞委會所推動的多元就業開發方案：木匠的家-“愛我們的家”環保再生新回收計畫，希望能達到：1. 推動舊物新用觀念、2. 經營永續創意環保、3. 整合社區公益資源、4. 開創弱勢就業機會等目標，以回收的二手家具 Redesign 為主題所完成的設計創作。

執行成果：

基礎設計課程，是延續包浩斯的基礎設計教學理念，以「造形」、「構成」、「空間」為基本研究內容，著重於構成造形的創意，更探討了材料構成、空間原理、立體造形之構成、立體感表現抽象與具象表現等。賴聲川導演曾說：「創意是一場發現之旅，發現題目，以及發現解答。」，其實我們週遭的環境充滿了未被發現或被棄置的寶物，由木匠的家所提供的二手家具材料與熱心木工師傅的技術指導，加上 40 件商設同學巧思設計的作品所引燃的創造力火花

並於 95 年 10 月 30 日至 11 月 7 日於中原大學活動中心 2 樓展覽廳展出「創意·環保·Redesign」，本次展出除吸引多家媒體前來採訪報導(如附件)，DIY 玩佈置雜誌還特別派記者來採訪，並在 2007 年 1 月號裡收錄了 9 位同學的作品和個人介紹。

廣告設計服務學習企劃：協助 13 個公益基金會從事公益活動與相關產品與海報宣傳設計，包括罕見疾病基金會、動物社會研究會、現代婦女基金會、向陽公益基金會、兒童福利聯盟、風信子精神障礙者權益促進基金會、動物社會研究會、奧斯比基金會等。

學生從協助公益基金會的經驗裡，學習溝通、企劃提案、服務與設計等實務經驗。



學生作品 1



學生作品 2

五、成果效益檢討

預期成果效益	實際達成情形	差異分析	檢討與改善對策
<p>1. 創意環境：經營學院室內外空間為多元、豐富體驗、及以院之創意昇子，以意行。</p> <p>2. 創意社區：擴大經營推及校園「校園大教室」創意社區有村象。</p> <p>3. 三T師資學群：整合師資學群及課程成為具有科技、人才及包容之三T (Technology, Talent, Tolerance)之教學與研究團隊。</p> <p>4. 創意新貴與社經主幹：透過國際學、文化產業輔導網要成為三T與三創（創意、創新、創業）創意的社會與經濟主幹。</p>	<p>1. 本計畫已強化全學院各獨立系館之入口大廳，營造似「家」的氣氛，有咖啡桌椅、鋼琴、愉悅「留得住氣」的場所精神，成為創意環境。</p> <p>2. 本院設計學院各樓館分散，因此本樓館數處大戶外空間已善畫營造教室之氛圍。</p> <p>3. 許多四系學生合作跨校交流（15校）交流的經驗已奠定很好的合作人才成效。</p> <p>4. 「創意護照」之「8個創意習慣模型」作為選才甄試之指標，為本計畫設定一個有意義的理論基礎，令「創意學院」的課程結構再造又有所依據執行。</p>	<p>1. 室設、景觀、商設之入口戶外空間已漸有型態，建築門戶改善，有液晶螢幕。</p> <p>2. 本院「戶外大教室」概念若為擴大大校園多觀其是景觀「整潔性」之視覺景觀。</p> <p>3. 對活化課程的動態性戶外實作過程，常引來他院師生及行政主管的非議。</p>	<p>1. 下年度加強建築入口之榕蔭及環境。他各系之液晶螢幕功能以院尚須各懷好的關懷環境護。</p> <p>2. 建立更好的校內師生和行政的溝通的課程「不整齊」景觀更明確的說明。</p> <p>3. 本校園藝工僅兩名，校園場景缺乏維多維多主動心之「大學社區」師生。如何改善是應在未來值得思考的重點。</p>

(一)實際達成情形：說明各項預期成果效益、達成程度

本計畫達成原設計之目標：「創意學院」成為一個「創意環境」，處處啟發創意，處處均為生活創意之「校園大教室」。考生在網頁瀏覽及應考時對本院充滿創意活力的感動（雖然各系樓館為全校最老舊者），是嘉獎成果的諾言。然而如何使學院同心合力認同為一個有社區意識和關懷投入的「創意環境」，恐怕尚須時日。因為這與師生的人格特質相關。因此創意必須成為一種生活習慣才增強個人的創意體質。本計畫強調「創意環境」去刺激創意習慣，相信亦可能成為選才之誘因。

(二)差異分析：

(詳細預期成果效益與實際達成情形二者差異發生之原因)

本計畫之預期成果由 20 位教師共同執行，參與計畫教師數量為全院之半數。局部教師有共同合作，然少數為獨立執行。本計畫雖達成實際預期計畫 90% 之成效，然而本計畫更需精進未能動員更多師生，形成一股更大的創意社區之風氣。計畫之執行各個主持人雖有一至二名人/月兼任助理（全年約 12,000 元人事費），然而執行者之貢獻似未被肯定。本計畫執行距預期成果之差異尚稱微小，可見執行者有熱切開發創意課程之專業需求和經費補助。

六、結論與建議：本計畫執行質化與量化之重要成效

(一)選才制度創新及創意種子成效

1. 建構考生網路性向自測互動遊戲網頁。
2. 設計追蹤建築系 247 名學生以四種入學方式之創意指標，發現以申請入學學生為優。
3. 設計考試創意選才動態指標並已試行採用於 96 年推甄生面試。
4. 本院由本計畫推動四系學生幹部聯合舉辦之活動大增，譬如暑期青年創意營及新生輔導創意種子共 200 多名，新生贈書 10 種及網路導讀分享。辦理一週停課之設計週，參加學生 200 人，四系主動聯合組隊參加運動會創意啦啦隊比賽、研究生團隊 8 人服務芳鄰成長原社造中心 60 個家庭。
5. 博士生策劃全國 15 校競圖與設計教學座談會，參與之全國學生 500 餘人。
6. 輔導中壢高中師生改造教室及辦公室設計服務。

(二)課程創意活化、田野教學化及國際化之成效

1. 以「8 個創意習慣模型」推動相關課程創意活化共十門，包括跨院通識創意課兩門。
2. 配合課程展示及發表活動量大增，共 13 次
3. 本案補助完成之「創造力展演中心」供全院使用頻率大增，四系課程及學生作品交流

共 4 次，每次 130 人，工作坊兩次。

4. 校外密集型田野教學 7 門課程。
5. 中原建築推動全國 4 大設計系所(中原、淡江、東海、成大)不分校聯合畢業主題展(台北紅樓)。
6. 本院選拔建築系畢業生參與鹿特丹全球畢業作品大獎工作營及作品入選之國際化成效。
7. 補助四系一、二年級國內外數日體驗之旅。
8. 補助三系畢業作品校外展及香港國際網上工作坊等成果結集出版共六種。
9. 「創意護照」課程核發護照 45 人。
10. 國際化名師工作營(柏克萊大樹教室、日本渡边邦夫、舊金山 Janakil) 三次。
11. 服務學習課程共服務 12 個公益團體並發表成果。

(三)校園場景及創意環境之成效

1. 經由本計畫之推動，本院不僅已營造一個高度生態綠化之學院及校園創意場景，而且透過課程活化以創意習慣模型激盪四系師生緊密交流，已漸漸形成一個創意創意環境氛圍的共識社群。
2. 本計畫的校園場景在規劃方面有全校 20 個場景改造點的參與式設計與小區規劃，提供本校校園規劃委員會及總務處參考，已有數項配合落實執行改造。
3. 戶外的校園處處大教室座階、花台、照明、網路文學廣場及雨水澆灌系統外已誘發許多開放教育及田野實作(種菜等)課程。
4. 商業設計學系之入口門廳及梯廳已由本計畫變裝為專利輔導展示工作坊，全年輔導專利核證共 13 件。

(四)檢討

1. 本計畫分 20 位教師執行影響校內外學生及社區鄰里人士創意受益 1000 餘人，比預期成效超出產值。
2. 藉本計畫檢討本院之課程結構及設計教育理念，已有共識之方向由原有理念「永續關懷」增加「服務學習」及「創意社群」的理念。
3. 本院配合款對約聘及兼任助理之人力支援(主持教師均為義務)以及教育部教學卓越計畫之「三創」理念與資源配合，助燃創意學院計之活力火花。
4. 本計畫之執行，在追蹤學生受益成效方面僅作到少數之問卷回饋及創意護照之評量，未善盡 ISO 流程，下年度將特別重視改進。
5. 本計畫兼任人力分散，未設專任助理協調推動，遽增院辦公室負荷，下年度將會改進專案推動。

6. 本計畫僅有數次與 18 校執行計畫創意學院之團隊互動，交流不足，希望下年度亦更多橫向交流經驗。

感謝教育部的創意學院計畫支持，本院堅持打造創意學院的計畫，唯有將學院營造處處均顯創意的場所精神和包容合作的社區，刺激課程創意。創意教育唯有將學生的生活變成日日的創意習慣一途！

未來一年的計畫將依原有架構加強現有課程結構的檢討及每科課程的創意教案大綱和院際合作。本案將廣發創意教師英雄帖，多補助創意課程。

七、附件

附件 3

96 年度教育部輔導大學院校推動創意學院申請表

計畫單位	大學		學院			
	教育部輔導大學院校推動創意學院 第二年 (自 96.8.01-97.07.31) 經費需求 (千元)		申請補助		自籌額度	
			經常門	資本門	經常門	資本門
內容選項	■選才制度創薪實驗					

95、96 年度創意學院推動計畫執行成效檢核表

(1)學校名稱	中原大學			填表日期	96年 7月 31 日
(2)填表人姓名	胡寶林	填表人職稱	設計學院院長	填表人電話	03-2656000
(3)95 年度教育部核定補助計畫類別	A. <input checked="" type="checkbox"/> 選才制度 (已完成甄選創意人才之評選策略、方式、程序或評量題目? <input checked="" type="checkbox"/> 是; <input type="checkbox"/> 否) B. <input type="checkbox"/> 組織經營 C. <input checked="" type="checkbox"/> 校園場景 (已完成空間規劃報告? <input checked="" type="checkbox"/> 是; <input type="checkbox"/> 否) D. <input type="checkbox"/> 教師創新 E. <input checked="" type="checkbox"/> 課程教學 F. <input type="checkbox"/> 創意學子				
(4)96 年度申請補助計畫類別	A. <input checked="" type="checkbox"/> 選才制度 (必選) B. <input type="checkbox"/> 組織經營 C. <input checked="" type="checkbox"/> 校園場景 D. <input type="checkbox"/> 教師創新 E. <input checked="" type="checkbox"/> 課程教學 F. <input type="checkbox"/> 創意學子				
(5)95 年度計畫經費執行現況	總投入金額 _____ 元 = A. +B. A. <input checked="" type="checkbox"/> 教育部補助 _____ 元 B. <input checked="" type="checkbox"/> 學校自籌 _____ 元				
(6)96 年度預計計畫經費來源	預計總投入金額 _____ 元 = A. +B. A. <input checked="" type="checkbox"/> 申請補助 _____ 元 B. <input checked="" type="checkbox"/> 學校自籌 _____ 元				
(7)95 年度計畫相關活動與成果	A. <input checked="" type="checkbox"/> 完成甄選創意人才之評選策略、方式、程序或評量題目(詳成果報告第 _____ 頁) <input type="checkbox"/> 新設創意人才甄選之策略方式、程序與評量 <input checked="" type="checkbox"/> 修改自原有之相關入學甄選辦法 (請於成果報告提出差異分析說明) <input type="checkbox"/> 延用原有之相關入學甄選辦法 (請於成果報告提出延用原因) B. <input checked="" type="checkbox"/> 已於本計畫透過創意人才評選策略、方式、程序與題目進行選才 (計 45 名學生參與甄選, 甄選 10 名) C. <input checked="" type="checkbox"/> 完成空間規劃報告 D. <input checked="" type="checkbox"/> 學生創造力/創意社團: <u>四個系學會</u> 、 <u>40</u> 社員 E. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力融入教學: <u>1、2、3</u> 年級、 <u>3</u> 科目、 <u>16</u> 班級 F. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力研習/研討會/工作坊: 教師: <u>5</u> 場、參與數: <u>14</u> 人次; 學生: <u>4</u> 場、參與數: <u>120</u> 人次 G. <input checked="" type="checkbox"/> 創意教學或學生創意作品展示: <u>6</u> 場、參與數: <u>50</u> 次 H. <input checked="" type="checkbox"/> 學生創造力/創意營隊活動: <u>4</u> 場、參與數: <u>50~200</u> 人次 I. <input checked="" type="checkbox"/> 全國新一代設計展 1 場 40 人/15 校際創意競賽活動: <u>1</u> 場、參與數: <u>600</u> 人次; 校內一場 40 隊; 國際一場 2 人。 J. <input checked="" type="checkbox"/> 與本計畫相關之媒體報導: 電視 <u>3</u> 則; 報紙 <u>5</u> 則; 雜誌: <u>2</u> 則; 網路 _____ 則 K. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力/創意網站架設 <u>1</u> 個, 網址為 _____				

	<p>http://www.cycu.edu.tw/~Design/</p> <p>L. 其它重要成果（條列簡述）： 出版畢業作品專刊 3 本，「創意護照」1 本，「only connect 網上工作坊」1 本，社區工站摺頁 1 本，專利輔導創意工作坊 1 間，戶外展示廣場 1 個。</p>
<p>(8)96 年度預計辦理之相關活動與成果</p>	<p>A. <input checked="" type="checkbox"/> 設計/落實創意人才甄選制度</p> <p>B. <input checked="" type="checkbox"/> 規劃/完成校園空間改造</p> <p>C. <input checked="" type="checkbox"/> 落實創造力融入教學：1~5 年級、<u>建築、室內設計、商業設計、景觀科目</u>、<u>16</u> 班級</p> <p>D. <input checked="" type="checkbox"/> 鼓勵學生創造力/創意社團：<u>4</u> 個</p> <p>E. <input checked="" type="checkbox"/> 辦理創造力研習/研討會/工作坊：教師：<u>4</u> 場、參與數：<u>16</u> 人次；學生：<u>4</u> 場、參與數：<u>120</u> 人次</p> <p>F. <input checked="" type="checkbox"/> 辦理創意教學或學生創意作品展示：<u>10</u> 場、參與數：<u>30</u> 人次</p> <p>G. <input checked="" type="checkbox"/> 辦理學生創造力/創意培育營隊活動：<u>2</u> 場、參與數：<u>50~200</u> 人次</p> <p>H. <input checked="" type="checkbox"/> 辦理或鼓勵學生參與校際創造力/創意競賽活動：<u>1</u> 場、參與數：<u>30</u> 人次</p> <p>I. <input checked="" type="checkbox"/> 與本計畫相關之媒體報導：電視<u>6</u> 則；報紙<u>10</u> 則；雜誌：<u>2</u> 則；網路<u> </u> 則</p> <p>J. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力/創意網站架設<u>1</u> 個，網址為： http://www.cycu.edu.tw/~Design/</p> <p>K. <input type="checkbox"/> 其它重要活動及預期成果（條列簡述）：</p>

(9)95 年度執行成果自我評估、重要觀察發現、問題及改進方法

1. 關於招生選才之執行，本年度已研發「創意習慣模型」為創意定義之理論依據，然而在招生行銷及甄試選才過程仍未充分取得各系主管及教師對創意人格定義之共識，本年度之選才甄試或對在學學生創意學習成果之追蹤調查均以實驗方式獲取良好經驗，值得續辦。下年度期望建置共識之執行制度，提早研商招生策略及計分制度。
2. 本案對校園場景之營造基於連續執行教育部「創意校園空間營造計畫」，已有良好之創意性校園場景基礎，本期強化之生態村雨水澆灌系統、水循環菜園實作課程及增強師生「以系為家」的各系館入口大廳友善設施，期望能將本院之創意環境擴大至校園各院。下年度將對全校各院樓館提出「以系為家」方案，請校方面列小額經費，由本計畫團隊協助佈置至少二十個系所的友善角落，強化師生互動之創意環境。
3. 校園場景之資本門工程經費(50 萬元)僅能施作於小區實驗，期望能藉本案之規畫構想，納入本校中程校務計畫中之「校園空間文化」及「永續校園」計畫。
4. 本案對「創意」之定義為從對人類福祉有貢獻之改革為基準，亦即非僅為追求時尚及快感之造型創意為目的，且認為創意之培訓學習，唯有將創意變成生活習慣。本案之「創意護照」認證將更加強執行機制。下年度將開放更多課程針對活化及動態式田野創意教學之鼓勵執行，同時對創意競賽活動更將加強。
5. 本院院長亦即創意學院計畫主持人，亦被本校教發中心指派負責下年度教學卓越計畫中之「三創」精進推動教學子計畫主持人。將能在推動業務方面與本計畫鏈結，相輔相成。