

95 年度「教育部輔導大學校院推動創意學院計畫」 成果報告

計畫名稱：台北科技大學推動創意學院計畫
創思 • 活化 • 新生棧

學 校：國立台北科技大學

計畫主持人：彭光輝 院長

電 話：27712171 轉 2928

E-mail 信箱：Khpeng@ntut.edu.tw

計畫聯絡人：涂 卉

電 話：0968-248-977

E-mail 信箱：flora.01@yahoo.com.tw

中華民國九十六年八月二十日

目錄

第一部份 本計畫執行成果摘要

一、 基本資料表	3
二、 成果摘要	4
三、 自我評鑑表	9

第二部分 執行報告

一、 緣起	12
二、 計畫目標與預期成果	12
三、 實施方法	14
四、 執行情形及差異分析	24
1. 「選才制度創新實驗」	24
2. 「校園場景創新實驗」	36
3. 提升創意學子人才培育能量：組成創意社團	92
五、 「創意學院計畫」網路社群平台建置	158
六、 成果效益檢討	165
七、 結論與建議	170

第三部分 附錄

一、 96 學年度創意設計學士班（高中生） 單獨招生相關資料一覽表	172
二、 96 學年度創意設計學士班（高中生） 單獨招生重要日程表	173
三、 96 學年度創意設計學士班（高職生） 單獨招生相關資料一覽表	174
四、 96 學年度創意設計學士班（高職生） 單獨招生重要日程表	175
五、 95 學年度創意設計學士班創意考題	176
六、 95、96 年度創意學院推動計畫執行成效 檢核表	179

第一部份 本計畫執行成果摘要

一、基本資料表

計畫名稱	台北科技大學推動創意學院計畫 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				
計畫主持人	彭光輝	電話			
	Email				
計畫期程	自 95 年 06 月 01 日至 96 年 07 月 31 日止				
計畫經費 (補助款)					
計畫網址	http://www.cc.ntut.edu.tw/~wwwgid/				
計畫聯絡人	涂卉	電話真			
	Email				
地址	台北市忠孝東路三段 100 號 設計館六樓				

二、成果摘要

計畫名稱	台北科技大學推動創意學院計畫 創思・活化・新生棧				
計畫主持人	彭光輝	電話			
計畫聯絡人	涂卉	電話			
內容摘要					
<p>一、年度預定工作目標</p> <p>在以「腦力」決勝負的「知識經濟時代」，創新思考以解決問題之能力，是未來世界公民的重要基礎能力。臺北科技大學位處臺北市光華商圈地段，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，俾使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>二、計畫工作項目</p> <p>(一) 進行選才制度創新實驗：</p> <p>A: 「設計工作營」 B: 「DESIGN 一夏~北科創意工作營」</p> <p>(二) 進行校園場景創新實驗：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 提出「生態、人文、科技意象之康德廣場空間改造計畫」方案。 ● 規劃設計圖與 3D 空間情境模擬圖製作。 ● 舉辦本計畫空間改造公聽會。 ● 提送本校「校園規劃與公共藝術小組審議會」審查。 					

- 實質施工圖繪製。
- 工程經費估算與發包作業。
- 實質空間改造工程：
 - A:數位康德藝術裝置聖誕妝點工程。
 - B:Rice Garden 空間改造工程。
 - C:設計創意學習角空間改造工程。

(三)提升創意學子人才培育能量—組成創意社團：

- A、設計競賽技巧研習社
- B、社區營造服務研習社
- C、國際技能競賽研習社
- D、刊物藝術設計研習社
- E、專利創新設計研習社

三、重要成果及目標達成情形

本年度計畫共分為三個重點執行，分別將成果及目標達查情形概述如下

(一) 進行選才制度創新實驗：

A:「設計工作營評量」：

設計工作營於創意設計學士班甄選入學採計方式中，針對通過初審之考生，以「設計工作營評量」之型態及行動研究之方式進行複審（以推甄及申請入學需求名額之三倍推估，分場於96/4/14、96/5/5進行），進行創意人才之發展潛力有關質化及量化指標之評估。

B:「DESIGN 一夏-北科創意工作營」：

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 96/6/30、96/7/7 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。

(二) 進行校園場景創新實驗：

營造有益於學院師生創意互動之空間，包括數位康德藝術裝置聖誕妝點工程、Rice Garden 空間改造工程、設計創意學習角空間改造工程。「Rice Garden 空間改造工程」：針對本校「歷史記憶」進行再生規劃，使其成為全校師生回憶之園地；「設計創意學習角空間改造工程」：以設計學院現有地下儲藏空間，進行多功能展演與休憩空間之場景規劃，師生可在此交流並激盪設計創意及供放鬆壓力解放創意思考能力之休憩及設計交流之角落，並不定期規劃主題展示與書展活動等。

本子計畫已結合本校設計學院建築與都市設計研究所建築設計課程，完成實施參與式設計討論，並於 96 年 12 月提出「生態、人文、科技意象之康德廣場空間改造計畫」之規劃設計方案。並於 96 年 12 月 20-23 日完成數位康德藝術裝置聖誕妝點工程，為數位康德藝術裝置妝點 2006 年聖誕節慶氛圍，並於 12 月 24 日聖誕夜順利為「康德廣場空間改造計畫」活動揭開序幕。

96 年 1 月 16 日完成舉辦「生態、人文、科技意象之康德廣場空間改造計畫」公聽會，並參酌全校師生之相關意見修正規劃方向。96 年 4 月 3 日完成提報本校「校園規劃與公共藝術小組審議會」審查，於會中受委員支持與肯定，並允諾提撥二十萬元的工程經費補助，讓本計畫在教育部有限經費下，得以營造更佳之空間設計效果。96 年 4 月 15 日完成「Rice Garden 空間改造工程」討論與實質施工圖繪製。

4 月 18 日至 5 月 22 日完成學生自力式「Rice Garden 空間改造工程」施作，實踐「做中學」的建築教育，落實本校理論與實務教學並重的教育理念。預定於

96年5月底完成「設計創意學習角空間改造工程」實質施工圖討論與繪製，並7月下旬完成工程施作。

(三) 提升創意學子人才培育能量：組成創意社團：

為提升創意學子人才培育能量，促進研究所和大學部學生組成五個創意社團以將創意設計專長有效轉換成具有商業經濟價值，並大眾化設計教育意義。創意社團不僅可讓學生提升對日常生活空間之敏銳度及觀察力，並且透過活潑輕鬆之教學方式，讓學生可提早體驗大學生活之自主性。藉由老師與學生直接互動，讓學生可對設計領域等相關議題更加瞭解。

針對本院同學為組成核心的「設計社團」共有下列五個：

- A、設計競賽技巧研習社
- B、社區營造服務研習社
- C、國際技能競賽研習社
- D、刊物藝術設計研習社
- E、專利創新設計研習社

四、重要檢討與建議

本計畫初期提案以總預算補助四百萬元估算，在提案時內容豐富且多樣，但在經過審核後，本案補助費調降為貳百萬元，與原先估算金額差距甚遠，在執行時只能將提案內容做部分調整更動，因此與當初提案報告書有些微出入。

為求以最小的成本發揮至最大效益，本院仍動用全院師生共同為此創意學院計畫盡心盡力，以達計畫之實質效益，所有計畫內容皆本院師生之創新與用心成果，內容皆為此創意學院計畫量身訂做，期望後續皆能落實於學校體制之內，並非以低價補助結合其他計畫案而求成果之量多及亮眼。

本案的選才計畫已於96年度的新生入學測驗中納入學校體制內，倘若

再經過多一年的修正與分析，此選才制度將可以更完整的表現出其效益。在針對高中職生的創意工作營舉辦方面，也期望可以有更多一年的籌備，將此活動也納入學校的常態體制中，使本活動造福更多有志於「設計」的青年學子們，幫助他們在選擇大學科系時可以有更多的資訊與協助。

在創意場景的部分，本校將課程教學和實務操作結合在一起，讓創意空間的改造，是以材料費的方式，補助在建築系設計課程之中，讓學生自己發現問題，進而動手畫圖甚至是動手施工，讓同學可藉校園場景創新實驗的機會，由學中做、做中學的方式，動手改造自己校園的空間與學習生活的角落。這樣的訓練方式，不但可以讓理論與實務結合，更可以讓學生發揮自己的創意，營造美好的校園空間。這樣的學習方式和傳統外包請工人施工的作法，可以讓同學有更多的收穫。

在提升創意學子人才培育能量方面以組成創意社團為重點，除了鼓勵本院師生共組創意社團之外，並協助其經由學校學務處新設社團程序申請為正式社團，將其融入學校體制之中，才可以薪火相傳的延續下去。

雖然，本院為第一年申請此「創意學院計畫」，但在人力與資源上都投入大量的心血，得知此計畫將最後一年實施，希望可以有機會繼續得到補助，將整個計畫更完善的與學校體制結合在一起。

最後，在此也希望教育部在結束此「創意學院計畫」之後，日後可以有機會再提出相關的創意學院計畫，讓具有理想的學院可以藉此補助實現夢想與創意，再度開創學院的新風采。

三、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	於研究所或大學部甄選入學採計方式中，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、方式、程序或評量題目。	A: 設計工作營評量	設計工作營評量首度實行於設計學院「創意設計學士班」甄選入學採計方式中，針對通過初審之考生，以「 設計工作營評量 」之型態及行動研究之方式進行複審(以目前推甄及申請入學需求名額之三倍推估，分場進行)，進行創意人才之發展潛力有關質化及量化指標之評估。	100%	本計劃已經在 96/4/14 與 96/5/5，舉辦完成。經過本院相關老師密集開會與修正相關選才規定，本院以一種前所未有的設計工作營評量方式，完成此選才制度的創新實驗。本院老師與學校相關行政部門，甚至是考生都給予此選才方式正面肯定。
		A: 創意工作營	本工作營提前讓對設計相關科系有興趣之學生，在申請學校前做更深入的瞭解。本活動於 2007 年 6 月底 7 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。	100%	<ul style="list-style-type: none"> • 文宣已發送全國高中職，目前正在報名中。 • 活動日期為配合高中暑假期間，學生參加較為適當，在 6/30、7/7 兩天舉辦 Design 一夏：北科創意工作營。
(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。	本年度未辦理此項計畫			
(三) 校園場景創新實驗	著重學校透過師生參與決策過程，進行小空間創意改造，營	A: 校園場景改造	延續本校生態校園理念，提出「生態、人文、科技意象之康德廣場空間改造計畫」規劃方案，創造一人文學習交流場域，提供	100%	<ol style="list-style-type: none"> 1. 數位康德藝術裝置聖誕妝點工程已完成。 2. Rice Garden 空間改造工程已完成。

	<p>造有益於學院師生互動、創意激盪及歸屬感提升之空間。</p>		<p>學生一激發設計哲學的學習場域及創意思辯的對話空間。</p> <p>本計畫規劃完成時，舉辦全校性公聽會廣納校園師生之意見，並彙整相關意見作為修正規劃方向之參考，以使設計更臻完善。</p> <p>於本計畫施作範圍為校園內廣場開放空間，需配合學校行政程序，提報「校園規劃與公共藝術小組審議會」審查。</p> <p>配合本校設計學院建築與都市設計研究所建築設計課程，實施參與式設計，由學生自規劃至施作完全參與討論，實踐「做中學」的建築教育，落實本校理論與實務教學並重的教育理念。</p>		<p>3.設計創意學習角空間改造工程已完成。</p>
<p>(四) 教師創新能力 提升</p>	<p>建立創意交流平台、形成創意教師社群、分享創新教學成效、建立教師創新教學之評鑑指標等有利於提升學院教師素養之措施。</p>	<p>本年度未辦理此項計畫</p>			
<p>(五) 課程與 教學創新 實驗</p>	<p>創造力培育學程、新型態課程、跨校聯合課程等有利於提升學生創造力之課程與教學實驗。</p>	<p>本年度未辦理此項計畫</p>			
<p>(六) 創意學 子人才 培育</p>	<p>建立學生創意社團。</p>	<p>A 創意學生社團</p>	<p>本計劃由二系師生共同籌畫具創意性的學生社團。</p> <p>相關社團活動陸續進行中，社團名稱分別為：</p> <p>A、設計競賽技巧研習社 B、社區營造服務研習社 C、國際技能競賽研習社 D、刊物藝術設計研習社 E、專利創新設計研習社</p>	<p>100%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 舉辦社團交流活動 • 舉辦專家講座系列 • 進行校外參訪 • 舉辦進修課程與研習

			創意社團不僅可讓學生提升對日常生活空間之敏銳度及觀察力，並且透過活潑輕鬆之教學方式，讓學生可提早體驗大學生活之自主性。藉由老師與學生直接互動，讓學生可對設計領域等相關議題更加瞭解。		
--	--	--	--	--	--

第二部份 執行報告

一、緣起

在以「腦力」決勝負的「知識經濟時代」，創新思考以解決問題之能力，是未來世界公民的重要基礎能力。台北科技大學位處台北市光華商圈地段，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，使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。

二、計畫目標及預期成果

本計畫為多年期計畫，本年度計畫內容之重點有三：

1. 進行選才制度創新實驗共有兩部分：

第一部份，於創意設計學士班甄選入學採計方式中，針對通過初審之考生，以「設計工作營評量」之型態及行動研究之方式進行複審（以推甄及申請入學需求名額之三倍推估，分場進行），進行創意人才之發展潛力有關質化及量化指標之評估。

第二部分，「創意工作營」的舉辦。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認知不清，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頻繁。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。

本計畫第二年將追蹤評估考生在設計工作營中進行設計實作之各創意相關構面之能力表現與其錄取就讀後之各科創意績效表現之關係，並分析設計工作營所採用之指標適切性，將分析結果回饋至課程

與教學創新實驗。

2. 進行校園場景創新實驗：

營造有益於學院師生創意互動之空間，包括營造有益於學院師生創意互動之空間，使其成為全校師生創意交流之園地、進行多功能展演空間之場景規劃、師生可在此交流並激盪設計創意、供師生放鬆壓力解放創意思考能力之休憩及設計交流之場域。

- (1) 延續本校生態校園理念，提出「生態、人文、科技意象之康德廣場空間改造計畫」規劃方案，創造一人文學習交流場域，提供學生一激發設計哲學的學習場域及創意思辯的對話空間。
- (2) 於本計畫規劃完成時，舉辦全校性公聽會廣納校園師生之意見，並彙整相關意見作為修正規劃方向之參考，以使設計更臻完善。
- (3) 由於本計畫施作範圍為校園內廣場開放空間，需配合學校行政程序，提報「校園規劃與公共藝術小組審議會」審查。
- (4) 結合本校設計學院建築與都市設計研究所建築設計課程，實施參與式設計，由學生自規劃至施作完全參與討論，實踐「做中學」的建築教育，落實本校理論與實務教學並重的教育理念。

3. 提升創意學子人才培育能量：

為提升創意學子人才培育能量，促進研究所和大學部學生組成五個創意社團以將創意設計專長有效轉換成具有商業經濟價值，並大眾化設計教育意義。創意社團不僅可讓學生提升對日常生活空間之敏銳度及觀察力，並且透過活潑輕鬆之教學方式，讓學生可提早體驗大學生活之自主性。藉由老師與學生直接互動，讓學生可對設計領域等相關議題更加瞭解。

組成創意社團，藉由老師與學生互動，讓學生提升對設計相關領域之敏銳度及觀察力。創意社團的推動運行成果，提出有利於提升學生創造力之課程與教學實驗，並建立創意教師社群，分享創新教學成效，提昇教師創新能力。

三、實施方法

1. 「選才制度創新實驗」：

A. 設計工作營評量

於本學院成立創意設計學士班，為國內技職院校首創，共計招生四十名（高中生二十、高職生二十名），以培養基礎設計人才為目的，施以類似實驗班之課程與教學，著重基礎設計本能與思考的紮實訓練，強調專題實作、工廠及訓練，以作為未來高階文化創意產業設計人才之準備。

規劃實驗以大一不分系、大二開始輔導選擇「專業專攻」實施，除有獨立設計訓練課程可供選擇外，學生也可自由依照興趣及專長，選擇院內「主修」學系（建築或工設），或選擇「雙聯學位」、「輔系」修業等特色。

本課程規劃實驗的特色，採獨立四年設計，低年級除了著重學生基礎技術（包含造形藝術）的訓練，並以「數位空間設計」及「視覺傳達」作為學生訓練的著重項目與發展特色。配合建築、工設二系原有課程的特色，本專班的課程一方面凸顯數位設計與傳達設計的特色，也期待本專班課程的開設，直接促成設計學院所屬系所課程的初步整合，並進一步完成相關師資、設備、空間的整合目的，確實達到有效利用各項資源的教學目的。

因此，「設計工作營評量」：甄選對都市設計、建築設計、工程設計、產品設計、家具與室內設計、數位設計等有興趣及具有潛力之學生。配合大學推甄入學作業時程辦理單獨招生，分兩個階段實施，第一階段篩選及第二階段複試。第一階段以申請生之「學科能力測驗成績」，依本校該班規定之成績採計方式進行篩選，第一階段篩選達合格標準者，本學院將通知申請生參加第二階段複試。未通過第一階段篩選者，不得參加複試、亦不錄取。第二階段複試成績採以「設計工作營評量」方式進行，旨在評量學生的創意思考與表達能力，納入有利於創造力發展之指標。

甄選創意人才之評選策略：甄選入學採計方式中，針對通過初審之考生，以「設計工作營」之型態及行動研究之方式進行複審，貼近評估考生在設計工作營中進行設計實作之各創意相關構面之能力表現，進行其成為創意人才之發展潛力有關質化及量化指標之評估。設計工作營進行前，以文獻分析及專家座談等方式，規劃出設計工作營中欲納入評估之質化與量化指標及其效度，並明定其施行方式及程序。設計工作營之組織運作包括由參與師資組成：(1) 遴選指標群負責建立質性與量化評選指標，(2) 指導群負責命題

與指導工作營內容，和 (3) 觀察評鑑群負責於現場以參與觀察法紀錄和分析評比。

「設計工作營評量」旨在評量學生的創意問題解決能力、設計表達能力及設計實作能力，評分依據包括以(1)圖文表達之問題分析界定的洞察力與合理性，(2)設計草圖繪製與作品草模製作之表達性與質量，以及(3)設計過程中可觀察之行為表現與態度。本「設計工作營評量」已於 96/4/14 與 96/5/5 舉辦完成，共分為「高中組」、「高職組」兩組。「設計工作營評量」經過本院相關老師密集開會與修正相關選才規定，本院以一種前所未有的設計工作營評量方式，完成此選才制度的創新實驗。本院老師與學校相關行政部門，甚至是考生都給予此選才方式正面肯定。

B. 北科創意工作營

目前多元的入學方案，提供了高中職學生多樣化的選擇，在此同時，高中職學生也常因為對於系認知不清，而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。本活動於 2007 年 6 月 30 日與 7 月 7 日，連續兩週之週六全天時間於北科大設計學院舉辦「DESIGN 一夏~北科創意工作營」，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。

本活動將本設計學院相關系所的資訊傳遞到全台灣各級高中高職，對於本院相關科系有興趣之高中職生可藉由實際的演講活動與研習課程，對於未來學習方向有更深刻的了解。

活動內容說明

活動第一日 (96/6/30):

9:00 活動報到

活動報到時需將學員資料準備齊全，並提供其該日所需資訊與用具，並依人數分組編排，在報到時各隊對輔及相關工作人員須在場支援。讓參與學生可以感受到設計學院的熱情與活力。

10:30 課程講座(1) 美學概論 90 分鐘

「美學概論」為此次活動的先驅課程。藉由淺顯的入門課程，建立學

生對美學的概念、訓練其分析及比較之能力。將由師生互動的方式探討一些美學的基本問題。本課程不是藝術欣賞，也不是文藝批評。希望藉由誘導的方式讓學生自己去思考，內容主要圍繞著當代藝術的中心問題：「什麼是藝術？」，但同時我們也將此問題置入「審美判斷如何可能？」的脈絡下處理。藝術作品畢竟只是美感經驗之獨特，但不是唯一的對象，而藝術作品也不一定要迎合時下的品味。對審美經驗的三要素（主體、對象、主客關係）之適當的分析，雖然不能解決藝術的定義問題，但有助於加深對藝術作品或活動的理解。

在九十分鐘課程內，由以下的幾個主題操作，讓學生和老師可以相互討論甚至是意見交換，包含：1. 美感或審美經驗、2. 模仿或再現、3. 表現、4. 形式、5. 藝術、道德與真理。

13:00 課程講座(2) 設計概論 90 分鐘

「設計概論」主要是讓同學了解到設計學院所修習的相關課程方向，內容由設計的基礎、設計的世界，漫談到設計與藝術的關係，以及設計與科學的關係，最後談到設計在環境中的應用。採分組交替方式，讓同學可以了解到不同設計領域的內容及未來的出入與方向。

15:30 創意講座(一)

創意講座則從色彩概論、色彩本質談起，完整介紹各種色彩體系，最後寫到對比與調和配色原則，以及色彩設計與科技色彩應用。再來則由造形基礎、形態構成要素開始，談到造形視覺原理，與視覺構成的效果。分別由工業設計組與建築設計組之講座主持者引導學員討論並提出個人創意概念，並據此製作圖說或示意樣品，於隔週作品發表會中提出。

17:00 首日活動結束

活動第二日 (96/7/7)

09:45 創意講座與實作 (二)

創意講座(二)則展示的概論、與展示的手法談起，完整介紹各種展示的呈現方式。參加學員將自己的版面和作品展示在所分配的展示區中，學員可藉此學習展示手法和場景佈置的經驗。現場提供參與學員材料與空間，同學要在規定的時間之內，利用現場的材料，將自己上週回將所做的 2D 和 3D 作品呈現出來，在各人所屬的範圍之中，盡情發揮想法與創意。

13:00 創意講座作品發表

延續上周創意講座的課程，由個別學員展示並講解創意概念與作品，與上午在創意實作中所布置的展示概念。本階段分組進行，評審將邀相關領域之專家學者講評。

17:00 閉幕式

師長致詞，派發研習證明，活動結束。活動結束後為期一周成果展覽。

活動行程表

	時間	96/6/30	時間	96/7/7
上午	09:00-10:00	報到	09:00-09:30	報到
	10:00-10:30	開幕式	09:45-11:45	創意講座與實作（二）
	10:30-12:00	課程講座（一） 美學概論		
中午	12:00-13:30	午餐交流	12:00-13:00	午餐交流
下午	13:30-15:00	課程講座（二） 設計概論	13:00-15:00	創意講座作品發表（一）
	15:00-15:20	午茶時間	15:00-15:30	午茶時間
	15:20-17:00	創意講座（一）	15:30-17:00	創意講座作品發表（二）
	17:00~	歸賦	17:00-18:00	閉幕式 派發研習證明

後續活動與評量結果

學員之性向評估由入學委員審核後與創意作品資料一同存檔，其後申請甄試入學時，可做為申請輔助資料，設計學院可依存檔之性向評估資料，予以一併考量是否錄取。

2. 「校園場景創新實驗」：

執行內容：

(1) 提出「生態、人文、科技意象之康德廣場空間改造計畫」規劃構想：

本校數位康德藝術裝置在落成時之宣言：「思想引領科學，科技推動時代的巨輪，數位康德為我們推向更遠的地方。」在時代巨輪的軌跡下，永續生態是 21 世紀的，而「生態、人文、科技」是本校未來孕育永續校園的重要概念。

設計館前康德廣場設置一處「Rice Garden」，恢復早已被遺忘，學生們在上學時穿越稻田之情境，並於設計館地下一樓設置一設計交流的學習空間，提供學生一激發設計哲學的學習場域及創意思辯的對話空間。

A. 「數位康德藝術裝置聖誕妝點」：

本構想乃結合本校設計學院建築與都市設計研究所建築設計課程，由研究生們發揮設計創意並親自動手施作，為數位康德藝術裝置妝點 2006 聖誕節慶氛圍，以為「康德廣場空間改造計畫」活動揭開序幕。

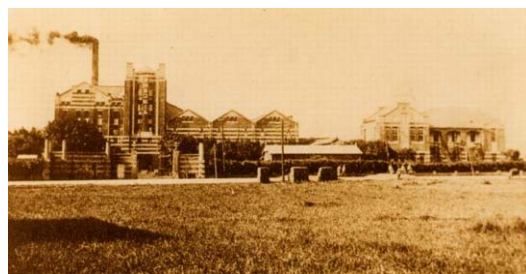
B. 「Rice Garden」：

就算從來沒見過稻田，當第一眼見到稻穗時，依然會充滿親切感，那就是人的天性……。

曾幾何時，水泥叢林吞噬了週遭的稻田，遙遠的稻香，離都市越來越遠。在老台北人的印象中，綠川（瑠公圳）是很美的，大溝兩側各有一條馬路，路邊植滿柳樹，蜿蜒的流水穿過台北州的稻田；50 年後，農田上蓋滿灰乎乎的公寓房子，圳溝與稻田早已不復見了。



日治時期台北工專校門周邊



日治時期台北工專旁建國啤酒廠週邊

本構想為恢復早被遺忘穿越稻田去上學的氛圍，並在每年稻穗成熟時節，塑造為校園裡年度重要的慶典活動。並在材資館入口階梯上，鑲上天然石頭，為單調的階梯增添趣味性，也為整個廣場增添許多自然的人文氣息。本案選定「稻」作為指定作物，除為恢復早被遺忘穿越稻田去上學的氛圍，並在每年稻穗成熟時節，塑造為校園裡年度重要的慶典活動。稻乃我國立國基礎，其生長過程：插秧、生長、結穗、收耕…，都具有相當大之教育意義。且於工程完成後亦可結合周邊中小學作生態導覽課程，達社區大學之資源共享。

國內近幾年，已有不少中小學，為了實踐生態理念並使學生了解盤中糧粒粒皆辛苦的道理，陸續在校園裡開闢實驗性稻田施作場域，作為教育宣導的目的，讓許多媒體爭相報導；本校地處台北市都心，可作為一最佳的示範教育宣導的場域。本案於水稻休耕期間，搭配四季景觀栽培麥、油菜花…等觀賞用或經濟用作物，亦可利用此區域作一觀景水池。

康德廣場為透水鋪面，與本校生態池成為一水回收系統，本計畫於將「Rice Garden」與透水鋪面結合成一水循環體，將灌溉用水加以循環、利用、回收，未來將成為本校推動人文生態校園另一重要示範地點。「Rice Garden 空間改造」，其理念更將歷史人文整合於校園忠孝新生捷運站出口處，這是本校人文生態校園之最佳宣導點。

C. 「設計創意學習角」：

咖啡，對於設計學院的師生而言，是靈感來源的精神食糧。在本校設計館設置一咖啡座，對設計學院師生而言無疑是一大福祉，更是激盪創意的最佳場域。因此，本構想擬將設計館 B1 的廣場空間改造成為一設計創意學習角，提供設計學院師生們一處設計交流之對話空間，在空間規劃上以彈性使用為原則，並設置一簡易咖啡吧，結合學生作品展覽、書展等藝文活動，為校園內增添一處人文活動的場域。

(2) 舉辦本計畫空間改造公聽會

本計畫擬在規劃完成時，舉辦本計畫空間改造公聽會，邀請全校師生共同參與

(3) 提送本校「校園規劃與公共藝術小組審議會」審查

由於本案範圍為校園內廣場，於校園內改造施作必須提送學校，召開「校園規劃與公共藝術小組」審議會確認。

(4) 實質施工圖繪製

(5) 工程經費估算與發包作業

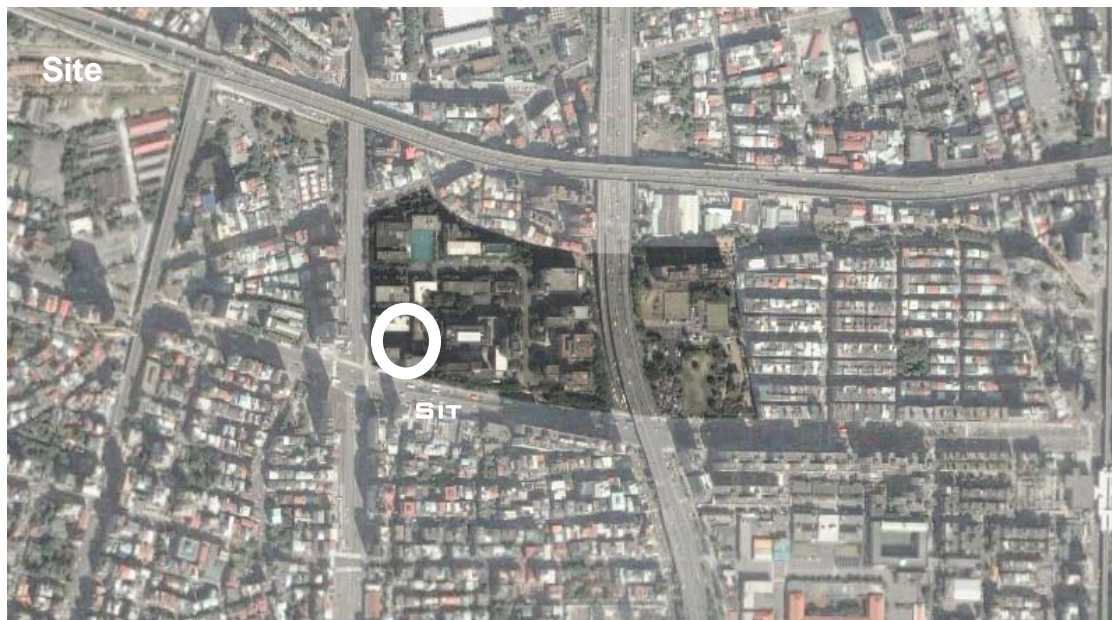
(6) 實質空間改造工程施作：

- A. 數位康德藝術裝置聖誕妝點工程。
- B. Rice Garden 空間改造工程。
- C. 設計創意學習角空間改造工程。

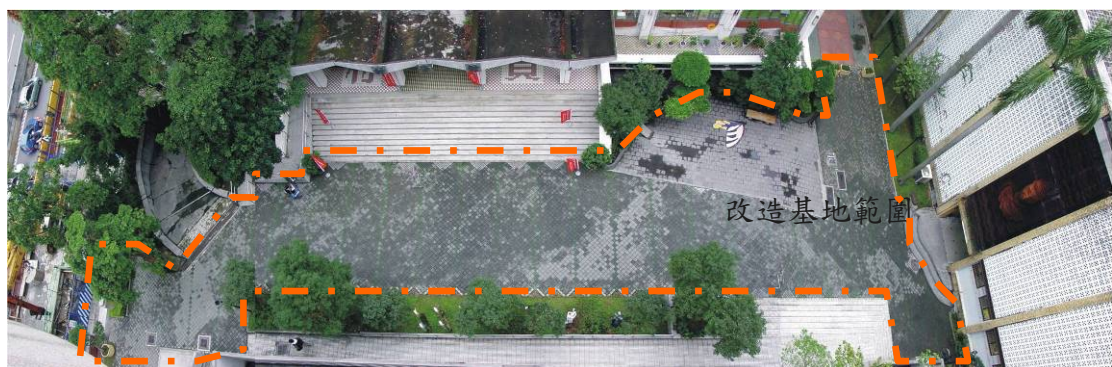
執行方法：

(1) 空間改造地點與現況：

本計畫空間改造基地位於台北科技大學教學區內之設計館與其前面廣場，校園鳥瞰與改造基地位置如圖 3.3 所示；全區現況照片如圖 3.4 所示。主要改造基地點如下：



國立台北科技大學校園鳥瞰圖及改造基地位置



本計畫改造基地範圍現況照片

A. 第四教學大樓西側牆面數位康德藝術裝置



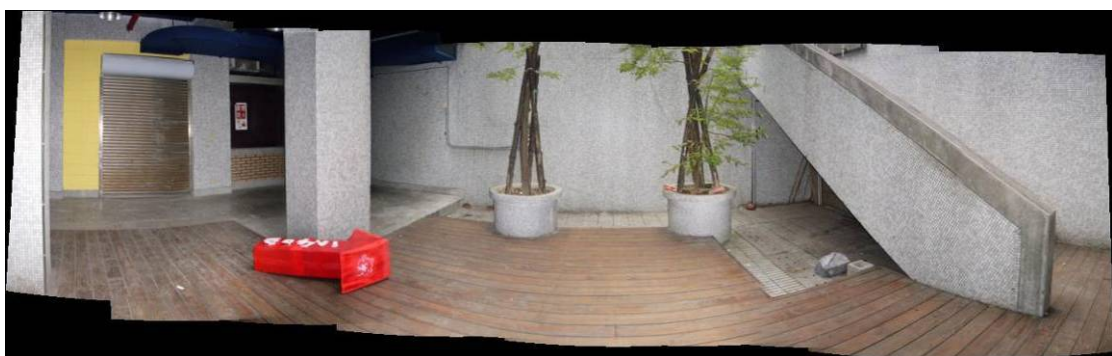
數位康德藝術裝置現況



數位康德藝術裝置現況

B. 設計館左側 B1 室廣場

基地位於設計館地下一樓外部空間。其內部空間為展覽場地，平日定期舉辦書展、設計作品展等藝文展覽活動；外部空間除偶有建築系舞會等活動舉辦外，則多閒置無加以利用之。基地視野景觀不錯，但平日少有學生出入，人煙稀少，成為北科大校園中被冷落的美麗一隅，實為可惜。



設計館 B1 的廣場空間現況



設計館 B1 的廣場空間現況



設計館 B1 廣場入口現況照片



設計館 B1 廣場現況照片

C. 設計館前廣場



Rice Garden 空間改造基地位置與現況

操作方法：

本計畫結合本校設設學院建築與都市設計研究所建築設計課程採完全參與式設計方式，由師生自規劃至施工共同參與，為校園創造精緻人文角落，落實本校理論與實務教學並重的教育理念。

3. 「提升創意學子人才培育能量」：組成創意社團：

為提升創意學子人才培育能量，促進研究所和大學部學生組成五個創意社團以將創意設計專長有效轉換成具有商業經濟價值，並大眾化設計教育意義。創意社團不僅可讓學生提升對日常生活空間之敏銳度及觀察力，並且透過活潑輕鬆之教學方式，讓學生可提早體驗大學生活之自主性。藉由老師與學生直接互動，讓學生可對設計領域等相關議題更加瞭解。

針對本院同學為組成核心的「設計社團」共有下列五個：

- A、設計競賽技巧研習社
- B、社區營造服務研習社
- C、國際技能競賽研習社
- D、刊物藝術設計研習社
- E、專利創新設計研習社

四、執行情形及差異分析

1. 「選才制度創新實驗」共分為兩部分：

A. 設計工作營評量

近年來文化創意產業的政策，使得「創意」成為增加市場競爭力的重要因素。在創意產業的發展過程中，創新人才的徵選方向和指標始終沒有一定的標準，也常因為各門派的想法不同而面臨了人才不足或是良莠不齊等困境。創意產業之所以較難評定是因為很多東西常缺乏原創，大量抄襲模仿，甚至淪為“文化加工業”是目前極待解決的問題；另一方面，好的創意常缺乏成熟的市場推廣運作，難以實現其經濟價值，因而有許多年輕人不願加入此創意產業而轉往薪資優渥的高科技產業。

創意人才是需要教育才可以使其有更好的發展與價值觀，大專階段所培育的創意人才具有高知識、學習強、容易接受新事物、新觀念的特徵、甚至是維護相關社會責任等特質，是創意人才孕育的主要搖籃。而近年來在大專院校相關科系相繼成立，隨著文化創意產業發展進程的不斷深入，大專院校的創意人才對於社會經濟的發展會起到越來越大的推動作用，這更讓我們需要從新來檢討怎樣的選才方式才可以將此效益發揮至最大。

目前大專院校多採取多元的入學方案，提供了高中職學生多樣化的選擇，但在此同時，高中學生因為長期的升學壓力以及學校對於創意的扼殺(缺乏美育課程)，常造成高中生會面臨缺乏創意或是不敢表現等問題。因此，應該多鼓勵高中職校需要增強知識創新能力與培養創意人才的能力，藉由知識整合，培養適應競爭的多元化人才；其次，需要扭轉「聯考制度」教育對學生創新思維的扼殺，激發、培養學生的“創意”、“創新”及“創造力”。另外，需要增加學生的人文素養，重視創新型人文教育，培養跨領域的創意人才，適應時代的需要。

本學院於九十五學年度成立創意設計學士班，為國內技職院校首創，共計招生四十名(高中生二十、高職生二十名)，以培養基礎設計人才為目的，施以類似實驗班之課程與教學，著重基礎設計本能與思考的紮實訓練，強調專題實作、工廠及訓練，以作為未來高階文化創意產業設計人才之準備。因此，在九十六學年度創意設計學士班(高中生/高職生)單獨招生中納入新型態之「設計工作營評量」，甄選對都市設計、建築設計、工程設計、產品設計、家具與室內設計、數位設計等有興趣及具有潛力之學生。配合大學推甄入學作業時程辦理單獨招生，整個獨立招生過程分兩組兩個階段實施，第一組為高中組在九十年四月十四日舉行，第二組為高職組在九十六年

五月五日舉行。每組招生皆分為為兩階段，第一階段篩選及第二階段複試，最終錄取每組皆為二十位同學。

高中組第一階段以申請生之「學科能力測驗成績」，依本校該班規定之成績採計方式進行篩選，第一階段篩選達合格標準者，本學院將通知申請生參加第二階段複試。未通過第一階段篩選者，不得參加複試、亦不錄取。第二階段複試成績採以「設計工作營評量」方式進行，旨在評量學生的創意思考與表達能力，納入有利於創造力發展之指標。高職組第一階段為「設計創意筆試」，依本校該班規定之成績採計方式進行篩選，第一階段「設計創意筆試」達合格標準者，本學院將通知申請生參加第二階段複試。未通過第一階段「設計創意筆試」合格標準者者，不得參加複試、亦不錄取。第二階段複試成績採以「設計工作營評量」方式進行，旨在評量學生的創意思考與表達能力，納入有利於創造力發展之指標。

甄選創意人才之評選策略：甄選入學採計方式中，針對通過初審之考生，以「設計工作營評量」之型態及行動研究之方式進行複審，貼近評估考生在設計工作營中進行設計實作之各創意相關構面之能力表現，進行其成為創意人才之發展潛力有關質化及量化指標之評估。「設計工作營評量」旨在評量學生的創意問題解決能力、設計表達能力及設計實作能力，評分依據包括以(1)圖文表達之問題分析界定的洞察力與合理性，(2)設計草圖繪製與作品草模製作之表達性與質量，以及(3)設計過程中可觀察之行為表現與態度。

在高中組部分，「設計工作營評量」部分共計為六十分鐘的時間，整個過程分為三個階段，在工作營評量開始前，評審老師先向考生清楚說明整個評量過程，之後進行考試。評量第一階段為十五分鐘，請同學就考題自行創作設計，發揮創意與想法，將自己的設計概念繪製於圖紙上。第二階段為十五分鐘，請同組同學將自己設計之作品與同組同學分享討論，每位同學約有二分鐘的時間，向同組同學介紹自己的設計理念，第三階段則為同組同學需要在除了自己提出的設計案外，另外選一位同學的設計，並將所選擇的同學座號寫在自己圖紙的右上角，將對方的設計加以分析應用，並且以此為發想，創作一份設計延伸作品。

整個過程共有四位老師在場分別針對不同階段同學的表現給予評分，在之後閱卷時列入總分參考。本次獨立招生經過第一階段成績篩選後，第二部分「設計工作營評量」有八十名考生參加，最後錄取二十名學生。



評審老師會議



評審老師會議



同學發表自己創意



同學間相互討論

在高職組部分，共分為兩階段，第一階段在 96/4/14 日舉行第一階段設計創意筆試，總共有一千五百位同學報考，經過評分後，在第二階段選出八十位同學在 96/5/5 參加第二階段的「設計工作營評量」。總共時間為六十分鐘，整個過程分為三個階段，在工作營評量開始前，評審老師先向考生清楚說明整個評量過程，之後進行考試。評量第一階段為十分鐘，請同學就考題自行思考，將自己所分析的物件、過程記錄。第二階段為二十分鐘，請同組同學相互討論這個設計所會碰到問題、限制、潛力等等，希望同學在第二階段的相互討論中可以找出一些設計的邏輯與構想，訂定出該組的設計準則。第三階段，請同學就該組所討論出來的結果為依據，進行各自的設計，並加以分析應用，創作一份屬於自己的設計作品。整個過程共有四位老師在場分別針對不同階段同學的表現給予評分，像是同學的參與度和表達能力等，在後續的閱卷時列入總分參考。



同學發表自己創意



同學間相互討論

「設計工作營評量」已於 96/4/14 與 96/5/5 舉辦完成，共分為「高中組」、「高職組」兩組。「設計工作營評量」經過本院相關老師密集開會與修正相關選才規定，本院以一種前所未有的設計工作營評量方式，完成此選才制度的創新實驗。本院老師與學校相關行政部門，甚至是考生都給予此選才方式正面肯定。

設計工作營評量考題：

96/4/14 創意設計學士班(高中組)組

注意事項

1. 本階段係以設計營的方式考驗考生設計創意及團隊合作及溝通的能力。
2. 考生請依照分組規定就定位，每組八位考生，不得任意換組。考生可與同組的考生討論，但不得跨組討論或參考他組作題。
3. 每一位考生皆應佩帶發給的工作營編號牌。請佩帶於上半身可清楚識別之處，並且不得任意交換識別編號牌
4. 考試時間 60 分鐘。

設計營考題

在環保的訴求下，辦公室用紙減量是必然的趨勢。設計團隊將提出解決方案。

1. 每一位考生在一張 A2 紙張上以文字或繪圖的方式提出解決方案(請於紙張右上角註明自己的兩數工作營編號，字高 3 公分)。(15 分鐘)
2. 團隊利用接下來的 15 分鐘輪流說明及討論成員所提出的解決方案。(15 分鐘)
3. 每一位成員挑選一個別人(同組考生)的解決方案，繼續發展成為更為可行或更有創意的最終提案。最終提案不必與前案相似，但必須陳述或繪圖表達其發展脈絡。(30 分鐘)

規定事項：請於 A2 作題紙張「左上角」註明前案提案者的工作營編號及內容，並將自己的工作營編號寫於 A2 紙張「右上角」。設計發展脈絡由作題紙張之左上角開始，逐步往下角發展。

96/4/14 創意設計學士班(高職組初試)題目：

1. 假想 2100 年全球暖化導致海平面上升 35 公尺，請描繪當時台灣可能的生活景象。生活景象的內容可為整體的食衣住行育樂，或針對其中某一項或某幾項發揮
2. 「突然間……！」
 - (1) 請用文字為此句子來衍伸你的想法
(如：「突然間……隔壁左方的考生打了一個好的嗝！」)
 - (2) 再用圖畫來描述前述的想法
3. 試著把你在拼圖遊戲過程中，所體會到的遊戲秩序(或規則、或邏輯)寫下來。並試著依據你所看到或體會的，重新創造並繪出一個屬於你的特殊拼圖，形式、大小不拘
4. Please list and explain at least ten different ways to determine the presentation order of all students for their class assignments (quantity, creativity, and feasibility are the evaluation criteria for this question).
5. 以下名詞，或是一人物、事物、觀念，請就各名詞說明你對它的認識、以及從中獲得的啟發和聯想；可舉例說明你曾經從該人、事、物或觀念名詞中具代表性作品；並發表關於該名詞對你的意義，或你對它的看法或其它聯想。(每小題 4 分，各題答題以認識精準度、深度、和對它是否有較獨到而深刻的見解，以及表達的組織、邏輯能力，和思維的精準與清晰度為衡量)
 - (1) Paper
 - (2) 高地 (Gaudi)
 - (3) 普普藝術 (Pop Art)
 - (4) Philip Stark
 - (5) 新一代設計展

96/5/5 創意設計學士班(高職組)複試題目：

1. 請運用所提供的紙張當作材料，經過你的加工(例如切割、剪裁、鉗接、黏著、摺曲、編織等)之後，設計出 1 種具有下列特性的作品。作答前請務必先詳讀本題之注意事項：

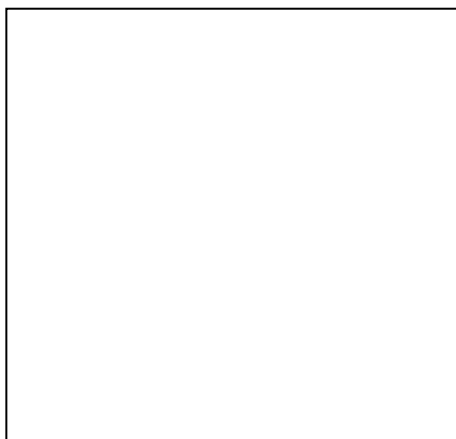
- (1)可壓平成為一個具有美感的平面構圖。
- (2)經由拉起、翻摺或簡單動作，可轉變成另一個具有某種實用功能的立體產品。

★ 注意事項：

- (1)紙材共 3 張，請自行決運用的數量與方式，但用罄一律不補發。
- (2)作品請壓平後固定在答案紙上，並說明轉換成立體作品的操作方法，評分時若發生無依說明轉換成立體，或脫落變形等情況，由考生自行負責。
- (3)評分重點含美感、原創性、實用性與精緻度。

2. 在下列方塊中(大小不限，請自行決定)

- (1)請為國立台北科技大學設計學院創意設計學士班設計一個 LOGO(標誌)
- (2)為此 LOGO 加上一個標語(如：全家就是你家！或 活著就是要痛快！。。。等)



3. 「榕樹」經常出現在我們生活環境中，試著寫出五種他們出現的可能情境或場所。其次，試著簡述五種「榕樹」所帶給你的感受

4. Based on your experience and knowledge in using cellular phones, adopt freehand sketches and necessary supportive explanations to propose five possible design improvements of a cellular phone , which can make it more suitable for athletic users during exercise.

5. 「輕」與「重」為兩個具相對含意的字眼，請回答以下系列問題：
 - (1)以你對「輕」、「重」字面上的理解，為兩字作一個別的定義。
 - (2)以一個中文字或一個英文單字(X)作為兩者的連接詞（輕 X 重），能夠以最富有戲劇性、趣味性、原性、幽默或詼諧的張力，為「輕」、「重」的關係創造出一有趣概念。
 - (3)以「輕 X 重」為比喻，運用你的聯想和創意思考，以文字為主，繪圖為輔，鋪陳出五種狀態來表現(2)的有趣概念

B. 北科創意工作營

目前多元的入學方案，提供了高中職學生多樣化的選擇，在此同時，高中職學生也常因為對於系認知不清，而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。本活動於 2007 年 6 月 30 日與 7 月 7 日，連續兩週之週六全天時間於北科大設計學院舉辦「DESIGN 一夏~北科創意工作營」，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。

本活動可以將本設計學院相關系所的資訊傳遞到全台灣各級高中高職，對於本院相關科系有興趣之高中職生可藉由實際的演講活動與研習課程，對於未來學習方向有更深刻的了解。創意人才的徵選初期多是針對高中職畢業生，因此徵選方向不應該只是其專業技能，應該還要包括其他相關知識，甚至包含其對於生活態度與處事方式，才可以選出具有潛能，經日後教育可以發揮高度創意之人才，

(1)「美學能力」

美學是一切設計的基礎，瞭解學生對美學的概念、其分析及比較之能力。藉由一些美學的基本問題，讓學生自己去思考，「什麼是藝術？」，但同時也將此問題置入「審美判斷如何可能？」的脈絡下處理。藝術作品畢竟只是美感經驗之獨特，但不是唯一的對象，而藝術作品也不一定要迎合時下的品味。對審美經驗的三要素（主體、對象、主客關係）之適當的分析，雖然不能解決藝術的定義問題，但有助於加深對藝術作品或活動的理解。包含：

1. 美感或審美經驗
2. 模仿或再現
3. 表現
4. 形式
5. 藝術、道德與真理

(2)「創意思考」

創意思考則從色彩概論、色彩本質談起，最後到對比與調和配色原則，以及色彩設計與科技色彩應用。再來則由造形基礎、形態構成要素開始，到造形視覺原理，視覺構成效果。引導學生討論並提出個人創意概念。

(3)「觀察與實踐」

希望以貼近評估考生的方式，評量學生如何在創意中進行設計之實作表現。觀察周遭的環境與事物是評斷創意人是否具有環境靈敏度的方式之一，「觀察與實踐」主要是綜合性的操作評量，重點在於引導出學生找問題、解決問題、激發想像力和動手做的能力。「觀察與實踐」採用個人創作，規劃動眼看、動腦想、動手寫、動手畫、動手做幾個部份。

徵選指標：

1. 評估學生對於周遭事物的觀察及反省生活型態的能力
2. 評估學生是否有創造力習慣的生活實踐
3. 評估學生是否參與藝術及文化活動的生活體驗計畫
4. 評估學生是否有相關應用美學及專業知識的能力
5. 評估學生是否有團對合作及與別人溝通的能力
6. 評估學生是否有手繪構想及實際動手做的能力
7. 評估學生是否有設計執行與表達解說能力的的能力

後續活動與評量結果：

學員之性向評估由入學委員審核後與創意作品資料一同存檔，其後申請甄試入學時，可做為申請輔助資料，設計學院可依存檔之性向評估資料，予以一併考量是否錄取。



北科創意工作營宣傳海報

北科設計學院宣傳簡介正面

北科設計學院宣傳簡介反面

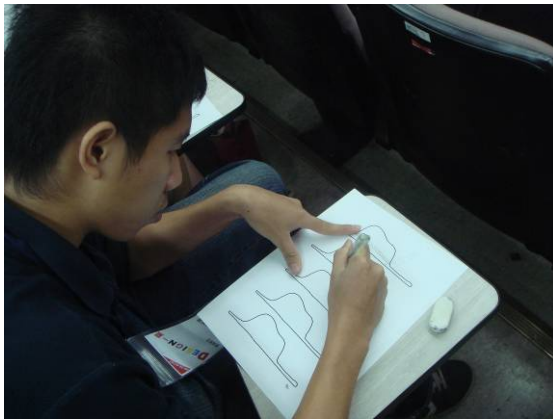
工作營照片集錦



同學們專心的聆聽專業課程



午餐交流



同學們發揮創意動動腦



同學們發揮創意動動腦



同學們創意實作課程，大家一起動手、動腦發揮創意



同學們的創意作品展示



同學們的創意作品發表/專家講評



表現優異同學領取獎狀、獎品



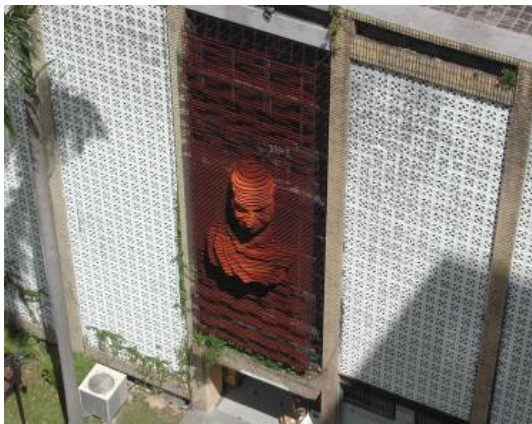
參加同學分組領取結業證書並合影留念

2. 「校園場景創新實驗」：

實際達成情形：

(1) 已結合本校設計學院建築與都市設計研究所建築設計課程，完成實施參與式設計討論，並於 96 年 12 月提出「生態、人文、科技意象之康德廣場空間改造計畫」之規劃設計圖與 3D 空間情境模擬圖。

A. 「數位康德藝術裝置聖誕妝點」現況與草模模擬

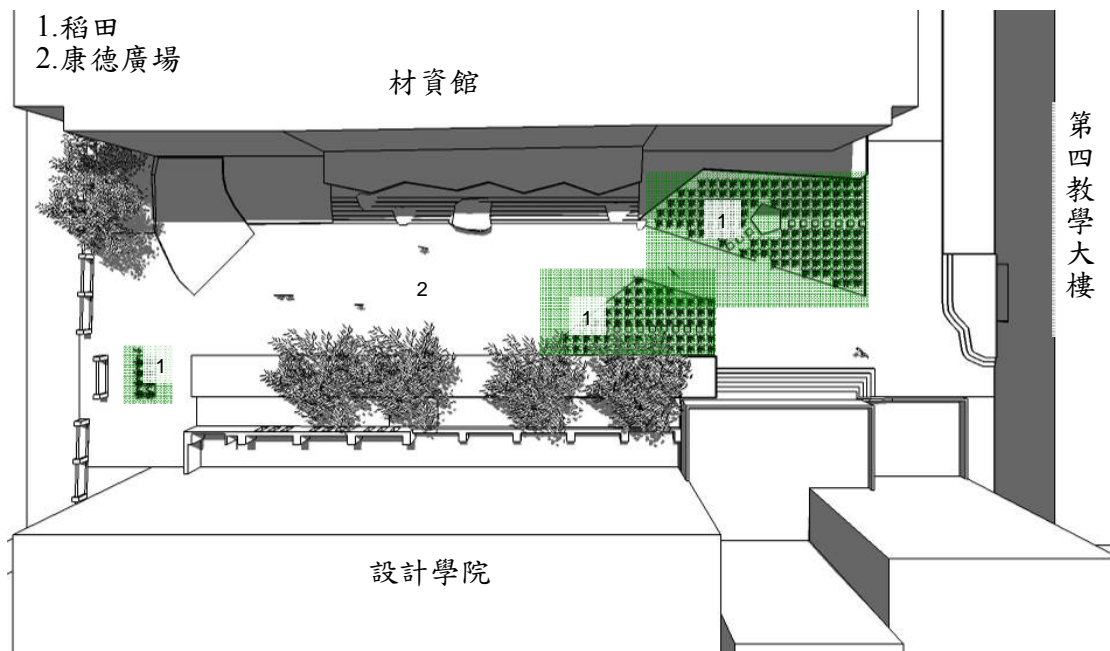


數位康德現況照片



數位康德聖誕妝點草模

B. 「Rice Garden」規劃設計平面配置



「Rice Garden」規劃平面配置圖



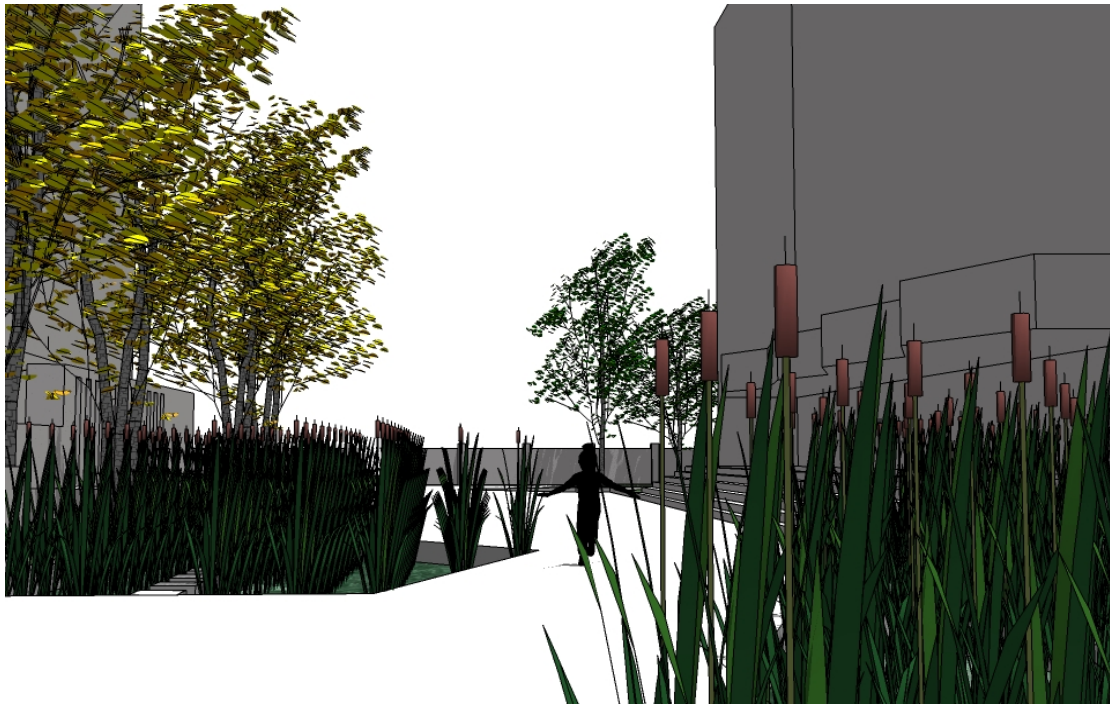
「Rice Garden」3D 空間情境模擬示意圖



「Rice Garden」3D 空間情境模擬示意圖



「Rice Garden」3D 空間情境模擬示意圖

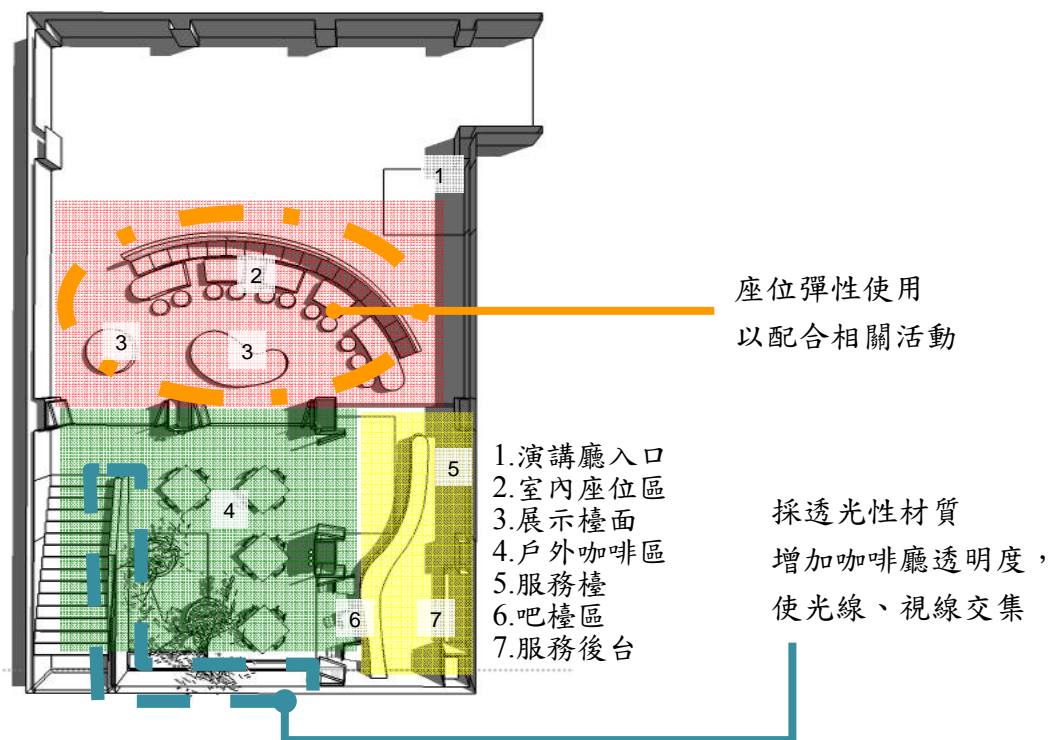


「Rice Garden」3D 空間情境模擬示意圖



「Rice Garden」之人文歷史情境模擬圖

- C. 「設計創意學習角」規劃設計平面配置如下圖所示；
剖圖示意、3D 空間情境模擬如後圖所示。



「設計創意學習角」規劃平面配置圖



「設計創意學習角」剖面示意圖



「設計創意學習角」剖面示意圖



「設計創意學習角」剖面示意圖



「設計創意學習角」3D 空間情境模擬示意圖



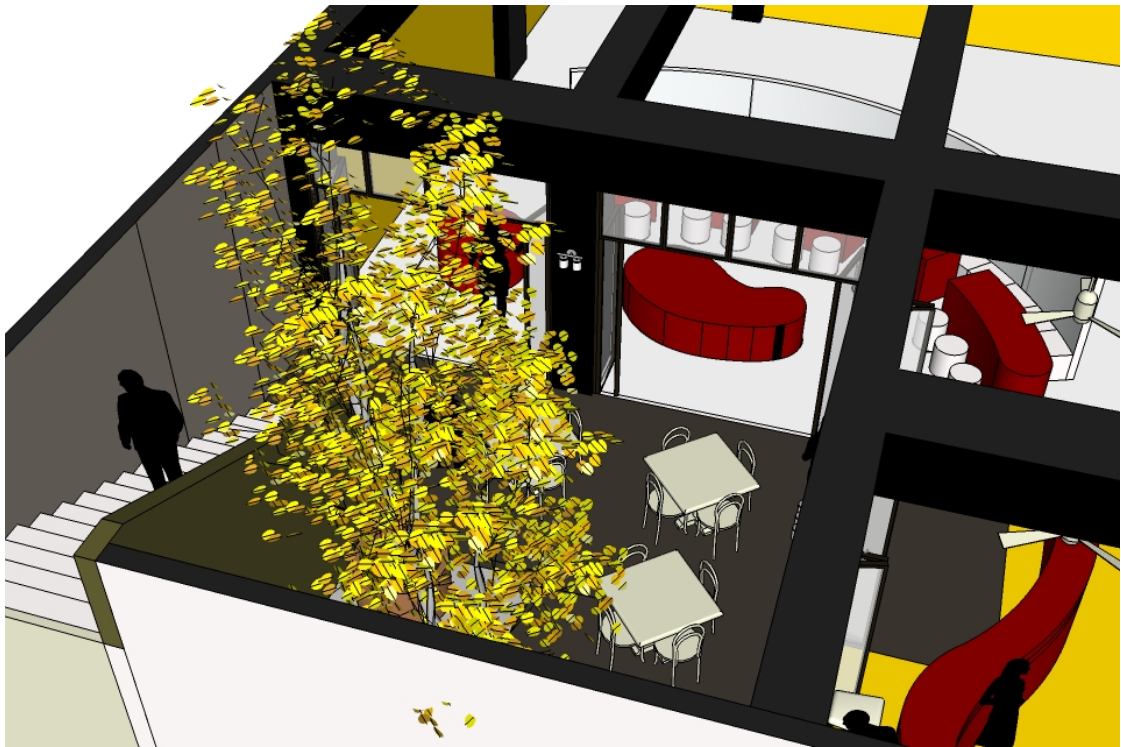
「設計創意學習角」3D 空間情境模擬示意圖



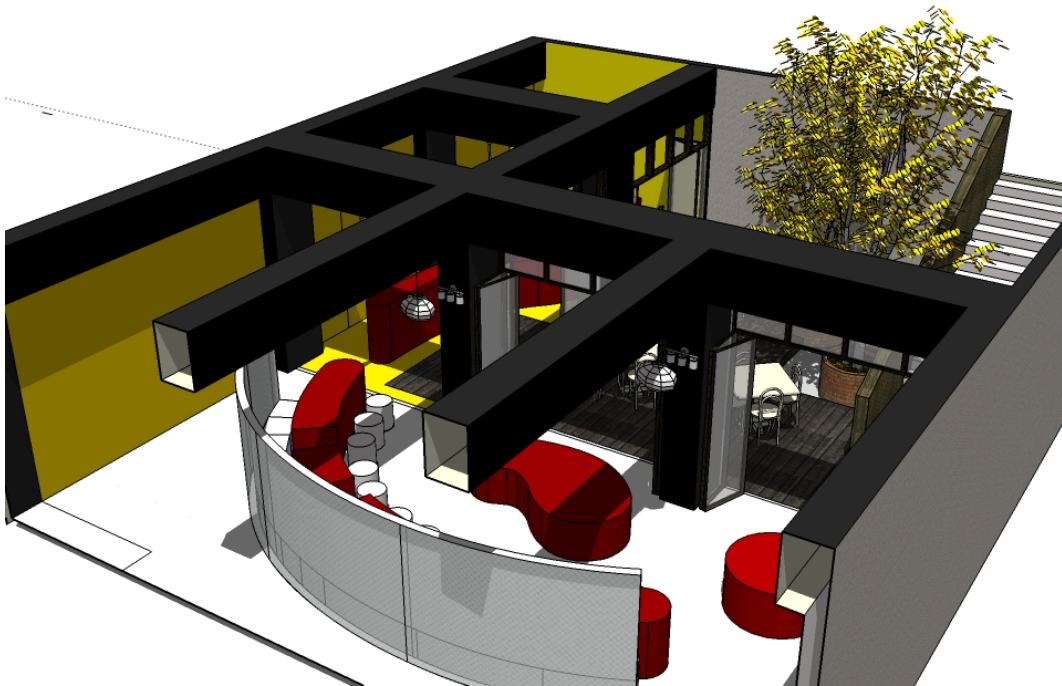
「設計創意學習角」3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」戶外咖啡區 3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」展示區 3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」展示區 3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」戶外咖啡區及展示區 3D 空間情境模擬示意圖



「設計創意學習角」展示區 3D 空間情境模擬示意圖

(2)已於 96 年 12 月 20-23 日完成數位康德藝術裝置聖誕妝點工程，為數位康德藝術裝置妝點 2006 年聖誕節慶氛圍。本工程施作由參與學生從材料採買、加工製作到實際吊裝皆由學生親自動操作，執行過程照片紀錄如圖 4.28~43 所示。並於 12 月 24 日聖誕夜順利為「康德廣場空間改造計畫」活動揭開序幕。



數位康德聖誕妝點現場模擬



數位康德聖誕妝點現場模擬



數位康德聖誕妝點施作過程



數位康德聖誕妝點施作過程



數位康德聖誕妝點施作過程



數位康德聖誕妝點施作過程



數位康德聖誕妝點吊裝



數位康德聖誕妝點吊裝過程



數位康德聖誕妝點吊裝



數位康德聖誕妝點吊裝過程



數位康德聖誕妝點吊裝



數位康德聖誕妝點吊裝過程



數位康德聖誕妝點吊裝



數位康德聖誕妝點吊裝過程



數位康德聖誕妝點吊裝



數位康德聖誕妝點完工照片



數位康德聖誕妝點點燈儀式



數位康德聖誕妝點點燈儀式



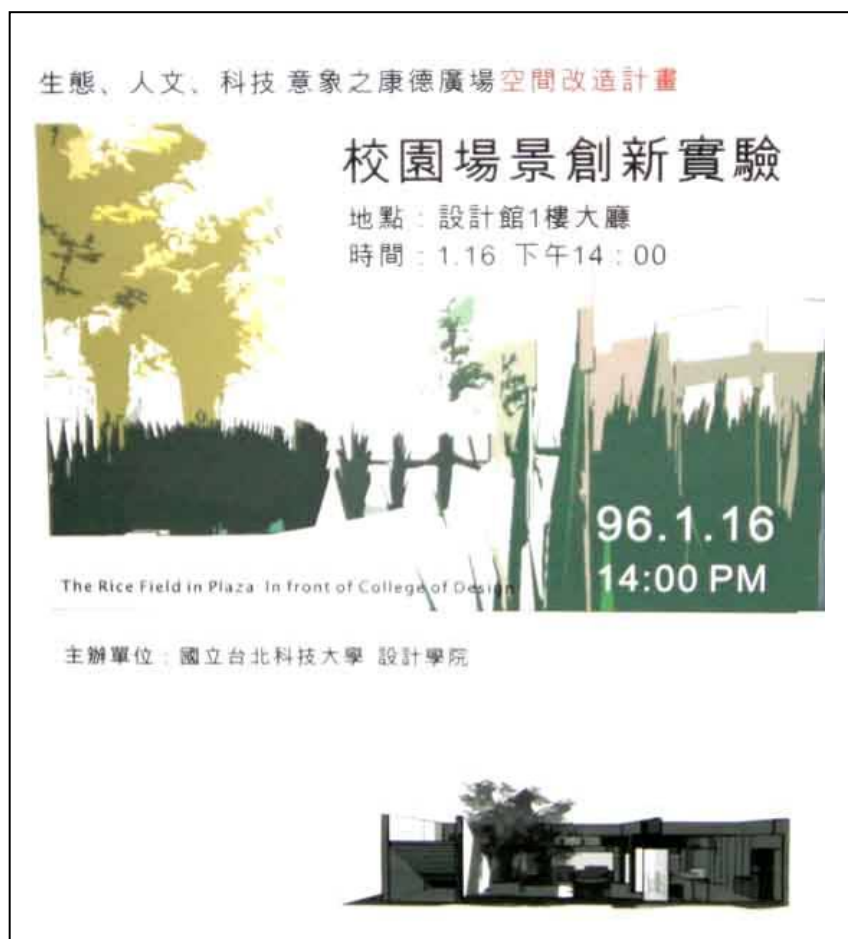
數位康德聖誕妝點夜景照片



數位康德聖誕妝點夜景照片

(3)已於96年1月16日下午兩點假設計館1F大廳完成舉辦「生態、人文、科技意象之康德廣場空間改造計畫」公聽會(海報如下圖所示),廣納校園師生之意見。會中討論熱烈。在此,特別感謝李祖添 校長撥空蒞臨指導,也感謝營繕組卓清松 主任、建築系黃志弘 主任、工設系黃子坤 主任、材資系王錫福主任、土木系李有豐 主任、工設系陳殿禮 助理教授等老師們惠賜許多寶貴意見。公聽會現況照片如圖所示。

本計畫在完成公聽會後,依據公聽會全校師生之建議與內部評估後,並配合有限之預算及執行時間,修正規劃提案之水稻田施作範圍,僅施作廣場中唯一不透水鋪面,作為本校宣導、教育的重點區域。並同步進行施工詳圖之細部設計與工程經費估算。



「康德廣場空間改造計畫」公聽會海報



公聽會現況照片

公聽會現況照片



公聽會現況照片

公聽會現況照片



李祖添校長及材資系王錫福 主任



營繕組卓清松 主任



建築系黃志弘 主任



工設系黃子坤 主任



土木系李有豐 主任

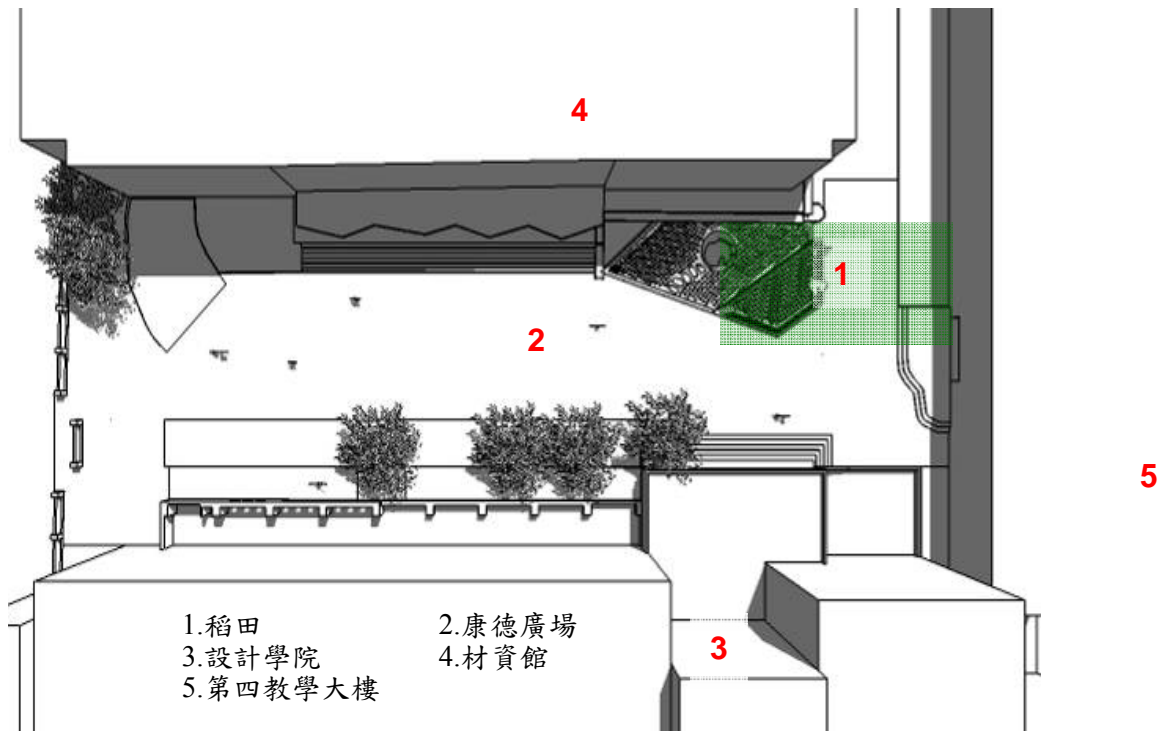


工設系陳殿禮 助理教授

(4)已於 96 年 4 月 3 日完成提報本校「校園規劃與公共藝術小組審議會」審查。由於教育部工程經費補助有限，然本計畫之「設計創意學習角」空間改造工程為營造更佳之空間設計效果，需將康德廣場通往設計館 B1 的混凝土製樓梯改為透空性較佳之鐵梯，此工程施作已請專業廠商估算，約需 20 萬元，此部分工程經費亦提請本次規劃審議會討論，懇請學校相關經費支持、協助本案工程之落實。於會中討論熱烈，並受委員支持與肯定，允諾提撥 20 萬元的工程經費補助，讓本計畫在教育部有限經費下，得以營造更佳之空間設計效果。

(5)已於 96 年 4 月 15 日完成「Rice Garden 空間改造工程」討論與實質施工圖繪製。修正後之「Rice Garden」規劃平面配置如圖 4.14 所示；修正

完工後之 3D 情境模擬如圖 4.15~4.18 所示；修正後之康德廣場全區平面配置如圖 4.19 所示；施工細部圖。



修正後之「Rice Garden」規劃平面配置圖



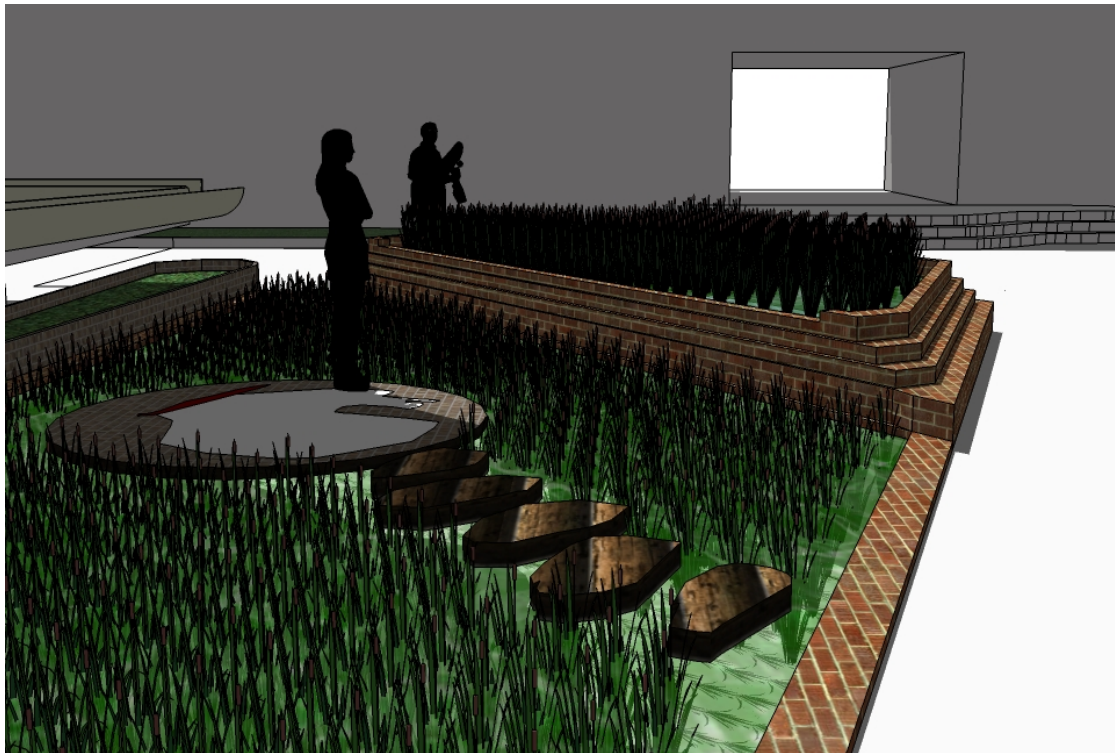
修正完工後之「Rice Garden」3D 空間情境模擬示意圖



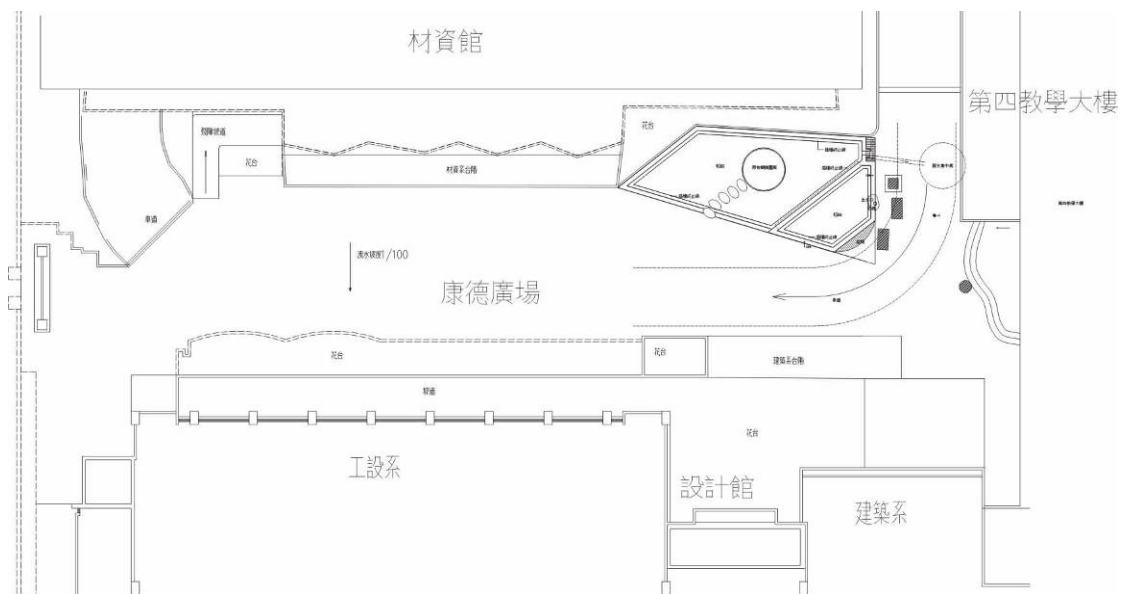
修正完工後之「Rice Garden」3D 空間情境模擬示意圖



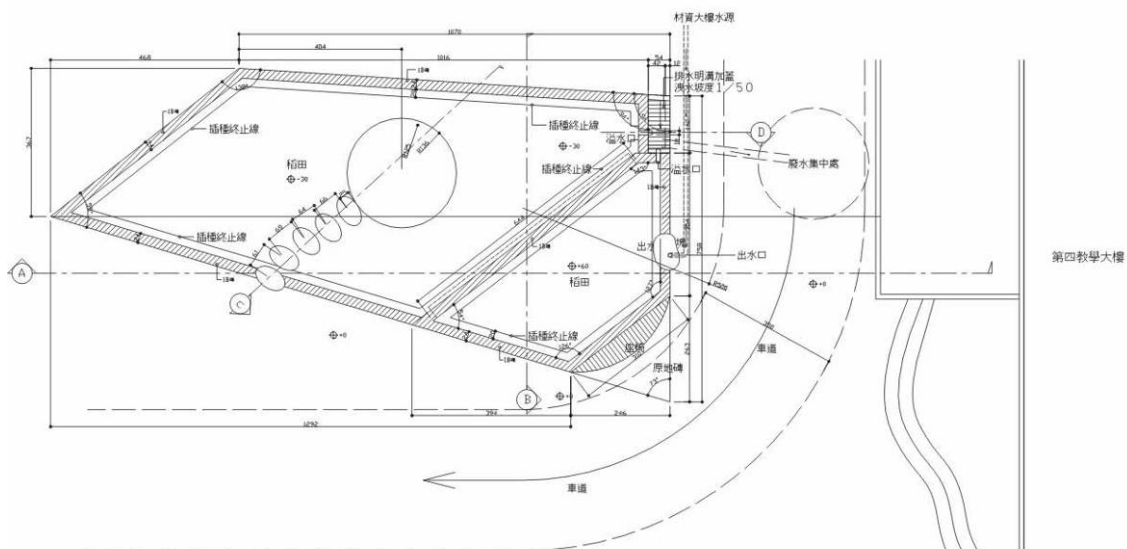
修正完工後之「Rice Garden」3D 空間情境模擬示意圖



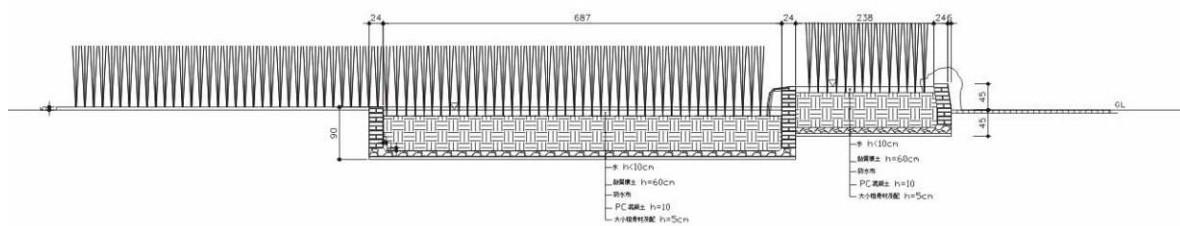
修正完工後之「Rice Garden」3D 空間情境模擬示意圖



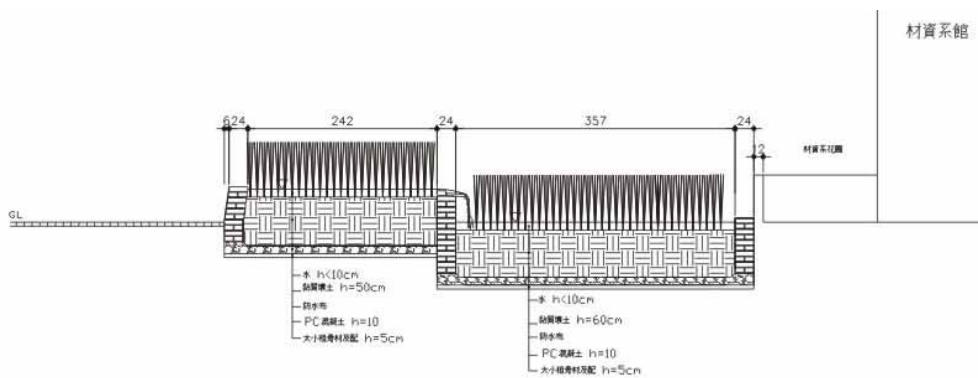
修正後之康德廣場全區平面配置圖



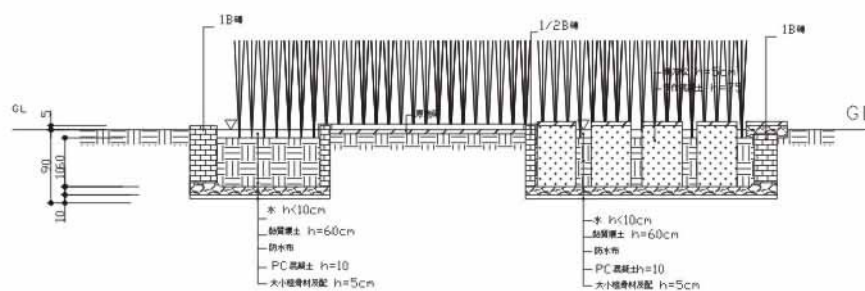
修正後之「Rice Garden」平面施工圖



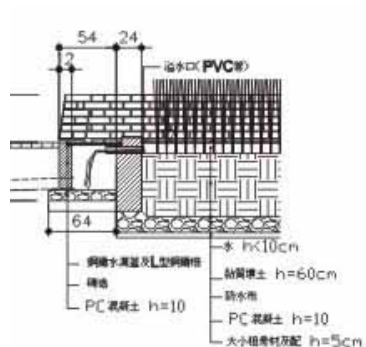
「Rice Garden」A-A 剖面圖



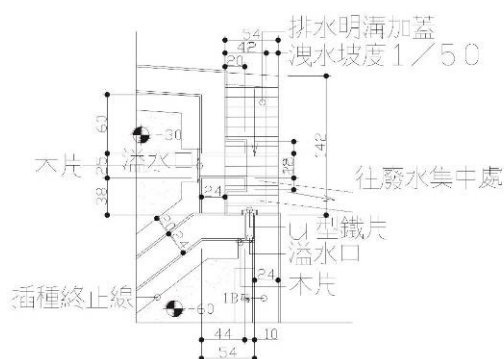
「Rice Garden」B-B 剖面圖



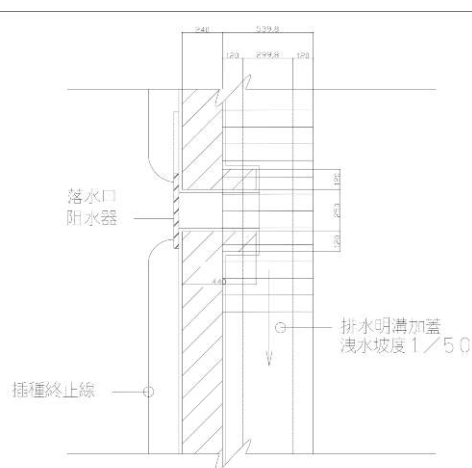
「Rice Garden」C-C 剖面圖



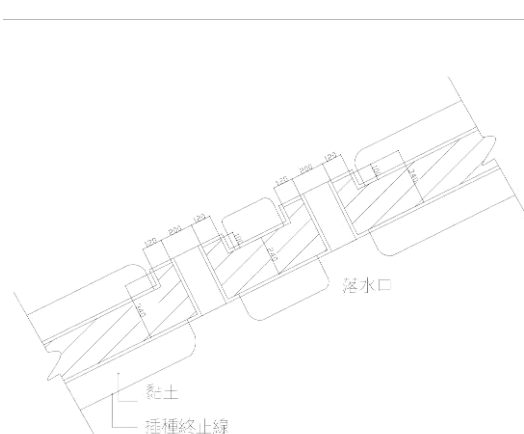
「Rice Garden」D-D 剖面圖



落水口細部施工圖 (一)



落水口細部施工圖 (二)



落水口細部施工圖 (三)

(6)已於 96 年 4 月 18 日至 5 月 22 日完成學生自力式「Rice Garden 空間改造工程」施作。本工程之施作有關較專業的技術，需利用到專業機具部份發包由專業廠商施作，學生主要負責砌磚工程，並由專業廠商專業指導。在砌磚工程上，為確保本其工程品質，於放樣時由本校聘請師大工

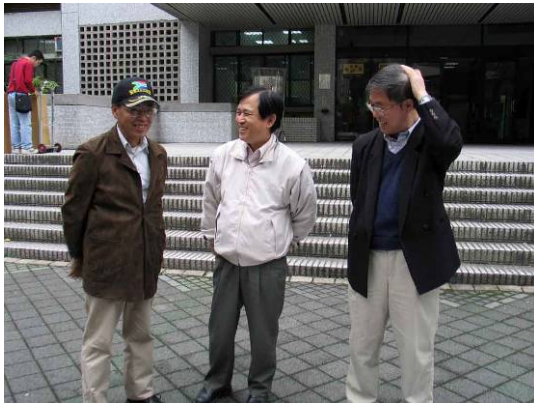
教系砌磚國手協助指導，再由修課同學施作其他部份。本工程由於是要種植水稻，因此需要購置於農作休耕之黏土，並於 96 年 5 月 13 日，本工程負責宋承翰同學至桃園八德看土方。其施作日期與工程項目紀錄如下表所示。

表 Rice Garden 空間改造工程施作日期與工程項目紀錄表

日期	施作項目	施作者	備註
2007.04.18	1. 開工放樣祭祀典禮	學生	由加藤義夫及陳政雄兩位設計老師指導
2007.04.20	2. 蝴蝶保留區域邊界切割	專業廠商	
	3. 施工圍籬製作	學生	
2007.04.21-22	4. 基地施作範圍開挖工程	專業廠商	
2007.04.24	5. 基地底部鋪 5cm 碎石	學生 專業廠商	由於鋪砂使用怪手僅一天即完成
	6. 基地底部 PC 打底	學生	
2007.04.25-05.04	7. 砌磚實作工程	學生	
2007.04.27	8. 上部 PC 打底	學生	
2007.05.09	9. 出水口敲掉	學生	
2007.05.10	10. 出水口重新施工	學生	
2007.05.12	11. 防水層施作	專業廠商	責任施工
2007.05.16	12. 水溝蓋	學生	南方松
	13. 進土作業	學生 專業廠商	堆土機
2007.05.17-20	14. 整平、養土及堆肥	學生	
2007.05.22	15. 移植水稻工程	學生	請桃園農工農場經營管理科黃華彩主任指導

(1) 開工放樣祭祀典禮 (2007.04.18)

本計畫工程於4月18日由設計學院院長彭光輝主持舉行開工放樣祭祀典禮，加藤義夫與陳政雄兩位設計老師亦蒞臨指導。



左圖為加藤義夫教授；中圖為彭光輝
院長；右圖為陳政雄教授



設計學院師生開工放樣祭祀典禮



開工放樣位置討論



開工放樣位置討論



破土儀式



破土儀式



破土儀式



工程施作範圍放樣



施作範圍放樣



由加藤義夫教授親自為蝴蝶保留區域
邊界放樣劃線

(2) 蝴蝶保留區域邊界切割 (2007.04.20)



專業廠商施作蝴蝶保留區域邊界切割



專業廠商施作蝴蝶保留區域邊界切割
手動電鑽怪手震碎硬鋪面

(3) 施工圍籬製作 (2007.04.20)



施工圍籬框架由學生親自動手焊接



完成之施工圍籬框架



施作中的施工圍籬



終於完作施工圍籬施作



完成之施工圍籬



施工圍籬安置於基地範圍

(4) 基地施作範圍開挖工程 (2007.04.21-22)



原觀音山石硬鋪面移除



怪手震碎硬鋪面



怪手震碎硬鋪面



怪手開挖施工



怪手震碎硬鋪面



怪手震碎硬鋪面



怪手開挖施工



同學們在一旁觀摩開挖工程



怪手開挖施工



怪手開挖施工



怪手開挖施工



怪手開挖施工



怪手開挖施工



開挖時透水鋪面水滲入基地

(5) 基地底部鋪砂工程 (2007.04.24)



怪手進場



碎石進場



怪手進行基地底部鋪砂工程



怪手進行基地底部鋪砂工程



怪手進行基地底部鋪砂工程



怪手進行基地底部鋪砂工程



怪手撥平夯實



怪手撥平夯實



怪手撥平夯實



同學準備進場撥平夯實



人工撥平夯實



人工撥平夯實



手推車



混凝土預拌機



修出水口



人工修復(電纜由廠商施作)

(6) 基地底部 PC 打底 (2007.04.24)



人工拌混凝土



乾拌(鋪木板)



人工拌混凝土



人工拌混凝土



人工拌混凝土



人工拌混凝土



人工拌混凝土



人工拌混凝土



基地底部 PC 打底



基地底部 PC 打底



施作範圍因連續下雨而積水



以沈水式抽水馬達抽水



將混凝土撥平



學生親自扛著水泥土成為專業施工者



由專業廠商協助指導 PC 攪拌



由專業廠商協助示範 PC 攪拌



由專業廠商協助指導操作手動式混凝土攪拌機之 PC 攪拌



由專業廠商協助指導操作手動式混凝土攪拌機之 PC 攪拌



基地底部 PC 打底



基地底部 PC 打底



學生親自推手推車



基地底部 PC 打底



基地底部 PC 打底



基地底部 PC 打底

(7) 砌磚實作工程 (2007.04.25-05.04)



砌磚實作工程範圍鳥瞰



兩位老師於放樣時親自監工



放樣順平



插木樁



水平儀放樣



PC 打底砌磚



設計老師指導指示放樣線



砌磚工程放樣



第一皮 PC 打底砌磚施作



第一皮砌磚施作



砌磚工程放樣



砌磚工程放樣



砌磚工程放樣



第一皮砌磚施作



第一皮砌磚施作



第一皮砌磚施作



第一皮砌磚施作



第一皮砌磚施作



砌磚趕工 (2007.04.26)



砌磚趕工 (2007.04.26)





第二皮砌磚施作



第二皮砌磚施作



第二皮砌磚施作



第二皮砌磚施作

(8) 砌磚趕工&上部 PC 打底 (2007.04.27)



砌磚工程施作



砌磚工程施作



砌磚工程施作

愛心砌磚打底



施工&趕工_挑燈夜戰

預留排水溝施工&趕工



砌豎磚



砌磚工程施作



砌磚工程施作



砌磚工程施作



砌磚工程施作



砌磚工程施作



砌磚工程施作



砌磚工程施作

(9) 出水口敲除工程 (2007.05.09)



出水口敲除工程



砌磚工程施作



出水口設計形式檢討



出水口設計形式檢討



出水口設計形式檢討



出水口敲除工程



出水口敲除工程



出水口敲除工程

(10) 出水口重新施作 (2007.05.10)



出水口重新施作



出水口重新施作

(11) 防水層工程施作 (2007.05.12)



防水層工程施作



防水層工程施作



防水層工程施作



防水層工程施作



防水層工程施作



防水層工程施作



防水層工程施作



防水層工程施作

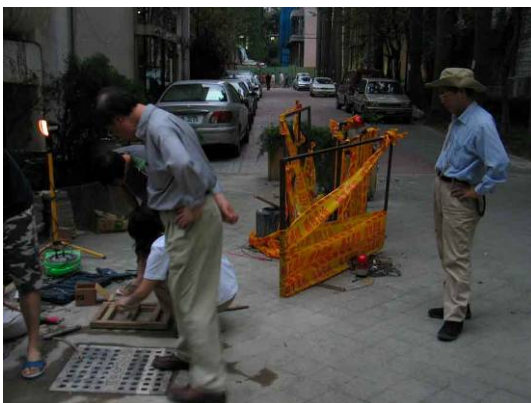
(12) 水溝蓋工程 (2007.05.16)



水溝蓋工程施作



水溝蓋工程施作



水溝蓋工程施作



水溝蓋工程施作

(13) 進土作業工程 (2007.05.16)



桃園八德休耕黏土土方



桃園八德休耕黏土土方



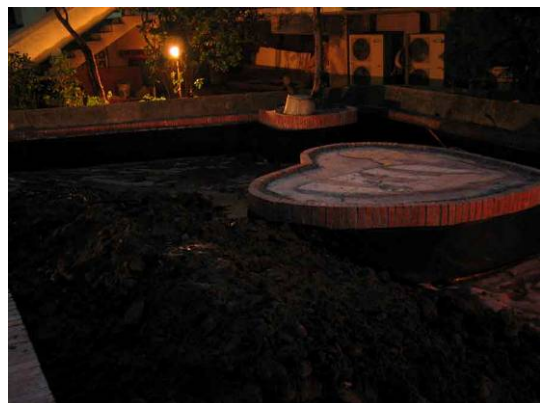
進土作業工程



進土作業工程



進土作業工程



進土作業工程



進土作業工程



進土作業工程



進土作業工程



進土作業工程

(14) 整平、養土及堆肥 (2007.05.17-20)



養土工程



養土工程



養土工程



養土工程

(15) 移植水稻工程 (2007.05.22)



移植水稻苗



移植水稻苗



移植水稻工程準備



老師們討論水稻田種植方式



水稻田劃線



水稻田劃線



分水稻苗



分水稻苗



設計學院彭光輝院長種植第一株水稻



加藤義夫教授種植水稻



設計老師們種植水稻



蘇瑛敏教授種植水稻



建築系志弘主任種植水稻



陳政雄教授種植水稻



學生們種植水稻



學生們種植水稻



學生們種植水稻



學生們分株水稻



學生們種植水稻



學生們種植水稻



學生們種植水稻



學生們種植水稻



完工後的「Rice Garden」



完工後的「Rice Garden」



完工後的「Rice Garden」



完工後的「Rice Garden」

(7) 96年5月底完成「設計創意學習角空間改造工程」實質施工圖討論與繪製，並於7月中旬完成工程施作。

(1) 社團宗旨

本社秉持積極參與各項競賽，吸取多方的經驗，從中獲取許多不論是個人或是為校爭取的榮譽，加上設計系所的相關資源的利用以精進專業技能，並培養同學在不不論是設計或是各項競賽，都能以卓越的成績精益求精的態度面對競賽的挑戰。相信不論是對創新思考方面的應用或是學校的榮耀都能更上一層樓。

(2) 社團相關規定

民國 95 年 11 月 社員大會通過

民國 95 年 11 月 社員大會通過

第一章 總則

第一條 社團成立宗旨與目標

秉持積極參與各項競賽，吸取多方的經驗，從競賽中獲取許多不論是個人或是為校爭取的榮譽，加上設計系所的相關資源的利用以精進專業技能，並培養同學在不不論是設計或是各項競賽，都能以卓越的成績精益求精的態度面對競賽的挑戰。相信不論是對創新思考方面的應用或是學校的榮耀都能更上一層樓。

目標為創造學生設計學術交流平台，不論在產學合作計畫、國際設計競賽、設計工作營、海外留學精英計畫、預備出國留學…等。都能透過此學術性社團來加強輔導學生。

第二條 本社全名為競賽技巧研習社研究社。

第三條 本社社址設於國立台北科技大學設計學院。

第二章 社員

第四條 凡本校師生、職員，喜好設計並贊同本社宗旨，皆可申請入社。

(一) 基本社員：本學院學生社團會員。

(二) 一般社員：

1、本校各系所學生。

2、本校編制內員工、退休人員暨眷屬。

3、本校聘僱有案之臨時人員暨眷屬。

第五條 凡申請入社者，經辦理完成入社手續，當發予社員證，以茲證明為本社社員。

第六條 社員應於每學期開學後，確實辦理返社手續，逾期半學期（期中考結束前）未辦理者，得暫時解除社員資格，至補辦為止。

第七條 社員權力如下：

- (1)各項活動均有優先參加權。
- (2)社上資料之租權。
- (3)刊物之贈閱權。
- (4)其他新增有關社員福利之享有權。

第八條 社員義務如下：

- (1)宣揚本社之宗旨。
- (2)遵守本社各項規章。
- (3)繳交社費。

第三章 社員大會

第九條 社員大會為本社之最高決策單位，由全體社員組成。

第十條 社員大會職權如下：

- (1)選舉罷免社長。其辦法依「學生手冊」中「學生社團選舉罷免法」第二、三、四、五、六、七、八條之規定。
- (2)決議及修正本社發展之方針。
- (3)預算之審核

第十一條 社員大會由社長每學期召開兩次：於開學後一個半月內及學期停課前一個月前召開。

第十二條 經社員三分之一以上連署，得由連署發起人召開臨時會議，臨時社員大會決議效力同社員大會。

第十三條 社員大會主席由會議產生

第四章 行政組織

第十四條 本社幹部包括社長、副社長、總務、公關、美工、文書、編輯、教學、秘書、材管。任期一年，由社長組其內閣。且以上各幹部皆為活動總協協調當然之協助辦理人。

第十五條 社長為本社最高負責人，辦理社務。其候選人資格如下：

1. 符合「學生手冊」中「選舉罷免辦法」有關規則之規定。
2. 入社屆滿一學期以上之社員。凡社員欲選之社長候選人須具備前述資格，其審查由副社長負責。社長任期一年，不得連任。社長需依「學生手冊」中「學生社團財務保管移交辦法」於前期末確實辦理新舊交接，任期為社長交接之日起至下次交接之日止。指導老師、輔導先生及顧問之聘請由社長負責。社長如因重殯或其他重大事故，無法行使職權時，由副社長代行職權。

第十六條 副社長一職，由社長任命，負責協助社長處理社務，副社長由社長任免，其統領各部組長，並領導各組行事。

第十七條 總務組之職權如下：

- (1) 各組織經費保管、收支與記錄。
- (2) 各組活動臨時經費之查核與記錄之保管。
- (3) 各項補助之申請與保管。
- (4) 定期公佈各類經費使用情形。
- (5) 社員入社返社手續。
- (6) 本組預算經費之編制。

第十八條 文書組之職責如下：

- (1) 社上通訊錄之製作。
- (2) 各類通知之製作、分發。
- (3) 本組經費預算之編列。

第十九條 公關攝影組之職責如下

- (1) 校內校外社團的聯誼。
- (2) 社員與社友之聯誼。
- (3) 活動之宣導。
- (4) 各類活動報備、公文等各項證件申請。

(5)社上活動之攝影、照片之沖加洗。

(6)各組預算經費之編列。

第二十條 美工組織職責如下：

(1)活動海報之製作、張貼與回收。

(2)各類美工事項之設計。

(3)室內場地活動的設計與布置。

(4)本組預算經費之編列。

第二十一條 秘書組之職責如下：

(1)已完成活動、會議資料之收集與保存。

(2)總籌社團檔案評鑑之事宜。

(3)本組預算經費之編列。

第二十二條 教學組之職責如下：

(1)負責社上之教學活動。

(2)本組預算經費之編列。

第二十三條 編輯組之職責如下：

(1)社訊、社刊與網站之編輯。

(2)本組預算經費之編列。

第二十四條 材管之職責如下：

(1)財產之清查及財物登記表之建立。

(2)資產之維護與借閱。

(3)資產之申請與購買。

(4)本組預算經費之編列。

第五章 活動部門

第二十五條 活動部門下設活動總協。其職責如下：

(1)活動計畫書之擬定。(例行活動除外)

- (2)各項活動計畫之執行。
- (3)活動後之檢討與工作處理。
- (4)當活動總協無法勝任時社長可罷免之，另立人選。

第六章 研究發展委員會

第二十六條 研究發展委員會(以下簡稱研發會)。設主席一人，由現任社長委任，其資格為曾任社上幹部者，主席得接受社長委任，召集人員，共同研討問題。研發會職責如下：

- (1)組織章程及未來發展方向。
- (2)資料之編輯、社史之整理及編整。
- (3)主導設計社風氣。
- (4)整理資料，配合教學組。研發會主席下設委員數名，由主席聘任，其資格為曾任本社之幹部或經辦理其社務者。

第七章 經費

第二十七條 本社財產來源如下：

- (1)社費。
- (2)各界補助。
- (3)活動盈餘。

第八章 顧問

第二十八條 顧問職責如下：

- (1)顧問由社長聘之。
- (2)卸任社長為當然之顧問。
- (3)顧問職權僅供社長詢問，不賦予任何行政權及地位。
- (4)顧問若受社長聘任為行政幹部，則喪失顧問資格。

第九章 附則

第二十九條 章程之修改需全體社員二分之一出席社員大會，出席人數四分之三決議通過。

- (3) 社團年度預定工作目標

- 1.訓練同學培養設計競賽實力。
- 2.訓練同學運用創意，轉換為設計競賽能量。
- 3.輔導同學了解與參加對外設計競賽。
- 4.建構喜好參與設計競賽同學的溝通管道。

(4) 大事紀

- 95.12 上旬 社員大會
- 96.1 研討國外得獎新銳作品與表現方式
- 96.2 邀請專家舉辦「How to show your design?」工作營
- 96.3 中旬 報名設計競賽
- 96.4 上旬 模型打樣
- 96.4 中旬 入圍作品展出方式定案
- 96.4 下旬 場地器材租借確定
- 96.5 中旬 作品運送至世貿展場並佈置
- 96.5 中旬 於 2007 年新一代設計展中展出
- 96.5 下旬 於華山藝文中心再度展出
- 96.6 中旬 社員大會

(5) 社團執行報告

緣起

本校同學參與校外設計競賽，雖然時有獲取佳績者，但普遍看來風氣不盛，根據許多同學的反應是：較少受到老師專門性的指導與鼓舞，而課業與生活龐雜的外務則分散了同學們的注意力，因此本社的成立，致力於透過校內外專家學者的努力，指導並協助有心參與設計競賽的同學，不僅給予實質的設計諮詢、評估協助，並且也試圖透過一連串實際鼓勵同學參與設計競賽的活動，促使同學不在畏懼參賽、建立自信及培養思考解決設計問題的習慣。

因此，本社團成立的目的，在於訓練同學培養參賽信心與透過參賽實戰經驗得到實際的參賽指導。

社團目標及預期成果

- (一) 積極輔導同學參與各項設計競賽，吸取多方的經驗，爭取榮譽。
- (二) 以實際的設計競賽來精進專業設計技能與思維習慣。
- (三) 培養同學以精益求精的態度面對各項挑戰。

■ 實施方法

執行內容

本社活動主要以老師輔導同學參與各設計競賽為主，而輔以校外專業設計師申請的相關事務、過程與辦理法規等。目的在於使參與同學能對於專利申請有基本認知，作為創意設計申辦專利時的基礎資訊。



同學參與討論-1



同學參與討論-2



同學參與討論-1



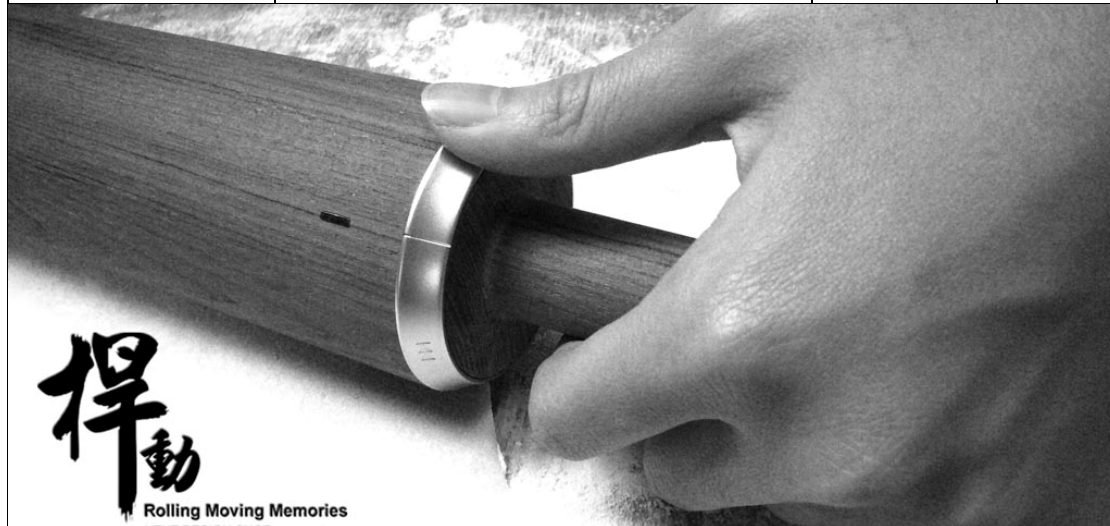
同學參與討論-2

執行方法

本社本年度鼓勵同學參與校外設計競賽，成績斐然，計有：

參賽者	參賽項目	題目	獲獎
<p>蔡孟諭</p> 	<p>第四屆育秀盃-工業設計類組</p>	<p>Tv-shirt</p>	<p>入選</p>
<p>wherever you go, whatever you see</p>  <p>除了T-shirt 為媒介，把知識與衣服的方式，讓使用者可隨心所欲的隨處觀看，給知識以及語言技術，除了可看電視和電視和電子產品作傳輸，讓以往只能在家庭看的電視的更多元，另外可讓使用者的喜好興趣和衣服作搭配，增加在生活上的興趣和想像。</p> <p>在室內建築設計以外，可讓個人喜好懸掛於任何地方，變成一處小型的電視式電影院。</p>	 <p>透過該類樣式設計，本系列對收藏型工業設計，當開始電源的時候對呈現綠色技術使用者，上方的圖說可讓使用者更清楚。</p> <p>TV-SHOW</p> <p>主要螢幕採用直覺式的觸控螢幕，對於對科技不敏感的提昇而言，可以增加操作的便利性；亦可有功能不之間的教學互動，讓親子可以透過彼此之間教學的橋樑。</p> <p>主機內置螢幕，可和數位相機、手機和數位筆數位產品作傳輸，亦可透過 TV-Show 與其他的設備使用。</p>		

參賽者	參賽項目	題目	獲獎
陳建志、張舜璋 張守玉、姚伯勳	G-design 奇想·設計大賽	桿動	優選



不同尺寸的桿麵棍：

為了更大眾化，特別設計不同尺寸的桿麵棍。師傅與一般使用者可依據常製作的糕餅類型來挑選最適合自己的桿麵棍。

- 暫停
 - ▲ PLAY
 - ▲ 上一步
 - ▼ 下一步
- 操作介面說明
- 喇叭控制
 - 無線傳輸
 - 錄音控制
 - 音量控制



使用方式與特點：

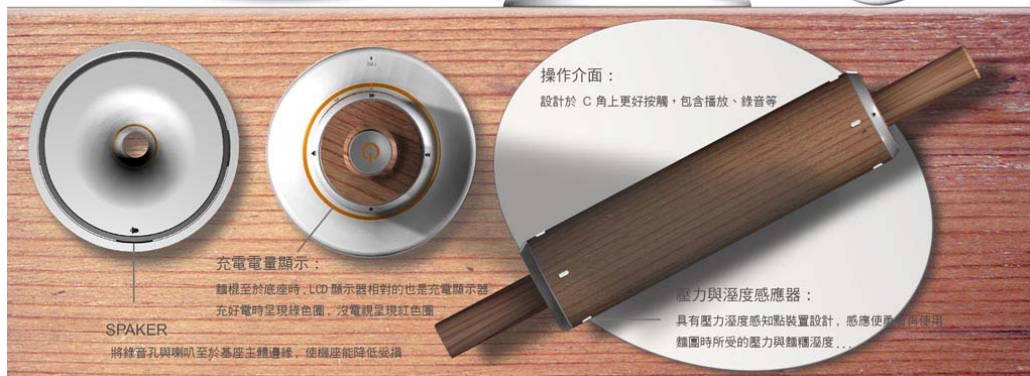
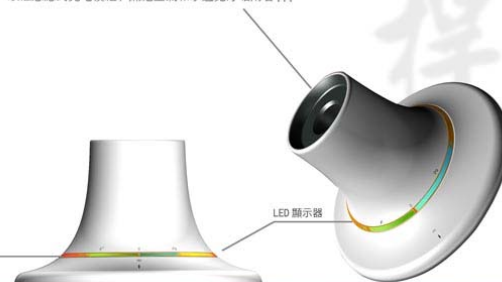
底座有彷彿麵團一般，讓它更能融入師傅桌上的情境。底座中空的造型，除了清洗與收納過程更加容易外，當麵棍置入底座時，依然能保持通風乾燥。底座的主要功能為錄製及播放老師傅的口語叮嚀與技藝，另外可顯示麵棍壓力與濕度與

壓力與濕度指示方式：

不同的糕餅有不同的作法，環狀變光圈會顯示老師傅製作過的壓力與濕度。使用者可依據壓力與濕度的當時狀況，是否需要調整... 顯示器隨時反應出麵團所受的壓力與濕度，並分為兩端，主要分為壓力與濕度，而壓力與濕度均已百分比來顯示施力量與溫濕度，而過量則顯示出 OVER 的字樣來提醒使用者...

磁感式感應充電座：

以磁感式充電模組，隔絕空氣和水避免汙垢附著...



參賽者	參賽項目	題目	獲獎
鄭琦、陳奕君	G-design 奇想·設計大賽	Knife°C	入選
<div data-bbox="263 436 446 488"> <h2>Knife°C</h2> </div> <div data-bbox="263 504 443 862"> </div> <div data-bbox="478 443 742 795"> <p>溫度是決定料理視覺、味覺營養的細微關鍵 料理者常使用冰、熱水沖泡刀身改變溫度 在進行切割食材或刀工雕刻時 因食材的脂肪、纖維、硬度種種因素 表現的方式便有千百種 但是在傳統改變刀溫的方法 在時間上太過緩慢 方法也較不切實際 不容易精準的掌握溫度 恆溫時間也不長</p> <p>Knife°C可以精準的掌握溫度並且恆溫 料理工作者可應用於各種食材上 發展一套溫度、刀工與食譜相互配合的方 透過遙控器與數位網路連結 建立料理者互相交流的系统 也可以使料理者更加物盡其用 把所學專長發揮的更淋漓盡致</p> </div> <div data-bbox="805 504 1284 896"> </div> <div data-bbox="247 840 853 1108"> </div> <div data-bbox="375 1288 574 1758"> </div> <div data-bbox="598 1243 981 1780"> </div> <div data-bbox="1029 1288 1212 1758"> </div> <div data-bbox="279 1702 438 1758"> <h2>Knife°C</h2> </div> <div data-bbox="279 1769 534 1915"> <p>廚師在料理時常使用不同的刀工 展現食材最純粹的藝術價值 而食材也會因刀身溫度的些微變化 創造出各種不同的料理方式 Knife°C為一可調溫式刀組 廚師不再需要使用傳統不便的方式改變刀溫 還可結合網路資訊精進料理方式 創造新的料理商機</p> </div> <div data-bbox="901 1769 965 1792"> <p>調溫刀座</p> </div> <div data-bbox="901 1803 1061 1971"> <p>強力磁鐵式吸附座面 內建兩片調溫板 可感應改變刀溫 由遙控調節鍵選擇使用溫度 兩側皆可使用 解決慣用手問題 可設定不同溫度 於側邊顯示 刀刀加熱區域範圍</p> </div> <div data-bbox="1077 1769 1204 1993"> </div>			

2007 壓克力設計競賽入圍作品

<p>柯銘泰</p>	<p>幸運八[發] (書架)</p>	
<p>吳昭鴻</p>	<p>光白</p>	
<p>施佩吟</p>	<p>積木</p>	
<p>陳冠伯</p>	<p>“袋”</p>	
<p>賴聰永</p>	<p>迴盪</p>	

<p>鄭逸馨</p>	<p>春曉</p>	
<p>張敏慧</p>	<p>EASY 抽</p>	
<p>彭隆泉</p>	<p>文房五寶</p>	
<p>劉文菁</p>	<p>瀑布</p>	
<p>方瀚秀</p>	<p>聲音光譜膠囊</p>	

<p>郭豐雄</p>	<p>鍾燈</p>	
<p>謝明全</p>	<p>俏皮人偶文具組</p>	
<p>蔡孟諭</p>	<p>賞</p>	

■ 執行情形及差異分析

本社運用實際設計競賽徵選案作為同學演練磨練的平台，並於設計理論與實務製作學習上同步進行，因此參賽同學都有良好表現，未來除持續以個別指導方式繼續鼓勵並協助同學運用所學參與設計競賽外，亦將更積極安排各項相關講座與工作營。

(6) 小結與建議

本社成員主要為工設系大學生及創新設計所碩士班同學，對於參與設計競賽的領域，限於個人背景，多以產品或家具等競賽為主。未來將透過辦理其他領域設計技巧研習方式，如數位媒體、平面設計等，訓練同學嫻熟整合性的設計技巧，以擴大能夠參與設計競賽的項目與領域。

本社計畫持續邀請指導參賽經驗豐富的老師與業界設計師，協助指導本社同學的設計能力與認知的提升，期能在參與設計競賽時有更好的表現。明年度將加強與他校設計經驗的交流、學習他校同學的長處。

(1) 社團宗旨

『社區營造服務研習社』希望以「由下而上」的社區規劃服務的經驗，將教學與實務結合成為一常態性的社團，每學期選定不同的地區作為服務的地點，期望本『社區營造服務研習社』可以做為社區和政府部門間溝通的橋樑，此外，也可藉此社團的活動讓同學實際參與社區營造的工作。

『社區營造服務研習社』的成立希望可以與當地居民就社區環境等議題與相關環境政策做且直接討論與交流，傾聽各種不同的聲音進而傳達給當地社區規劃服務團隊或是更上層的政府部門，我們希望可以集結不同專業團體與組織對環境改善、社區營造等規劃理念進行多元化的討論。

(2) 社團相關規定

第一章 總則

第一條 本社宗旨為以服務人群之態度，盡力為所需社區服務，建立社區居民互動交流的管道。

第二條 本社全名為社區營造服務研習社。

第三條 本社社址設於台北科技大學建築與都市設計研究所。

第二章 社員

第四條 凡本校師生、職員，對於社區營造服務有熱忱及興趣並贊同本社宗旨，皆可申請入社。

第五條 社員應於每學期開學後，確實辦理返社手續，逾期半學期（期中考結束日前）未辦理者，得暫時解除社員資格，至補辦為止。

第六條 社員權利如下：

(1)各項活動均有優先參加權。

(2)社上資料之租借、資源使用優先權。

第八條 社員義務如下：

(1)宣揚本社之宗旨。

(2)遵守本社各項規章。

第三章 社員大會

第七條 社員大會為本社之最高決策單位，由全體社員組成。

第八條 社員大會職權如下:

- (1)選舉罷免社長。依「學生手冊」中「學生社團選舉罷免法」第二、三、四、五、六、七、八條之規定。
- (2)決議及修正本社發展之方針。

第九條 社員大會由社長每學期召開兩次:於開學後一個半月內及學期停課前一個月前召開。

第十條 經社員三分之一以上連署，得由連署發起人召開臨時會議，臨時社員大會決議效力同社員大會。

第四章 行政組織

第十一條 本社幹部包括社長、副社長、總務、公關、美工文書。任期一年，由社長組其內閣。且以上各幹部皆為活動總協協調當然之協助辦理人。

第十三條 社長為本社最高負責人，辦理社務。（符合「學生手冊」中「選舉罷免辦法」有關規則之規定。）

(3) 社團年度預定工作目標

1. 在服務範圍之社區定期與居民討論、提供諮詢及相關活動之舉辦
2. 提供服務之社區相關專業知識的提供與解答
3. 聯繫、整合社區環境議題之資訊平台
4. 協助地區計畫的檢視與調查
5. 提供社區規劃師交流平台
6. 社區營造相關活動之舉辦
7. 青年社區規劃師之養成訓練
8. 建構網路諮詢服務

(4) 大事紀

- 95/07/05 『社區營造服務研習社』成立
- 95/07/10 第一次討論會，確立社團目標
- 95/07/19 社員至天母基地進行初步勘查

- 95/08/10 參與台北市社區規劃中心交流討論會
- 95/08/20 社員拜訪天玉里里長，進行訪談
- 95/09/01 社員拜訪天母國小，進行師生訪談
- 95/09/27 社員經驗分享與交流
- 95/10/12 討論會
- 95/11/02 居民座談會行前準備會
- 95/11/09 舉辦天玉里社區居民座談會
- 95/11/16 社員檢討天玉里社區居民座談會
- 95/12/29 社員期末聚餐
- 96/03/07 期初社員大會，訂定本學習服務社區之目標
- 96/03/21 社員前往花蓮志學社區參觀
- 96/04/11 社員前往花蓮志學社區現地調查
- 96/04/26 社員前往花蓮志學社區進行訪談工作

(5) 社團執行報告

■緣起

近年來政府部門陸續推動「地區環境改造計畫」、「地區發展計畫」、「社區規劃師制度」、「社區規劃服務中心」及「青年社區規劃師培訓」等工作，期望能將環境改善工作落實「由下而上」的精神，積極聯繫在地居民及社區規劃師，提供民眾、社區規劃師或其他關心此議題的對象一個交流的平台，使社區民眾可以更容易接近與參與討論，朝著扮演城市大生活圈之社區總體營造之資源中心與行政區之社區營造智庫為目標發展。

『社區營造服務研習社』希望以「由下而上」的社區規劃服務的經驗，將教學與實務結合成為一常態性的社團，每學期選定不同的地區作為服務的地點，期望本『社區營造服務研習社』可以做為社區和政府部門間溝通的橋樑，此外，也可藉此社團的活動讓同學實際參與社區營造的工作。

■ 社團目標及預期成果

『社區營造服務研習社』的成立希望可以與當地居民就社區環境等議題做直接討論，收納不同的聲音而傳達給當地社區規劃服務團隊，希望由此機會，成立社區的固定討論模式，成為集結不同專業團體與組織對環境改善、社區營造等規劃理念的發射站。

『社區營造服務研習社』本年度選擇以台北市士林地區的「天玉里」最作為進行社區營造服務的地區。天玉里位於天母次分區中心位置，周邊交通、商業活動機能相當發達，但每到上、下班顛峰時間或例假日時，交通也常壅塞不堪。同時，區內惟一之國民小學「天母國小」其位於本里之中心位置，但其周邊巷弄狹小的問題，對於學童上、下學時均會產生安全性的問題發生。

鑒此，本學期重點將以「人文、生態、安全、社區—天玉里」，作為主題，並希望能以天母國小為中心擴展及其周邊地區，並加入以生態規劃觀點為主的磺溪生態軸線與以中山北路六段、七段商業精華區為主的人文意象軸線，作為本次『社區營造服務研習社』的重點地區。

■ 操作方式：

（一）天玉里地區整體環境掃描

針對天玉里地區整體街道系統、開放空間系統、道路系統、社區組織、景觀資源等現況進行調查分析，找出其中課題並研擬適當對策。

（二）提出天玉里地區整體發展構想

配合天玉里地區發展現況，並融入本次健康、安全、活力、元氣四大基本要素，提出天玉里地區的初步發展構想，在透過重點地區細部規畫及相關都市設計準則的研擬，達到地區整體發展的目的。

（三）重點地區改造及活動辦理

1.天母國小周邊地區：透過與學校方面以及里長的意見交換，進行天母國小入口意象、周邊人行道以及通學步道動線，作細部規劃設計並加入都市防災理念達到本次安全社區的目標。

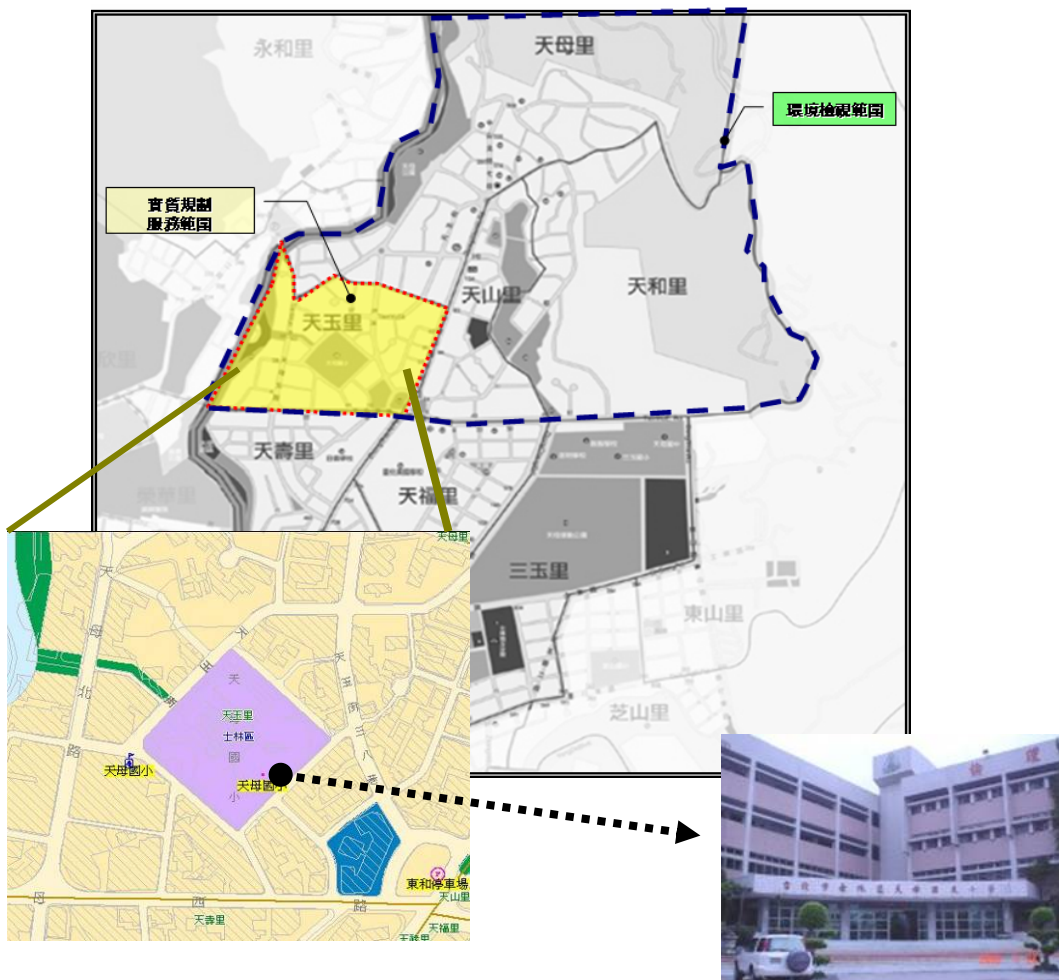
2.閒置空間：對於區內閒置空間（如：磺溪周邊綠地）提出再利用計畫，提高居民使用率並塑造成為本區景觀資源，以符合本次健康、活力社區的意象。

3.天母商圈：對於天母東、西路及中山北路七段一帶人行空間與騎樓系統、以及地區防火巷道提出改善建議與相關都市設計準則的研擬。

4.地區性活動辦理：配合地區整體發展構想舉辦公聽會聽取地方人士意見，並不定時辦理地區性活動凝聚社區意識，達到元氣社區的意象。

■實施方法

『社區營造服務研習社』為整體考量計畫之可行，服務範圍主要是分為「環境檢視範圍」與「實質規劃範圍」：環境檢視範圍主要以天母次分區中之天母里、天玉里、天山里、天和里等四個里為主，實質規劃範圍則是與天玉里為主（如圖）。



環境檢測範圍與規劃範圍示意圖

資料來源：編修台北市區里界說，台北市政府民政局，2003

■執行方法

1. 設置服務據點

希望可以讓社區居民有一長期討論與諮詢社區環境議題的場所，配合本次服務之重點檢視範圍之選定，遂以台北科技大學建築與都市設計研究所作為主要服務中心，並在天母地區內之天玉里里辦公處設置駐點，提供社區居民意見之反應與空間規劃諮詢方面等相關社區議題之服務。

設置地點	聯絡人	設置地址/聯絡電話	備註
台北科技大學建築與都市設計研究所	彭光輝教授 社員： 林孟儒 溫志偉 許淵智 鄭力元 王揚名 周清文 吳昱洲 蕭稚燕	台北市忠孝東路三段一號設計館二樓「永續都市與社區規劃服務研究室」 (02) 2771-2171-2928	開放時段： AM0900~ PM2100

2. 服務項目與方式

『社區營造服務研習社』係作為服務當地居民，並針對地區環境改善反應與建立聯繫的管道，且協助青年社區規劃師之養成並培養其對於地區環境診斷之能力，因此提供的功能與方式如下表所述：

服務項目	服務方式
資訊交流平台	
討論、諮詢及活動舉辦場所	1. 在服務範圍之中心區域-區公所及里辦公處設置長期服務駐點，定期提供居民諮詢服務。 2. 提供社區居民以及青年社區規劃服務中心課程講習以及活動舉辦之場所。
相關專業知識的提供與解答	1. 提供社區居民對所處環境議題改善建議，並檢視與探究當地計畫後續執行發展。 2. 平時提供相關的規劃資訊，讓居民吸收經驗與知識，對自身所處之環境能更加關心。
聯繫、整合社區環境議題之資訊平台	1. 定期將社區相關議題與居民建議轉交社區規劃師以及政府相關單位，共同研擬相關對策。 2. 定期舉辦研討會議，聯繫社區規劃組織對社區所提之議題進行課題檢視與整合。

檢視與關注	地區計畫的檢視與調查	<ol style="list-style-type: none"> 1.整合市府相關地區發展及改造計畫，並共同參與及紀錄地區計畫執行過程，以利掌握地區環境變遷。 2.針對區內已經完成之計畫提出檢視結果，其建議當可作為後續相關單位改善建議。
	提供社區規劃師交流平台	<ol style="list-style-type: none"> 1.提供當地社區規劃師規劃經驗交流場所與活動，並拓展居民與規劃師專業的對話機會。 2.定期召開規劃師會議，除可促使理念與專業知識的交流，亦讓整個地區環境資源能永續發展。
社區關懷與養成	社區營造相關活動之舉辦	<ol style="list-style-type: none"> 1.針對地區青少年舉辦空間規劃訓練營，並以在地的地區環境作為親身施做的場所。 2.結合民間組織與學校團體，實地操作環境改善工作。
	青年社區規劃師之養成訓練	<ol style="list-style-type: none"> 1.結合市府辦理青年社區規劃師培訓計畫帶領學生主動關懷地區環境議題。 2.引領青年社區規劃師至當地環境，並培養其主動發掘地區課題，以及解決方案之能力。
	建構網路諮詢服務	<ol style="list-style-type: none"> 1.因應網路 e 世代的來臨，利用網站的架設，在最短的時間內解決己身的環境議題。 2.連結社區規劃相關網站，提供多元的思考介面，收集相關資訊因應未來規劃之需要。

■ 執行情形及差異分析

本『社區營造服務研習社』團隊，於民國九十五年十一月九日星期四晚間 7:30 舉行社區規劃成果發表公廳會，地點為天母國小之視聽教室，本座談會活動過程順利，而居民參與社區座談也相當踴躍，其中台北市汪議員、天玉里常里長、天母國小張校長、湖光國小翁校長更是準時前往活動會場聆聽社區規劃成果簡報，而本次辦理的社區座談會共計五十多位民眾參與，更於會後提供相當多寶貴意見，而『社區營造服務研習社』也將社區民眾之意見整理紀錄於本章節中，此次社區活動更是有效證明社區服務雙向溝通的重要性。

■ 社區座談會活動流程

天玉里社區居民座談會相關事項

- ◆ 對象：天玉里里長、天母國小校長師生、天玉里居民
- ◆ 時間：2006年11月09日 時間:19:00-21:30
- ◆ 地點：天母國小之活動中心-視聽教室
- ◆ 工作人員：國立台北科技大學 建築與都市設計研究所 研究生
(專任助理-林孟儒、研究生-許淵智、王揚名、周清文、鄭力元、劉奇蒼)
- ◆ 設備：將自備筆記型電腦與茶水
(視聽教室提供座位、冷氣、單槍、投影布、麥克風)
- ◆ 社區座談會活動流程
 - 7:00~7:20 社區居民報名簽到
 - 7:20~7:30 天玉里常里長以及天母國小張校長致詞
 - 7:30~8:00 社區簡報 (主講人-王揚名、周清文、鄭力元)
 - 8:00~8:30 居民問題發問與意見交流
 - 8:30~8:40 會議結束
 - 8:40~9:00 收拾場地

座談會流程表

天玉里社區發展意見交流座談會-簽到表

常伯諒	潘得富	王碧雲	平品
房林公城	廖伯全	劉昭廷	林筆彬
林王阿梅	蔡幸惠	沈爾康	許進興
常志川	常應淑	徐張輝	王柳宗
陳燈源	廖梅英	陳津隆	江淑明
江志水	蔡靖非	張風天	李敏好
張圭春	潘同豐	林吳祥	吳果世
李若山	賴志清	陳怡華	蕭道漢
陳瑞彬	蘇如嘉	張麗品	邱文治
吳鈞雲	賴秀菊	李麗芬	侯勝一
龔淑芬	蔣元章	郭淑華	蔡培人

士林社區規劃服務中心

座談會居民簽到表

■社區座談會活動剪影

2006.11.09 (19:00) 天玉里社區民眾至會場簽到：



2006.11.09 (19:30) 天玉里社區民眾已大致就座等候活動開始：



2006.11.09 (19:45) 常里長向社區民眾致詞：



2006.11.09 (20:00) 天玉社區里民座談會簡報開始：



2006.11.09 (21:00) 簡報結束，與社區民眾進行討論：



在綜合整理前述規劃構想以及居民意見交流之後，對本規劃區未來發展構想與方向提出下列幾點結論：

一、安全天玉里

本規劃區內之住宅區主要分佈在以天母國小為中心的巷弄間，目前現況上除了相關社區人行空間不足、夜間照明不良外，天母國小學童通學步道的問題也是區內的一大隱憂，因此，在社區內相關人行動線與都市安全層面，提出對於天母國小通學步道動線規劃與天母國小周邊人行系統的改善，以其本區能建構安全、舒適的社區人行空間路網。

二、健康天玉里

磺溪景觀是本區得天獨厚的一項自然景觀資源，但目前在使用上效能不彰，且天玉里內也缺乏像鄰里公園可以提供里民相當的活動場所，因此，針對磺溪邊的「73 號綠地」以及「天母國小校園社區化」提出改善構想，期望透過閒置空間的改善與校園社區化的過程提供本區居民一個健康、舒適的活動環境。

三、活力天玉里

本區在區位上位在整個天母次分區的中心位置，同時，也是整個天母商圈的中心地帶，因此，大量的逛街人潮為本區的一大特色，但是，破碎的人行動線與過窄的人行空間卻也為整體的天母商圈購物品質帶來負面的影響，因此，針對整體天母商圈內相關人行系統如：騎樓、人行動線串連，進行問題的檢視與改善策略的研擬，期望能營造出一個更舒適、更人性化的購物環境，讓整個天母商區的購物環境能朝向更永續、更活絡的發展。

四、元氣天玉里

區內老年人口所佔的比率逐年上升，有關高齡化的問題實為社區內所應重視且注意的，因此，希望能透過整體天玉里生活環境的改善，配合相關服務性活動的推廣（如：銀髮族健康促進活動），建構一個更貼近區內老年人口更舒適的居住環境，以期整個規劃區能充滿元氣與活力。

(6)小結與建議

『社區營造服務研習社』的成立，讓學生可以將課堂上的所學運用到實際的社區營造案例中，經由實際案例操作演練，讓同學對於社區環境問題的檢視、與社區民眾溝通、傾聽不同的使用需求面對各式的社區民眾、深度訪談...等，有了更深刻的體驗。

『社區營造服務研習社』作為政府部門與地方民眾的溝通橋樑，同學們藉此社團可以得到許多經歷，不但在這幾個月中與社區居民互動頻繁，更可以教育民眾許多新觀念和新想法，在不斷的溝通與腦力激盪中，讓雙方都獲益良多。定期的聚會已成為了大家共同的樂趣，社區的凝聚力也藉此有了火花，『社區營造服務研習社』的整合已經達到了預期的成效。

在社區座談會的舉辦經驗中，更讓同學瞭解到要如何整合社區資源、如何舉辦居民討論會、如何的安排流程、準備與籌畫整個活動，甚至是傾聽各方不同的意見，再加以整合、回饋等。『社區營造服務研習社』將本著服務社區的精神，將社區營造的概念學以致用的服務大眾。預計每學年選取 1~2 個不同的社區，且將每年招募新血，將此概念傳承下去，讓社區營造的想法可以落實在每一個角落裡。

社區營造的工作需要更長時間的經營，本社團可以訓練社員對於社區營造的實務經驗，但對於長時間的經營，目前仍嫌不足。考慮後續以長期陪伴和短期教育兩個重點著手，一方面以短期的教育宣導社區營造的精神盡可能的發揚至全台，另一發面設定長期陪伴成長之社區，做長時間的耕耘。

(7) 社團附件

士林天母基地初勘					
時間	2006.07.19 (三)10:30-16:00	出席	淵智、清文、力元	記錄	清文
重點:					
<p>本次出訪為士林區天玉里環境初堪，由於團隊中部分為新進成員，因此學長透過親自帶領踏堪的方式讓成員能迅速熟悉環境，藉此發現基地面臨的環境問題。由於本年度社區規劃服務重點在於『社區安全』，此趟勘查更擴大基地範圍到從天玉里到天母里、天和里、天山里等，研究基地中幾個環境重要景點，例如：天母古道、三角埔發電所、天母國小等，也列入本次的環境勘查內。</p>					
勘查工具: 筆記本、相機、捲尺等。					
紀錄:					
<p>1.研究進度-</p> <p>(1) 研究進度 (內容涵蓋環境背景、參考文獻、環境分析、環境問題與對策)。</p> <p>(2) 規劃研究報告發展主題-安全社區。</p> <p>2.環境認知-</p> <p>(1)環境背景-環境行動(過去曾辦:樂樹節<中山北路七段>、水道祭、發電廠)</p> <p>(2)天母地區<天母、天玉、天和、天山里>人口組成-30%為外國人。</p> <p>(3) 天母地名由來-受社區宗教:上天聖母<媽祖>所影響。</p> <p>3.環境構想-</p> <p>(1)環境分析-選用適合植栽塑造街道、街廓特色。</p> <p>(2)研究主題-安全社區(包含食、衣、住、行、娛樂、生活)。 健康、安全、元氣社區為社區發展的主要架構。</p> <p>(3)建立社區環境資料庫-動態:社區影像紀錄片</p>					
照片:					

中山松山區社區規劃服務中心交流討論會

時間	2006.08.10 (四)14:00-17:00	出席	社團成員	記錄	力元
----	---------------------------	----	------	----	----

重點:

本次交流研討會由台北市建築師公會主辦，分別邀請台北市各社區規劃服務中心，及諸多建築、都市計畫、更新等規劃相關單位共同與會。會議之主軸著重於在生態環境議題(水的議題)、都市更新議題、商圈及社區整建維護。

工具:筆記本、相機。

紀錄:

此次交流研討會給予本社團很多啟發，對未來規劃天母一帶的方向有所經驗分享，也讓未來本社團舉辦類似交流座談會能有所借鏡。

都市更新—更為未來 21 世紀永續發展必經之路，但現今成效不彰，本次會議中提及法規上的疑慮，在都市更新條例中，重建、整建、與維護三種方式的做法、工程大不相同，但卻有著一樣的核定程序，應考量加以區別，以縮短整建維護的冗長時間。

商圈改造—天母中山北路一帶為商圈繁華區域，雖為本區帶來可觀的經濟利益，但也侵奪了居住此區民眾安寧的空間，如何能在兩權相害中取得平衡著力點，實為未來規劃應深思的方向。

水的議題—本次計畫範圍左側有磺溪經過，此處經養工處水岸整治及親水空間規劃後，成效並不如預期，未來本團隊期待透過軟體方面的運用，配合校園戶外教學之活動，以期活絡此區生態資源。

照片:



天玉里里長訪談

時間	2006.08.20(一) 13:30-16:00	出席	淵智、清文、力元、揚名	記錄	揚名
----	------------------------------	----	-------------	----	----

重點:

本次出訪的重點在於與天玉里「常伯謙」里長的初步訪談，透過與常里長的交談互動當中，瞭解本里目前的發展現況、重點發展地區「天母國小」與週邊地區概況、社區活動及組織概況、地區重大議題...等。並對於社區安全、健康社區、生態社區等規劃構想及專題，進行第一次的交換意見

勘查工具:筆記本、相機、筆記型電腦等。

紀錄:

今年度開始有舉辦一些銀髮族的活動，之前則有一些童玩的活動。社區老年人口比例目前剛好，不過未來老年人口將會增加許多；如何營造一個老年社區是個主要問題。天母國小的圍牆可以考慮予以美化增加其活潑性，可以天母國中為例。可否藉由政府部門或相關主管機關獎勵來加強地方特色的提升。

照片:



天母國小師生訪談

時間	2006.09.01 (三)14:00-16:30	出席	孟儒、清文、力元、揚名	記錄	清文
----	------------------------------	----	-------------	----	----

重點:

基於幾次的在校開會討論後，團隊將本次服務中心重點放在天玉里-天母國小，並期許本次社區服務將核心重點縮小後，能夠提出效率較高及執行性高的規劃建議，並直接回饋社區，建立本次社區服務之安全議題。於是本次勘查重心放在-從與天母國小教師的對話討論中發現社區與學校間的關係，並請教天母國小-張校長、教務、行政、總務主任、生輔組長以及孫老師相關社區與學校安全面的問題，在此，團隊發現學校的教師對於社區發展與學校安全都有相當多的建議，團隊也將這些社區問題納入本次服務的重點，並予以解決提出建議。

勘查工具:筆記本、相機。

討論:

經過此次訪談發現-天母國小校長與教師們對於社區營造以及學校生活安全議題都有相當高的熱誠。

照片:



(1) 社團宗旨

本社定義的國際技能競賽（WorldSkills Competition）乃指：1950年由西班牙發起舉辦，迄今已有55年的歷史。該國際組織之宗旨在藉由國際技能競賽及研討會等活動，增進各國技術青年相互觀摩切磋，加強國際間技能資訊與經驗交流，進而提升各國技術水準。第39屆國際技能競賽（39th WorldSkills Competition）訂於96年11月8日至22日在日本靜岡舉行，我國預定選派40位選手參加36項職類競賽，其中包括：建築鋪面、油漆裝潢、家具木工、門窗木工及砌磚等營建職類與本校設計學院極為相關之科系。

歷年來，這些職類之國手於國際技能競賽後，均有機會就讀本校設計學院持續進修，能在學習過程中發揮所長，並能應用其技能專長協助同儕完成個人設計創意，有助於設計之學習。有鑑於此，本社團擬透過「國際技能競賽教學觀摩研習社」之成立，邀請本屆（第39屆）「建築鋪面」及「油漆裝潢」職類之國手來校實地操作演練，並結合現就讀本校設計學院中之第38屆三位國手及二位國際暨全國技能競賽之裁判暨裁判長擔任指導老師成立教學觀摩研習社團，以提供對此類技能感興趣之師生實地觀摩與親自體驗的機會，以作為未來設計創意發想之實作基礎。

(2) 社團相關規定

國際技能競賽觀摩社組織章程

民國96年1月 社員大會通過

第一章 總則

第一條 社團成立宗旨與目標

歷年來，參與國際技能競賽的營建職類國手於國際技能競賽後，均有機會就讀本校設計學院持續進修，不但能在學習過程中發揮所長，並能應用其技能專長協助同儕完成個人設計創意，有助於設計之學習。有鑑於此，本社團擬透過「國際技能競賽教學觀摩研習社」之成立，邀請本屆（第39屆）「建築鋪面」及「油漆裝潢」職類之國手來校實地操作演練，並結合現就讀本校設計學院中之第38屆三位國手及二位國際暨全國技能競賽之裁判暨裁判長擔任指導老師成立教學觀摩研習社團，以提供對此類技能感興趣之師生實地觀摩與親自體驗的機會，以作為未來設計創意發想之實作基礎。

目標為創造學生參與國際技能競賽的學習與交流，透過與參加國手的技能交流，使一般同學在了解專業技能之外也能有興趣

參加未來的甄選活動或相關技能學習工作營等等。

第二條 本社全名為國際技能競賽教學觀摩研習社。

第三條 本社社址設於國立台北科技大學設計學院。

第二章 社員

第四條 凡本校師生、職員，對於技能競賽感到興趣並認同本社宗旨者，皆可申請入社。

(一) 基本社員：本學院學生社團會員。

(二) 一般社員：

- 1、本校各系所學生。
- 2、本校編制內員工、退休人員暨眷屬。
- 3、本校聘僱有案之臨時人員暨眷屬。

第五條 凡申請入社者，當辦理登記入社手續，以便日後參與活動。

第六條 社員權力如下：

- (1)各項活動均有優先參加權。
- (2)本社活動中所發送資料之擁有權。
- (3)其他新增有關社員福利之享有權。

第七條 社員義務如下：

- (1)宣揚本社之宗旨。
- (2)遵守本社各項規章。

第三章 社員大會

第八條 社員大會為本社之最高決策單位，由全體社員組成。

第九條 社員大會職權如下：

- (1)選舉罷免社長。其辦法依「學生手冊」中「學生社團選舉罷免法」第二、三、四、五、六、七、八條之規定。
- (2)決議及修正本社發展之方針。
- (3)預算之審核

第十條 社員大會由社長每學期召開兩次:於開學後一個月內及學期停課前一個月召開。

第十一條 經社員三分之一以上連署，得由連署發起人召開臨時會議，臨時社員大會決議效力同社員大會。

第十二條 社員大會主席由會議產生

第四章 行政組織

第十三條 本社幹部包括社長、副社長、總務、公關、美工、文書、編輯、教學、秘書、材管。任期一年，由社長組其內閣。且以上各幹部皆為活動總協協調當然之協助辦理人。

第十四條 社長為本社最高負責人，辦理社務。其候選人資格如下:

- 1.符合「學生手冊」中「選舉罷免辦法」有關規則之規定。
- 2.入社屆滿一學期以上之社員。凡社員欲選之社長候選人須具備前述資格，其審查由副社長負責。社長任期一年，不得連任。社長需依「學生手冊」中「學生社團財務保管移交辦法」於前期末確實辦理新舊交接，任期為社長交接之日起至下次交接之日止。指導老師、輔導先生及顧問之聘請由社長負責。社長如因重病或其他重大事故，無法行使職權時，由副社長代行職權。

第十五條 副社長一職，由社長任命，負責協助社長處理社務，副社長由社長任免，其統領各部組長，並領導各組行事。

第十六條 總務組之職權如下:

- (1) 各組織經費保管、收支與記錄。
- (2) 各組活動臨時經費之查核與記錄之保管。
- (3) 各項補助之申請與保管。
- (4) 定期公佈各類經費使用情形。

第十七條 文書組之職責如下:

- (1)社上通訊錄之製作。
- (2)各類通知之製作、分發。
- (3)本組經費預算之編列。

第十八條 公關攝影組之職責如下

- (1)校內校外社團的聯誼。
- (2)社員與社友之聯誼。
- (3)活動之宣導。
- (4)各類活動報備、公文等各項證件申請。
- (5)社上活動之攝影、照片之沖加洗。
- (6)各組預算經費之編列。

第十九條 美工組織職責如下:

- (1)活動海報之製作、張貼與回收。
- (2)各類美工事項之設計。
- (3)室內場地活動的設計與布置。
- (4)本組預算經費之編列。

第二十條 秘書組之職責如下:

- (1)已完成活動、會議資料之收集與保存。
- (2)總籌社團檔案評鑑之事宜。
- (3)本組預算經費之編列。

第二十一條 教學組之職責如下:

- (1)負責社上之教學活動。
- (2)本組預算經費之編列。

第二十二條 編輯組之職責如下:

- (1)社訊、社刊與網站之編輯。
- (2)本組預算經費之編列。

第二十三條 材管之職責如下:

- (1)財產之清查及財物登記表之建立。
- (2)資產之維護與借閱。

- (3)資產之申請與購買。
- (4)本組預算經費之編列。

第五章 活動部門

第二十四條 活動部門下設活動總協。其職責如下:

- (1)活動計畫書之擬定。(例行活動除外)
- (2)各項活動計畫之執行。
- (3)活動後之檢討與工作處理。
- (4)當活動總協無法勝任時社長可罷免之，另立人選。

第六章 研究發展委員會

第二十五條 研究發展委員會(以下簡稱研發會)。設主席一人，由現任社長委任，其資格為曾任社上幹部者，主席得接受社長委任，召集人員，共同研討問題。研發會職責如下:

- (1)組織章程及未來發展方向。
- (2)資料之編輯、社史之整理及編整。
- (3)主導設計社風氣。
- (4)整理資料，配合教學組。研發會主席下設委員數名，由主席聘任，其資格為曾任本社之幹部或經辦理其社務者。

第七章 經費

第二十六條 本社財產來源如下:

- (1)社費。
- (2)各界補助。
- (3)活動盈餘。

第八章 顧問

第二十七條 顧問職責如下:

- (1)顧問由社長聘之。
- (2)卸任社長為當然之顧問。

第九章 附則

第二十八條 章程之修改需全體社員二分之一出席社員大會，出席人數四分之三決議通過。

(3) 社團年度預定工作目標

依據發現學習理論 (discovery learning theory) 而言，特別強調學生的主動探索，認為從事象變化中發現其原理原則，才是構成學習的主要條件。而目前營建類群中之「建築鋪面」與「油漆裝璜」職類之國手培訓召集人係由本院建築系蔡仁惠老師及工業設計系陳殿禮老師擔任，因此擬邀請該職類之本屆(第 39 屆)國手參與創意學院教學觀摩研習社，實地赴本校設計學院進行競賽模擬，將兩職類之技能操作方法呈現在學生眼前，並結合目前就讀設計學院二年級之前任三位國手及二位職類召集人成立教學觀摩研習社，透過社團的運作來啟發學生對建築及室內設計材質使用及施作方面之創意，並經由學生自身實地操作之體驗，訓練學生對於相關材料應用之能力，以作為未來進行相關設計之施作基礎。

(4) 大事紀

96.4 月中旬 技能觀摩 (1) 暨期初社員大會

96.5 月下旬 競能競賽培訓工作營-1

96.6 月中下旬 競能競賽培訓工作營-2 暨期末社員大會

(5) 社團執行報告

■緣起

北科大刊物藝術設計研究社的成立起源於設計學院工業設計系同學有感於以往同學在面對參加設計競賽或畢業製作時，由於本校原本即欠缺平面美術設計科系及足夠的相關師資、課程的限制，或由於學生自身接受的皆為產品或家具、室設等設計專業的影響，多半僅能專注於立體物的設計，而對於傳達作品的文宣圖文板等的設計編排美感，卻由於非本身能力可以做更好的安排，以至於選擇以忽略或不重視的消極態度面對，但也因此常常造成絕家創作因設計物傳達訊息效果不佳而參與競賽失利等等。

因此，本社團成立的目的，在於培養同學致力於改善平面宣傳物設計美感不足，或傳達訊息效果不佳的情況。

■社團目標及預期成果

本社團於 95 學年度第一學期醞釀產生，至 95 年 12 月正式成立，自 96 年 1 月至 2 月為基礎本職學能奠基期，進行關於：

- (1) 營建職類技能(建築鋪面、油漆裝璜)專業知識之研討
- (2) 建築鋪面與油漆裝璜實務操作技能研習

本階段目標在訓練專業基礎技能與知識的整合運用。

■實施方法

執行內容

本社團主要實施內容分為：「準備期」與「執行期」兩階段，分述如下：
第一階段 準備期 (2007.1~2007.2)

初期之準備工作，包括：場地規劃及教學內容之設計。其中「建築鋪面」職類由建築系蔡仁惠老師擔任主指導；「油漆裝璜」職類則由工業設計系陳殿禮老師負責，整合兩系之教學資源，並透過社團活動設計及操作觀摩活動之規劃，使兩系學生能互相觀摩學習成長。

第二階段 執行期 (2007.3~2007.6)

- 1、「專業知能研習」：透過相關課程之活動安排，由指導老師或助理人員配合相關理論之內容解說，增加參與學生之專業知能。
- 2、「操作技能研習」：除定期進行相關技能之研習外，並配合競賽體驗活動之舉辦，將另設置體驗區，由國手級助理人員及指導老師現場指導，讓學生實地操作，以獲得更深層之體驗。
- 3、「競賽體驗活動」：於活動期間內，國手將依指導老師所設計之試題進行實際操作，提供全校師生現場觀摩學習的機會。
96年4月中旬，本社團邀請我國參與第38屆營建類國際技能競賽國手，來校進行關於技能競賽的參與心得分享專題演講，會後並以現場實地操作觀摩活動方式與本願參與活動同學意見交流。

■執行方法

項目	執行期	內容	單位分工方式	辦理地點	參與對象
專業知能研習	1-6月	營建職類技能(建築鋪面、油漆裝璜)專業知識之研討	建築系負責-建築鋪面教學觀摩 工設系負責-油漆裝璜教學觀摩	北科大設計館	設計學院師生
操作技能研習	1-6月	建築鋪面與油漆裝璜實務操作技能研習	建築系-建築鋪面實務操作體驗坊 工設系-油漆裝璜實務操作體驗坊	北科大設計館	設計學院師生
競賽體驗活動	6月	建築鋪面與油漆裝璜實務操作模擬競賽	建築系-建築鋪面 工設系-油漆裝璜	北科大設計館	設計學院師生



參與本社活動的同學們



來賓講解-1



來賓講解-2



參與本社活動的同學們



油漆調製教學示範



本社同學們實作-1



油漆技能競賽國手示範教學



本社同學們實作-2

■執行情形及差異分析

限於活動本身所具備的技能競賽學習觀摩屬性，本社參與同學也多以預備或對參賽感興趣同學為主體，因此活動也限制了舉辦時間與地點，因此成效如何應以長期觀察探討較為妥當。但大體活動尚稱順利，因此後續仍將續辦理相關活動。

(6)小結與建議

- 1、實務專業技能之提昇：透過本社團之教學觀摩研習社的成立，使學生經由認知學習進而實務操作，可提昇設計相關之實務技能。
- 2、強化專業知能：學生可經由國際技能競賽國手熟練的技能操作過程中，瞭解「建築鋪面」與「油漆裝璜」之作業程序，並配合實地之解說，可加強對建築體及內部空間美化之專業知能。
- 3、啟發創意：本社團之「競賽體驗活動」係由相關指導老師依各專業技能設計操作之試題，並交由國手按圖施工，學生可由試題中之圖案構成、色彩應用、材質表現…等之規劃啟發創意，並應用於未來之設計作品中。

D、刊物藝術設計研習社

社團基本資料表

社團名稱	刊物藝術設計研究社			
社團	曹筱玥老師			
指導老師	單位	藝文中心	職稱	助理教授兼主任
計畫期程	自95年6月1日至96年7月30日止			
社團經費 (補助款)				
計畫網址				
社團聯絡人				

(1) 社團宗旨

為研究刊物編排設計，運用多元軟體之整合設計，透過社員之學術專長，使學生作品能有效紀錄及向外推廣、增進北科大工設系之能見度、提高校譽。

(2) 社團相關規定

第一章 總則

第一條 本社宗旨為研究刊物編排美感設計，使學生作品能有效紀錄及向外推廣，提高校譽。

第二條 本社全名為刊物藝術設計研究社。

第三條 本社社址設於台北科技大學工業設計系本部。

第二章 社員

凡本校師生、職員，有編輯書籍之需求及興趣並贊同本社宗旨，皆可申請入社。

凡申請入社者，經辦理完成入社手續，當發予社員證，以茲證明為本社社員。

第七條 社員權力如下：

- (1)各項活動均有優先參加權。
- (2)社上資料之租權。
- (3)刊物之贈閱權。
- (4)資源使用優先權。

第八條 社員義務如下：

- (1)宣揚本社之宗旨。
- (2)遵守本社各項規章。
- (3)繳交社費。

第三章 社員大會

第九條 社員大會為本社之最高決策單位，由全體社員組成。

第十條 社員大會職權如下：

(1)選舉罷免社長。其辦法依「學生手冊」中「學生社團選舉罷免法」第二、三、四、五、六、七、八條之規定。

(2)決議及修正本社發展之方針。

(3)預算之審核

第十一條 社員大會由社長每學期召開兩次：於開學後一個半月內及學期停課前一個月前召開。

第十二條 經社員三分之一以上連署，得由連署發起人召開臨時會議，臨時社員大會決議效力同社員大會。

第十三條 社員大會主席由會議產生

第四章 行政組織

第十四條 本社幹部包括社長、副社長、總務、公關、美工、文書、編輯、教學、秘書、材管。任期一年，由社長組其內閣。且以上各幹部皆為活動總協調當然之協助辦理人。

第十五條 社長為本社最高負責人，辦理社務。其候選人資格如下：

1.符合「學生手冊」中「選舉罷免辦法」有關規則之規定。

第十六條 副社長一職，由社長任命，負責協助社長處理社務，副社長由社長任免，其統領各部組長，並領導各組行事。

第十七條 總務組之職權如下：

- (1) 各組織經費保管、收支與記錄。
- (2) 各組活動臨時經費之查核與記錄之保管。
- (3) 各項補助之申請與保管。
- (4) 定期公佈各類經費使用情形。

第十八條 文書組之職責如下：

- (1)社上通訊錄之製作。
- (2)各類通知之製作、分發。

第十九條 公關攝影組之職責如下

- (1)校內校外社團的聯誼。

- (2)社員與社友之聯誼。
- (3)活動之宣導。
- (4)各類活動報備、公文等各項證件申請。

第二十條 美工組織職責如下：

- (1)活動海報之製作、張貼與回收。
- (2)各類美工事項之設計與輸出。
- (3)室內場地活動的設計與布置。

第二十一條 秘書組之職責如下：

- (1)已完成活動、會議資料之收集和保存。
- (2)總籌社團檔案評鑑之事宜。

第二十二條 教學組之職責如下：

- (1)負責社上之教學活動。

第二十三條 編輯組之職責如下：

- (1)社訊、社刊之編輯。
- (2)網站架設與維護。
- (3)檔案收集及保存。
- (4)印刷出版之事務接洽。
- (5)本組預算經費之編列。

第二十四條 材管之職責如下：

- (1)財產之清查及財物登記表之建立。
- (2)資產之維護與借閱。
- (3)資產之申請與購買。
- (4)本組預算經費之編列。

(3) 社團年度預定工作目標

- 1.訓練學員刊物設計藝術美感基本鑑賞力。
- 2.訓練學員刊物藝術美感基本設計能力。
- 3.與本校英文報社團合作編輯英文報。
- 4.擴大招收非設計科系學員，推廣刊物設計藝術概念。

(4) 大事紀

- 96.1 上旬 社員大會
- 96.1 參訪平面設計公司
- 96.2 邀請專家舉辦「What is layout？」工作營
- 96.3 上旬 刊物編輯工作營-1
- 96.4 上旬 刊物編輯工作營-2
- 96.4 下旬 專家講座
- 96.5 上旬 刊物設計工作營-3
- 96.5 下旬 刊物設計工作營-4
- 96.6 中下旬 社員大會

(5) 社團執行報告

■緣起

北科大刊物藝術設計研究社的成立起源於設計學院工業設計系同學有感於以往同學在面對參加設計競賽或畢業製作時，由於本校原本即欠缺平面美術設計科系及足夠的相關師資、課程的限制，或由於學生自身接受的皆為產品或家具、室設等設計專業的影響，多半僅能專注於立體物的設計，而對於傳達作品的文宣圖文板等的設計編排美感，卻由於非本身能力可以做更好的安排，以至於選擇以忽略或不重視的消極態度面對，但也因此常常造成絕家創作因設計物傳達訊息效果不佳而參與競賽失利等等。

因此，本社團成立的目的，在於培養同學致力於改善平面宣傳物設計美感不足，或傳達訊息效果不佳的情況。

■ 社團目標及預期成果

本社團於 95 學年度 11 月醞釀產生，至 95 學年度 12 月正式成立至今僅約半年左右，然而在參與師生齊心努力下，也陸續舉辦多場演講與工作營，本社團預計在本(95)學年度結束前，預期能使參與同學對於平面設計、刊物美術設計等相關領域，建立基礎概念，配合經驗分享與工作營方式的活動，寓教於樂來完成本社今年度中心目標的初步成果。

■ 實施方法

執行內容

本社本年度安排一系列一般性社團內部小活動，搭配校內外與產業界合辦校園講座與校外產業界參訪活動等等。一般性活動以分享讀書會型態進行，突破大多數同學平時忙於課業較難聚集的難處，利用平時午休時間進行社團活動。各相關活動詳見附件相關資料。

執行方法

本社今年度首次與台灣微軟公司攜手合辦校園講座，邀請專業講師針對本校教、職員、學生能體驗新作業系統的操作，以及推廣使用正版軟體、尊重智慧財產權的認知，同時，也提供學生日後在台灣微軟的工作機會，並另有「菁英培育計劃」的說明。



本社主辦微軟校園講座場面



本社社長(左)與來賓合影



本校電資學院杭院長(右)頒發獎品給有獎徵答
幸

本年度本社除與台灣微軟合作校園軟體講座之外，亦策劃多項校外產業參訪活動，截至五月底止，已實地參訪的單位為采泥藝術印刷公司，該公司原為承印藝術畫冊為主要業務，近年則多角化經營，積極切入文化創意產業，從事藝術家創作作品經紀、授權等層面，然書刊設計印刷仍佔該公司 2/3 業務量，本次參訪由本社指導老師曹主任親自帶團，前往位於台北縣中和市的采泥

公司本部。並由采泥林總經理親為參訪者簡報公司現況與未來發展遠景，簡報會後並親自帶領參觀、導覽公司內部印刷、設計與藝術品授權經紀等部門，在全程參訪完成後，仍不厭倦的親切回答同學們的提問與贈送大家紀念品。

深刻體驗一本刊物由設計盪印刷的艱辛不易後，本社接續辦理相關性的刊物設計心得分享討論與設計刊物讀書會，此二類型活動為本社平時主要的一般型態活動，本社以中午聚餐形式舉行「設計分享討論會」、「設計刊物讀書會」，邀請專業設計師共餐並輕鬆分享設計刊物心得，頗能得到相當多社員參與的迴響，成效堪稱良好，主要目的在使社員能藉由業界設計師實際的經驗分享，能更懂得如何編排書籍，以及介紹如何鑑賞書刊美感，使同學在此讀書會中能夠交流及分享。



本社主辦參訪采泥公司出發前



采泥林總經理親自簡報



采泥林總經理簡介刊物印製



同學聆聽簡報場面



同學聆聽簡報場面



同學聆聽簡報場面



林總經理回答同學問題



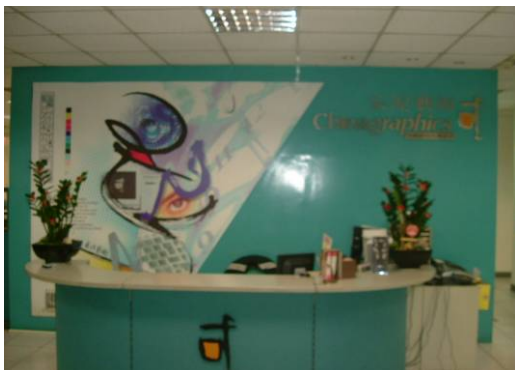
本社指導老師曹主任(左一)聆聽簡報場面



贈送同學紀念品



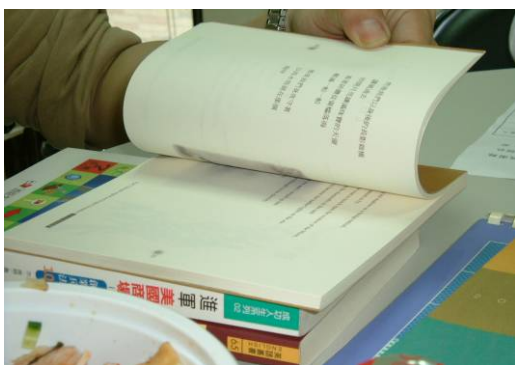
同學聆聽簡報場面



采泥公司入口櫃檯



同學觀看采泥公司印製的書刊



刊物設計經驗分享-1



刊物設計經驗分享-2



刊物設計經驗分享-3



刊物設計經驗分享-4



刊物設計經驗分享-5



刊物設計經驗分享-6



刊物設計經驗分享-7



刊物設計經驗分享-8



設計刊物讀書會-1



設計刊物讀書會-2



設計刊物讀書會-3



設計刊物讀書會-4



設計刊物讀書會-5



設計刊物讀書會-6

■執行情形及差異分析

本社自成立至今已辦理的相關活動列表如下：

活動日期	時間	內容
96.03.2 (五)	12:00	社務會議
96.03.9(五)	13:00	設計刊物讀書會(1)
96.03.16(五)	13:00	參觀采泥公司
96.04.9(一)	01:00PM-03:00 PM	設計刊物讀書會(2)
96.04.13(五)	01:30	邀請微軟校園講座
96.04.20(五)	01:30PM-03:00 PM	刊物設計分享討論會(1)
96.05.4(五)	01:00PM-03:00 PM	設計刊物讀書會(3)

大體看來，本社歷次辦理的活動中，相對於總社員人數來看，參與活動同學人數大約維持在 2/3 以上，活動堪稱順利，而根據同學意見表示，「活動時間彈性」與「活動內容安排靈活」，應是重點，因此後續將仍依循這樣的活動模式持續辦理。

由於活動多以同學中午輕鬆聚餐方式進行，因此講座雖短暫但精采，而學習成果實際反映在支援本校編輯相關刊物上。

(6) 小結與建議

- (一)、社團活動的經費運用應更彈性，方能使活動能夠安排的彈性更大。
- (二)、本校較少刊物設計相關師資與資源，未來將加強校際及業界合作，使研習學員得以獲取實際的學習成效。
- (三)、建議本校各系所或通識課程得以開設刊物藝術與設計相關基本課程，以培養非設計相關系所學生美感教育。
- (四)、擴大招收非設計科系學員，推廣刊物設計藝術概念。

E、專利創新設計研習社

社團基本資料表

社團名稱	創意專利產品設計研發社			
社團	黃志弘老師			
指導老師	單位	建築系暨建都所	職稱	副教授兼系所主任
計畫期程	自95年6月1日至96年7月30日止			
社團經費 (補助款)				
計畫網址				

(1) 社團宗旨

本校設計學院所屬建築、工業設計等各系所秉持一貫悠久歷史傳統，具有理論結合實務為精進學習的法則，基於此原則，成立以創意設計為導向的「創意專利產品設計研發社」，運用本校各系所本身具有多項專利開發經驗的師資為基礎，並結合外界豐富的業界先進為學習指導來源，使參與學生的創意設計廣度能更多元的整合到實際商品化的可能性，透過本校的獎勵參與專利開發辦法，興起本校學生研究學習理論之際，亦能使理論實際化，凸顯本校「從做中學」的理念，並藉此訓練提高校譽、培養國家未來研究開發人才及發明觀念的推廣。

(2) 社團相關規定

第一章 總則

第一條 本章程依據國立臺北科技大學學生自治條例訂定本章程。

本社宗旨為創意專利產品設計研發設計，使學生作品能有效紀錄及向外推廣，提高校譽。

第二條 本會名稱定為「創意專利產品設計研發社」（以下簡稱本社）。

本社宗旨如下：

- 一、維護會員參與權之行使。
- 二、增進會員之聯繫與合作，集合臺北科大設計學院有志開發創意產品的同學，了解產品開發設計程序，產品市場利基原理，專利申請程序，以利社友創意激發，開發專利產品，謀求社會福祉，共謀本社優質發展。

本社社址設於國立台北科技大學校內，由在校學生組成之。

第二章 組織與任務

本社依其組織與任務，設社員代表大會。社員代表大會為本社最高決策組織。

社員任務如下：

- 一、參與本社事務，並提供改進建議事項。
- 二、提案並執行會員代表大會之決議事項。
- 三、出席會員代表大會。

四、其他相關事項。

前三款之班級代表，任期一年（新生不在此限），連選得連任。

第七條 會員代表大會任務如下：

一、參與研討社務之推展及提供改進建議事項。

二、審議本社組織章程。

三、審議會務計畫收，預、決算案。

四、審議正副社長罷免案（主席由會員代表互推）。

五、其他相關事項。

第八條 本社設置社長一人，任期一年，採全體社員直接無記名票選方式選舉之。

第九條 凡為本社社員，有被提名為本社社長候選人之資格。

社長改選時間：現任社長應於十二月三十一日前完成會長改選工作。

第十一條 社長候選人可擇其副社長一人，協助社務推動。

第十二條 社長應於下任社長改選前一個月，組織改選委員會進行改選事務及公告改選。

第十三條 社員大會主席由會議產生

第三章 行政組織

第十四條 本社幹部包括社長、副社長、總務、公關、美工、文書、編輯、教學、秘書、材管。任期一年，由社長組其內閣。且以上各幹部皆為活動總協調當然之協助辦理人。

第十五條 社長為本社最高負責人，辦理社務。其候選人資格如下：

1. 符合「學生手冊」中「選舉罷免辦法」有關規則之規定。
2. 入社屆滿一學期以上之社員。凡社員欲選之社長候選人須具備前述資格，其審查由副社長負責。社長任期一年，不得連任，且必須為工業設計系大四生。社長需依「學生手冊」中「學生社團財務保管移交辦法」於前期末確實辦理新舊交接，任期為社長交接之日起至下次交接之日止。指導老師、輔導先生及顧問之聘請由社長負責。社長如因重病或其他重大事故，無法行使職權時，由副社長代行職權。

第十六條 副社長一職，由社長任命，負責協助社長處理社務，副社長由社長任免，其統領各部組長，並領導各組行事。

第十七條 總務組之職權如下：

- (1) 各組織經費保管、收支與記錄。
- (2) 各組活動臨時經費之查核與記錄之保管。
- (3) 各項補助之申請與保管。
- (4) 定期公佈各類經費使用情形。
- (5) 社員入社返社手續。
- (6) 本組預算經費之編制。

第十八條 文書組之職責如下：

- (1) 社上通訊錄之製作。
- (2) 各類通知之製作、分發。
- (3) 本組經費預算之編列。

第十九條 公關攝影組之職責如下

- (1) 校內校外社團的聯誼。
- (2) 社員與社友之聯誼。
- (3) 活動之宣導。
- (4) 各類活動報備、公文等各項證件申請。
- (5) 社上活動之攝影、照片之沖加洗。
- (6) 各組預算經費之編列。

第二十條 美工組織職責如下：

- (1) 活動海報之製作、張貼與回收。
- (2) 各類美工事項之設計與輸出。
- (3) 室內場地活動的設計與布置。
- (4) 本組預算經費之編列。

第二十一條 秘書組之職責如下：

(1)已完成活動、會議資料之收集和保存。

(2)總籌社團檔案評鑑之事宜。

(3)本組預算經費之編列。

第二十二條 教學組之職責如下：

(1)負責社上之教學活動。

(2)本組預算經費之編列。

第二十三條 編輯組之職責如下：

(1)社訊、社刊之編輯。

(2)網站架設與維護。

(3)檔案收集及保存。

(4)印刷出版之事務接洽。

(5)本組預算經費之編列。

第二十四條 材管之職責如下：

(1)財產之清查及財物登記表之建立。

(2)資產之維護與借閱。

(3)資產之申請與購買。

(4)本組預算經費之編列。

第四章 活動部門

第二十五條 活動部門下設活動總協。其職責如下：

(1)活動計畫書之擬定。(例行活動除外)

(2)各項活動計畫之執行。

(3)活動後之檢討與工作處理。

(4)當活動總協無法勝任時社長可罷免之，另立人選。

第五章 研究發展委員會

第二十六條 研究發展委員會(以下簡稱研發會)。設主席一人，由現任社長任，其資格為曾任社上幹部者，主席得接受社長委任，召集人

員，共同研討問題。研發會職責如下：

- (1)組織章程及未來發展方向。
- (2)資料之編輯、社史之整理及編輯。
- (3)主導畢業專刊設計研究社。
- (4)向外推廣及結合通路。
- (5)整理資料，配合教學組。研發會主席下設委員數名，由主席聘任，其資格為曾任本社之幹部或經辦理其社務者。

第六章 經費

第二十七條 本社財產來源如下：

- (1)國立台北科技大學創意學院計畫計畫。
- (2)社費。
- (3)各界補助。
- (4)活動盈餘。

第七章 顧問

第二十八條 顧問職責如下：

- (1)顧問由社長聘之。
- (2)卸任社長為當然之顧問。
- (3)顧問職權僅供社長詢問，不賦予任何行政權及地位。
- (4)顧問若受社長聘任為行政幹部，則喪失顧問資格。

第八章 附則

第二十九條 章程之修改需全體社員二分之一出席社員大會，出席人數四分之三決議通過。

第三十條 社團創社發起人如連署書，社團成立後遴選社長。

(3) 社團年度預定工作目標

- 1.訓練同學培養創新思維的習慣。
- 2.訓練同學運用既有知識，轉換為產品的創新專利實務。

- 3.提供本校同學對於專利相關事務的了解與諮詢管道。
- 4.建構本校同學對於專利開發學習的資訊平台。
- 5.專利實務開發的過程學習輔導。

(4) 大事紀

- 96.3 上旬 社團成立
- 96.4 專利開發研習-1
- 96.5 期初社員大會
 專利設計研習-2
- 96.6 期末社員大會

(5) 社團執行報告

■緣起

近年來我國參與國際級的世界發明展每每屢獲佳績，顯示創新發明對於我國研發者來說，已然蔚為風氣，而北科大「創意專利產品設計研發社」的成立，便起源於建築與工業設技系所內，具有專利開發經驗的老師們，期望透過相關的專利開發研習，使參與同學能學習運用本身的創意，結合實際狀況，從解決現況問題的設計中，來學習將創新的知識與設計巧思運用於產品專利的開發上。

因此，本社團成立的目的，在於訓練同學將既有設計與創新知識，運用於創意產品的專利開發上，改善產品現況，並訓練同學創意設計思惟。

■社團目標及預期成果

創意產品設計社的成立目標，在於期望能夠組織對於專利開發深感興趣的同學，透過一系列專利開發訓練，培養同學將既有知識結合創意新思維，轉化為實際的專利產品；並藉此也培養同學多看多聽多做的習慣。

除了訓練同學運用既有知識，轉換為產品的創新專利實務外，本年度同時也希望建立一個能夠提供本校同學對於專利相關事務了解與諮詢的管道及學習、溝通的資訊平台。使專利開發思維能落實到同學平時的學習與生活中。

■實施方法

執行內容

本年度首度邀請我國主管專利機關－經濟部智慧財產局官員代表與民間專利申辦法律事務所代表業者參與專題座談，介紹關於專利申請的相關事務、過程與辦法法規等。目的在於使參與同學能對於專利申請有基本認知，作為創意設計申辦專利時的基礎資訊。



本社指導老師黃志弘主任(左立者)介紹來賓經濟部智財局黃科長振榮先生(中立者)



智財局黃科長(左立者)演講神情-1



參與本社座談的同學們



智財局黃科長(左立者)演講神情-2



參與分享經驗的土木系李主任(左立者)介紹其個人申請專利經驗-1



黃主任分享個人專利申請經驗，右前方坐者為亞太專利商標事務所鄭主任



本社同學請教黃科長(中立者)專利申請事宜



與談討論情形

執行方法

本社首先邀請我國主管專利商標等的機關：經濟部智慧財產局的黃振榮科長來介紹專利的種類並說明其意義：

- 新式樣-物品外觀型態之創作、對物品之形狀、花紋、色彩或其結合，透過視覺之創作發明-技術思想之創作。
- 發明及新型-技術思想之創作，利用自然法則之技術思想，對物品之形狀、構造或裝置之創作。

在主管機關審議專利方面，差異如下：

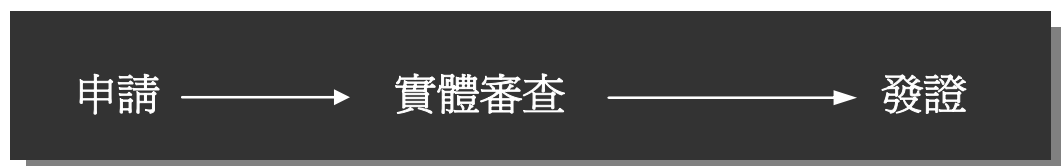
發明：早期公開、請求審查



新型：形式審查、技術報告書



新式樣：實體審查



談到關於專利權期間之差異，則發明自申請日起算 20 年屆滿；新型自申請日起算 10 年屆滿；新式樣自申請日起算 12 年屆滿，以上皆自公告之日起給予專利權，並發證書。而專利申請的原則方面，以「先申請原則」、「排除重複專利」，發明、新型專利與新式樣專利間無先申請原則之適用。

專利申請的原則，採一式樣(發明)一申請，一申請案只能有一設計，舉例來說，例如新式樣的物品專利方面，物品可獨立交易，並且物品-具有實體形狀的有體物；具備特定用途、功能及固定型態；如：動產、可獨立交易之客體、物品（如自行車）、零組件（如：自行車之坐墊）、組合物品（如：電話）、構成物品（如：電話機座、話筒）等。相反來看，許多非新式樣物品，則無法申請專利，如不動產中的房屋、橋樑；無固定凝合之形態，如：粉狀物、粒狀物；不具備三度空間特定形態者；無具體形狀，如：氣體、液體；有形無體，如：光、煙火、雷射動畫、電腦字型；物品無法分割的部分，如：瓶口、帽簷等不可獨立交易的部分。

延伸出來關於法定明文規定不予新式樣的項目則有：純功能性設計之物品造形、純藝術創作或美術工藝品、積體電路電路布局及電子電路布局、物品妨害公共秩序、善良風俗或衛生者等。

最後，黃科長再談到未來新式樣專利修法方向，則有下列幾項：變更新式樣專利名稱、開放部分設計之保護、開放電腦形成圖像之保護、開放成組設計之保護、廢止聯合新式樣另創設衍生設計制度等。

其次邀請主辦專利開發申請的亞太國際專利商標事務所專利部主任鄭慶鴻主任與會，針對「專利申請資料準備及申請流程」作一說明，首先是壹、專利申請資料準備，又可分為一

- a. 申請人及發明人基本資料；
- b. 確認專利申請類型（包括：專利申請類型是發明、新型、或新式樣）及申請表格用印（包括：申請表格委任狀及申請權證明文件）；
- c. 專利說明書資料（包括：發明名稱、摘要說明、先前技術說明、發明內容、實施方式、申請專利範圍、圖式部分），其中，關於專利說明書的寫作關鍵如下：

- 發明名稱：控制在 25 個字以內。
- 摘要說明：

中文發明摘要：將專利特點在 250 字內作簡要說明。寫法上可以組成、

特點與功效予以組合說明。

英文發明摘要：國際資料庫接軌；若提供英文資料及摘要可節省規費。

不一定要與中文摘要完全相同。

- 先前技術說明點：

習用技術或產品之缺點或不足之處（可搭配圖式說明）。

可引用各種技術文獻或公開資料。

可引用已公開或核准之專利。

可載明申請的動機。

- 發明內容：

專利可達成之目的。

專利之構想及內容。

相對於習知技術不同之特點。

相較於習用技術或產品所能產生出之優點或功效。

- 實施方式：

1. 較佳實施例：

搭配各種圖式或流程將專利特點作詳細說明。

實施例應儘量利用各種圖式將技術、結構、電路方塊或流程間之互動

關係詳細說明。至少舉出一項較佳實施例使熟習該項技術者能瞭解其內容並可據以實施。

2. 圖式簡單說明：

說明實施例中所使用之圖式

依順序一一說明

列表可直接放在說明書中說明

主要元件符號說明

- 申請專利範圍：

為專利權人取得專利權後所能主張的權利範圍

獨立項與附屬項之差異

注意單一性原則

• 圖式部分：

工程製圖（架構圖、方塊圖、流程圖、結構圖）

圖式中除標號外應避免出現其他文字

AutoCAD、Visio 為常用的繪圖軟體

選用適切的圖式來輔助表達（一圖表千字）

其次則談到專利申請流程的說明：包括發明專利申請流程、新型專利申請流程、新式樣專利申請流程。其中，涉及申請案所屬專利種類的關係，在我國專利認定的過程中，發明及新式樣的申請流程較為相似，而新型則與前兩項過程較不同，以下列出相關圖示說明。（詳見下圖 1 及圖 2）

發明及新式樣 專利審查流程圖

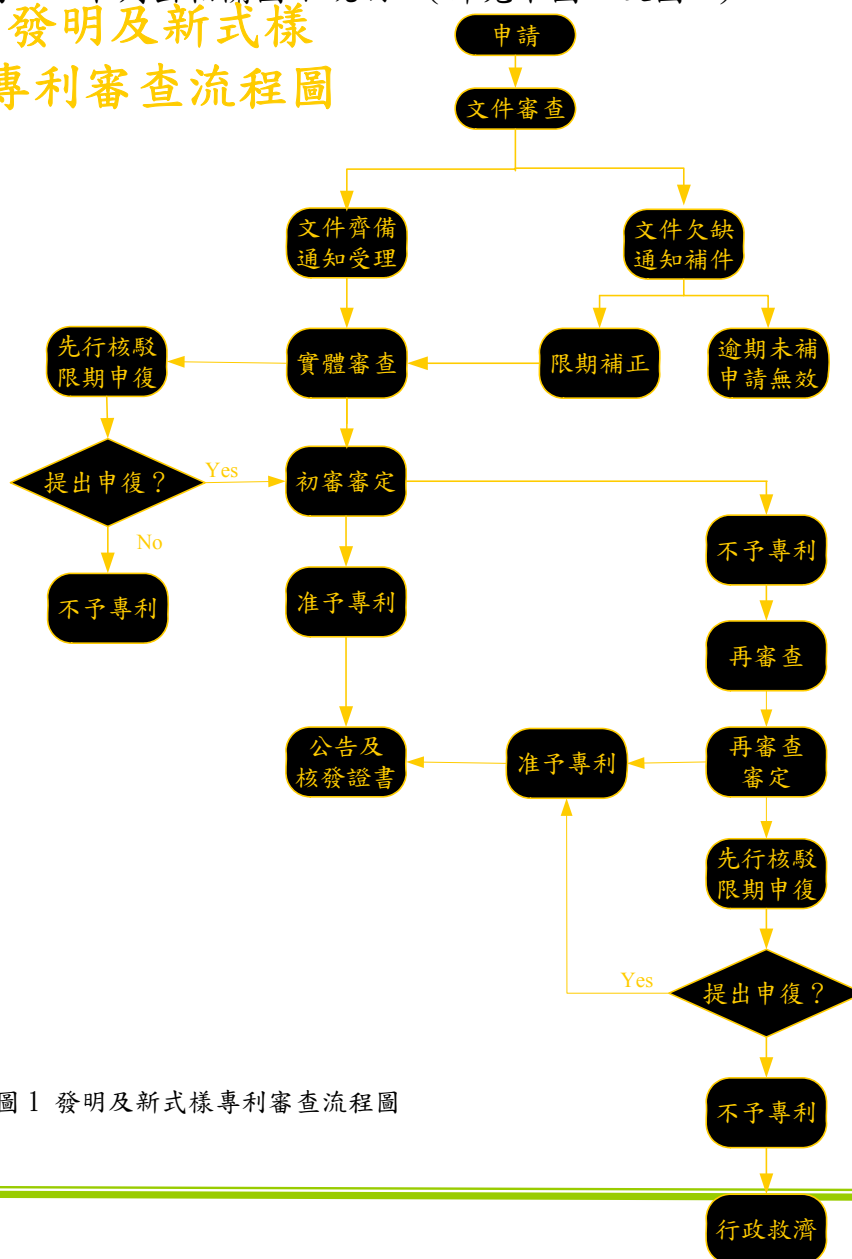


圖 1 發明及新式樣專利審查流程圖

新型專利審查流程圖

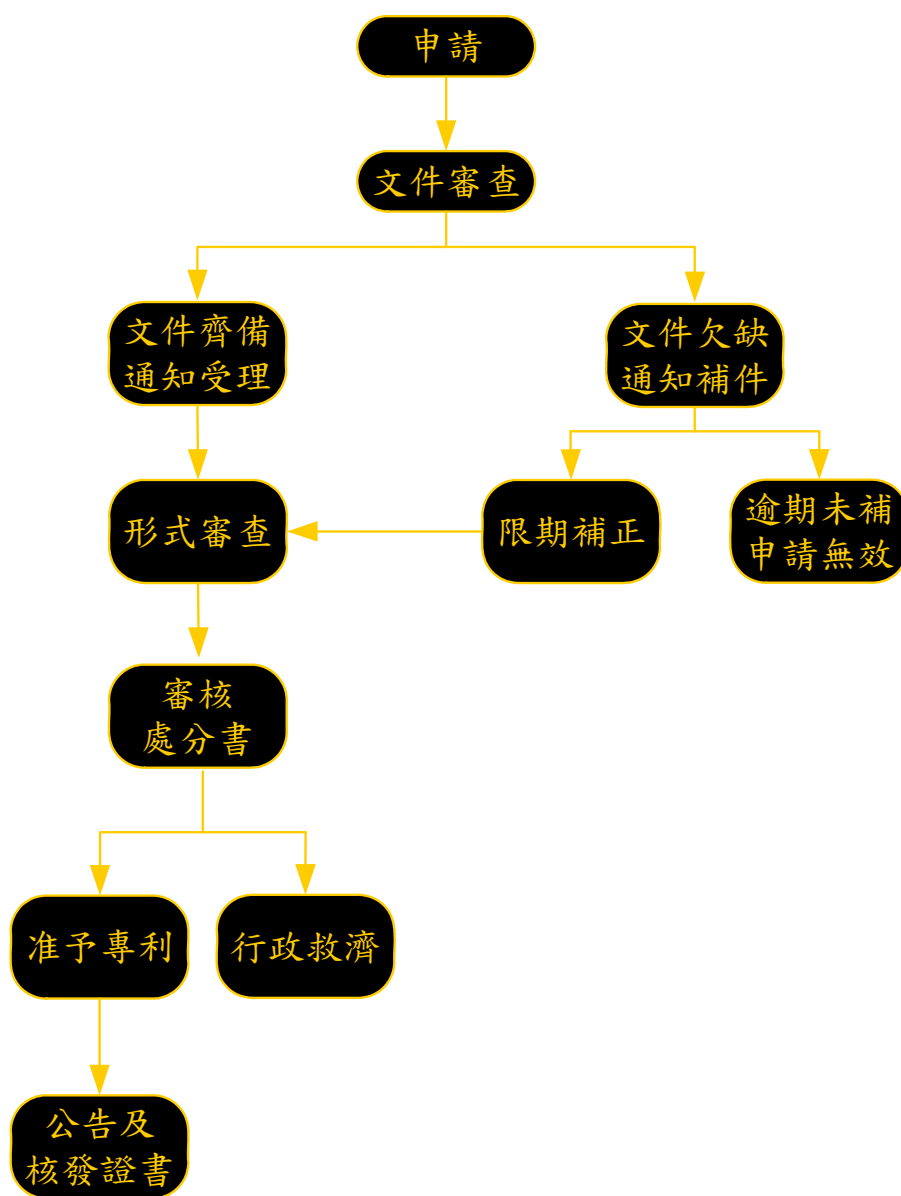


圖 2 新型專利審查流程圖

■ 執行情形及差異分析

本社於民國九十六年五月四日，首度結合經濟部智慧財產局官員、民間法律申辦單位與本校具有創意設計與專利申請老師，舉行專利申請程序法規等相關的介紹座談會，地點為本校建築系小型會議室，參與同學約 37 人，會中除詳述專利申請各項工作，並同時歡迎、接受新會員加入本社。

座談會活動介紹

日期時間：5/3(四)下午 2:30-6:30

活動地點：設計館二樓建築系 252 室

出席專家：經濟部智慧財產局黃振榮科長

亞太國際專利商標事務所鄭慶鴻主任

建築系黃志弘主任

土木系李有豐主任

(一) 流程

時間	內容
14:30-15:40	與會來賓座談
15:40-15:50	提問
15:50-16:00	茶敘
16:00-16:40	專利申請資料準備及申請流程
16:40-17:00	提問
17:00-17:20	發明專利產品申請實例
17:20-17:40	新型專利產品申請實例
17:40-18:00	綜合討論
18:00-18:30	社員大會
18:30	散會

(6) 小結與建議

- 1.本社成員涵蓋工設、建築、土木等系所，專利開發涉及不同領域，及個別隱密性，因此社團活動方式採取較為彈性的個案研討與個別指導方式似乎較為妥當。
- 2.本社計畫持續鼓動更多其他系所學有專精及兼具多項專利申辦經驗的老師，加入本社專利研發、諮詢的陣容，以促使參與同學能得到更多專業技術諮詢與設計思維的指導。
- 3.未來將加強與業界合作開發專利及參與國家、國際發明協會展覽等事務。

五、「創意學院計畫」網路社群平台建置

1. 簡介

本院「創意學院計畫」網站，以本計畫的精神——「創思。活化。新生棧」為延伸，主要以相關計畫活動訊息發佈、社群計劃執行成果為導向，運用符合 W3C 組織制定之網路描述標準語法 (HTML) 形式所建構，規劃先期是以靜態、傳統網際網路形式展現，內容架構如下：

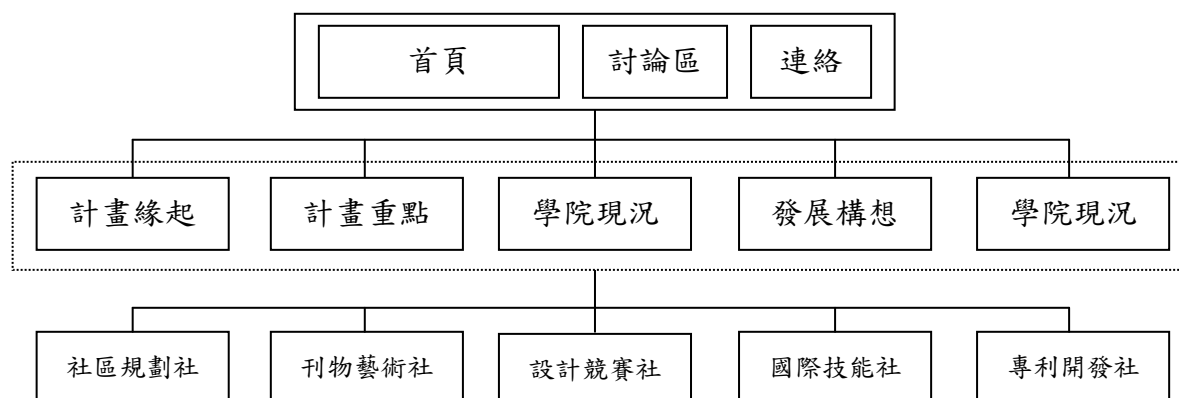


圖 1 網站頁面連結結構

本網頁雖以靜態形式呈現，但運用頁框組方式，達到具備精簡、明確視覺化設計的目的，以便於在視覺統一的制式化版面上能夠更簡便的更新資訊、搭配圖文資料與彈性運用、傳達訊息。

在頁框組中，上頁框固定，當轉換頁面時，上頁框不變動，仍然可見完整的網站標題與主題導覽項，由於上頁框不須從頭載入網頁圖文資料，因此具備快速導覽、與隨時可以切換主題導覽頁面的功能；而下頁框其它連結由於是以文字呈現，因此當轉換網頁時，也不佔用過多網站頻寬使網頁主要頻寬用於載入主頁框及左頁框資料，無形中亦達成更有效率的網頁瀏覽速率與精省網路資源的目的。

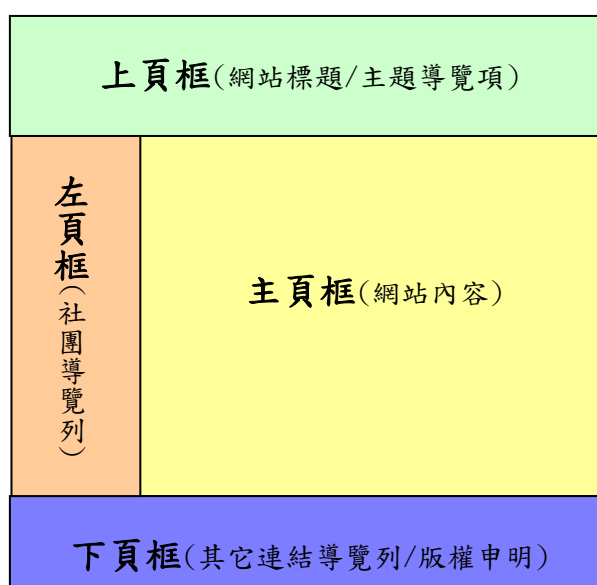


圖 2 本站網頁框架

以下圖示本院「創意學院計畫」網站並進一步解釋本站設計特點：

A. 計畫專屬首頁



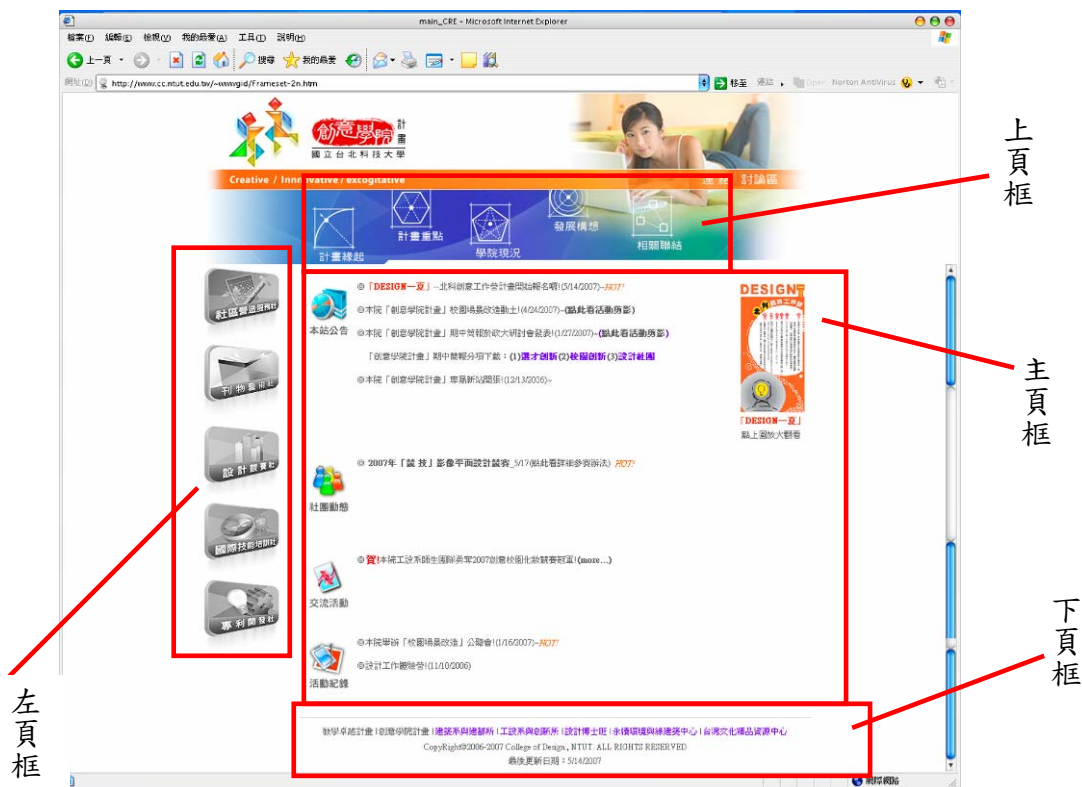
說明：

設色以多彩、透明風格表現創意與設計的多樣性、豐富性與穿透性，而主要象徵圖像則以傳統中國七巧板塑造兩個交互跳舞的人形圖，表達創意設計不論在學理或實務上，都需要藉著彼此觀念、思維與身體交互激盪，才能產生具有新時代意義。

特點：

1. 營造創意設計靈活、與時俱進的時尚感。
2. 彰顯創意設計學院活潑、多樣化資訊交互融合的特色。

B. 計畫主頁面



1. 上頁框：為網站標題與主題導覽列圖示放置區，關係網站全體相關主題頁面的呈現連結區。
2. 左頁框：放置社團導覽列圖示，便於快速超連結相關社團頁面。
3. 主頁框：放置網站主要資訊的區域，盡量以較多區塊呈現適度的資訊。
4. 下頁框：放置本院其他連結的文字導覽列連結、版權申明、更新日期等。

C. 計畫主題頁面-1 計劃源起



頁面內容：在以「腦力」決勝負的「知識經濟時代」，創新思考以解決問題之能力，是未來世界公民的重要基礎能力。臺北科技大學位處臺北市光華商圈地段，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，俾使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以主頁框呈現社團資料，便於關觀看檢索資訊。

D. 計畫主題頁面-2 計劃重點



頁面內容：本計畫為多年期計畫，本年度計畫內容之重點有三：

(一) 進行選才制度創新實驗共有兩部分：

第一部份，於創意設計學士班甄選入學採計方式中，針對通過初審之考生，以「設計工作營評量」之型態及行動研究之方式進行複審（以目前推甄及申請入學需求名額之三倍推估，分場進行），進行創意人才之發展潛力有關質化及量化指標之評估第二部分，「創意工作營」的舉辦。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認知不清，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頻繁。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。

(二)進行校園場景創新實驗：

營造有益於學院師生創意互動之空間，包括營造有益於學院師生創意互動之空間，使其成為全校師生創意交流之園地、進行多功能展演空間之場景規劃、師生可在此交流並激盪設計創意、供師生放鬆壓力解放創意思考能力之休憩及設計交流之場域。

(三)提升創意學子人才培育能量：

組成組成創意社團，藉由老師與學生互動，讓學生提升對設計相關領域之敏銳度及觀察力。

本計畫第二年及第三年將追蹤評估考生在設計工作營中進行設計實作之各創意相關構面之能力表現與其錄取就讀後之各科創意績效表現之關係，並分析設計工作營所採用之指標適切性，將分析結果回饋至課程與教學創新實驗，結合校園場景創新實驗及提升創意學子人才培育能量之四個創意社團的推動運行成果，提出有利於提升學生創造力之課程與教學實驗，並建立創意教師社群，分享創新教學成效，提昇教師創新能力。

E. 計畫主題頁面-3 學院現況



頁面內容：(一)發展沿革、(二)系所概況、(三)學院特色

F. 計畫主題頁面-4 發展構想



頁面內容：邁向卓越的「應用研究型創意學院」

(一)發展定位

(二) 創意學院構想

G. 計畫主題頁面-5 相關連結



頁面內容：為本網站相關消息連結。

H. 設計社團頁面

(1) 社團代表圖示 (icon)：以五個風格相同但內容各異的圖示代表不同的社團，點選圖示，可連結該社團頁面。



(2) 內容頁面：以主頁框呈現社團資料，便於關觀看檢索資訊。



(3) 社團活動內容：每項活動點取連結後，能進入新的頁面，並呈現活動資料或照片。

六、成果效益檢討

項目	預期 成果效益	實際 達成情形	差異分析	檢討與 改善對策
1. 選才制度創新實驗				
A、創意 工作營評量	創意工作營評量希望徵選出具有創意問題解決能力、設計表達能力及設計實作能力的學生。	藉本工作營評斷出學生圖文表達之問題分析界定的洞察力與合理性、設計草圖繪製之表達性與質量,及設計過程中可觀察之行為表現與態度	達成當初設定之期望	評量工作營操作時間上稍嫌不足,明年在評量時間上,建議延長至90或120分鐘。 因為是初次舉辦,所以在評分認定上較難斷定,本院將在分析檢討後,訂定出評量指標,將可更趨完善。
B、北科 設計工作營	本工作營將提前讓有興趣加入設計科系學生,在申請學校前做更深入的瞭解。 本活動可以將本學院相關系所的資訊傳遞到全台灣各級高中高職,藉由實際的演講活動與研習	本活動於2007年6月30日與7月7日,連續兩週之週六全天時間於北科大設計學院舉辦「DESIGN 一夏~北科創意工作營」。	本活動執行完畢	本活動對象是針對高中在學生,所以在舉辦期程方面,只能選在寒暑假進行。因此無法在結案報告書詳細記載過程,如明年度有機會再延續此案,會在報告書中詳載。另外,也會考慮是否下年度計畫改在寒假舉辦。

	課程，對於未來學習有更深刻了解。			
2. 校園場景創新實驗				
A、數位康德藝術裝置聖誕妝點工程	結合本校設計學院建築與都市設計研究所建築設計課程，由研究生們發揮設計創意並親自動手施作，為數位康德藝術裝置妝點 2006 聖誕節慶氛圍。	已於 96 年 12 月 20-23 日完成數位康德藝術裝置聖誕妝點工程，為數位康德藝術裝置妝點 2006 年聖誕節慶氛圍。本工程施作由參與學生從材料採買、加工製作到實際吊裝皆由學生親自動操作。並於 12 月 24 日聖誕夜順利為「康德廣場空間改造計畫」活動揭開序幕。	達成當初設定之期望	下年度計畫可以配合各種不同的時節，將此數為康得裝置活動延伸，讓整個康得廣場更具有活力。
B、Rice Garden 空間改造工程	在設計館前康德廣場設置一處水稻田，恢復早被遺忘學生們在上學時穿越稻田的感	已於 96 年 4 月 18 日至 5 月 22 日完成學生自力式「Rice Garden 空間改造工程」施作。	超越預期目標	在施工期間，天候是另一必須克服的變數，學生畢竟不是專業者，因此專業廠商的指導與協助

	<p>覺，並在每年稻穗成熟時節，塑造為校園裡年度重要的慶典活動。</p>	<p>本工程之施作有關較專業的技術，需利用到專業機具部份發包由專業廠商施作，學生主要負責砌磚工程，並由專業廠商專業指導。</p>		<p>可適度地調整施工方法，也讓學生習得面對專業工程之應變力。</p>
<p>C、設計創意學習角空間改造工程</p>	<p>將設計館B1的廣場空間改造成為一設計創意學習角，提供設計學院師生們一處設計交流之對話空間，在空間規劃上以彈性使用為原則，並設置一簡易咖啡吧，結合學生作品展覽、書展等藝文活動，為校園內增添一處人文活動的場域。</p>	<p>於96年5月底完成「設計創意學習角空間改造工程」實質施工圖討論與繪製，並於7月中旬完成工程施作。</p>		<p>空間設計的學習應是自理論至實踐，缺一不可，身為一個設計者最大的成就亦是設計理念以1:1作品呈現當刻。學生透過本計畫自規劃設計提案、圖說繪製、工程估算與發包及工程施作全程參與，習得實質工程執行之各各環節的介面整合，過程雖艱辛，但此介面整合能力會是學生們未來進入職場的最大競爭力優</p>

				勢。
3. 提升創意學子人才培育能：組成創意社團				
A、設計競賽技巧研習社	秉持積極參與各項競賽，吸取多方的經驗，從中獲取許多不論是個人或是為校爭取的榮譽，加上設計系所的相關資源的利用以精進專業技能，並培養同學在不論是設計或是各項競賽，都能以卓越的成績精益求精的態度面對競賽的挑戰。	達到參賽獲獎率 9 成以上績效	超越預期目標	本社成員主要為工設系大學生及創新設計所碩士班同學，對於參與設計競賽的領域，限於個人背景，多以產品或家具等競賽為主。未來將透過辦理其他領域設計技巧研習方式，訓練同學嫻熟整合性的設計技巧，以擴大能夠參與設計競賽項目與領域。 明年度將加強與他校設計經驗的交流、學習他校同學的長處。
B、社區營造服務研習社	1. 以社區規劃服務的經驗，將教學與實務結合 2. 選定不同服務地點，做為社區和政府部門間溝通的橋樑 3. 讓同學實際參與社區營造的工作	1. 本社團與士林區天玉里合作，將社區規劃服務與所上的都市設計實習課程相互結合。 2. 同學多次前往天玉里拜訪相關地方人士進行座談，交換對於當地相關政策的想法。	達成當初設定之期望。	社區營造的工作需要更長時間的經營，本社團可以訓練社員對於社區營造的實務經驗，但對於長時間的經營，目前仍嫌不足。 考慮後續以長期陪伴和短期教育兩個重點著手，一方面以短期的教育宣導社區營

	4. 社員與當地居民就就相關環境政策等議題做討論與交流	3. 社員藉由天玉里居民座談會的舉辦，對於社區營造的各種事物有更深切的體驗。		造的精神盡可能的發揚至全台，另一發面設定長期陪伴成長之社區，做長時間的耕耘。
C、國際技能競賽研習社	藉由學員觀摩專業國手實際操作與指導設計，使設計實務技巧能更直接的落實在同學的學習活動中。	以操作觀摩與進行分組小型設計坊方式，使參與者能快速掌握設計實務技巧。	超越原本預期目標。	未來將持續以同類型方式進行專業研習活動。
D、刊物藝術設計研習社	透過專業實務設計指導者和參與同學的互動，使設計實務技巧能更直接的落實在同學的學習活動中。	以座談與小型設計工作營方式，使參與者能加強設計實務技巧與鑑賞美感。	原本僅希望能初步使同學建立基本概念，但實際執行後，超越原本預期目標。	未來將持續以多樣形態活動方式，進行專業設計的研習。
E、專利創新設計研習社	透過專家與學者與談使同學更了解專利申辦過程與細節注意事項	以座談與專題發表方式使參與者印象更加深刻	已達初步預期目標	未來將持續以個別指導方式進行專利開發及申辦

(一)實際達成情形：說明各項預期成果效益、達成程度

(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

七、結論與建議

本計畫初期提案以總預算補助四百萬元估算，在提案時內容豐富且多樣，但在經過審核後，本案補助費調降為貳百萬元，與原先估算金額差距甚遠，在執行時只能將提案內容做部分調整更動，因此與當初提案報告書有些微出入。

為求以最小的成本發揮至最大效益，本院仍動用全院師生共同為此創意學院計畫盡心盡力，以達計畫之實質效益，所有計畫內容皆本院師生之創新與用心成果，內容皆為此創意學院計畫量身訂做，期望後續皆能落實於學校體制之內，並非以低價補助結合其他計畫案而求成果之量多及亮眼。

本案的選才計畫已於96年度的新生入學測驗中納入學校體制內，倘若再經過多一年的修正與分析，此選才制度將可以更完整的表現出其效益。在針對高中職生的創意工作營舉辦方面，也期望可以有更多一年的籌備，將此活動也納入學校的常態體制中，使本活動造福更多有志於「設計」的青年學子們，幫助他們在選擇大學科系時可以有更多的資訊與協助。

在創意場景的部分，本校將課程教學和實務操作結合在一起，讓創意空間的改造，是以材料費的方式，補助在建築系設計課程之中，讓學生自己發現問題，進而動手畫圖甚至是動手施工，讓同學可藉校園場景創新實驗的機會，由學中做、做中學的方式，動手改造自己校園的空間與學習生活的角落。這樣的訓練方式，不但可以讓理論與實務結合，更可以讓學生發揮自己的創意，營造美好的校園空間。這樣的學習方式和傳統外包請工人施工的作法，可以讓同學有更多的收穫。

一個創意提案自發想提規劃案至工程實踐，要圓一個結合理論與實務的夢實屬不易。本計畫特別感謝教育部之工程經費補助、本校行政單位之支持與肯定、誘導式結構－認知模式研究室的人力全力支援、本校建都所加藤義夫教授與陳政雄教授兩位兼任老師的設計指導與實質監工、廠商姜先生在施工階段過程的專業指導與協助、桃園農工農場經營管理科黃華彩主任在水稻移植工程的指導與協助，及本校設計學院建築與都市設計研究所建築設計課程研究生全力配合，使計畫得以實現且圓滿。當中之「Rice Garden 空間改造工程」，其理念更將歷史人文整合於校園忠孝新生捷運站出口處，這是

本校人文生態校園之最佳宣導點。

本計畫於執行過程中除了須面臨工程上的問題外，人及不可預知的天候問題才是另一嚴峻的考驗，尤其是對學生，這也是一個難得的實習機會，期間雖有挫折，但也有作為設計者的堅持與理想，所有難題也於溝通過程中一一克服，相信對參與的學生而言，這會是一個實務歷練的最佳實習機會，也為本校設計課程建立一理論與實務課程結合的實作學習典範。

空間設計的學習應是自理論至實踐，缺一不可，身為一個設計者最大的成就亦是設計理念以 1:1 作品呈現當刻。學生透過本計畫自規劃設計提案、圖說繪製、工程估算與發包及工程施作全程參與，習得實質工程執行的各各環節的介面整合，過程雖艱辛，但此介面整合能力會是學生們未來進入職場的最大競爭力優勢。環境對設計學習是最直接且效果顯著的。校園空間氛圍的營造是重要的一環，建議補助單位可增加校園場景創新實驗的工程經費，以創造更多優質的精緻人文學習角落。

人文生態校園理念之規劃與經營，須自上行政體系至下全校師生皆須長期投入相當之心力，感謝行政單位的支持，往後需要行政單位有更多的包容力，讓校園朝向更精緻化的發展。學生的創意與熱誠是非常珍貴的，希望學校能繼續配合與支持，共同為學校營造人文精緻角落而努力。環境學習對設計者的感染力是最直接，效果最顯著的。校園空間氛圍的營造是重要的一環，建議教育部可考慮增加校園場景創新實驗的工程經費，以創造更多優質的精緻人文學習角落。

在提升創意學子人才培育能量方面以組成創意社團為重點，除了鼓勵本院師生共組創意社團之外，並協助其經由學校學務處新設社團程序申請為正式社團，將其融入學校體制之中，才可以薪火相傳的延續下去。

雖本院為第一年申請此「創意學院計畫」，但在人力與資源上都投入大量的心血，得知此計畫將最後一年實施，希望可以有機會繼續得到補助，將整個計畫更完善的與學校體制結合在一起。

最後，在此也希望教育部在結束此「創意學院計畫」之後，日後可以有機會再提出相關的創意學院計畫，讓具有理想的學院可以藉此補助實現夢想與創意，再度開創學院的新風采。

八、附件

九十六學年度創意設計學士班（高中生）單獨招生 招生名額（A組高中生）及相關資料一覽表

A組高中生資料		學科能力測驗成績採計方式		複試	甄試總成績計算方式及同分參酌順序		
創意設計學士班		科目	權重	評分項目	甄試全部評分項目	佔總成績比例	同分參酌順序
志願代碼	A22	國文	*1.00	設計工作營評量	學科能力測驗成績 設計工作營評量 成績	70% 30%	1 2
招生名額	20	英文	*2.00				
性別要求	未要求	數學	*1.00				
預計複試人數	80	社會	*1.00				
第二階段複試費	1,100	自然	*1.00				
寄發第二階段複試通知	96/3/28	繳交資料	應繳交資料：學歷證件影本。				
繳交資料收件截止 (郵戳為憑)	96/4/4						
第二階段複試日期	96/4/14	複試說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本班招收高中學生 20 名，配合大學推甄入學作業時程辦理單獨招生，採計學測成績及第二階段複試成績計算。 2. 「設計工作營評量」旨在評量學生的創意問題解決能力、設計表達能力及設計實作能力，評分依據包括以(1)圖文表達之問題分析界定的洞察力與合理性，(2)設計草圖繪製與作品草模製作之表達性與質量，以及(3)設計過程中可觀察之行為表現與態度。 3. 請考生攜帶 2B 或 6B 鉛筆、橡皮、等簡易素描工具，以及剪刀、美工刀、鐵尺、小型切割墊等簡易勞作工具，參加考試。 4. 本班得列備取生。 				
成績複查或申訴截止 (郵戳為憑)	96/4/25	備註	<ol style="list-style-type: none"> 1. 甄選對都市設計、建築設計、空間設計、產品設計、家具與室內設計、數位設計等有興趣及具有潛力之學生。 2. 本班採大一、大二不分系，大三起學生依興趣選定工業設計系產品設計組、工業設計系家具與室內設計組、建築系等任一系組為主修。 				
公告錄取名單日期	96/5/3						

九十六學年度創意設計學士班（高中生）單獨招生

重要日程表

第一階段篩選		
編號	事項	日期
1	報名日期（郵戳為憑） 96	年 3 月 8 日(四)至 3 月 16 日(五)
2	寄發篩選成績單 96	年 3 月 28 日（三）前
3	成績複查 96	年 3 月 30 日（五）前（郵戳為憑）
第二階段複試		
編號	事項	日期
1	報名日期（郵戳為憑） 96	年 3 月 29 日(四)至 4 月 4 日(三)
2	複試日期 96	年 4 月 14 日（六）
3	寄發甄試成績單 96	年 4 月 20 日（五）
4	甄試成績複查或申訴 96	年 4 月 25 日（三）前（郵戳為憑）
5	公告錄取 96	年 5 月 3 日（四）
6	報到	隨錄取通知單另行通知
7	申請放棄錄取資格 96	年 6 月 7 日（四）前（郵戳為憑）
8	備取生遞補作業截止 96	年 6 月 8 日（五）

申請入學獎學金

本校提供入學獎學金鼓勵優秀高中畢業生就讀，凡高中畢業生參加本校申請入學，經錄取進入本校任何班系組就讀，其九十六學年度學科能力測驗總級分七十級分（含）以上者，每名發給入學獎學金計一百萬元；總級分六十五至六十九級分者，每名發給入學獎學金計二十萬元。（在學期間分次頒給，保留入學資格及休退學則取消領取獎學金資格）。另本校每年接受甚多贊助，提供一百五十餘項獎學金供學生申請。

九十六學年度創意設計學士班（高職生）單獨招生

招生名額（B組高職生）及相關資料一覽表

B組高職生資料		初試	複試	甄試總成績計算方式及同分參酌順序		
創意設計學士班		評分項目	評分項目	甄試全部評分項目	佔總成績比例	同分參酌順序
志願代碼	B23	設計創意筆試	設計工作營評量及書面資料審查	設計創意筆試成績 設計工作營評量及書面資料審查	60% 40%	1 2
招生名額	20					
性別要求	未要求					
預計複試人數	60					
報名費	1,100					
報名資料收件截止 （郵戳為憑）	96/3/16	第一階段 初試說明	<p>1. 「設計工作營評量」旨在評量學生的創意問題解決能力、設計表達能力及設計實作能力，評分依據包括以(1)圖文表達之問題分析界定的洞察力與合理性，(2)設計草圖繪製與作品草模製作之表達性與質量，以及(3)設計過程中可觀察之行為表現與態度。</p> <p>2. 請考生攜帶 2B 或 6B 鉛筆、橡皮、等簡易素描工具，參加考試。</p> <p>3. 本班得列備取生。</p>			
寄發筆試通知	96/3/28					
第一階段初試筆試日期	96/4/14	第二階段 複試繳交資料	<p>一、應繳交資料：學歷證件影本。</p> <p>二、其他送審資料：</p> <p>1. 歷年成績單（在校生為高一至高三上，夜間部至高四上之歷年成績，畢業生為歷年全部成績，應包括在學所修習每一科目。）。</p> <p>2. 自傳及讀書計畫。</p> <p>3. 其他有利審查資料（語文能力、競賽成果、證照、特殊才能、作品等）。</p> <p>三、「設計工作營評量」旨在評量學生的創意問題解決能力、設計表達能力及設計實作能力，評分依據包括以(1)圖文表達之問題分析界定的洞察力與合理性，(2)設計草圖繪製與作品草模製作之表達性與質量，以及(3)設計過程中可觀察之行為表現與態度。</p> <p>四、請考生攜帶 2B 或 6B 鉛筆、橡皮、等簡易素描工具，以及剪刀、美工刀、鐵尺、小型切割墊等簡易勞作工具，參加考試。</p>			
成績複查或申訴截止 （郵戳為憑）	96/4/25					
第二階段書面審查資料送件截止	96/4/30					
總成績複查或申訴截止	96/5/14	備註	<p>1. 甄選對都市設計、建築設計、空間設計、產品設計、家具與室內設計、數位設計等有興趣及具有潛力之學生。</p> <p>2. 本班採大一、大二不分系，大三起學生依興趣選定工業設計系產品設計組、工業設計系家具與室內設計組、建築系等任一系組為主修。</p>			
公告錄取名單日期	96/5/16					

九十六學年度創意設計學士班（高職生）單獨招生

重要日程表

編號	事項	日期
1	報名日期（郵戳為憑）	96年3月8日（四）至3月16日（五）
2	寄發筆試通知	96年3月28日（三）
3	筆試日期	96年4月14日（六）
4	寄發第一階段初試成績單	96年4月20日（五）
5	初試成績複查或申訴	96年4月25日（三）前（郵戳為憑）
	第二階段複試	
6	第二階段複試報名：書面資料 審查資料送件截止	96年4月30日（一）前
	複試日期	96年5月5日（六）
7	寄發總成績單	96年5月16日（三）
8	總成績複查或申訴	96年5月21日（一）
9	公告錄取	96年5月23日（三）下午五時公布
10	報到	隨錄取通知單另行通知
11	申請放棄錄取資格	96年6月7日（含）前（郵戳為憑）
12	備取生遞補作業截止	96年6月8日

九十五學年度創意設計學士班創意思考題目：

- 工業革命後人類倡導“人定勝天”，21世紀聯合國呼籲“環境永續”，請敘述此二觀點之差異性。

- 「銀燭秋光冷畫屏，輕羅小扇撲流螢。天階夜色涼如水，臥看牽牛織女星。」為杜牧所作唐詩「秋夕」。請簡單分析此詩描述的空間情境與想像，試著以簡圖繪出你體會到的感受。

- 電視遙控器通常設計有靜音(mute)鈕，其功能是讓使用者即時關閉音量。依你的觀察，有哪些情境會使用靜音鈕（請分項列舉）？你認為該如何改善現有的靜音鈕設計？請繪圖說明之。

- 請運用立體幾何元體（例如立方體、圓柱體、球體、圓錐體、角錐體、環形體等）加以變化，自行設計「一種」簡單的積木單元，並運用此種積木單元組合成「一些」變化多端的立體造形。

★ 請注意，下列的三套積木玩具僅供參考，請另行發展不一樣的積木。

★ 評分重點：(1) 你設計的積木和參考積木玩具之間的差異性，(2) 積木單元本身在幾何造形上的簡單性，以及所組合出來的積木造形在 (3) 物理或結構上的合理性、(4) 造形上的多樣性，和 (5) 不同組合方案的數量。



• 觀察不同年齡族群使用行動電話的細節，當人們通話完畢，是如何將翻蓋型行動電話收摺？請列舉出三種方式，陳述其運用的「工具」。

• 請從下列十二個子題當中，自行選擇「五個」子題並標註項目號碼作答，以徒手草圖素描畫出它的立體透視圖，並附加一些有關使用或功能的文字註解。

★請注意，全部以徒手畫圖，「不可」使用任何尺規等製圖工具畫圖和畫輔助線，否則該子題不予計分；作答超過五個子題者，依題號順序採前五題計分。

★評分重點：(1) 立體透視的正確性、(2) 線條筆觸的流暢性、(3) 造形細節表達的精緻度、(4) 整體表現技巧上的美感程度、(5) 有關使用或功能等文字註解之說明性。

1. 你所使用的鬧鐘 2.	你的牙刷和漱口杯 3.	你最喜歡的公仔
4. 你家裡的衣架 5.	你所使用的桌燈 6.	你家裡的電視機
7. 你的交通工具 8.	你家裡的沙發 9.	某車站的候車椅
10. 某家便利商店的櫃檯	11. 某棟建築物的外觀	12. 某條巷道或街廓的景觀

- 請素描你或妳的食指與大拇指。

<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 type="checkbox"/>落實創造力融入教學：_____年級、_____科目、_____班級</p> <p>D. <input checked="" type="checkbox"/>鼓勵學生創造力/創意社團： <u>5</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>1</u> 場、參與數：<u>12</u> 人次；學生：<u>1</u> 場、參與數：<u>50</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>1</u> 場、參與數：<u>42</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>1</u> 場、參與數：<u>70</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>5</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>1</u> 則；報紙<u>1</u> 則；雜誌：<u>1</u> 則；網路<u>2</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.cc.ntut.edu.tw/~wwwgid/</p> <p>K. <input type="checkbox"/>其它重要活動及預期成果（條列簡述）：</p>
<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</p>	<p>本計畫初期提案以總預算補助四百萬元估算，在提案時內容豐富且多樣，但在經過審核後，本案補助費調降為貳百萬元，與原先估算金額差距甚遠，在執行時只能將提案內容做部分調整更動，因此與當初提案報告書有些微出入。為求以最小的成本發揮至最大效益，本院仍動用全院師生共同為此創意學院計畫盡心盡力期望後續皆能落實於學校體制之內。</p> <p>本案的選才計畫已於 96 年度的新生入學測驗中納入學校體制內，倘若再經過多一年的修正與分析，此選才制度將可以更完整的表現出其效益。在針對高中職生的創意工作營舉辦方面，也期望可以有更多一年的籌備，將此活動也納入學校的常態體制中，使本活動造福更多有志於「設計」的青年學子們，幫助他們在選擇大學科系時可以有更多的資訊與協助。</p> <p>在創意場景的部分，本校將課程教學和實務操作結合在一起，讓創意空間的改造，是以材料費的方式，補助在建築系設計課程之中，讓學生自己發現問題，進而動手畫圖甚至是動手施工，讓同學可藉校園場景創新實驗的機會，由學中做、做中學的方式，動手改造自己校園的空間與學習生</p>

活的角落。這樣的訓練方式，不但可以讓理論與實務結合，更可以讓學生發揮自己的創意，營造美好的校園空間。這樣的學習方式和傳統外包請工人施工的作法，可以讓同學有更多的收穫。

環境對設計學習是最直接且效果顯著的。校園空間氛圍的營造是重要的一環，建議補助單位可增加校園場景創新實驗的工程經費，以創造更多優質的精緻人文學習角落。

在提升創意學子人才培育能量方面以組成創意社團為重點，除了鼓勵本院師生共組創意社團之外，並協助其經由學校學務處新設社團程序申請為正式社團，將其融入學校體制之中，才可以薪火相傳的延續下去。

雖本院為第一年申請此「創意學院計畫」，但在人力與資源上都投入大量的心血，得知此計畫將最後一年實施，希望可以有機會繼續得到補助，將整個計畫更完善的與學校體制結合在一起。

最後，在此也希望教育部在結束此「創意學院計畫」之後，日後可以有機會再提出相關的創意學院計畫，讓具有理想的學院可以藉此補助實現夢想與創意，再度開創學院的新風采。