

九十六年度

「教育部輔導大學校院推動創意學院專案計畫」

(延續型)計畫名稱：

「創意學院 — 洄瀾夢想家(二)」

學 校：大漢技術學院

計畫主持人：康自立 校長

電 話：03-8210800

E-mail 信箱：

計畫聯絡人：許文昌處長、林子強組長

電 話：03-8210813、03-8210814

E-mail 信箱：\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

中 華 民 國 九 十 六 年 五 月 三 十 一 日

**96 年度「教育部輔導大學院校推動創意學院計畫」**  
 (延續型) 計畫名稱：「創意學院 — 洄瀾夢想家(二)」

## 目 錄

<u>項次</u>	<u>計畫綱要</u>	<u>頁次</u>
<b>第一部份：總計畫經費需求</b>		
一、	基本資料表	2
二、	96 年度教育部輔導大學院校推動創意學院申請表(總表)	3
三、	總計畫摘要	4
<b>第二部份：子計畫內容及經費預算表</b>		
<b>壹、子計畫一：大漢資訊管理創造力教育計畫</b>		
	96 年度教育部輔導大學院校推動創意學院申請表	5
	95、96 年度創意學院推動計畫執行成效檢核表	6
一、	基本資料表	8
二、	計畫摘要	9
三、	計畫緣起及內容	11
<b>貳、子計畫二：數位多媒體創意教育計畫</b>		
	96 年度教育部輔導大學院校推動創意學院申請表	18
	95、96 年度創意學院推動計畫執行成效檢核表	19
一、	基本資料表	21
二、	計畫摘要	22
三、	計畫緣起及內容	24
<b>參、子計畫三：「創意設計與創意競賽」建置計畫</b>		
	96 年度教育部輔導大學院校推動創意學院申請表	30
	95、96 年度創意學院推動計畫執行成效檢核表	31
一、	基本資料表	33
二、	計畫摘要	34
三、	計畫緣起及內容	36

## 第一部份、總計畫經費需求

### 一、基本資料表

計畫名稱	教育部輔導大學校院推動創意學院計畫（延續型計畫） 「創意學院—洄瀾夢想家(二)」				
計畫執行單位	大漢技術學院				
計畫主持人	康自立	電話	03-8210800	傳真	03-8265669
	Email	"" 2222222222		手機	
計畫期程	自 96 年 8 月 1 日至 97 年 7 月 31 日止				
計畫經費 (補助款)	總經費新台幣 _____ 元整 教育部補助新台幣 _____ 元整 學校配合款新台幣 _____ 元整				
計畫網址	<a href="http://www.dahan.edu.tw/creativity.htm">http://www.dahan.edu.tw/creativity.htm</a>				
計畫聯絡人	許文昌 林子強	電話	03-8210813 03-8210814	傳真	03-8265669
	Email	_____		手機	
地址	971 花蓮縣新城鄉大漢村樹人街 1 號				

## 二、96 年度教育部輔導大學院校推動創意學院申請表（總表）

計畫單位	大漢技術學院				
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	<input type="checkbox"/> 選才制度創新實驗（必選）				
	<input type="checkbox"/> 組織經營創新實驗	--	--		
	<input type="checkbox"/> 校園場景創新實驗				
	<input type="checkbox"/> 教師創新能力提升				
	<input type="checkbox"/> 課程與教學創新實驗				
	<input type="checkbox"/> 創意學子人才培育				
	小計				
總計		<u>申請總經費 =</u> 申請補助經費 = 本校自籌經費 =			

主持人姓名	康自立	服務單位/職稱	大漢技術學院校長
聯絡電話	(公)03-8210800 (宅) (手機)		
電郵地址	.....		傳真號碼
承辦人姓名	許文昌、林子強	服務單位/職稱	大漢技術學院 技術合作處
聯絡電話	(公)03-8210815 (公) 03-8230813 (手機)		
電郵地址	22222222222222222222	傳真號碼	

申請人簽章：康自立

承辦人簽章：許文昌、林子強

學校關防：

## 96 年度「教育部輔導大學校院推動創意學院計畫」 (延續型)計畫名稱：「創意學院—洄瀾夢想家(二)」

### 總計畫摘要

本校辦理 95 年度「教育部輔導大學校院推動創意學院計畫」，乃校長康自立先生認為高等教育對於社會負有導引及創造價值的責任，對於接受高等教育的學生除了要培養其創造力、鑑賞力與設計能力外，更要於創新中追求卓越。

有鑑於此，本校於 95 年度辦理「創意學院—洄瀾夢想家」計畫，透過七項子計畫的進行，協助學生設立與創新、創造力培養相關的社團，並與地方策略結盟的高中職進行相關活動，使創造力與創意能力的培養能從高中延續至大學，貫徹計畫中永續化與在地化的目標。

計畫執行一年以來，各項計畫的進行均獲得相當之成效，儘管其中也遭遇到推動上及各校合作上磨合的困難，但透過承辦師生的努力與奉獻，也將計畫當初預期之目標一一達成。

為了使這項計畫能持續進行不輟，繼而強化並深耕其效果，使一年來耕耘的效果能更加成熟，也讓參與的學生、老師及合作的學校能有更深刻學習的體驗。96 年度，本校將繼續推動「創意學院—洄瀾夢想家(二)」及延續其中三項子計畫，相關子計畫執行內容及預期效果將分項說明如後。

## 第二部份、子計畫內容及經費預算表

### 子計畫一：大漢資訊管理創造力教育計畫

#### (一) 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	大漢技術學院				
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	■ 選才制度創新實驗 (必選)				
	■ 組織經營創新實驗				
	■ 校園場景創新實驗				
	■ 教師創新能力提升				
	■ 課程與教學創新實驗				
	■ 創意學子人才培育				
	小計				
總計					

主持人姓名	馬啟銘	服務單位/職稱	大漢資管系
聯絡電話	(公)03-821-0886 (宅) (手機)		
電郵地址		傳真號碼	03-826-3418
承辦人姓名	吳志勇	服務單位/職稱	大漢資管系
聯絡電話	(公)03-821-0886 (宅) (手機)		
電郵地址	22222222222222222222222222222222	傳真號碼	03-826-3418

(二) 95、96 年度創意學院推動計畫執行成效檢核表

(1)學校名稱	大漢技術學院		填表日期	96 年 05 月 31 日
(2)填表人姓名	馬啟銘	填表人職稱	資管系系主任	填表人電話
(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 type="checkbox"/> 校園場景 (已完成空間規劃報告? <input type="checkbox"/> 是; <input type="checkbox"/> 否) D. <input type="checkbox"/> 教師創新 E. <input type="checkbox"/> 課程教學 F. <input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 新設創意人才甄選之策略方式、程序與評量 <input 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 21 名學生參與甄選, 甄選 0 名) C. <input type="checkbox"/> 完成空間規劃報告 D. <input checked="" type="checkbox"/> 學生創造力/創意社團: 2 個、58 社員 E. <input type="checkbox"/> 創造力融入教學: _____ 年級、_____ 科目、_____ 班級 F. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力研習/研討會/工作坊: 教師: _____ 場、參與數: _____ 人次; 學生: 2 場、參與數: 250 人次 G. <input checked="" type="checkbox"/> 創意教學或學生創意作品展示: 1 場、參與數: 30 人次 H. <input checked="" type="checkbox"/> 學生創造力/創意營隊活動: 1 場、參與數: 26 人次 I. <input type="checkbox"/> 校內/校際創意競賽活動: _____ 場、參與數: _____ 人次 J. <input type="checkbox"/> 與本計畫相關之媒體報導: 電視 _____ 則; 報紙 _____ 則; 雜誌: _____ 則; 網路 _____ 則 K. <input type="checkbox"/> 創造力/創意網站架設 _____ 個, 網址為: _____ L. 其它重要成果 (條列簡述):			

<p>(8)96 年度預計辦理之相關活動與成果</p>	<p>A. ■設計/落實創意人才甄選制度</p> <p>B. ■規劃/完成校園空間改造</p> <p>C. ■落實創造力融入教學：資管二年級、_____科目、資管二 A 班級</p> <p>D. ■鼓勵學生創造力/創意社團：2 個</p> <p>E. ■辦理創造力研習/研討會/工作坊：教師：1 場、參與數：20 人次；學生：1 場、參與數：30 人次</p> <p>F. ■辦理創意教學或學生創意作品展示：1 場、參與數：100 人次</p> <p>G. ■辦理學生創造力/創意培育營隊活動：1 場、參與數：40 人次</p> <p>H. ■辦理或鼓勵學生參與校際創造力/創意競賽活動：2 場、參與數：40 人次</p> <p>I. ■與本計畫相關之媒體報導：電視 2 則；報紙 4 則；雜誌：1 則；網路 6 則</p> <p>J. ■創造力/創意網站架設 1 個，網址為：<a href="http://creative.im.dahan.edu.tw">creative.im.dahan.edu.tw</a></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>	



一、基本資料表

計畫名稱	創意學院—洄瀾夢想家(二) 大漢資訊管理創造力教育計畫				
計畫執行單位	大漢技術學院 資訊管理系				
計畫主持人	馬啟銘	電話		傳真	03-826-3418
	Email				
計畫期程	自 96 年 08 月 01 日至 97 年 07 月 31 日止				
計畫經費 (補助款)	新台幣 元整 (配合款 元)				
計畫網址	creative.im.dahan.edu.tw (預定)				
計畫聯絡人	黃淑君	電話		傳真	03-826-3418
	Email				
地址	971 花蓮縣新城鄉大漢村樹人街一號				

## 二、計畫摘要

計畫名稱	創意學院—洄瀾夢想家 大漢資訊管理創造力教育計畫				
計畫主持人	馬啟銘	電話		傳真	03-826-3418
計畫聯絡人	黃淑君	電話		傳真	03-826-3418
<b>內容摘要</b> <b>一、年度預定工作目標</b> 計畫的發展重點在於協助師生以培養創造力為核心，規劃選才制度創新實驗及創意學子人才培育等方向，辦理創造力教育相關的活動機制，希望藉由下活動的推展，逐一實現我們的計畫目標。 <b>二、計畫工作項目</b> 在選才制度創新實驗上，持續辦理創意模組製作選才競賽活動、辦理創意專題提案書製作活動及參加軟體 DIY 創作營。 在教師創新能力提升及校園場景創新實驗上，計畫將現有的電腦專業教室進行小空間的創意改造，營造有益於學院師生互動、創意激盪及歸屬感提升之空間，同時建立創意交流平台、形成創意教師社群。 在創意學子人才培育方面，成立了「創造力教育研習社」與「大漢青年創業服務社」，以社團名義辦理多項校外創意競賽與參訪活動，同時計畫設置專屬網站與教育部創造力入口網連結，定期更新推動情形及成果上網。 <b>三、預期成果</b> 成立了「創造力教育研習社」與「大漢青年創業服務社」，目前皆正常運作，以社團的力量辦理相關的活動。經過約半年的學習，期望經由活動的過程培養學生對於創意的感覺，雖然過去一年活動的觀察發現學生的創意是被動產生、創新部分無法完全形成、家庭教育與創意人格養成還有努力的空間，但希望藉由 96 年度的計畫補助培育各系創造力輔導教師群，擴大學生參與，訓練學生創意發想與實踐，加強師生對於創造力的重視，並於資管系的專業教室設置創意工作坊有利於師生整理與編撰創造力與創意教材，方便教師從事創造力教學，延伸創造力教育的推展。 <b>四、計畫展望</b> 本系由於是第一次執行教育部的創意學院計畫，因為經驗不足導致部分計畫內容範圍並不明確，在活動進行過程中有執行上面的缺失，希望藉由 96 年計畫的執行，透過追蹤會議確實掌握每項子計畫的執行進度，延伸					

我們對於創造力教育推動的熱誠。

### 三、計畫緣起

企業用才可分成邏輯推理、創新發展及社會交際的能力；目前包含大學和技術學院高等教育體系似乎比較偏向學生邏輯推理的能力訓練，而忽略了創新發展及社會交際的能力培養。在我們教學的過程中發現到學生們所提出創意點子，很多新世代的見解與想法是可以被具體化實現，期望透過本計劃的實施，去培養、訓練及激發出師生們的創造力。

我們曾就大漢的學校地理環境、硬體設備、學校行政資源、教師資源、學生、社區參與、地方資源做過 S.W.O.T. (Strength, Weakness, Opportunities, Threat) 分析，並針對每一個項目提出因應策略與建議，藉以發展出適合科系重點特性的學群，在作完 S.W.O.T. 分析後發現創造力教育推廣是大漢技職體系最迫切需要的工作。

大漢希望透過 96 創意學院計劃的延伸，將大漢技術學院發展為結合創意規劃、資訊、行政、活動、議事及資源整合的潛力發展型東部學府，在全校師生參與及各系的協助下，以建置創造力教育平台為學校發展的第一步，經由計劃(Plan)、執行(Do)、檢討(Check)、改進(Action)等 PDCA 步驟，建構一座數位、輔導、協調、永續優質的創新校園，以吸引更多的優秀青年到大漢就讀。

### 四、選項理由

提案計畫的發展重點項目在於協助師生以培養創造力為核心，延續95年的創意活動，規劃以下相關創造力教育的活動機制，希望藉由下列活動的推展，逐一實現我們的計畫目標：

#### (一) 選才制度的創新實驗

在選才制度上計劃，辦理包括創意模組製作選才競賽活動、創意專題提案書製作活動、軟體DIY 創作營，透過活動將高中職生的列於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，預

定執行重點分別敘述如下：

- a. 辦理創新競賽活動與校際觀摩研討來發掘創意人才。
- b. 建立校際間的創意選才制度。
- c. 建立完善的輔導與獎勵機制，讓創意思維得以永續發展於校園中。
- d. 辦理創造力教學研習與觀摩。
- e. 加強創造力活動的宣導(包括網站設計與創造力活動週)。
- f. 創造力諮詢服務中心及創意工作坊的設置。
- g. 輔導智慧財產權的觀念與協助專利申請等活動。

## (二) 組織經營創新實驗

- a. 成立創業工作坊，從事校園內部創業活動。
- b. 辦理創業講座及工業園區企業參訪。
- c. 與企業合作創意專題。

## (三) 校園場景創新實驗

計畫將現有的電腦專業教室進行小空間的創意改造，增加創意營造的空間營造，有益於學院師生互動、創意激盪及歸屬感提升之空間，同時建立創意交流平台、形成創意教師社群。

## (四) 教師創新能力提升

- a. 改善傳統的教學模式，以個別化與啟發式的教學培養創意人才。
- b. 透過創業知能活動與校際觀摩研討來發掘創意人才。
- c. 創造力活動的宣導(包括網站設計與創造力活動週)。
- d. 創造力教學研習與觀摩。
- e. 培養以地方發展的創意生活設計與地方營運專業人才。
- f. 建立需求know-how與資料庫，提供未來就業需求及趨勢情報。

### (五) 創意學子人才培育

成立了「創造力教育研習社」與「大漢青年創業服務社」，以社團名義辦理多項校外創意競賽與參訪活動，同時設置專屬網站與本部創造力入口網連結，並將推動情形及成果上網，定期隨時更新。期望藉由本計畫的執行，透過 P.D.C.A. 的步驟，提供一條師生們創新育成的管道，經由教育的方式，建立本校師生們創新設計的實力與信心，為台灣的企業界培養一批具有創新研發能力的科技人才。

## 五、發展構想

本系在執行 95 年教育部「提昇學校師生創造力教育」計畫，已積極地辦理教育部與民間各項創造力競賽及研習的活動，目標在於創造力教育的推廣，讓技職體系的學生在未來的工作範圍創造新的議題，讓創意的思維像湧泉一樣源源不斷過，經由選才制度找到具有創造力的千里馬，並透過社團的成立，培育訓練更多的創意人才。

創意計劃的發展構想強調將創造力的學習落實在相關的教學課程及學生的專題製作方面，例如在四技企業管理概論課程，授課教師需設計創造力系列的教材佐以相關的案例說明，並要求同學提出具有創造力的提案書，經由公開的討論，將同學的想法變成實質可行的計畫；此外創造力的學習也已經落實在學生的資管實務專題中，設計相關的創意提案。

網路行銷與資料管理的提案，任何人只要有創意的點子，可以找創意設計師來協助規劃、設計，並具體實現，提案「創造力教育平台」計畫的構想源自於學生「創意設計師」的構想。

除了落實於課程及專題製作外，也鼓勵同學與老師多思考與花蓮地區有關的地方產業，如原住民文化及無毒農業，此外與觀光有關的行動導覽及退休安養都是創意的來源，目前積極投入人力在有機栽培的創意行銷以及休閒觀光產業的網站。

資管系因應本計畫的實施已經完成相關配套的規劃工作，並且得到大漢技術學院康校長的大力支持，佐以創意學院的行政輔導及資管學群教師的積極參與，讓更多有創意的同學加入，讓更多有熱情的企業加入，透過產學攜手模式，共同為創造力教育推廣打拼。

## 六、投入行政主管與教師人員

本計畫主持人為資訊管理系馬啟銘主任，負責「大漢資訊管理創造力教育」計畫的執行、資源整合及校內各單位間的協調工作。計畫協同主持人則為本系其他老師，負責各相關活動之規劃、執行與監督，學生則以資訊管理系系學會及創意社團幹部為主，負責各相關活動之執行。

以下列出子計畫之主要工作人員及工作內容項目：

姓名	單位/職稱	工作內容
馬啟銘	資管系/系主任	計畫主持人
吳志勇	資管系/系務助理	計畫協同主持人:選才制度的創新實驗
黃元巨	資管系/專任教師	計畫協同主持人:教師創造力之提升
邱玉玲	資管系/專任教師	計畫協同主持人:創意學子人才培育
譚莉萍	通識中心/專任教師	計畫協同主持人:創意學子人才培育
蘇家輝	資管系/專任教師	計畫協同主持人:創意學子人才培育
楊允言	資工系/專任教師	計畫協同主持人:創意學子人才培育

## 七、學校持續編列經費預算同意書

配合款部分，已經於本校 96 年相關費用科目增列，同意書另行補件。



## 八、經費概算

### ■申請表

### 教育部補助計畫項目經費

### □核定表

申請單位：大漢技術學院 資訊管理系				計畫名稱：「大漢資訊管理創造力教育」建置計畫		
計畫經費總額： <input type="text"/>						
擬向其他機關與民間團體申請補助： <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (請註明其他機關與民間團體申請補助經費之項目及金額) 教育部： <input type="text"/> 元，補助項目及金額： XXXX 部： <input type="text"/> 元，補助項目及金額：						
經費項目	計畫經費明細				教育部核定經費(申請單位請勿填寫)	
	單價(元)	數量	總價(元)	說明	金額(元)	說明
人事費	出席費			支出席籌備會議的專家學者之費用		
	指導費			支付擔任創意業師指導顧問諮詢之費用		
	諮詢費			支付擔任創意評審及顧問諮詢之費用		
	小計					
業務費	餐費			活動期間與會人員的誤餐費用		
	宣導費			海報、小DM、結業證書、郵費等		
	印刷費			核實支付		
	網頁設計與維護費			創意平台建置		
	差旅費			核實支付		
	租車費		5 車次	核實報銷		
	材料費		1 批	核實報銷		
	小計					
雜支	業務費×5%			(人事費+業務費)×5%		
設備及投資	資訊設備		1 批	創意平台電腦伺服器		
	創意空間設備		1 批	創意空間改造建置費用		
	小計					
<b>合計</b>						
會計單位				機關長官或負責人		補助方式： <input type="checkbox"/> 全額補助 <input type="checkbox"/> 部分補助
備註： 1、依行政院 91 年 5 月 29 日院授主忠字第 091003820 號函頒對民間團體捐助之規定，為避免民間團體以同一事由或活動向多機關申請捐助，造成重複情形，各機關訂定捐助規範時，應明定以同一事由或活動向多機關提出申請捐助時，應列明全部經費內容，及擬向各機關申請補助經費項				餘款繳回方式： <input type="checkbox"/> 依合約規範 <input type="checkbox"/> 依核撥結報要點規定繳回 <input type="checkbox"/> 不繳回 <input type="checkbox"/> 其他(請備註說明)		

目及金額。

2、各經費項目，除依相關規定無法區分者外，以人事費、業務費、雜支、設備及投資四項為編列原則。

3、雜支最高以【(人事費+業務費)\*5%】編列。

## 九、其他事項

本系第一次執行教育部的創意學院計畫，學生自發性成立了「創造力教育研習社」與「大漢青年創業服務社」，希望利用社團的力量來執行本計畫，但由於經驗不足導致部分計畫內容範圍並不明確，在活動進行過程中有執行上面的困難，部分活動的效果未能彰顯，但有了相關活動的經驗後，在執行第二期的計畫時會更有效率。

95 年計畫將著重於學生及老師創造力的發揮，經由選才競賽活動有助於訓練學生設計及應用，擴充訓練的加值效應，在花蓮大漢技術學院舉行的各項創意選才競賽活動，有效提升大漢技術學院與夥伴學校之間的關係，此項競賽特別鼓勵花東地區的高中職在學學生參與創意性的競賽活動，培養學生勇於提案及發揮創意的精神，在此提出以下建議，作為 96 學年舉辦創意學院相關活動的參考：

1. 培育各系創造力輔導教師群。
2. 擴大學生參與，訓練學生創意發想與實踐，
3. 加強師生對於創造力的重視。
4. 於校園內合適地點設置創意工作坊。
5. 整理與編撰創造力與創意教材，方便教師從事創造力教學。

最後我們提出以下四點作為未來一年推動創造力教育的方向：

1. 創業的關鍵與挑戰。
2. 從創意、創新到創業。
3. 網際網路、全球化與創業。
4. 家庭教育與創業。

## 子計畫二：數位多媒體創意教育計畫

### (一) 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	大漢技術學院學院				
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	<input checked="" type="checkbox"/> 選才制度創新實驗 (必選)				
	<input type="checkbox"/> 組織經營創新實驗				
	<input type="checkbox"/> 校園場景創新實驗				
	<input type="checkbox"/> 教師創新能力提升				
	<input checked="" type="checkbox"/> 課程與教學創新實驗				
	<input checked="" type="checkbox"/> 創意學子人才培育				
	小計				
總計					

子計畫 主持人姓名	林柏鑑	服務學校/單位	大漢技術學院/ 電通系
聯絡電話	(公)03-8210873 (宅) (手機)		
電郵地址			
子計畫 承辦人姓名	林柏鑑	服務單位/職稱	大漢技術學院/ 電通系
聯絡電話	(公)03-8210873 (宅) (手機)		
電郵地址			

**(二) 95、96 年度創意學院推動計畫執行成效檢核表**

(1)學校名稱	大漢技術學院學院		填表日期	96 年 5 月 29 日
(2)填表人姓名	林柏鑑	填表人職稱	助理教授	填表人電話
(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 type="checkbox"/> 校園場景 (已完成空間規劃報告? <input type="checkbox"/> 是; <input type="checkbox"/> 否) D. <input type="checkbox"/> 教師創新 E. <input type="checkbox"/> 課程教學 F. <input checked="" 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 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 checked="" 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 8 頁) <input checked="" type="checkbox"/> 新設創意人才甄選之策略方式、程序與評量 <input 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 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 _____ 名學生參與甄選, 甄選 _____ 名) C. <input 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>1</u> 個、 <u>20</u> 社員 E. <input type="checkbox"/> 創造力融入教學: _____ 年級、_____ 科目、_____ 班級 F. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力研習/研討會/工作坊: 教師: <u>1</u> 場、參與數: <u>15</u> 人次; 學生: <u>1</u> 場、參與數: <u>60</u> 人次 G. <input type="checkbox"/> 創意教學或學生創意作品展示: _____ 場、參與數: _____ 次 H. <input type="checkbox"/> 學生創造力/創意營隊活動: _____ 場、參與數: _____ 人次 I. <input checked="" type="checkbox"/> 校內/校際創意競賽活動: <u>1</u> 場、參與數: <u>20</u> 人次 J. <input type="checkbox"/> 與本計畫相關之媒體報導: 電視 _____ 則; 報紙 _____ 則; 雜誌: _____ 則; 網路 _____ 則 K. <input type="checkbox"/> 創造力/創意網站架設 _____ 個, 網址為: _____			

	L.其它重要成果（條列簡述）：
(8)96 年度預計辦理之相關活動與成果	<p>A. <input checked="" type="checkbox"/> 設計/落實創意人才甄選制度</p> <p>B. <input 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：_1_個</p> <p>E. <input checked="" type="checkbox"/> 辦理創造力研習/研討會/工作坊：教師：_1_場、參與數：_15_人次；學生：_1_場、參與數：_60_人次</p> <p>F. <input checked="" type="checkbox"/> 辦理創意教學或學生創意作品展示：_1_場、參與數：_15_人次</p> <p>G. <input checked="" type="checkbox"/> 辦理學生創造力/創意培育研討會：_1_場、參與數：_60_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：_1_場、參與數：_20_人次</p> <p>I. <input type="checkbox"/> 與本計畫相關之媒體報導：電視_____則；報紙_____則；雜誌：_____則；網路_____則</p> <p>J. <input type="checkbox"/> 創造力/創意網站架設_____個，網址為：_____</p> <p>K. <input checked="" type="checkbox"/> 其它重要活動及預期成果（條列簡述）： 舉辦大花蓮地區單晶片運用創意設計競賽一場及種子教師研習會一場，以提昇大花蓮地區之技術學院與高職、中單晶片運用創意設計之能力，並進而結合產業，營造企業、學校、學生三贏的局面。</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><b>問題：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 原計畫之多媒體電腦技術體驗營舉辦之時間與本校獨立招生工作執行時程嚴重重疊，無法如期舉行。</li> <li>2. 因專題研究學生提出社團申請之延誤及人員之更換，故社團正式成立日期較原訂計畫晚。加上對 PHP 動態資料庫架設、3dmax 運用技巧及與 Dreamweaver 網頁設計整合技術的討論與摸索期過長，因此，無法將“花蓮生態探索工作坊”的網站在計畫結束前完成。</li> </ol> <p><b>改進方法：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將來在活動舉辦日期之選定過程中，將更審慎考量各樣因素及可能影響相衝突之時程，而作一更妥善之安排。</li> <li>2. 在技術創意及實施困難度之衡量上，將更切實地依參與學生之能力、程序，來作一更適切之調整。</li> </ol>

一、基本資料表

計畫名稱	創意學院—洄瀾夢想家(二) 子計畫二---數位多媒體創意教育計畫				
計畫執行單位	大漢技術學院 電腦與通訊工程系				
計畫主持人	林柏鑑	電話	03-821-0873	傳真	03-826-1276
	Email				
計畫期程	自 96 年 08 月 01 日至 97 年 07 月 31 日止				
計畫經費 (補助款)	新台幣 元整 (配合款 元)				
計畫網址	robot.dahan.edu.tw (預定)				
計畫聯絡人	林柏鑑	電話	03-821-0873	傳真	03-826-1276
	Email				
地址	971 花蓮縣新城鄉大漢村樹人街一號				

## 二、計畫摘要

計畫名稱	創意學院—洄瀾夢想家（二） 子計畫二---數位多媒體創意教育計畫				
計畫主持人	林柏鑑	電話	03-821-0873	傳真	03-826-1276
計畫聯絡人	林柏鑑	電話	03-821-0873	傳真	03-826-1276

### 內容摘要

#### 一、年度預定工作目標

本計畫預定以數位多媒體生態探索及多媒體影音結合呈現探索，並聯合宜花東地區之高中、職伙伴學校，進行一系列之創造力選才及培訓活動，以延續九十五年教育部輔導大學校院推動創意學院-【子計畫五】-通訊及多媒體電腦技術在生態探索上之運用計畫所成就之果效，以期提升宜花東地區之數位多媒體創意設計及呈現之能力，並增加學生之就業競爭力。

#### 二、計畫工作項目

1. 在選才制度創新實驗上，預定舉辦多媒體影音結合創意設計競賽及生態網頁創意設計競賽，並就其創意部份作展示及解說評比，並邀請相關之專家、學者進行評審。
2. 在教師創新能力提升上，乃針對數位多媒體 e-learning 技術及多媒體影音結合技術，以密集之工作坊及研討會方式培訓本校及伙伴學校種子教師，以期能突破傳統教學課堂之呈現方式，而得以備製非同布線上教學之內容，以協助學生可作課後復習加強之果效。另外在創作過程中，透過師生間的互動討論及成效評估，讓學生獲得靈感之啟發，並使教師能達成教學相長之功效，進而提昇教師之創新能力。
3. 在課程與教學創新實驗上，預定配合高中職社區化計畫及策略聯盟合作計畫，讓策略聯盟間之學生得以跨校觀摩他校之製作成果。並針對本系之四年級開設一門“多媒體影音結合設計”之選修課程，以強化學生此方面之能力與就業競爭力。並透過 Altera 多媒體聯合實驗室之管道，讓學生得以跨校參觀他校之製作成果。
4. 在創意學子人才培育方面，預計成立多媒體影音創意社團，及持續多媒體創意研究社之活動，透過學生之社團活動，協助建立學生在多媒體影音結合及數位生態呈現技術上得以深入學習，並藉由學生間的相互學習及透過 PDCA 的手法，以激盪出更多的創意思考，並以增加其成就感。

#### 三、預期成果

1. 舉辦數位多媒體 e-learning 設計工作坊一場以培訓種子教師及多媒體

影音結合研討會一場，以加強師生之多媒體影音結合相關技術及知識，並激發創意。

2. 進行師生間的互動討論及成效評估，以落實創造力融入教學。
3. 成立多媒體影音創意社團。
4. 舉辦學生創意作品展示，以達成相互觀摩的果效。
5. 辦理數位多媒體設計及多媒體影音結合設計之校際創意競賽活動，以激發更多之創意。
6. 創造力網站架設，以呈現活動成效及動態訊息交流

#### 四、計畫展望

數位多媒體 e-learning 為國家數位內容計畫之重點，而多媒體影音結合呈現技術則是數位內容備製之基礎，本計畫期望除了可以培養學生的創造力外，同時更能藉計畫的執行以激發學生的學習動機，能對數位內容備製及學習感到興趣，進而可以主動學習及深入研究數位多媒體設計技巧，以增加他就業的競爭力。



### 三、計畫緣起

企業用才所需的能力中“創新發展及社會交際的能力”正是目前大學和技術學院高等教育體系所忽略的。在我們教學的過程中發現到學生們所提出的創意點子、見解與想法是可以透過活動而被具體化實現，95年度透過『通訊及多媒體技術在生態探索上之運用』的子計劃實施，加上策略聯盟伙伴學校之橫跨校活動交流及創意社團的活動，已激發、培養及訓練出師生們許多如何結合通訊、多媒體技術用在生態探索活動的創意構想及創造力。

大漢希望透過96創意學院子計劃的延伸，能將大漢技術學院發展成為可結合創意規劃、資訊、行政、活動、議事及資源整合的潛力發展型東部學府，在全校師生參與及各系的協助下，以建置創造力教育平台為學校發展的第一步，經由計劃(Plan)、執行(Do)、檢討(Check)、改進(Action)等PDCA步驟，建構一座數位、輔導、協調、永續優質的創新校園，以吸引更多的優秀的青年學子來到大漢就讀。

### 四、選項理由

提案計畫的發展重點項目在於協助師生以培養創造力為核心，延續95年的創意活動，進而規劃出以下相關之創造力教育活動與機制，希望藉由下列活動的推展，逐步實現我們的計畫與目標：

#### (一) 選才制度的創新實驗

鼓勵伙伴學校之電子、電機、資訊及生物機電等相關科系學生參與創意社團所舉辦之活動與競賽，並藉著參與活動的成果，作為申請入學及加重計分選才的重要參考。並藉此達成如下四方面的選才制度創新實驗：

- a. 舉辦多媒體影音結合創意設計競賽及生態網頁創意設計競賽，並就其創意部份作展示及解說評比，並邀請相關之專家、學者進行評審。
- b. 建立完善的輔導與獎勵機制，讓創意思維得以永續發展於校園中。
- c. 智慧財產權的宣導與專利申請獎勵等活動。
- d. 加強創造力活動的宣導(包括創意網站的設計架設與創造力活動週的舉辦)。

計劃目標期望藉由本計畫的執行，透過PDCA的步驟，提供一條師生們創新育成的管道，經由教育的方式，建立本校師生們創新設計的實力與信心，為台灣的企業界培養一批具有創新研發能力的科技人才。

#### (二) 教師創新能力提升

- a. 辦理數位多媒體及多媒體影音結合之種子教師的培訓，以改善傳統的教學模式，以個別化與啟發式的教學來培養創意人才。

- b. 就數位多媒體e-learning技術及多媒體影音結合技術，以密集之工作坊及研討會方式培訓本校及伙伴學校種子教師，以期能突破傳統教學課堂之呈現方式，而得以備製非同布線上教學之內容，以協助學生可作課後復習加強之果效。
- c. 在創作過程中，透過師生間的互動討論及成效評估，讓學生獲得靈感之啟發，並使教師能達成教學相長之功效，進而提昇教師之創新能力。
- d. 透過研習與觀摩激發俱創造力之教學模式。
- e. 培養以地方發展的創意生活設計與地方營運專業人才。
- f. 建立需求know-how與資料庫，以提供學生未來就業之需求及趨勢情報的獲取。

### (三) 課程與教學創新實驗

- a. 預定配合高中職社區化計畫及策略聯盟合作計畫，讓策略聯盟間之學生得以跨校觀摩他校之製作成果。
- b. 針對本系之四年級之即將畢業班級，開設一門“多媒體影音結合設計”的選修課程，以強化學生在多媒體影音結合之能力與就業競爭力。
- c. 透過 Altera 多媒體聯合實驗室之管道，讓學生得以跨校參觀他校之製作成果。

### (四) 創意學子人才培育

- a. 成立多媒體影音創意社團，並持續多媒體創意研究社的活動，透過學生之社團活動，協助建立學生在多媒體影音結合及數位生態呈現技術上得以深入學習，並藉由學生間的相互學習及透過 PDCA 的手法，以激盪出更多的創意思考，並以增加其成就感。
- b. 藉由本計畫的執行，及透過 P.D.C.A.的步驟，提供一條師生們共同創新育成的管道，經由教育的方式，建立本校師生們創新設計的實力與信心，為台灣的企業界培養一批具有創新研發能力的科技人才。

## 五、預期達成目標

本計劃預計以選項理由中所述及之步驟實施，預計達成之目標為：

- ◆ 舉辦數位多媒體 e-learning 設計工作坊一場以培訓種子教師及多媒體影音結合研討會一場，以加強師生之多媒體影音結合相關技術及知識，並激發創意。
- ◆ 進行師生間的互動討論及成效評估，以落實創造力融入教學。
- ◆ 成立多媒體影音創意社團。
- ◆ 舉辦學生創意作品展示，以達成相互觀摩的果效。

- ◆ 辦理數位多媒體設計及多媒體影音結合設計之校際創意競賽活動，以激發更多之創意。
- ◆ 創造力網站架設，以呈現活動成效及動態訊息交流

## 六、投入行政主管與教師人員

本計畫之主持人為電腦與通訊工程系助理教授林柏鑑，負責「數位多媒體創意教育」計畫的執行、資源整合及校內各單位間的協調。計畫協同主持人則為本系其他老師，負責各相關活動之規劃、執行與監督，學生則以電通系系學會的幹部及多媒體創意研究社的社員為主，負責各相關活動之執行。以下列出子計畫之主要工作人員及工作內容項目：

姓名	單位/職稱	工作內容
林柏鑑	電通系/專任教師	計畫主持人
蔣有國	電通系/系務助理	計畫協同主持人:負責選才制度的創新實驗
姚敏華	電通系/專任教師	計畫協同主持人:責教師創造力之提升
劉鴻裕	電通系/專任教師	計畫協同主持人:負責創意學子人才培育
曾希哲	電通系/系主任	計畫協同主持人:負責課程與教學創新實驗

## 七、學校持續編列經費預算同意書

配合款部分，已經於本校 96 年相關費用科目增列，同意書再行補件。

## 八、經費概算

■申請表

### 教育部補助計畫項目經費

□核定表

申請單位：大漢技術學院電腦與通訊工程系				計畫名稱：「數位多媒體創意教育」建置計畫		
計畫經費總額： <input type="text"/>						
擬向其他機關與民間團體申請補助： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (請註明其他機關與民間團體申請補助經費之項目及金額) 教育部： <input type="text"/> 元，補助項目及金額： XXXX 部： .....元，補助項目及金額：						
經費項目	計畫經費明細				教育部核定經費(申請單位請勿填寫)	
	單價(元)	數量	總價(元)	說明	金額(元)	說明
工作費	鐘點費			支付工作坊及研討會之講員費用		
	評審費			支付數位多媒體創意競賽及多媒體多媒體影音創意競賽評審費用		
	出席費			支付參加數位多媒體 e-learning 設計工作坊及多媒體影音結合研討會之伙伴學校教師出席費		
	小計					
業務費	餐費			活動期間與會人員的誤餐費用		
	宣導費			海報、小 DM、結業證書、郵費等		
	印刷費			核實支付		
	網頁設計與維護費	??		創意平台建置		
	獎金			創意競賽獎金費用		
	差旅費		6 人次	核實支付		
	學生社團補助費			多媒體影音創意社團補助費		
	工讀費			活動辦理期間協助處理事務之學生工讀費用		
	材料費			核實報銷		
小計						
雜支	業務費×5%			(人事費+業務費)×5%		
設備及投資	資訊設備			多媒體影音創意教學平台		
	資訊設備			數位多媒體創意教學伺服器		
	資訊設備			數位多媒體創意教學電腦周邊設施		

	小計						
	合計						
會計 單位					機關長官 或負責人		補助方式： <input checked="" type="checkbox"/> 全額補助 <input type="checkbox"/> 部分補助
備註： 1、依行政院 91 年 5 月 29 日院授主忠字第 091003820 號函頒對民間團體捐助之規定，為避免民間團體以同一事由或活動向多機關申請捐助，造成重複情形，各機關訂定捐助規範時，應明定以同一事由或活動向多機關提出申請捐助時，應列明全部經費內容，及擬向各機關申請補助經費項目及金額。 2、各經費項目，除依相關規定無法區分者外，以人事費、業務費、雜支、設備及投資四項為編列原則。 3、雜支最高以【(人事費+業務費)*5%】編列。					餘款繳回方式： <input type="checkbox"/> 依合約規範 <input checked="" type="checkbox"/> 依核撥結報要點規定繳回 <input type="checkbox"/> 不繳回 <input type="checkbox"/> 其他（請備註說明）		

### 子計畫三：「創意設計與創意競賽」建置計畫

#### (一)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	大漢技術學院				
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	<input checked="" type="checkbox"/> 選才制度創新實驗(必選)				
	<input type="checkbox"/> 組織經營創新實驗				
	<input type="checkbox"/> 校園場景創新實驗				
	<input checked="" type="checkbox"/> 教師創新能力提升				
	<input checked="" type="checkbox"/> 課程與教學創新實驗				
	<input checked="" type="checkbox"/> 創意學子人才培育				
	小計				
總計					

主持人姓名	粘世智	服務單位/職稱	大漢機電科技系
聯絡電話	(公)03-821-0854 (宅)	(手機)	
電郵地址			
承辦人姓名	陳立月	服務單位/職稱	大漢機電科技系
聯絡電話	(公)03-821-0854 (宅)	(手機)	
電郵地址			

## (二) 95、96 年度創意學院推動計畫執行成效檢核表

(1)學校名稱	大漢技術學院		填表日期	96年06月01日
(2)填表人姓名	粘世智	填表人職稱	機電科技系系主任	填表人電話 _____
(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 type="checkbox"/> 校園場景 (已完成空間規劃報告? <input type="checkbox"/> 是; <input type="checkbox"/> 否) D. <input type="checkbox"/> 教師創新 E. <input type="checkbox"/> 課程教學 F. <input checked="" 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 type="checkbox"/> 校園場景 D. <input type="checkbox"/> 教師創新 E. <input type="checkbox"/> 課程教學 F. <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 新設創意人才甄選之策略方式、程序與評量 <input 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 21 名學生參與甄選, 甄選 0 名) C. <input 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>1</u> 個、 <u>60</u> 社員 E. <input type="checkbox"/> 創造力融入教學: _____ 年級、_____ 科目、_____ 班級 F. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力研習/研討會/工作坊: 教師: <u>1</u> 場、參與數: <u>10</u> 人次; 學生: <u>2</u> 場、參與數: <u>200</u> 人次 G. <input checked="" type="checkbox"/> 創意教學或學生創意作品展示: <u>2</u> 場、參與數: <u>60</u> 人次 H. <input checked="" type="checkbox"/> 學生創造力/創意營隊活動: <u>2</u> 場、參與數: <u>60</u> 人次 I. <input checked="" type="checkbox"/> 校內/校際創意競賽活動: <u>2</u> 場、參與數: <u>300</u> 人次 J. <input type="checkbox"/> 與本計畫相關之媒體報導: 電視 _____ 則; 報紙 _____ 則; 雜誌: _____ 則; 網路 _____ 則 K. <input type="checkbox"/> 創造力/創意網站架設 _____ 個, 網址為: _____			



	L. 其它重要成果（條列簡述）：
(8)96 年度預計辦理之相關活動與成果	<p>A. ■設計/落實創意人才甄選制度</p> <p>B. ■規劃/完成校園空間改造</p> <p>C. ■落實創造力融入教學：資管二年級、_____科目、資管二 A 班級</p> <p>D. ■鼓勵學生創造力/創意社團：2 個</p> <p>E. ■辦理創造力研習/研討會/工作坊：教師：1 場、參與數：20 人次；學生：1 場、參與數：30 人次</p> <p>F. ■辦理創意教學或學生創意作品展示：1 場、參與數：100 人次</p> <p>G. ■辦理學生創造力/創意培育營隊活動：1 場、參與數：40 人次</p> <p>H. ■辦理或鼓勵學生參與校際創造力/創意競賽活動：2 場、參與數：40 人次</p> <p>I. ■與本計畫相關之媒體報導：電視 2 則；報紙 4 則；雜誌：1 則；網路 6 則</p> <p>J. ■創造力/創意網站架設 1 個，網址為：<a href="http://creative.im.dahan.edu.tw">creative.im.dahan.edu.tw</a></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	計畫執行順暢，學生接受創意觀念得到落實，進步空間仍很多。惟有不斷的進行創意思考，創意點子，才是創意的進步的泉源。計畫執行中，無法購置創意資本門物品，作為增進創意計畫的項目，也許有改進的空間。

## 一、基本資料表

計畫名稱	創意學院—洄瀾夢想家(二) 「創意設計與創意競賽」建置計畫				
計畫執行單位	大漢技術學院 機電科技系				
計畫主持人	粘世智	電話	03-821-0854	傳真	03-826-4113
	Email				
計畫期程	自 96 年 08 月 01 日至 97 年 07 月 31 日止				
計畫經費 (補助款)	新台幣 元整 (配合款 元)				
計畫網址	design.me.dahan.edu.tw (預定)				
計畫聯絡人	陳立月	電話	03-821-0854	傳真	03-826-4113
	Email				
地址	971 花蓮縣新城鄉大漢村樹人街一號				

## 二、計畫摘要

計畫名稱	創意學院—洄瀾夢想家（二） 「創意設計與創意競賽」建置計畫				
計畫主持人	粘世智	電話	03-821-0854	傳真	03-826-4113
計畫聯絡人	陳立月	電話	03-821-0854	傳真	03-826-4113
<p><b>內容摘要</b></p> <p><b>一、年度預定工作目標</b></p> <p>本計畫的發展目標在於建立一個具創意的學習環境與討論及發揮的空間，協助師生培養創造力與實踐其創意，提供一條師生們創新育成的管道，經由教育的方式，建立本校師生們創新設計的實力與信心，為台灣的企業界培養一批具有創新研發能力的科技人才。本計畫明確地提出下列目標：選才制度的創新實驗之目標，舉辦創造力研討會之目標，辦創意競賽之目標，成立創意社團之目標。</p> <p><b>二、計畫工作項目</b></p> <p>藉由知識的傳授、相互的腦力激發及動手做的方式營造出具創意的學習環境，並藉以培養出具創意的學生。本計畫分為具體作法與配套措施。工作項目以選才制度的創新實驗，舉辦創造力研討會，成立創意營隊，創意競賽等逐項進行。</p> <p><b>三、預期成果</b></p> <p>「大漢創意設與創意競賽」的建置，其預期的成效可歸納成下列六點：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藉由選才制度的創新實驗將創造力列入入學甄選之評分選項，可以招收更多具創新才能和想像力的大學部學生，使入學之管道更多元化，也有助於學校之招生及提升競爭力。</li> <li>2. 舉辦創造力研討會之舉辦可以激發師生發揮創意，並瞭解將創意實現之方法，學校也可開設相關創新教育課程，以提昇學校的競爭實力。</li> <li>3. 成立創意營隊使參與隊員可藉由經過設計之關卡及教學激發創意潛能，訓練學員發表創意之勇氣，培養學員相互討論之精</li> </ol>					

神，研擬執行步驟及檢討改進之能力。

4. 舉辦創意競賽能透過競賽的方式增進學生參與計畫的興趣與企圖心，使得創意與事實結合並完成創意，對參與者而言藉由競賽的方式可得到寶貴的經驗，建立提出創意與執行創意的信心。
5. 創意社團之成立能提昇技術基礎及激發創意，增加實現創意之能力，社員們並可藉由參加此社團獲得之技術為未來之就學就業提供優勢。
6. 各式創意活動過程及資料之整理可編撰成創造力與創意教材，作為創造力教學之重要資料。

#### 四、計畫展望

技職院校肩負培育國家科技及技術人才之重任，而如何全力培養具有創造力的科技人才來突破國家競爭力的瓶頸是我們責無旁貸的使命，唯有加強建構一具有創意的學習環境，提供學生增長創造力的機會與實踐創意的空間，如此方能造就兼具創新能力與執行能力之高科技創意人才，提升國家整體之競爭力

### 三、計畫緣起

教育部推動創造力教育實施之創意學院中，闡明創意人才乃國家競爭力之基礎、校園乃人才培育之搖籃，期從校園創造力氛圍的改變，培育創意人才，使台灣成為創意之島。回應教育部創意學院計畫，本團隊提出「創意設計與創意競賽」建置計畫的建構與設計，目的在使創意者的專業知識、技術得以發展，並培養創意者本身的思考能力、發揮創造能力，透過與專家一起工作，一起學習，及創意者彼此間的詢問(inquiry)、討論(discussion)、合作(collaboration)，運用擴散性思考(divergent thinking)及收斂性思考(convergent thinking)交互運用方式，連結既有知識體，不斷修正與重組來解決問題。對於團隊成員而言，具有擴大專業知識領域，深化專業知識的學習等功能。

創造並不是僅限於特定的人，才能做到的事，而是人人可做，天天都會有，處處都可以可行的活動。如果將一般日常生活的活動排除，而對於特定的活動，有特別創意或動腦筋的活動，均可視為創造。而創意，就是將創造具體化的手段。在執行創造具體化的過程中，為了達成設定目標，嘗試解決問題中，所得出的想法，就是創意。因此創造與創意有者密切關係。在尋覓創意的過程中，便出現一個專有名詞稱為構思。構思可分為：感覺構思，邏輯構思，多面構思，自然構思等，這些構思可以透過訓練來達成，也就是培養創意計畫的重點要項。創意的產生必須循序漸進，由提出的過程，進而到構思的過程，最後實行的過程，這些過程如鏈子般環環相扣，任何一過程中止，創意就不完美。

基本上，創意的產生、組合、累積及實踐，都有其方法與訓練來增進，但最重要的是創意的態度與習慣。本計畫的方向是著重讓學生建立一個正確的創意態度及習慣，培養創意精神，進而培養學生創意設計的能力，並藉由選才制度的創新、知識的傳授、相互的腦力激發及動手做的方式營造出具創意的學習環境，培養出具創意的學生。本系現有智慧型機械人構件數組及創意機構數件，並有執行創意學院計畫經驗，對於推廣創意教育，創意社團、創意團隊之成立及舉辦競賽，有其基礎。因此對於本期計畫，強

調於有趣又富啟發性的創意機構設計及競賽之建置。

#### 四、計畫目標

本計畫的發展目標在於建立一個具創意的學習環境與討論及發揮的空間，協助師生培養創造力與實踐其創意，提供一條師生們創新育成的管道，經由教育的方式，建立本校師生們創新設計的實力與信心，為台灣的企業界培養一批具有創新研發能力的科技人才。本計畫明確地提出下列目標：

1. 選才制度的創新實驗之目標：  
藉由選才制度的創新實驗將創造力列入入學甄選之評分選項，藉以招收具創新才能和想像力的大學部學生，使入學之管道更多元化。
2. 舉辦創造力研討會之目標：  
藉由創造力研討會之方式邀集在創造力教育、創意思考、工程創意設計與創新研發方面有豐富經驗且著有聲譽之學者對師生進行演講，以培養人們發現問題、思考問題、提出創意及解決問題的方法。可以比以前更用心的發現周遭的問題，能以更富創造性地方式思考問題，能更深入地以科學的方法提出解決方案，最後以有效率的方式執行解決方案。
3. 辦創意競賽之目標：  
透過競賽的方式增進學生參與計畫的興趣，並培養其共同討論，執行計畫之能力，藉由創意競賽使得創意與事實結合並完成創意，使參與者有自信心去執行其創意並得到成就感。
4. 成立創意社團之目標：  
機電科技系師生以追求卓越的決心與技術特色之傳承，成立創意機械人研習社，將機械人機構、撰寫程式控制器的技術透過社團活動之方式，讓學長帶領學弟們學習專門技術外，並得以以此技術基礎實現各項創意之發展。
  - (一) 研究有關機器人機構設計與程式設計之問題，並推廣社員之教育。
  - (二) 讓社員達成機器人設計與組裝之能力。
  - (三) 讓社員達成撰寫控制機械人運動程式之能力。
  - (四) 讓社員達成可控制機器人運動。

技職院校肩負培育國家科技及技術人才之重任，而如何全力培養具有創造力的科技人才來突破國家競爭力的瓶頸是我們責無旁貸的

使命，唯有加強建構一具有創意的學習環境，提供學生增長創造力的機會與實踐創意的空間，如此方能造就兼具創新能力與執行能力之高科技創意人才，提升國家整體之競爭力。

## 五、具體作法與配套措施：

### (一) 具體作法

本計畫將以研討會、創意營隊及創意競賽等三方面著手，藉由知識的傳授、相互的腦力激發及動手做的方式營造出具創意的學習環境，並藉以培養出具創意的學生。

#### 1. 選才制度的創新實驗：

修改本系之推甄錄取標準，將創意選項列入評分中，對提出創意構想書之學生予以適度之加分，另外對參加過創意競賽之同學也予以額外之加分。

a. 二技與四技入學甄選入學於原有名額或外加5~10%名額，用於增加招收具創造力發展優秀表現學生名額。

(i) 評比條件以學生參加與研究創造相關之比賽例如：機械人相關競賽、機構設計競賽、太陽能車、省油車競賽等等相關競賽給予加分甚至保送升學等優惠。

(ii) 原畢業學科當中之專題製作、機械設計、機械設計製圖等相關科目成績給予加權計分。

(iii) 具專利與發明相關之特殊表現給予加分。

(iv) 面談時增考需發揮創意與想像力之測驗題目，請學生發揮創意作答。

b. 校內舉行之創意競賽增列高中組開放與校外高中職學校參加，參加隊伍將補助競賽經費，比賽得獎者將發與獎金與獎狀，並於推甄入學時列為加分選項。

#### 2. 舉辦創造力研討會：

本計畫將以研討會之方式邀請在創造力教育、創意思考、工程創意設計與創新研發方面有豐富經驗且著有聲譽之學者對本校及策略聯盟學校師生及有興趣之社會大眾舉辦，進行創造力激發與提昇之技法、相關應用與教學之研討，期能激發技專校院師生及與會人士之創造力、創意之行動研究能量，提昇教師在專業科目方面開創新觀念、開授啟發創造力之課程，並激發學生之創

造力與研發能量。

3. 成立創意營隊：

a. 科學與技術介紹營隊 - 針對中學生

於寒暑假舉辦中學生夏令營與寒假營，介紹基礎科學與技術入門之簡易型營隊。經由物理與化學原理、實驗組合出可動作(運動)、作功、處理或顯示(傳遞)資訊與具闡釋科學原理，演示食物生活應用之活動。

利於 推廣本校知名度與創意招生方式

利於 加強與中學師生之聯繫，與加強合作關係

b. 專業創意學程營隊 - 針對已入學生

區分基礎學程與應用學程。基礎學程大略介紹專業學科入門知識，並運用創意發揮於應用學程中執行一實務專題之營隊(4人以內)。創意題目由師生共同開發，學期中建置經常性支援團隊(包含機械、電子、資訊、土木結構、環境資源的混合編組技師或導師-例如暑修教師)，提供有效諮詢與建議，並協助營隊學生完成學程中所要求之特定主題之專題。並於寒暑假舉辦營隊特訓，藉機加強學科能力較差之學生實作經驗(與技能炫練合併)，與培養發想新點子之習慣，藉由底免學分方式鼓勵學生參與。

利於 輔助現有專題之教學、提升實務專題之程度。

利於 落實技職教育之教學目標，訓練出能享能做而且活潑的工程專材。

4. 創意競賽

設想不同於一般國高中生的科學競賽程度，提出符合技術學院水準之競賽題目與方式，參賽隊伍分成高中組與大專組，每組取前三名及佳作若干名，並有特殊獎項如創意獎、造型獎、人氣獎、勇氣獎等，以鼓勵勇於嘗試之隊伍。

例如：

a. 創意機器人大賽 - 使用樂高積木類機器人，讓學生發揮自己的創意去設計組裝小機器人。

b. 壘球擲球機構之九宮格擲準競賽 ( 標靶記分 )

c. 創意機構製作與創意動作競賽 - 如花工之多啦A夢 + 精確動作評分



- d. 創意工程與科技發明競賽 - 設想發明與初步證實之實驗
- e. 創意機構設計與CAD模擬 (針對特定目的如影印機翻書頁之機構)

5. 成立創意社團之具體作法：

本系現有創意機械人數組及創意機構數組，在現有基礎下，將機構學、機械設計，自動控制的技術透過社團活動之方式，讓學長帶領學弟們學習專門技術外，並得以以此基礎作為激發創意之基礎，及增加實現創意之能力。社員們並可藉由創意社團獲得之經驗，成為未來升學就業之優勢。

(二) 配套措施

1. 選才制度的創新實驗：

本系與招生組及註冊組召開選才制度的創新實驗會議，擬定本系之推甄錄取標準將創意選項列入評分中，並召開系務會議討論，提案經系務會議通過並紀錄後提案校務會議，經校務會議通過後形成條文，校務會議通過後於將創意選項明訂下次招生簡章中。

2. 舉辦創造力研討會：

以創意學院名義發出邀請函，並建立學習護照，學校依計畫經費支給演講人員演講與車馬費，總務處協助場地布置與餐點鮮花之供給，文書組協助發文各策略聯盟伙伴學校。

3. 成立創意營隊：

各相關系所與單位提供設備與設計營隊課程，邀集專家及指導老師召開籌備會議，技合處協助招募學員，總務處協助場地及所需器具之採購，參與創意營隊之指導老師計畫依規定核給指導津貼，並由計畫補助部分學員之報名費，文書組協助證書之印製，營隊活動中不定期召開檢討會議，期末再邀集專家學者召開檢討改進會議，並將活動記錄及成果整理編纂成案。

4. 創意競賽：

各相關系所與單位提供競賽項目，邀集專家及指導老師召開籌備會議檢討競賽可行性及議定競賽規則，應邀與會之專家依規定核給出席費與交通費，請總務處協助場地及所需器具之採購，參與評審老師依計畫規定核給評審費。由計畫補助與賽隊伍之材

料製作費用並編列競賽獎金，文書組協助獎狀之印製。會後各相關單位將活動記錄及成果整理編纂成案。

5. 成立創意社團：

依計畫規定每年補助社團八萬元以利社團工作之推廣，並補助部分維修及補備品費用，由指導老師提出申請，每年以不超過十萬元為限。

## 六、工作進度：

### (一) 進度：

「大漢創意設與創意競賽」計畫執行進度分成提案、活動設施、軟體及輔導與成果報告四個階段進行，96年為提案準備，96-97年為計畫執行期，詳細時程與計畫查核如下表說明：

類別	工作項目	96年 提案準備												97年 執行期限							
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8				
提案	成立工作團隊			████████████████████																	
	集思廣益 凝聚共識			████████████████████																	
	選定議題 搜集相關資料			████████████████████																	
活動施行	選才制度的創新 實驗會議									████████████████████											
	創造力研討會			████████████████████						●	████████████████████										
	創意營隊籌備會議			████████████████████																	
	創意營隊活動						●	████████████████████													
	創意競賽籌備會議								████████████████████												
	研討會場地勘查								████████████████████												
	創意競賽									████████████████████						●					
成果報告	期末簡報												████████████████████								
	提出相關 檢討與改進														████████████████████			●			

註：A、B、C、D點為計畫查核點

## 七、人力配置及分工

本計畫主持人為機電科技系主任粘世智助理教授，負責「大漢創意設與創意競賽」計畫的執行、資源整合及校內各單位間的協調工作。計畫協同主持人則為機電科技系其他老師，負責各相關活動之規劃、執行與監督。創意社團之指導老師為本系黃永隆老師。學生分工方面則以機電科技系與系學會幹部為主，負責各相關活動之執行。

子計畫執行人力配置表

項次	姓名	單位/職稱	工作內容	簽名
01	粘世智	機械系 助理教授 兼系主任	統籌子計畫之進行	
02	陳宗輝	機械系 副教授	協辦選才制度之推行	
03	陳建昌	機械系 副教授	協辦創意競賽 之規劃與執行	
04	游象正	機械系 副教授	協辦創造力研討會 之規劃與執行	
05	許文政	機械系 助理教授	協辦創意競賽 之規劃與執行	
06	潘明峰	機械系 助理教授	協辦創造力研討會 之規劃與執行	
07	黃永隆	機械系 講師	創意社團指導老師	
08	蘇信政	機械系 講師	協辦創意競賽 之規劃與執行	
09	鐘智賢	機械系 講師	協辦選才制度 之規劃與執行	
10	鄭芳松	機械系 講師	協辦創意競賽 之規劃與執行	

## 八、計畫執行之質化與量化自我評核管控機制之規劃

在「大漢科學創造力激發與競賽」計畫執行之質化與量化自我評核之規劃上，量化的評核是以參與活動之人數與活動次數為依據，質化的評核是以學生的創造力為評核的依據，因此在規劃上，我們提供補助、擴大參與學校與加強宣傳、提供競賽獎金以提高參與的人數，增加量化的數量。而質化的管控，則由邀集邀集專家及指導老師召開籌備及檢討會議的方式控管活動品質，並藉由研討會、創意營隊等方式提高創意品質與創意執行能力。

## 九、經費需求：

申請表

### 教育部補助計畫項目經費

核定表

申請單位：大漢技術學院商管類群(機械系)			計畫名稱：「大漢科學創造力激發與競賽」建置計畫			
計畫經費總額： <input type="text"/>						
擬向其他機關與民間團體申請補助： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 (請註明其他機關與民間團體申請補助經費之項目及金額) 教育部： 元，補助項目及金額： XXXX 部：.....元，補助項目及金額：						
經費項目	計畫經費明細				教育部核定經費(申請單位請勿填寫)	
	單價(元)	數量	總價(元)	說明	金額(元)	說明
人事費	出席費					
	演講費					
	諮詢費					
	車馬費					
	小計			<input type="text"/>		
業務費	誤餐費					
	一般事務費					
	印刷費					
	交通費					
	小計			<input type="text"/>		
雜支	(人事費+業務費)×5%				<input type="text"/>	(人事費+業務費)×5%
費 競賽材料 與獎金	材料費					
	競賽獎金					
	小計			<input type="text"/>		
創意 社團	補助社團發展					
	補助維修及補備品費用					
	小計			<input type="text"/>		

<b>合計</b>						
承辦人	會計 單位	機關長官 或負責人			補助方式： <input checked="" type="checkbox"/> 全額補助 <input type="checkbox"/> 部分補助	
備註：				餘款繳回方式： <input type="checkbox"/> 依合約規範 <input checked="" type="checkbox"/> 依核撥結報要點規定繳回 <input type="checkbox"/> 不繳回 <input type="checkbox"/> 其他（請備註說明）		
1、依行政院 91 年 5 月 29 日院授主忠字第 091003820 號函頒對民間團體捐助之規定，為避免民間團體以同一事由或活動向多機關申請捐助，造成重複情形，各機關訂定捐助規範時，應明定以同一事由或活動向多機關提出申請捐助時，應列明全部經費內容，及擬向各機關申請補助經費項目及金額。 2、各經費項目，除依相關規定無法區分者外，以人事費、業務費、雜支、設備及投資四項為編列原則。 3、雜支最高以【(人事費+業務費)*5%】編列。						

## 十、經費概算

計畫單位	大漢技術學院機電科技系		經費需求（千元）
類型	<input checked="" type="checkbox"/> 一年期 <input type="checkbox"/> 多年期（三年為限）		
內容選項	<input checked="" type="checkbox"/> 選才制度創新實驗（必選）		
	<input type="checkbox"/> 組織經營創新實驗		
	<input type="checkbox"/> 校園場景創新實驗		
	<input checked="" type="checkbox"/> 教師創新能力提升		
	<input checked="" type="checkbox"/> 創意學子人才培育		
總計	預計申請補助額度		
	預計學校自籌額度		
	預計申請補助額度+預計學校自籌額度		

## 十一、行政支援：

本計畫由技合處負責協調校內各行政單位與各執行學系間業務的推行，同時也負責本校與高職(含綜高)間之溝通平台諸如學生交通車的服務、會議室、實驗室及各種場地的商借，或各種人力的支援等規劃與聯絡。

有關未來經費核銷部分，本校會計室將依教育部補助計畫經費的相關規定審核，並提醒計畫執行單位經費核銷之期限或注意事項。

## 十二、預期效益：

技職院校肩負培育國家科技及技術人才之重任，而如何全力培養具有創造力的科技人才來突破國家競爭力的瓶頸是我們責無旁貸的使命，唯有加強建構一具有創意的學習環境，提供學生增長創造力的機會與實踐創意的空間，如此方能造就兼具創新能力與執行能力之高科技創意人才，提升國家整體之競爭力。

「大漢創意設與創意競賽」的建置，其預期的成效可歸納成下列六點：

1. 藉由選才制度的創新實驗將創造力列入入學甄選之評分選項，可以招收更多具創新才能和想像力的大學部學生，使入學之管道更多元化，也有助於學校之招生及提升競爭力。
2. 舉辦創造力研討會之舉辦可以激發師生發揮創意，並瞭解將創意實現之方法，學校也可開設相關創新教育課程，以提昇學校的競爭實力。
3. 成立創意營隊使參與隊員可藉由經過設計之關卡及教學激發創意潛能，訓練學員發表創意之勇氣，培養學員相互討論之精神，研擬執行步驟及檢討改進之能力。
4. 舉辦創意競賽能透過競賽的方式增進學生參與計畫的興趣與企圖心，使得創意與事實結合並完成創意，對參與者而言藉由競賽的方式可得到寶貴的經驗，建立提出創意與執行創意的信心。
5. 創意社團之成立能提昇技術基礎及激發創意，增加實現創意之能力，社員們並可藉由參加此社團獲得之技術為未來之就學就業提供優勢。
6. 各式創意活動過程及資料之整理可編撰成創造力與創意教材，作為創造力教學之重要資料。