



# 人文及社會科學知識跨界應用能力培育計畫

*Project of Cultivation of Humanities and Social Sciences  
Competence in Interdisciplinary Field Application*

## 教育部資訊及科技教育司

### 第三年計畫期末成果報告

計畫名稱	轉注藝遊		
執行單位	國立政治大學		
計畫主持人	郭明政	單位/職稱	國立政治大學 / 校長
聯絡人	劉欣韋	單位/職稱	國立政治大學中文系 / 計畫專任助理
聯絡人電話	(公)02-2939-3091#69303	(手機)0953243942	
聯絡人 電郵地址	nccutransart@gmail.com	傳真號碼	02-2939-8632
經費	1. 總經費(=A+B) : _____ 8,400,000 _____元 2. 申請教育部補助經費(A) : _7,000,000_____元 3. 學校配合款(B) : _____ 1,400,000 _____元 註：其他經費來源(C) : _____ 0 _____(來源/金額)元		
關鍵字	人文實作、敘事、轉譯、藝術、在地		
成果交流平臺	計畫網站網址： <a href="http://www.transartistry.org.tw/">http://www.transartistry.org.tw/</a> 社群平臺網址： <a href="https://www.facebook.com/nccutransart/">https://www.facebook.com/nccutransart/</a>		
執行期程	第三年計畫期程 107 年 2 月 1 日至 108 年 3 月 31 日		



# 轉注 藝遊

從文學院出發擴散，  
有溫度的跨領域課程改革

我們是政大師生組成的「轉注藝遊」，  
借文字學「轉注」一詞，表達不同藝術形式間轉相詮釋之意涵。

從「藝術涵養」與「在地關懷」兩大人文學特質出發，以敘事能力為種子，培養人文實作的跨媒材轉譯面向，讓文學院師生具備跨領域的鏈接能量，展開應用形式轉譯，讓文史知識進入社會場域對話交流，回歸人文核心精神，返身觀照自我與他者，希望

## 目錄

摘要、第三年計畫重點摘要表 .....	3
壹、 整體計畫介紹 .....	13
一、計畫願景與價值 .....	13
二、計畫目標與主軸 .....	15
三、計畫團隊成員 .....	17
四、計畫團隊運作 .....	19
五、整體計畫綜效圖 .....	25
貳、 重要執行成果 .....	27
一、 整體課程架構與主軸 .....	27
(一) 107 年度 106-2 學期開設課程摘要表 .....	31
(二) 107 年度 107-1 學期開設課程摘要表 .....	33
二、開設課程基本資料統計表 .....	38
三、三層級課程代表個案 .....	42
(一)層級一察覺(Awareness)課程個案 .....	43
(二)層級二提案(Proposal)課程個案 .....	53
(三)層級三專案(Project)課程個案 .....	63
四、 場域經營與場域網絡關係圖 .....	81
(一)場域的基本介紹 .....	82
(二)場域的經營方式： .....	84
(三)場域與大學的共生 .....	84
參、 成果交流平臺經營 .....	88
一、網站經營與成效 .....	88
二、107 年度重要紀錄影片 .....	89

三、107 年度重要活動報導 .....	90
106-2	
(一) 文藝青年站出來！2018 朱銘美術館暑期實習課招生開跑 ..	90
(二) 共玩老北投 政大陽明共創敘事遊戲設計課 .....	95
(三) 故宮同安船出航政大 揚起人文教育希望之帆 .....	97
107-1	
(一) 國際書展暢談新書 侯雲舒以戲劇作為參與社會的第一步 .	100
(二) 圖像影像與創新傳播 課程成果展覽 .....	103
(三) 「青春自造式」側記：政大數位歷史遊戲團隊「大風吹」	105
肆、附件 .....	109
一、107 年度計畫相關媒體報導 .....	109
二、促進跨域共創的相關規章 .....	111
三、107 學年度(106-2、107-1 學期)亮點課程資料表 .....	112
(一) 覺察層級 .....	112
(二) 提案層級 .....	117
(三) 專案層級 .....	123
四、107 年度 (106-2、107-1 學期) 工作坊與活動列表 .....	128
(一)107 年度課程成果展 .....	128
(二)107 年度工作坊與活動列表 .....	136
五、107 年度重要工作會議列表 .....	138

## 摘要、第三年計畫重點摘要表

### 一、累積

請說明計畫從始至今，計畫團隊認為計畫成果的累積，最重要的發現或收獲為何？

轉注藝遊以文學院的課程為核心，關注高等教育人文學科的教學突破與發展。因此，轉注藝遊以「敘事能力的涵養、轉化、致用」作為課程主軸，提出「人文實作」的跨媒材轉譯面向，希望透過不同領域的橫向知識鏈接、從涵養到實作的縱向轉譯過程，主動與真實社會場域產生對話交流。

我們相信，人文學門知識傳統本於「經世致用」之價值，文史哲知識內部足以鑿出反映時代動態的切面。因此，本計畫由中生代教授組成教師社群核心，走出封閉的研究室，向上承接資深或退休教授的教學反思，向下召喚新生代年輕學者勇於創新實驗，藉由「人文實作」投射出「敘事力」在當代產業結構所扮演的角色，希望醒豁菁英學者走出學術象牙塔，回應文學院青年學子「學非所用」的致用焦慮，改變社會大眾普遍批判「人文無用」的刻板印象，最終目標乃希望在正規的高等教研體制，永續營造「人文致用」的良善育才機制。

立足於過去兩年的累積成果，轉注藝遊第三年共有 7 個學院、28 位教師社群成員（兼任教師未計），繼續深化「轉化傳統」、「注釋在地」、「藝遊人群」三大課程主軸，共開 16 門課程，以「人文實作」的跨媒材敘事轉譯能力為核心指標，推動跨系、跨院、跨校際的跨領域共創課程。

	轉化傳統 博物館·應用整合	注釋在地 地方學·在地踏查	藝遊人群 跨媒材·溝通互動
覺察	【歷史系】 中國藝術史：精緻藝術與社會 【民族系】 博物館經驗與傳承(合)	【中文系】 創意-意識創造暨實務	【教育系】 團體輔導(合) 【歷史系】+【資管系】 人工智慧與文史哲
提案	【民族系】 博物館展覽規畫與製作(合) 【民族系】 博物館管理與經營(合)	【廣電系】 圖像、影像與創新傳播(合) 【台史所】+【資料系】 旅行與台灣歷史	【教育系】 教學媒體與運用(合) 【中文系】 當代藝術典藏與展覽應用：朱銘美術館實習
專案	【中文系】 傳統精緻藝術再創新：故宮專案實作	【中文系】 敘事遊戲創意設計 【中文系】 臺灣民俗實務：調查與展示	【中文系】 影展研究與經營實務 【中文系】 從自我到他者：戲劇的社會實踐力

註：標示「(合)」者，表示與文學院各系合開。

預期未來這些累積的創新教學實驗成果，一部分擬將與國立故宮博物院合作，繼續朝向開設「博物館資訊應用與人文實作」之模組課程，甚至成為學群或學程為目標，邁向博物館與大學共育人才之合作典範；一部分擬將納入本校高教深耕計畫之虛擬學院「人文創新數位學院」，持續創造跨領域的學習環境。

## 二、延續

請說明因計畫持續的滾動，奠基在前期基礎，在第三年具體開展的重要事項為何？不論是跨域課程、教師社群、場域經營、行政體制、資源連結等各方面，預計將可在學校內加以深化、存留、持續發展的會是甚麼？

轉注藝遊計畫於前兩年執行期間，持續實驗跨領域實作課程的設計與教學模式，並積極尋求校內外資源，至今累積些許基礎，隨著計畫滾動發酵，而後將於第三年中開展出幾個重要事項為：

### (一) 累積並反省跨領域教學實驗成果

經由前兩年的課程實驗，轉注藝遊計畫開始受到校內外的關注，計畫教師也受邀在刊物發表或至其他大學演講分享跨領域課程經驗。為了讓經驗繼續擴散分享，我們擬於第三年全面整理課程之歷程發展與成果，反思跨域實作課程之設計方法與執行經驗，將個別課程的跨領域經驗加以抽繹、提升至教學理論思考的層次，提供校內外後續推動、發展人文領域課程實作或跨領域課程開設之借鑑。

### (二) 轉化校外合作單位之互動模式

轉注藝遊計畫於第一年開始便積極尋求校外合作單位之協助，希望經由校內外之合作開設相關主題之實作課程。以「傳統精緻藝術再創新 - 故宮專案實作」課程與國立故宮博物院教育展資處合作為例，第一年採取實習課的模式，開設「影像專案實習課程」；第二年在雙方合作累積的默契下，從「實習」進化為「實作」模式，由教展處研究人員提出當年度的故宮展覽教育推廣活動，由政大教師規劃執行課程，於 105-2 學期實驗籌辦「同安船桌上遊戲教材實作營」，106-1 學期正式開設「動畫專案實作課程」，讓學生能夠與故宮研究員共創成果。而這兩年來的各種經驗，加上媒體報導擴散的效應，不但加深雙方課程合作意願，成果更受到國立故宮博物院的重視，106 年 12 月 1 日國立故宮博物院林正儀前院長與本校周行一前校長會面磋商，除了肯定轉注藝遊未來希望開展的博物館資訊應用與人文實作課程模組之外，更從院級和校級的角度尋求更廣泛的合作可能，並擬簽訂後續相關課程與活動之合作備忘錄。

綜合以上與國立故宮博物院的合作經驗，可見在計畫與校外單位合作關係與信任基礎的深化下，逐漸將「由校外單位提供課程協助」轉型成「與校外單位共同思考課程」，顯示合作關係從單方主動轉變為雙方互動的轉型，於後續課程中更能彰顯共同培育人才的意義。

總而言之，在轉注藝遊計畫進行的期間，我們嘗試於文學院課程中提供一條不一樣的道路，亦即結合傳統文史知識與實作、引入創新科技視野、開設文史相關實務實習課程、發展由書本到人群的課程關懷角度，而相關之課程操作實驗與反思，將持續於校內發酵並深化，進而建立另一種文史課程模組，乃至於跨領域的教學觀念及思維，並提供以人文實作、知識應用為核心的學習地圖。這些能量，我們在第三年予以延續與留存，希望計畫執行的效益能夠長遠擴散、漣漪。

### 三、創新

請說明計畫執行以來，最重要的創新開創為何？在第三年計畫開展的創新部份為何？並簡述其成果？（可能是教學模式、特色課程、跨域課程模組、場域開發、在地連結、社區融入、學制創發、人才培育、教師成長、行政鬆綁、產學串連、社區培力、青年蹲點等各面向，請自行陳述並加以敘述其發展脈絡與經驗模式）

循著 HFCC 計畫在課程層級、模擬場域、教師社群等方面的創新設計指引，轉注藝遊不斷摸索嘗試，在計畫團隊與師生共同努力下，踏實執行兩年以來，過程中跌跌撞撞，屢遭挫折；卻也從每一次的挫折中，發現進展與突破的契機。

如前所述，轉注藝遊的終極目標是在正規高等教研體制中建立「人文致用」的育才機制，因此不論是在（一）課程策略、（二）場域經營、（三）活動共創等各面向發展的評估，都強調回歸「教學創新」的脈絡檢視其效益與意義。以下分述之。

#### （一）課程策略：先實作後整合

跨領域實作課程因其知識來源與成果形式的多樣性，以及尊重參與課程的不同領域師生個體之主體性，在實際操作過程中經常是充滿變動與不確定性的，很難有也不該有單一化的操作公式、步驟或框架去規範教學內容的自由空間與實驗彈性。然而，基於課程的「實作」目的，且考量到未來課程設計的正規化，故仍應該有適當的配套規劃，輔導學生完成實作的目標成果。以前，我們對實作課執行步驟的想像是「先理論後實作」（如圖一）：



圖一：先理論後實作的教學次序示意

但是在實際操作的過程中，我們認為跨領域課程可嘗試採取「先實作後整合」的執行策略（如圖二）：



圖二：先實作後整合的教學次序示意

之所以採取這樣的調整，乃因我們這兩年在「數位、遊戲與歷史」及「故宮文物格拍動畫工作坊」等課程的執行經驗中發現，課程起步時與其用理論介紹的方式（例如：動畫原理、遊戲概論等）讓學生認識技術，不如直接舉辦一次小型的體驗工作坊，讓學生透過親身操作來瞭解媒材的語法。此教學次序有以下優點：

1. 降低「課程內容與預期不同」想像落差。  
透過做中學的方式掌握媒材語法，學生可更具體瞭解期末實作內容，有助於培養學生的支援意識(subsidiary awareness)，在選擇轉譯的文史內容時，較不易流於過度理想、空泛或缺乏執行力。
2. 有助於學生跨域分工。  
以往我們對學生跨領域合作的想像是不同專業領域的學生分別發揮所長，例如歷史系學生負責文史資料蒐集，廣電系學生負責影像拍攝，資科系學生負責後製等。但如此完美的分工組合在實際情形中極為少數，而且在不瞭解彼此工作內容的狀態下，往往造成分工不均，尤其是負責技術執行的學生常會有「被當成免費工具」的感覺。但若在課程一開始就讓所有學生都練習實作，即便後續分工時成員間仍有偏文史與偏技術的差異，也較能擁有平等的理解與對話基礎，得以相互體諒支援。
3. 有助於跨域業師認識學生並設定實作門檻。  
對於技術指導的合作業師而言，若能在期初安排一次實作的練習，有助於業師掌握學生的實作能力，較易彈性應變調整實作門檻。

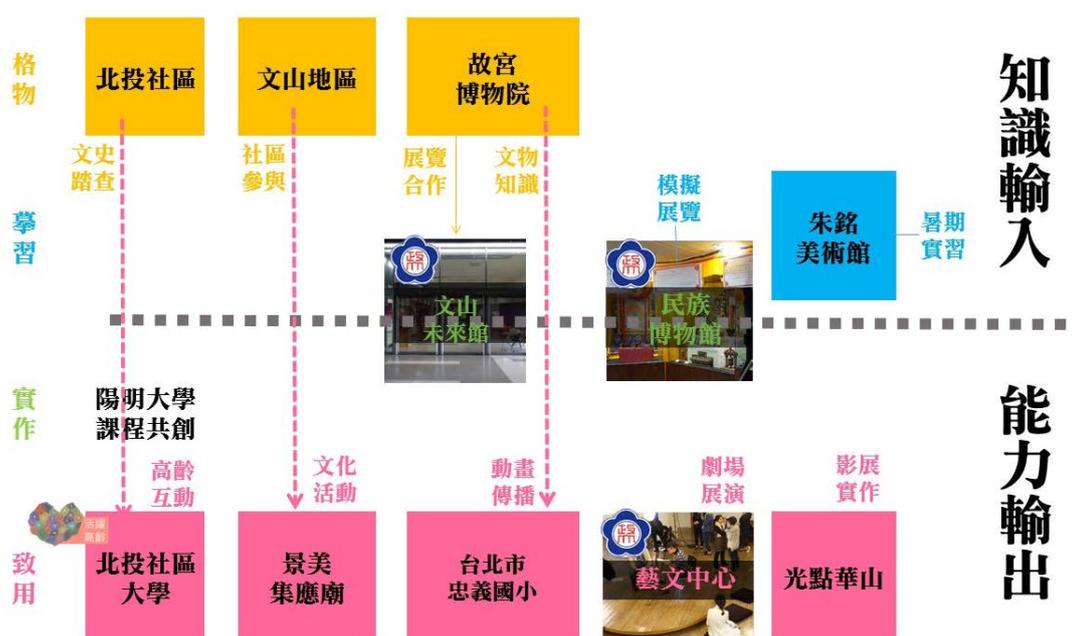
透過上述的教學次序調整，「實作」在課程中的意義便不只是目標，同時也是落實跨領域的「方法」。與此同時，「場域」在課程中的意義也較明確顯現。我們將在第三年計畫的專案層級課程「傳統精緻藝術再創新：故宮博物院專案實作」、「敘事遊戲創意設計」嘗試這一教學策略的施行效益。

## （二）場域經營：作為語境(context)的場域

在人文實作的課程中，我們強調廣義語言的敘事轉譯能力，但是文本(text)如何向真實世界取材？如何驗證其具有語言溝通的有效性？**模擬實作場域即扮演著極為關鍵**

的語境(context)。

在計畫執行過程中，我們將課程關聯場域依實作程度分為「格物場域」( 搭配層級一覺察 )、「摹習場域」( 搭配層級二提案 )、「實作場域」及「致用場域」( 搭配層級三專案 )。「格物場域」旨在讓學生走出教室，以真實世界為學習教材；「摹習場域」則是透過實習的過程，讓學生進入場域了解產業的運作機制，主要的意義在於給予學生不同於課本講授的多元知識輸入；「實作場域」以校內場館為主，由學生成為場域的經營或策畫者，並對場域具有高主導性；「致用場域」不限校內外，學生成果需應用於場域內，故場域條件逆向影響課程設計，並成為學生產出學習成果時的考量，學生不一定對該場域具有主導權，但用意都是將學生的能力輸出至真實場域中。



圖三：轉注藝遊第三年場域關聯規劃圖

轉注藝遊所主導經營的實作場域，以校內的「文山未來館」與「民族系博物館」( 如圖三標示綠色處 ) 為主，其餘校內外場域空間均為合作場域。這些合作場域在課程中的意義，不僅僅是出借場地或舉辦活動而已，而是在整個計畫的涵構關係中形成不同層級相互鏈接的教學應用結構，並持續對於課程教學的歷時性進程產生關鍵性的影響。教師必須透過長期的溝通累積與場域間的互信關係，而學生的學習成果則需要不斷至場域進行取材、或者是以場域為應用情境進行設計。

此種以場域輔助教學經營的思考，搭配前述的「先實作、後整合」的課程策略，師生對於場域的「模擬性」也有更清楚的認知：亦即「場域」本身不是課程要操作或轉譯的內容，而是學習活動發生的情境。

換言之，轉注藝遊對於場域的「改造」與「維護」，不盡然是實體空間設備上的整修，而是錨定「場域」在教學設計上的「對話位置」，透過課程的規劃，師生在過程中也能釐清進入場域的意義與精神，進而與場域內的人事物保持適當的關係，**不過度涉入場域本身的自主性，而是就其對話位置進行應用與互動，讓轉譯文本的語言效力確實在場域所提供的真實語境中予以驗證。**

### (三) 共創活動的實驗意義

在計畫執行過程中，大大小小的活動自是常態。但站在課程經營的角度，我們認為活動與課程的主客關係仍須釐清。對轉注藝遊計畫而言，並非為了辦活動而開設課程，而是**藉由活動爭取創新的機會：透過活動建立與合作單位的默契與信任關係，或是作為創新課程模式的實驗辦法。**舉例而言，第二年計畫的「同安船桌遊設計工作坊」即是為了「故宮專案實作」的專案模式預作嘗試，而後將工作坊的師生經驗深化到課程中。

轉注藝遊計畫第三年共舉辦 7 場大型共創活動：

1. 政大中文影展 ( 106-2 聞天祥老師「影展研究與經營實務」課程 )
2. 乘風破浪同安船：同安船桌上遊戲工作坊成果暨故宮新媒體藝術展
3. 高齡關懷敘事遊戲 ( 107-1 廖棟樑老師「敘事遊戲創意設計」課程 )
4. 校園勞動議題應用劇展 ( 107-1 侯雲舒老師「從自我到他者：戲劇的實踐力」)
5. 故宮動畫成果展 ( 107-1 曾守正老師「故宮專案實作」課程 )
6. 觸·手生溫影展 ( 107-1 高振宏老師「臺灣民俗實務：調查與展示」課程 )
7. 圖影創作發表會 ( 107-1 林玲遠老師「圖像影像與創新傳播」)

在上述活動中，「政大中文影展」、「校園勞動議題應用劇展」、「圖影創作發表會」是過往課程執行經驗的擴大與深化，**強調以公開展演或邀請民眾參與的方式，由學生向大眾共享學習成果**；而「乘風破浪同安船」、「故宮動畫成果展」與「高齡者關懷互動遊戲」不但是學習成果展演，更進一步**具有建立合作關係的意義**，希望在計畫平台的輔助之下，能夠促成政大與陽明大學從原有的校際選課制度基礎上，進一步發展出**人文領域與醫學領域學生跨領域學習的共創課程內容**，是我們舉辦活動的遠程目標與意義所在。

## 四、延伸

請說明因計畫的執行，所衍生的滾雪球效應為何？曾連結引入的校內外資源、建立的實質合作關係、建構起的關係網絡、打造的創新平台等，並且在第三年如何持續擴散？在第三年產生哪些新串接合作？

轉注藝遊計畫執行前兩年中，以「人文知識的轉譯」為主軸，一方面積極與外部博物館、美術館等文教機構的教育推廣部門合作，以及在地廟宇文化資產保存機構互動。列舉如下：

### (一) 國立故宮博物院

轉注藝遊在這兩年的實驗中，與國立故宮博物院教育展資處培養出教學合作的互

動默契，由政大開設「傳統精緻藝術再創新 - 故宮博物院專案實作」、「中國藝術史專題：精緻藝術與社會」等課程，邀請故宮研究員演講、合作授課、共同開設工作坊等各種多元靈活的模式，讓未來有志於從事博物館相關領域的學生，得有更多機會親炙故宮研究人員的工作面向。除了課程合作之外，**國立故宮博物院亦慷慨挹注數位藝術資源**，於校內研究暨創新育成總中心一樓文山未來館舉辦「古畫實境·虛擬遨遊 - 故宮創新應用體驗展」以及「文山雅集—琴聲藝動·墨舞狂草」、「乘風破浪同安船：同安船桌上遊戲工作坊成果暨故宮新媒體藝術展」等展覽，展示故宮博物院近年積極發展之多媒體應用展件，提供校內學生體驗觀摩，展示古典與數位結合之新型態展覽敘事，並提供政大教學、研究與社會實踐使用。而轉注藝遊計畫與校內夥伴計畫團隊「施筆獸 Soobi 計畫」合作，**鼓勵並協助偏鄉或弱勢孩童來校參訪故宮數位藝術展覽**，再連結國立故宮博物院長期推動的偏鄉回訪計畫，讓偏鄉學童除了到政大觀賞故宮的數位展品，還能真正走進國立故宮博物院欣賞國寶。

在前述合作基礎下，我們獲得國立故宮博物院教育展資處部門主管的鼎力支持，**促成國立故宮博物院與本校締結正式合作備忘錄的承諾**，讓單位與單位間的交流能夠提升到院校合作的層級。日前本校周行一校長亦已率領研發處、教務處及轉注藝遊團隊拜會國立故宮博物院，就未來合作面向進行合作備忘錄之磋商並建立共識，讓轉注藝遊與國立故宮博物院所合作共創的課程模式，在雙方的合作協定下繼續延展，共同培育文史領域的文化人才。此外，呼應故宮博物院「在地化」、「全民的博物館」等公共化政策，政大將成為故宮共同推動「美感教育向下扎根」的教育夥伴，並於第三年計畫課程中融入「故宮經典文物之美前瞻教育展」之主題，發揮大學生創意，共同詮釋「國寶何以為國寶」的文化價值。此外，政大擁有豐富語種之外語學院，未來亦可能結合政大外語人才向海外傳遞故宮國寶之美，以共同發揮臺灣國際影響力，亦是雙方未來共同努力的方向。

## (二) 朱銘美術館

為建立適合文學院學生的實習管道與模式，轉注藝遊在過去兩年與朱銘美術館合作辦理暑期實習課，且不同於一般事務性實習制度，由中文系正式延聘朱銘美術館吳順令館長擔任兼任教授，透過更完整的教學制度可以設計課程、小組團體作業及實習導師，讓實習生可以在美術館獲得更為整全的實務訓練。

除了實習制度的合作之外，也透過轉注藝遊計畫引薦本校前教務長、教育學院詹志禹教授以及政大附設實驗小學藝術科教師，提供朱銘美術館教育推廣之諮詢；又引薦社科院院長江明修教授提供社會企業營運之諮詢，冀能創造更多互惠價值。

## (三) 景美集應廟

除上述的課程和活動合作之外，擬進一步與地方文化共同發展。例如高振宏老師帶領同學走入景美集應廟，使課程講授之靜態知識得以透過廟方保存之文史資源與民俗活動得到印證與深化，讓傳統在地文化與學院課程連結，期使文化傳承、古蹟保存、文史檔案典藏、宗教發展都能獲得助益。

## 五、永續

請說明計畫的執行對校內師生與外部社區(場域)所產生的影響?以及可能的(規劃中)永續發展機制為何?不論是校內空間的持續經營、或虛擬學院跨域課程的開設、校外場域社區的合作、地方深耕共生等。在第三年計畫,學校將挹注哪些資源或配套來協助使得課程、場域、團隊等可以獲得持續發展的機會?或者計畫團隊在第三年計畫所擬定的永續發展機制為何?或者如何串接至其它大型計畫以求課程持續?

### (一) 計畫執行對於校內師生與外部社區(場域)所產生的影響

1. 本校計畫的執行,逐步產生**校內**影響者有:

- (1) 形成關注人文實作之教師社群,並且持續擴大影響力。如中文系廖棟樑特聘教授於第三期計畫加入授課行列,英文系教授主動邀請分享課程變革經驗,包含課程設計、課程實施、學習評量、教學理念等等。
- (2) 對於實驗課程之同學教學回饋量化意見,採取在升等或基本績效評量時,個案彈性處理採計原則,俾利教師勇於創新實驗。
- (3) 本計畫授課教師中文系高振宏助理教授,原為本校專案約聘教師,後因研究、教學與服務等表現優異,已順利轉聘專任教師,持續為本校發展提供能量。
- (4) 對於積極投入計畫且表現優良之教師,如何於升等及基本績效評量給予合理之支持,已於行政單位進行通盤討論。
- (5) 橫向連結本校執行中(或將即申請)之各種計畫,包括提供執行經驗、分享計畫成果,使得資源獲得有效整合,成果效益得以加乘,而受益者之師生更為廣泛。例如本校人文創新數位學院由姜翠芬教授組成「『心·機』共融」計畫團隊,申請教育部資科司人文社會與科技前瞻人才培育計畫(UFO)已獲得第零期計畫補助,轉注藝遊曾守正教授、廖文宏教授、林果顯教授等多位教師亦已加入該計畫團隊,將會繼續延續轉注藝遊在教師社群、跨域課程設計等方面的經驗。

2. 本校計畫的執行,逐步產生**校外**影響者有:

- (1) 追求合作單位間的互惠成長:如與國立故宮博物院之合作關係,擬於課程教學活動之外進一步擴大延伸至研究層面,如引入本校宗教研究、數位科技研究、人工智慧研究、博物館教學等人材,以共同發揮館校的社會與國際影響力。
- (2) 營造跨校共創共學模式:透過跨領域課程作為平台,讓本校人文及社會科學基礎學科的學生有更多機會與不同學科領域或不同年齡層之學生跨界共創學習。例如「敘事遊戲創意設計」乃結合政大文史領域與陽明大學之心智哲學及高齡醫學領域,讓兩校師生得以在跨域課程中互補學習;又如「同安船桌上遊戲工作坊」等課程,邀請在地中小學、偏鄉或弱勢學校合作,提供大學生貢獻知識之教學服務機會,亦期調整出最適切的合作模式,維持長期互惠的共學關係。
- (3) 向外擴散人文實作之價值理念:參與計畫之教師接受國內外大學或博物館機構之邀約,透過特約演講、特約撰稿、參與講座,或擔任課程委員、課程諮詢委員等職務,持續擴大分享人文實作以及人文學教學之寶貴經驗。

## (二) 本校中長期發展之機制

在本校校務中長期發展計畫(高教深耕計畫)中,「跨領域」是「重中之重」的要素。為創造知識共創、師生共學的生態系統,未來將連結通識及專業兩個課程系統,打破壁壘分明的院系所體制,落實通識課程專業化與專業課程精進化之典範。具體方針與措施如下:

### 1. 「課程精實方案」實施

105 學年度起全面實施「課程精實方案」,藉由合理化教師的授課時數及備課數,使老師能有更多時間從事課程與教學創新,並深化課程的知識承載量,引導同學深度、紮實的學習。課程精實方案已逐步引導院系所課程重組,為日後多元、基礎、紮實的學習奠定根基。

### 2. 持續推動各項教務制度鬆綁

開始分類專業基礎課程、領域入門課程、整合課程,希望大幅增加這些課程,並透過微型學程等方式,為學生安排進出、轉換跑道的機會,賦予學生大膽嘗試發展多元專長的機會。

### 3. 實行以學院為開課單位

106 學年度起推動。強化學院及院際整合,提高課程設計與開課效率。強調「金字塔型開課」精神,以「低門檻及高標準」為原則,鼓勵學院增加基礎學門課程之開設,以利同學精熟各學門之核心知識。

### 4. 以新教師員額策略落實上述改革

以院整合開課、院重點發展計畫及新制課程精實方案等執行成效,做為核撥教師員額之重要依據。

### 5. 建置跨領域虛擬學院

為持續推動跨領域創新教育理念,本校新成立「創新創業學院」和「人文創新數位學院」二跨領域虛擬學院,並於 107 學年度開始招生授課。「創新創業學院」以培養創新、創業、創意人才為目標;「人文創新數位學院」則以培養學生「人文、美學、科技」的跨領域整合能力為目標。兩學院第一屆目前預計招收 40 名學生,逐年成長 25%;第一年規畫開設 6 門課程,第二年起開設 3 大領域共 12 門課,第三年起開設 3 大領域共 15 至 18 門課。

在實際執行策略上,此二跨領域虛擬學院採取「先整合、再創新」策略,積極盤點校內跨域發展資源,包括現有跨域課程與學程、核心能力課程、教室外非正規學習活動、跨域教師社群等,予以充分整合規畫。由於轉注藝遊執行期間業已凝聚具有創新實驗理念與實踐力的教師,執行成效備受校內師生與外部合作單位重視與肯定,「人文創新數位學院」即汲取轉注藝遊計畫的共創模式,例如:

- (1) 建立教師間跨域合作平台,鼓勵教師在自身所屬學院及人文創新數位學院開設跨領域的共授課程
- (2) 將課程分為三層級,包括基礎層級的「核心能力課程」、師生共學的「募課工作坊」、以解決實際問題為導向的「跨域專題課程」等。

- (3) 建置師生教學需求媒合平台，以及學校與產業之間的產學合作媒合平台，達到資訊充分雙向溝通與資源整合運用的目的。

凡此種種，均可見得 HFCC 計畫的創新課程實驗概念，在轉注藝遊執行實踐後，逐步納入學校正規體制。

在實際傳承的規劃上，由於轉注藝遊仍在執行期間，為維護計畫運作的獨立性並釐清執行成果歸屬，目前轉注藝遊團隊與人文創新數位學院團隊分頭並進，以友好互動方式建立合作關係：

- (1) 課程規劃方面：107-1 轉注藝遊 12 門課程中，共有 8 門課程以加掛課號的方式加入人文創新數位學院合開課程，俾利校內師生瞭解轉注藝遊計畫與人創學院之間的傳承銜接關係。唯此 8 門課程成果純歸屬轉注藝遊計畫之執行成果，不計入前述深耕計畫所設定之「人創學院首年開設 6 門課程」之量化指標；計畫課程所需之經費，現階段仍以轉注藝遊計畫支持運作。待計畫結束後，將進一步盤點計畫課程中符合人文數位跨域理念之課程，正式移入人文創新數位學院繼續運作。
- (2) 學生選課方面：由於人文創新數位學院將於 107-1 啟動，為讓學生瞭解轉注藝遊計畫與人文創新數位學院之間的延續關係，107-1 學期轉注藝遊所開設 12 門課程，有 8 門課程開放部分名額予人文創新數位學院之院生；尚未成為院生之轉注藝遊課程學生，未來亦可透過追認制度，採計轉注藝遊課程學分為學院認證學分。
- (3) 教師社群方面：轉注藝遊第三年執行期間，適逢人文創新數位學院籌備建置期（106-2）及第一年期程（107-1）。為利計畫經驗、社群成員及外部人脈能有效傳承，人文創新數位學院執行長李蔡彥教授已加入轉注藝遊第三年的執行顧問，而轉注藝遊計畫共同主持人曾守正教授亦於 107-1 學期正式擔任人文創新數位學院副執行長。人文創新數位學院積極瞭解轉注藝遊相關課程成果以及與國立故宮博物院、朱銘美術館等外部機構的合作活動，積極讓外部合作單位瞭解後續的長程合作規劃，為未來的延續接軌預作準備；此外，轉注藝遊教師社群部分教師亦以籌備或諮詢委員的角色參與人文創新數位學院之規劃與運作，並協助申請教育部人文社會與科技前瞻人才培育計畫。

# 壹、整體計畫介紹

## 一、計畫願景與價值

國立政治大學自民國十六年創校以來，因應國家培育人才之需，迄今黽勉於學術攻頂，始終與國家社會脈動緊密相繫，持續傳承及發展人文社會科學的精華與傳統，逐步形成研究高度與實務廣度兼具之雙軌，致力於培育「人文關懷、專業創新、國際視野」的新世紀人才。2016年《泰晤士高等教育》(Times Higher Education)中，本校獲評為「亞洲發展人文學科及社會科學領域的研究型大學」，此為本校持續邁進之發展願景，同時亦是外界對本校的高度關注期待。

本校既以人文社會科學為發展特色，立足於研究型大學的視野，為當代人文學科及社會科學領域之知識应用能力培育投注心力，實為當務之急。職是，本計畫由周校長行一先生擔任計畫主持人，以文學院師生為執行主體，研擬「轉注藝遊」跨領域共創課程計畫，以文學院的課程為核心，關注高等教育人文學科的教學突破與發展。在策略上，由敘事能力的角度切入，提出「人文實作」跨媒材轉譯為主題，希望透過跨領域的知識鏈接、應用實作的形式轉譯、模擬場域的對話交流，在人文學知識內部鑿出反映時代動態的切面，醒豁菁英學者走出學術象牙塔的經世意識，理解年輕學子步入社會大環境的致用焦慮，藉由「人文實作」投射人文學門在當代產業結構的需求位置，正面回應時下「人文無用」的批判氛圍，最終目標乃是希望在正規的高等教研體制中，永續營造「人文致用」的良善育才機制。

### (一) 計劃的願景與價值：將人文知識「看不見的能力」，轉化為看得見的「人文實作」

文史哲學科產出之知識或觀念，乃以文學藝術滌淨心靈、以史學縱深掌握脈動、以哲學思辨醒豁視野，其質化成效雖不易直接換算為經濟報酬(Economic Output)，但相較於物質成本有限度的價值，人文學所能創造的效益，理論上可以無限上乘，乃至於無價(priceless)。這「無限量的價值」，來自於「看不見的能力」，如本校文學院林前院長啟屏教授所言：「文學院學生所習得的，是『看不見的能力』。但看不見的能力如何在新世代產生作用與影響，就要經過『轉化』，而讓許多『看不見』得以『被看見』。」「看不見的能力」要轉化為可以「被看見」的「無價之寶」，自然需要長時段的積累；但在當代商業資本的產業分工型態下，「人文」作為一種「有用的專業」，一時之間仍難被社會大眾眼光理解，人文學科出路仍多被認為僅限於研究、教育、出版等傳統人文知識領域，即使與「人文」高度相關之「文化創意產業」已成為臺灣六大新興產業並廣為民眾所知，人文學門畢業生「學非所用」的職涯瓶頸，以及「學術象牙塔」、「人文無用論」等論點瀰漫社會氛圍，均仍未獲有效突破。

就產業現況而言，最顯著的問題在於：人文知識與產業應用之間缺乏跨界整合共創平臺。在現行的人文學院制度裡，人文學科畢業生缺乏業務實作機制（實習）與能力檢核機制（證照），而產業界亦尚未建立相應的徵才機制，較難網羅適任之人文背景人才。不過，近年來隨著雲端技術（Cloud Computing）與大數據（Big Data）的發展，已大幅解構傳統產業的工作型態與人力編制，從自由專業工作者、共同工作空間、自媒體（We Media）乃至於群眾募資方案、微型創業、區域創新創業等各種新創產業型態大量崛起，而全球創新與設計公司（IDEO）執行長 Tim Brown 提到 21 世紀產業急需的五種新型設計人才裡，「跨界設計研究人才」（The Hybrid Design Researcher）與「社會創新人才」（The Social Innovator）所需求的深定性研究（Deep Qualitative Research），正是人文及社會科學領域所專擅並且需要長時間訓練積累的能力，具有不可取代性。換言之，從產業人才共創合作的角度來看，要讓人文學科「看不見的知識力」轉化為「看得見的創造力」，則跨域對話平臺機制的建置與導引，有效縮短人文學科與產業需求之間的人才供需段差，是人文學科值得充實「加值」的重點。

總而言之，我們期待藉由跨領域的接觸合作，讓學院內的師生有更多機會走入人群，反省社會大眾對於人文學科所產生的疑問，掘發「人文實作」之內涵與價值，在新時代的知識版圖裡，錨定人文學無可取代的專業位置。

## （二）整體計畫的創新：走出知識藩籬，回歸人文本質精神

轉注藝遊所有課程均環繞「人文實作」這一概念為主軸，建立跨域教師合作共識，鼓勵學生運用當代多元媒體靈活轉換，並強調發展內容本身的敘事性，而非以數位科技、商業獲益等技術層面覆蓋人文價值，仍以文化含金量為主要訴求。

### ● 課程創新設計：參照博物館模式，改革文學院傳統靜態學理課程

轉注藝遊以博物館作為參照基礎，但立意與關懷並不欲取代博物館學系。我們所關心的乃是參照博物館知識傳導的敘事策略與模式，藉形塑「人文實作」的設計思考，希望讓文學院的師生走出學院的知識教學藩籬，另一方面期待人文學科的師生有效發揮文史哲深度涵養，讓社會的「文化創意產業線」更顯人文知識關懷脈絡。

### ● 預期學習成效：著重敘事轉譯而非技術研習

跨領域課程創造了多元的、豐富的學習議題，同時也可能造成不同領域之間的教師沒有清晰的教學共識，或學生對於學習目標感到迷惑與負擔。在轉注藝遊的教學實驗中，我們盡可能以「人文實作」立定課程中心，主授教師尋求跨領域專業的業師合作時，應注意技術門檻不可過高或過難，以及所占總授課時間的先後次序與比例，讓

學生將學習重點放在內容的理解、轉譯與執行，而非一味投入技術方面的鑽研，並且降低學生好高騖遠、期末開天窗的窘境。

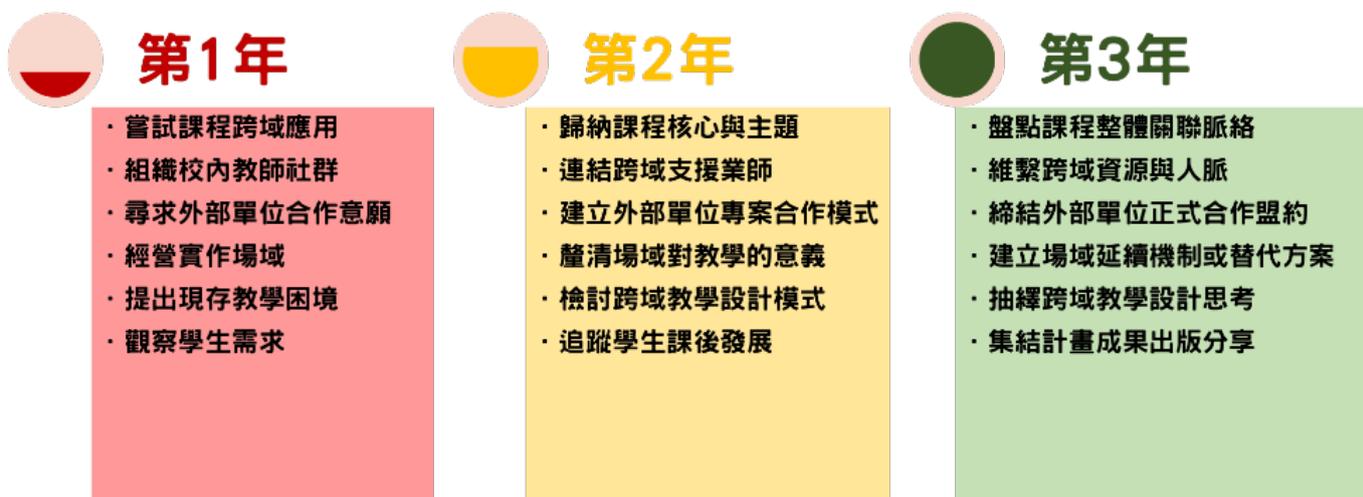
### ● 回歸人文核心精神：返身觀照自我與他者的時代處境

本計畫通過人文實作一概念，強調同學敘事力的轉化運用。事實上，敘事力的形成，包含知覺感受的甦醒、情意躍動的體貼、理智分析的開顯，最後通過敘事力介入具體生活脈絡，以回應所處時代的種種課題。發現自己、理解自己、安頓自己，並且理解他人、社會、自然甚至形而上的世界，最後予以適當的對話與回應，就是人文學的精神。因此，本計畫從人文學課程出發，藉由人文實作砥礪人文學知識，顯豁存在的主體性，回歸人文學精神，是本計畫念茲在茲的基本理念。

## 二、計畫目標與主軸

轉注藝遊的核心目標在於整合校內各院系之人文實作應用能力課程，結盟校外具典範性與影響力之文教機構，凝聚跨領域共創知識社群，建構一系列模組課程與實習機制，接軌本校創新育成中心之青年創業經驗。總而言之，「課程」既是本計畫的起點，亦是目標與主軸，透過一步步拓展與串接，期能開拓人文學科內蘊的在地關懷與藝術涵養，永續培育當代社會與產業所需要的文化青年。

以實際執行進程而言，轉注藝遊三年期分年度目標如下：



### (一) 計畫目標

具體年度目標列舉如下：

#### 1. 盤點課程整體關聯脈絡

第三年整體課程網絡仍以本年度所歸納的三大主題「轉化傳統」、「注釋在地」、

「藝遊人群」為計畫主要架構，鼓勵不同課程的教師凝聚共時性的橫向連結。如洪燕梅老師「創意：意識創造暨實務」原以台三線為模擬政策提案內容，第三年亦將呼應本計畫的「文山學」在地主題，將田野拉回近年備受北市府關注的貓空產業。此外，更期待已經開過的課程，在第三年產生歷時性的縱向累積與深化。如侯雲舒老師「從自我到他者：戲劇的社會實踐力」從第一年的民眾劇、第二年的論壇劇，到第三年預計採用的行動劇或隱形劇，將更加挑戰舞台界線與觀演形式；或如高振宏老師「臺灣民俗實務：調查與展示」將立基於前兩年的教學經驗，更深入地方，擴大認識在地產業與民俗文化。

## 2. 維繫跨域資源與人脈

兩年計畫執行的過程中，跨領域經驗的累積與人脈的拓展可以說是最寶貴的資產，其中也包括我們與 HFCC 其他夥伴學校的連結與情誼。因此，我們將於第三年繼續維繫相關人脈資源，深化合作交流。例如本校與執行「活躍高齡」計畫的陽明大學，本即有校際課程合作的關係，藉由合作開課、相互開課、合設跨領域學程及開放學生選課等方式，提供學生更多元之學習機會。為共享兩校在計畫執行上的心得，並促成人文學科與醫學學科的學生產生跨領域的合作經驗與互動，雙方擬善用校務上的合作優勢，在第三年共同舉辦「敘事遊戲創意設計」課程，試圖讓政大所關心的「敘事能力」與陽明所關心的「高齡議題」能透過課程共創，產生更大幅度的跨域能量。

## 3. 締結外部單位正式合作盟約

以轉注藝遊為平台，在這兩年中與國立故宮博物院教育展資處培養出教學合作的互動默契，並在教展處部門主管的鼎力支持下，促成國立故宮博物院與本校締結正式合作備忘錄的承諾，讓單位與單位間的交流能夠提升到院校合作的層級。日前本校周行一校長亦已率領研發處、教務處及轉注藝遊團隊拜會國立故宮博物院，就未來合作面向進行磋商，並已取得共識。未來轉注藝遊與國立故宮博物院所合作共創的課程模式，即可能在雙方的合作協定下進一步轉化為學分學程的模式予以延續。

## 4. 建立場域延續機制或替代方案

如前所述，實作模擬場域作為對話交流的語境，在轉注藝遊的人文實作課程中有著重要的教學意義。未來要如何繼續發展或延續場域在教學過程中所發揮的效用，是我們在第三年必須面對的重要問題。

## (二) 計畫主軸

藉第三年期計畫，我們將持續修訂第一、二期計畫不足之處，另一方面將新發現與

新思考貫注於教學實驗中，以持續深化人文實作教學方式，建立應用能力培育模式，進而與文學院傳統之課程架構、教學方式相互激盪增補，開顯人文學科教學的豐富向度。此外，在計畫的尾聲，如何將跨領域教學情境的「敘述」轉換成更富學術深度的「論述」，亦是本年度的計畫主軸。

### 1. 抽繹跨域教學設計思考

我們在前兩年的計畫中，不斷嘗試跨領域教學的有效課程設計，也接收到許多師生不同的回饋與建議。雖然跨域課程的效果與評價因人而異，但我們還是獲得了階段性的實驗結論，希望能透過第三年的機會予以落實與檢證，甚至希望能將「跨域模式」進一步提升到「跨領域的設計思考」。

### 2. 集結計畫成果出版分享

為了讓課程能永續操作下去，甚至是分享經驗予社會大眾，我們在第三年完整集結課程的執行成果，出版課程專書（如侯雲舒教授「從自我到他者：戲劇的社會實踐力」已於 107 年 8 月出版）與計畫整體執行成果（包含紀錄影片），希望讓人文學「說故事」的力量，為社會創造更多的正面能量。

## 三、計畫團隊成員

### (一) 校內團隊成員(107 年 11 月 16 日更新)

計畫主持人 郭明政教授 國立政治大學校長	共同主持人 劉幼琍特聘教授 研發長	共同主持人 蔡瑞煌特聘教授 前副研發長	共同主持人 湯京平特聘教授 社會實踐執行長	共同主持人 曾守正特聘教授 前中文系主任
計畫顧問 李蔡彥特聘教授 前教育部資料司司長	計畫顧問 林啟屏特聘教授 前文學院院長	計畫授課教師 中文系 廖棟樑特聘教授	計畫授課教師 中文系 周志煌教授	計畫授課教師 中文系 洪燕梅教授
計畫授課教師 中文系 侯雲舒副教授 藝文中心主任	計畫授課教師 中文系 高振宏助理教授	計畫授課教師 中文系 聞天祥兼任講師	計畫授課教師 歷史系 朱靜華副教授	計畫授課教師 歷史系 金仕起副教授
計畫授課教師 圖檔所 林巧敏教授	計畫授課教師 臺史所 林果顯副教授	計畫授課教師 教育系 洪煌堯教授	計畫授課教師 教育系 李宗芹副教授	計畫授課教師 廣電系 林玲遠助理教授
計畫授課教師 資料系 廖文宏副教授	計畫授課教師 民族系(退休) 張駿逸兼任副教授 民族博物館館長	計畫授課教師 科管與智財所 張瑜倩助理教授	協力教師 資料系 紀明德副教授 數位內容學程主任	協力教師 民族系 王雅萍副教授 民族系系主任

協力教師 英文系 姜翠芬教授	協力教師 教育系 鄭同僚副教授	協力教師 教育系 王素芸助理教授	協力教師 應數系 曾正男副教授	協力教師 宗教所 林敬智助理教授級約聘 教學人員
----------------------	-----------------------	------------------------	-----------------------	-----------------------------------

## (二) 校外合作對象

轉注藝遊計畫執行前兩年中，以「人文知識的轉譯」為主軸，一方面積極與外部博物館、美術館等文教機構的教育推廣部門合作，以及在地廟宇文化機構互動。列舉如下：



### 1. 國立故宮博物院

轉注藝遊在這兩年的實驗中，與國立故宮博物院教育展資處培養出教學合作的互動默契，由政大開設「傳統精緻藝術再創新 - 故宮博物院專案實作」、「中國藝術史專題：精緻藝術與社會」等課程，邀請故宮研究員演講、合作授課、共同開設工作坊等各種多元靈活的模式，讓未來有志於從事博物館相關領域的學生，得有更多機會親炙故宮研究人員的工作面向。除了課程合作之外，國立故宮博物院亦慷慨挹注數位藝術資源，於校內研究暨創新育成總中心一樓文山未來館舉辦「古畫實境·虛擬遨遊 - 故宮創新應用體驗展」(已結束)以及「文山雅集—琴聲藝動·墨舞狂草」(已結束)、「乘風破浪同安船：同安船桌上遊戲工作坊成果暨故宮新媒體藝術展」(已結束)等展覽，展示故宮博物院近年積極發展之多媒體應用展件，提供校內學生體驗觀摩，展示古典與數位結合之新型態展覽敘事，並提供政大教學、研究與社會實踐使用。而轉注藝遊計畫與校內夥伴計畫團隊「施筆獸 Soobi 計畫」合作，鼓勵並協助偏鄉或弱勢孩童來校參訪故宮數位藝術展覽，再連結國立故宮博物

院長期推動的偏鄉回訪計畫，讓偏鄉學童除了到政大觀賞故宮的數位展品，還能真正走進國立故宮博物院欣賞國寶。

在前述合作基礎下，我們獲得國立故宮博物院教育展資處部門主管的鼎力支持，促成國立故宮博物院與本校締結正式合作備忘錄的承諾，讓單位與單位間的交流能夠提升到院校合作的層級。日前本校周行一校長亦已率領研發處、教務處及轉注藝遊團隊拜會國立故宮博物院，就未來合作面向進行合作備忘錄之磋商並建立共識，讓轉注藝遊與國立故宮博物院所合作共創的課程模式，在雙方的合作協定下繼續延展，共同培育文史領域的文化人才。此外，呼應故宮博物院「在地化」、「全民的博物館」等公共化政策，政大將成為故宮共同推動「美感教育向下扎根」的教育夥伴，並於第三年計畫課程中融入「故宮經典文物之美前瞻教育展」之主題，發揮大學生創意，共同詮釋「國寶何以為國寶」的文化價值。此外，政大擁有豐富語種之外語學院，未來亦可能結合政大外語人才向海外傳遞故宮國寶之美，以共同發揮臺灣國際影響力，亦是雙方未來共同努力的方向。

## 2. 朱銘美術館

為建立適合文學院學生的實習管道與模式，轉注藝遊在過去兩年與朱銘美術館合作辦理暑期實習課，且不同於一般事務性實習制度，由中文系正式延聘朱銘美術館吳順令館長擔任兼任教授，透過更完整的教學制度可以設計課程、小組團體作業及實習導師，讓實習生可以在美術館獲得更為整全的實務訓練。

除了實習制度的合作之外，也透過轉注藝遊計畫引薦本校前教務長、教育學院詹志禹教授以及政大附設實驗小學藝術科教師，提供朱銘美術館教育推廣之諮詢；又引薦社科院院長江明修教授提供社會企業營運之諮詢，冀能創造更多互惠價值。

## 3. 景美集應廟

除上述的課程和活動合作之外，擬進一步與地方文化共同發展。例如高振宏老師帶領同學走入景美集應廟，使課程講授之靜態知識得以透過廟方保存之文史資源與民俗活動得到印證與深化，讓傳統在地文化與學院課程連結，期使文化傳承、古蹟保存、文史檔案典藏、宗教發展都能獲得助益。

## 四、計畫團隊運作

以轉注藝遊計畫辦公室擔任平台，成立「轉注藝遊教學社群」，社群成員除了轉注藝遊系列課程的授課教師之外，亦邀請校內其他實踐型計畫團隊成員加入教師社群，定期舉辦例會，讓所有教師瞭解計畫推動及執行的最新情形，並且彼此分享跨領域教學心得及在過程中所遭遇的疑難雜症。此外，亦不定期邀請社群成員參加校外合作機構之交

流活動，增進多元對話的機會。

### (一) 教師社群的滾動

轉注藝遊「跨領域教師社群」滾動的原動力，來自一群熱血的四、五年級教授：中文系曾守正教授、政治系湯京平教授、歷史系金仕起教授、資管系蔡瑞煌教授、資管系廖文宏教授、教育系王素芸教授等等。幾位教授雖然分屬不同科系，但各自都有孩子，「父母經」成為共同「頻率」。隨著孩子的學習，他們兼具「學者」「老師」「家長」多重視角，共同關心孩子未來教育。例如，金仕起教授與蔡瑞煌教授共同開設「數位、遊戲與歷史」的初衷其實很簡單，就是「孩子能玩到更多臺灣發展的優質文化遊戲」。有了共同的願景，再加上曾在行政單位共事的默契與經驗，成為這幾位熱血教授走出研究室，打開跨領域的第一步。

### 學院裡的跨世代滾動

而這群四、五年級教授，在學術結構上又是中堅份子，較無升等壓力，並樂意提攜青年後進，以行政為後盾來克服教學實驗的困難，讓年輕學者敢於支持理念並共同投入，逐漸滾動出侯雲舒教授、高振宏教授、林玲遠教授等一批年輕學者的加入。

此外，如已退休的民族系張駿逸教授，與即將退休的歷史系朱靜華教授，長期指導博物館相關課程，本身就有與故宮博物院及其他博物館合作的經驗，也期待在退休前能促成大學與博物館的實質交流，將經驗傳承下去，因此也樂意投入計畫。

凡此種種，看似是點狀的個人機緣，實際上卻有著結構性的世代因素。加上計畫經費的支持，讓老師們能更順利克服了初期跨領域合作的門檻，逐漸構築出具體的計畫目標，再透過轉注藝遊計畫每月舉行教師例會，邀請校內外師長分享教學經驗或提出需求，更多的火花與可能性就由此而生。

### 讀中文系的人

值得一提的是，在轉注藝遊計畫執行的契機下，中文系聘任朱銘美術館吳順令館長以及金馬影展聞天祥執行長成為學系兼任教授，讓兩位教師不只是以跨域業師的身分，而更擁有主導籌畫課程的實質權力，帶給學生更豐富的學習。而之所以能夠順利聘用，除了計畫課程結構上的需求之外，更因為兩位教師都出身於中文系，獲得系所的專業認同，得以順利完成聘任程序。也正因為兩位教師都是「讀中文系的人」，各自在美術館界與電影界具有不可忽視的影響力，他們既是跨領域的行動實踐者，又願意加入轉注藝遊計畫開設跨領域課程，不只是對中文系乃至於文學院的學生產生了極大的鼓勵與示範效果，對於轉注藝遊計畫團隊大部分長期處在學院體制內的教師也有鼓舞士氣的作用，讓我們更確信這樣的跨領域實驗，是對學生、對社會有助益的。

## 學科內部的反省與改變

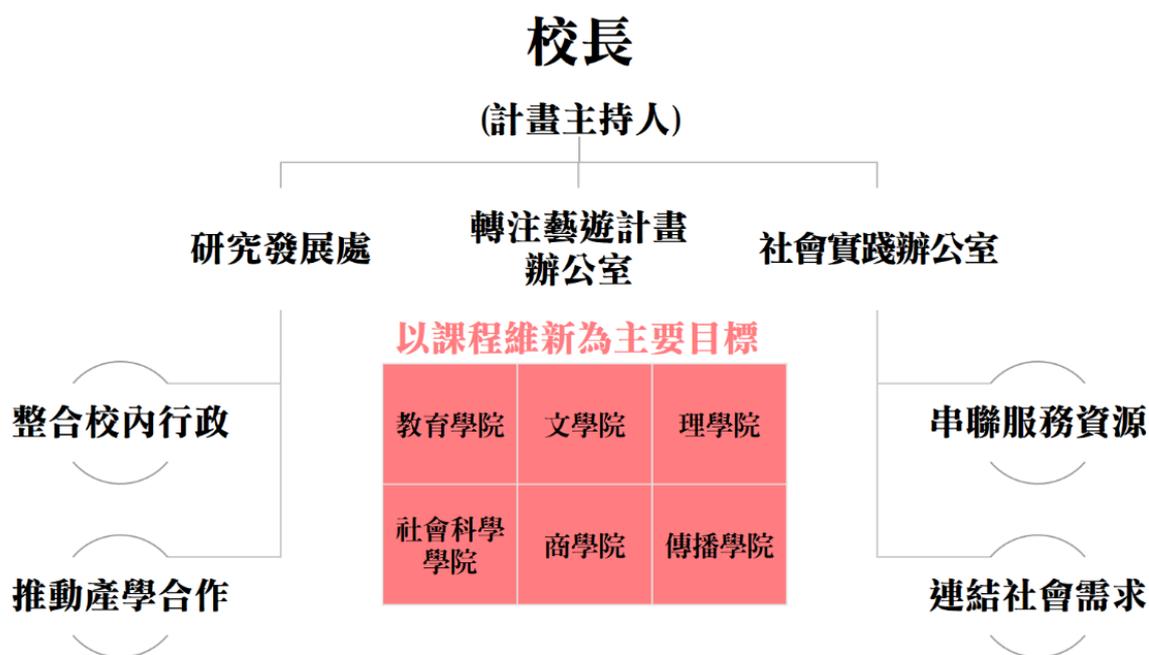
教師參與計畫的動機，除了考量到學生就業的需求之外，同時也有學科內部的反省與轉變。例如中文系侯雲舒教授，其專長領域「古典戲曲」在當代已經變成一門菁英階層的小眾藝術，相對也與社會脫節，這讓侯教授持續思考：大學的戲劇課是不是只能停留在這裡？後來經過長時間接觸民眾劇場、應用劇場的教師夥伴，讓侯教授決心參與轉注藝遊計畫，希望將戲劇的社會實踐力帶入高等教育文學院的戲劇講堂中。這絕非要顛覆文史哲學門原有的知識根基，但學科內部的知識確實應該思考如何與時代、與社會對話。

總之，這是以教授、副教授為主幹的教師社群，希望在資深者親自實踐與帶動，並以相互學習、關懷鼓舞為理念，邀請資淺者共同創新教學環境，甚至陶鑄具有學術生活品質的大學文化。這一股對人文教學的想像力，召喚出學院裡不同領域、不同世代的共同渴望，是我們繼續滾動的力量。

## (二) 團隊跨域模式

### 1. 校務部門的全面行政支援

本計畫由校長教授擔任主持人，成立轉注藝遊計畫辦公室，並機動協調研究發展處、社會實踐辦公室及校內各行政單位，共同整合相關資源。



在研究發展處方面，協助整合校級研究中心、數位人文研究團隊以及創立方共同工作空間、創新創業培育室、標竿企業產學實驗室等資源，在教學、實作、展演乃至創業輔導等歷程，為人文學跨界創新提供全線支援。

社會實踐辦公室則是本校率風氣之先，透過整合教學、研究與服務，強化本校擔負社會責任的能力，在行政體系中成立全國唯一的社會實踐辦公室，致力於發展行動學術的治校理念。本校以人文學科與社會科學為主要發展特色，不同於理工與自然科學，以人和社會為研究對象，必然需要考慮研究客體的價值、偏好與福祉，研究的成果也須向研究對象負責，因此本校對學術的社會責任更為重視。社會實踐辦公室成立之目的，在於發展本校「整合性學術」策略，一方面探測各種社會迫切的問題，另一方面在校內媒合各院系專業組成團隊，統整校內課程、服務實習、以及研究活動，進而爭取外部資源，更有效地推動本校服務社會的理念。該辦公室除了有整合功能，也不斷推出新團隊和新作法，有系統整理創新效果，探測制度改革空間，而社會實踐執行長湯京平教授亦為本計畫共同主持人，讓轉注藝遊能在此結構下共同凝聚行政能量，並讓轉注藝遊計畫經驗成為校內擬定 USR 計畫的重要參考，例如關懷對象、方法、內容，或人才培育策略等等，此一橫向聯繫將能促進校內能量整合，提升本校影響力。

## 2. 教學團隊的創新跨領域模式

本計畫作為跨領域共創課程計畫，除了在課程上發展人文學科應用能力面向，我們預計整個計畫的跨域整合模式，亦將為大學院校人文科系體制帶來創新與突破。

### (1) 模組化單元課程，獲取泛層級成果效益

現行大學教育體制中，跨領域課程多以「學程」整合不同院系所專業，或以「通識」建立基礎認識。但是「學程」與「通識」卻剛好在學習光譜的兩端：前者需配合相關先修課程，或有收取學分費之考量，對學生而言，知識門檻與經濟負擔較高；後者則知識密度稍較低薄，學習成效較不易深化。

因此，本計畫採取「系列主題」為軸線，將課程分為「轉化傳統」、「注釋在地」、「藝遊人群」三系列，各系列軸線由「單元」課程串聯為「虛擬微學程」，學生可以透過選修系列主題而獲得「覺察 - 提案 - 專案」的學程式完整能力培育。但各單元課程本身均具有完整獨立目標，即便脫離主軸線仍能自足存在，且就分階段目標而言，學生亦可獲得完整的學習過程。我們將這樣的課程設計稱為「泛層級」，亦即各課程有其主要層級目標，也能涵蓋上下層級內容。總之，本計畫以徵件辦法所提供之層級架構為基礎，進一步發展為更適合人文學科的「泛層級」實作應用能力培養進程：**體知**（發現問題）- **跨界**（學習不同媒介**表達**、轉化各種形式**具象**）- **整合**（共創互惠）。各層級之間，並非機械的步步推

演，而是環環相扣。而透過此泛層級進程，亦能看出：「跨領域」是一必要的過程，但回歸人文關懷「整合」並「共創」價值，方為創新的關鍵所在。

此外，實作課程多以問題解決導向課程為主。但是，在問題解決之後，課程也將面臨難以為繼的情形。為了轉化這樣的狀況，我們採取「模組化」課程設計，亦即課程具有一定的執行模式，其內容則可靈活變化，因應不同問題、不同對象反覆操作，甚至傳承或移轉至不同學院進行，讓計畫課程具有永續經營潛力。

## (2) 自由教師沙龍，培育跨科際種子教師

人文學科最大的魅力，在於能夠召喚具有美好想像之願景，創造未來的方向。本計畫為了增強教師參與社群的意願，我們拋出理想亮點但不縮限方向，廣邀校內外具有共同理想的教師參加每月例行教師沙龍，除了實際的行政業務之外，例會中更多的是自由分享跨領域教學經驗，或者是教師各自正在研究執行的計畫與服務，甚至簡單的聊聊近況，鼓勵「跑野馬」、「滾雪球」式的教師沙龍談話。此種「漫談」的自由形式，其實是一種人文生命的「數據」( data ) 蒐集過程，本計畫之所以能由第一年的 8 門課程增加到第三年的 16 門課程，亦是透過這樣的方式媒合，自然而然讓彼此有興趣合作的教師找到聯盟夥伴，為計畫帶來更多合作的契機。

此外，我們也重視教學助教(TA)的培育，並將 TA 定位為「跨科際種子教師」。在計畫中，TA 不只是扮演課程協助者的角色，同時也是「學習者」、「觀察者」、「教學者」與「溝通者」的身分，除了帶領學生實作之外，也從 TA 各自的學習背景與專長領域對課程設計提出反饋與建議。並且，以本校教務處既有的 TA 培訓模式為基礎，本計畫將進一步成立跨科際 TA 聯盟，比照教師社群定期聚會交流，並視各課程運作需求，邀請 TA 擔任「迷你工作坊」的講師，讓 TA 的長才能夠得到更充分的發揮運用，並建立跨領域 TA 網絡，達到人才資源共創共享的效果。

## (3) 研究、實務與教學並進，共構發展方向

本校作為研究型大學，追求學術研究的創新突破可謂全校師生共同努力的方向。因此本計畫課程亦鼓勵教師以具有實驗創新性的研究題材作為課程內容，或以課程作為教師或相關領域研究生之研究題材。如本計畫第一年共同主持人暨課程「歷史數位典藏與創新」課程教師蔡瑞煌老師，長期致力於故宮新媒體藝術發展，故將之導入課程內，帶給學生嶄新的視野；而該課程共創教師暨計畫協同主持人金仕起老師亦針對文史學科與遊戲產業人才接軌落差之情形，撰成〈數位、遊戲與歷史〉一文發表於新興網路平台「歷史學柑仔店」，影響許多年輕學子；該課程 TA 劉世珣同學（政大歷史系博士生）於課程任務結束後，亦主動投入國立故宮博物院研究團隊，現任職國立故宮博物院圖書文獻處。準此

種種，均證明人文學科的應用面向與研究創新之間具有互惠並進的效益。故我們也將以此視野來執行課程計畫，並擬引進國立故宮博物院之經驗與資源，合作課程應用能力培育暨新媒體藝術發展的議題，共同推動研究案，讓計畫站在國際視野，提升教學、實務、研究共創能量。

#### **(4) 鏈接本校人文培育平臺，提供多元而連貫之養成途徑**

藉著本校育成機制「創新創業平臺」與「創新創業學群」的構築，一方面持續延續本計畫之宗旨與精神，另一方面增進人文學學生的創業夢想與精神，以為社會國家帶來多元而有深度的新氣象。此外，本校規劃人文創新數位學院，使本計畫邃深學生「藝術」涵養與製作、傳播的目標，能進一步接續發展，使得計畫效能愈為宏大。

#### **(5) 建置人文學科實習制度，促進產學接軌**

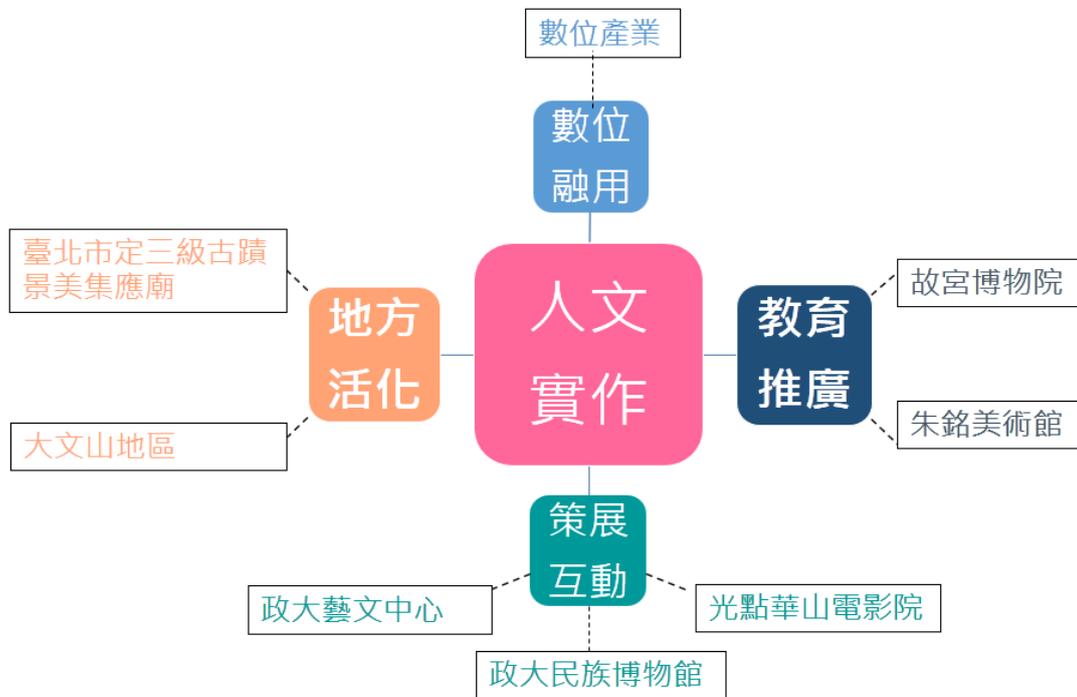
本計畫「層級二」課程以實習課為主軸，用意在於為文學院學生建立有效的人文實習機制。相較於商學院、傳播學院或社科院學生於大三、大四時投入企業、媒體與公部門實習，文學院學生的實習多半限於參與教育學程者的實習教師制度。換言之，對文學院來說，目前並沒有為文學院學生量身訂作的實習機制，且人文學科並沒有證照考試證明其能力，這兩項原因都造成人文學科學生就業履歷上最為窘迫的空白。因此，本計畫將積極實驗出最能夠發揮人文學科學生「適材適用」的實習機制，目前與國立故宮博物院、朱銘美術館的實習合作均已見初步成效，我們將繼續努力，建置更具體、明確並且可持續運作的人文學科實習機制，以促進人文學科與社會產業之間的人才接軌。

#### **(6) 縮合專業知能與利他精神，型塑服務學習課程新氣象**

大學服務學習課程應異於中小學服務學習課程，其差異性可著落於專業知能的開顯。第一、二年計畫為維護實作模擬場域，故縮合專業知能與服務學習兩要素，讓專業知識提振利他精神，運用利他經驗鍛鍊專業知能，並藉此激發同學對於公益慈善事業與社會企業的想像，大體說來成效良好。第三年擬持續此一作法，並力圖擴大不同的服務對象與專業知能，使得文學院服務學習課程也具備培育學生應用能力培育的能量。

## 五、整體計畫綜效圖

在第一年計畫推行初期，我們採取較自由冒險的方式讓教師進行教學實驗。進入第二年，我們凝聚出「人文實作」的核心理念，形成跨域合作的主旋律，持續與學生、與社會對話。在第三年的階段，我們希望看見人文實作的敘事能力，到底在社會上發展出哪些具體成效？以整體觀點來俯瞰目前計畫執行成效，我們提出以下四種預期效益：



### (一) 教育推廣

博物館屬於非正式教育 ( informal education ) 機構，教育是其主要功能之一，而因為博物館的學習是自由開放的，能夠有更多彈性空間，推出比一般校園更多元的創新教學方式。這些創新的教學方式該如何更有效率、更適切地流向正式教育機構？我們發現這是人文學科的大學生可以與博物館共同努力之處。對故宮博物院、朱銘美術館而言，讓學生入館去策展，對館方的營運而言頗為負擔，非最好的合作方式。但學生的年輕思維與活潑能量，卻能把博物館的教育推廣方法加以改革，擴散到中小學甚至是偏鄉校園，不但能發揮人文學科跨領域知識應用的精神，更能夠創造互惠多贏的局面。

### (二) 數位融用

數位媒體是當代最主流的訊息載體，為了讓非理工背景的文科學生克服數位工具的門檻，學習用更多元的媒介來說故事，我們向遊戲產業界及友校數媒科系尋求跨界師資協助，意外獲得許多的迴響。不或互動娛樂執行長簡明哲先生表示，他相信臺灣遊戲產業還能重新創造溫暖，「最大的希望就在這群人文學科的學生身上。」南台科大楊智傑教授指導多樂系學生多年，認為臺灣遊戲產業的問題不在於技術，在於內容創作者與技術開發者之間缺乏良性整合，立即支持本計畫，並促成政大與南臺科大兩校學生合作。最有趣之例是台北科技大學數位多媒體設計系羅治民教授，他早年出身中文系，後來跨領域走向資訊

產業，深知文學院的學生有許多故事想說，非常願意幫助同學們運用遊戲的思維邏輯來說故事。第二年受邀加入課程的共玩創作有限公司總監吳彥杰先生則認為，在數位工具日趨簡易的時代，數位技術門檻將逐漸降低，而傳播有效性將繫於傳播者的敘事能力，至於敘述能力來自人文涵養，所以吳總監欣然帶領同學製作逐格動漫，此外，國立故宮博物院擬將同學的學習成果，發布於臉書粉絲專頁，或運用於教育推廣場合。在這種過程中，可見「需求」是互通的，也是我們繼續前進的方向。

### **(三) 策展互動**

「策展」在轉注藝遊的計畫結構中，主要是為了充實跨領域學習及執行實作場域而規劃。在成效上，我們透過不同的展覽形式，促使學生在共同的目標下跨領域合作，達到人文實作能力極重要的一項指標——「整合力」，乃是我們與光點華山、民族博物館、應用劇場工作者合作的主要成效。

### **(四) 地方活化**

政大一直有個「大學城」的願景，希望促進大學與地方的深度交流，而研創中心內的「文山未來館」亦是依此立意而設。轉注藝遊教師團隊帶著學生跳脫課本，走進文山區的廟宇與店家，整理珍貴歷史，轉化為文山未來館內的展覽；或走進台三線，思考「浪漫大道」如何可能，他們找出的答案，是「回家」。地方活化是一種長期耕耘的志業，我們在課程中廣泛播下種子，並以展覽或提案形式建立夢想的模型，我們願意相信其中潛藏的召喚力，未來將真正啟動地方活化的可能性。

## 貳、重要執行成果

### 一、整體課程架構與主軸

本計畫命名為「轉注藝遊」，乃借用文字學的術語「轉注」一詞，表達不同藝術形式之間轉相詮釋之意涵。立足人文學「藝術涵養」與「在地關懷」兩大特質，經由展覽敘事、身體展演、多媒體技術等跨領域媒介，轉化靜態文史哲學科知識，由內部生成動態的「人文實作力」，活化於社會群眾間，淬煉人文藝術當代價值。

經過兩年的課程嘗試，我們發現文史哲學科的師生面對「人文學科跨領域應用」這一議題時，均自覺地尋找「人文學科」本質上的應用面向，非以技術取代內容，而是將當代多元傳播媒介（數位、身體、戲劇、影像、展覽、遊戲等）視為一種廣義的「語言」，用以「轉注」靜態知識予社會大眾，讓百科詞條式的「知識」連綴為有畫面的「故事」。因而，在本課程計畫中，我們特別強調不同於「技術實作」的「人文實作」，其內涵正是由此「連綴」的意圖下所產生的「敘事性」來賦與實質意義。

而「人文實作」的敘事力，又可細分為四種應用取向：包括體知能力、表達能力、具象能力與整合能力。在計畫課程中，我們將這四種能力落實為「踏查」、「選析」、「展示」、「導覽」等人文實作方法，結合本計畫主要合作的三處校外文化機構（國立故宮博物院、朱銘美術館、臺北市定三級古蹟景美集應廟），帶領學生練習將歷史事件、書畫器物、本土文化與民俗藝術……等對象轉化為「劇本」、「教案」、「影像」、「展覽」、「遊戲」等不同形式的敘事。這些「關鍵字」隱然交會在「類博物館」( quasi-museums ) 這一概念，可知人文實作的意義，實近似於博物館保存人類生存證據的方法：將真實世界精緻化、藝術化，建立各種形式的觀看櫥窗 ( windows ) 並扮演「導覽」角色，典藏這塊土地獨一無二的歷史、風景與人情。

在本計畫中，為進一步掘發「人文實作」之本質，透過與博物館機構的合作，將博物館的「典藏」與「教育」意義加以轉化、開展為實作方法，讓展覽策畫成為一種敘事的模式，用以形塑「人文內涵」接軌「實作應用」的具體型態。

因此，除了文學院既有的師資，本計畫與國立故宮博物院、朱銘美術館等典藏機構合作，尋求校內研創中心文山未來館、民族博物館作為實作模擬場域，並進一步向商學院、社會科學學院等博物館學相關專業教師跨域共創，讓「博物館」作為一座整合各種人文實作應用面向的平臺，培養「體知」、「表達」、「具象」、「整合」四大敘事實作能力，建構一套規模整全的知識鷹架，並聚焦在「藝術」與「在地」兩大主軸，將城市裡形形色色的歷史、地方、人群作為探索、轉化與建構的對象，形構「生態博物館」( eco-museum ) 的動態知識場域，立體展開「轉化傳統」、「注釋在地」、「藝遊人群」三大實作主題，再依實作的不同階段分為三段層級，共開設 16 門課程。

# 第三年課程規畫

	轉化傳統 博物館·應用整合	注釋在地 地方學·在地踏查	藝遊人群 跨媒材·溝通互動
覺察	【歷史系】 中國藝術史：精緻藝術與社會 【民族系】 博物館經驗與傳承(合)	【中文系】 創意 - 意識創造暨實務	【教育系】 團體輔導(合) 【歷史系】+【資管系】 人工智慧與文史哲
提案	【民族系】 博物館展覽規畫與製作(合) 【民族系】 博物館管理與經營(合)	【廣電系】 圖像、影像與創新傳播(合) 【台史所】+【資料系】 旅行與台灣歷史	【教育系】 教學媒體與運用(合) 【中文系】 當代藝術典藏與展覽應用：朱銘美術館實習
專案	【中文系】 傳統精緻藝術再創新：故宮專案實作	【中文系】 敘事遊戲創意設計 【中文系】 臺灣民俗實務：調查與展示	【中文系】 影展研究與經營實務 【中文系】 從自我到他者：戲劇的社會實踐力



註：標示「(合)」者，表示與文學院各系合開。

## 主題一：轉化傳統

英國文學家艾略特 ( Thomas Stearns Eliot, 1888-1965 ) 在〈傳統與個人才具〉曾言：「傳統亦即是過去的產物而又活在現在的一種精神。」在大學教育的人文學門裡，文史哲學科的知識肌理乃是以不斷回顧文化根源與歷史傳統的方式構成，積澱為深厚文化質量。然而在當前的時代氛圍下，「傳統」常被視為守舊的同義詞，讓擅長掌握古典知識的文史哲學科在現代學科體制裡蒙上一層神秘、保守、古老的刻板印象。事實上，按照瑞士語言學家索緒爾 ( Ferdinand de Saussure, 1857-1913 ) 的觀點來看，「傳統」表明的是一個對象在共時性 ( synchronic ) 與歷時性 ( diachronic ) 這兩大秩序現象的對立與交叉之下所鎖定的位置。因此，具有傳統意識的文史哲學科學生對於文學作品、哲學經典、歷史文物與文獻等各種類型的文本，不只能夠針對文本表層內容進行譯注、釋文、辨析與判讀，同時也能夠站在後設的角度，分析、連結與反思文本所處的語境 ( context )，因而使古典的文化資產永遠能夠具有現代的生命價值。

職是，本計畫鼓勵學生懷著哲思、史筆與詩心，除了透過文獻閱讀與解析來瞭解傳統，更進一步運用當代新媒體、新語言、新形式而「轉化傳統」，讓歷史文化資產獲得活化與新生，立體透視古今交疊的時空圖層，讓「文化創意」不只是短暫的速食流行，而是蘊含歷史傳統的深度涵養。準此，本計畫以「轉化傳統」為第一項主題，向校外連結國立故宮博物院，向校內連結民族系博物館，培養學生從知識內質轉化外顯形式的轉譯能力，期待轉注藝遊成為串聯高等教育人文學門與博物館人才培育需求的實驗平臺。除了讓學生在實務學習中瞭解文物典藏的專業知識，更借鑑國立故宮博物院教育展資處近年在新媒體藝術上的斐然成果，讓學生實際接觸文物知識與新媒體之間的轉譯過程，嘗試找出更多古

今交融的可能性，同時將這樣的經驗化為實際應用能力，發展數位新媒體與人文知識之間更密切的溝通與合作。預期未來這些累積的創新教學實驗成果，擬將與國立故宮博物院合作，繼續朝向開設「博物館資訊應用與人文實作」之模組課程，甚至成為學群或學程為目標，邁向博物館與大學共育人才之合作典範，讓教學、研究、實務之間形成共創的連結。

## 主題二：注釋在地

當「本土」一詞在臺灣所處國際局勢的處境下乘著政治認同的潮流而興起，卻也因為政治因素而某程度上遠離土地時，「在地」或許是人文學科更應該腳踏實地關注的實踐對象。人類學大師紀爾茲 ( Clifford Geertz, 1926-2006 ) 曾提出「地方知識」一詞來表徵文化比較思維中所應保留的多樣性與特殊性，其價值不只是在於獲得某一種獨特的地方知識，而是藉由對地方知識的深度探索，充分明白並發自內心尊重這世界上多元而零碎的各種分歧。因此，我們需要透過「在地」的實作，讓各式各樣的地方知識轉變為它們彼此間的相互評註，即由一種地方知識的啟明，來照亮另一種地方知識所隱翳的部份。

是故，「地方特色」在臺灣當前文化創意產業中展現的無窮潛力，是我們希望透過這一主題加以關注的目標：是什麼樣的元素，可以引發人們懷舊 ( nostalgia ) 的情感？我們又該如何從老字號的在地產業裡找出文化創意的新點子與潛力股？除了「以故為新」之外，更重要的是讓學生去發現、創造為人所忽視以致隱沒的文化景觀，庶近於「旅人之眼」的概念。因此，我們發揮文史哲學生注釋經典的功力來「注釋在地」，期望以新創意活化漸成習慣的事物。以政治大學所在的山區為主軸，透過容易入門的數位技術或影像工具，帶領學生盤點、層疊、清理、輪廓屬於文山在地的獨特面貌，並與木柵在地文化資產——台北市定三級古蹟景美集應廟合作，由集應廟提供部分展覽資源與文史導覽，而後經由課程的持續接觸、溝通，發掘雙方共同合作的可能面向，於課程內加強理論與實作之結合，走出校園進入社區，回應在地，亦落實政大打造「文山在地大學城」之願景。

## 主題三：藝遊人群

關於「人」的一切，始終是人文學科終極的關懷。在執行這項計畫的過程中，我們一直提醒自己：「轉注」的目的，非以應用技術取代人文學科，而是為了讓知識活化並親近社會大眾，悠遊於人群之中。尤其，對於政治大學這樣一所被定位為「研究型大學」的教育機構而言，學術的金字塔與封閉的象牙塔往往繫於一線之危，當社會瀰漫「人文無用論」的氛圍時，是應該自覺地思考：明明是持續關心「人」的文史哲學科，為何總令人產生距離群眾太遙遠的錯覺？

由此問題意識出發，扣合「藝術」與「在地」兩項核心關懷，我們對外尋求跨域合作的文教機構是朱銘美術館。一方面，希望透過課程合作及實習機制，讓學生從朱銘先生著名的雕塑作品中感受土地與人情如何昇華為藝術品，並與朱銘美術館一同走入人群服務，同時獲得文教機構的營運實務經驗。另一方面，朱銘先生自幼出身清寒，立志為貧苦孩童

的藝術教育貢獻心力，故朱銘美術館秉持「種活藝術的種子」之宏願，長期致力於親子藝術教育推廣，若能引入社會企業以為支持，當能創造永續經營之成效，此亦是本計畫期待未來長程合作共同努力的方向。

當然，在人文學科當中，「人群」的另一項重要意義是作為作品的接受對象。正如同當代博物館不斷在嘗試有效的教育推廣方式，在這個「收視率」、「點閱率」與「按讚數」主宰媒體的時代，我們希望學生能夠獨立思考「量化數字」與「真實人群」之間的關係——社會上容易被隱沒的聲音，不一定能反映在數字上，但數字仍可具有一定的意義，端看如何面對與詮釋。因此，課程安排由業師引導學生執行「劇展」與「影展」兩種可看出「票房」（此意指觀展人次，而不一定是售票收益）的展覽型態，讓學生實際去扛一扛影展宣傳壓力、去承受劇場觀眾的噓聲、笑聲或掌聲，讓「人群」不再只是書本上的接受理論，也不只是螢幕前虛幻的點閱數字，而是具有真實溫度的互動。

透過以上三大主題，我們希望讓人文學科的學生練習在不同的情境、活用不同的媒材，時時刻刻提醒自己：從「傳統」中汲取知識養分，面對真實社會「人群」，寫下屬於我們的「在地」故事。最後，必須強調的是：本計畫雖以「將這塊土地轉注為典藏人文的博物館」為目標，並非真的要打造一座實體的「博物館」，也並非直接挪用博物館學系所的專業訓練，而是取法博物館「典藏」與「教育」的精神，建構一套人文學可以反覆操演實作的「人文實作應用之道」。

(一) 107 年度 106-2 學期開設課程摘要表

層級	課程名稱	授課教師	課程內容簡述/ 課程與場域連結方式	課程成果簡述*
一	<a href="#">博物館的經驗與傳承</a>	民族系 張駿逸	<p>課程內容簡述：本課程邀請政大畢業且現在於博物館或典藏機構業界服務之校友「回娘家」，與學弟妹分享職涯成長歷程及實務工作經驗。</p> <p>場域連結：實作場域 - 民族博物館</p> <p>本課程所邀請之學長姐，大多是經歷民族博物館課程訓練的學生，希望透過這樣的課程串聯，讓現在的博物館小蜜蜂們，有機會跟以前的老蜜蜂們對話交流，除了從學長姊身上瞭解當前的博物館趨勢之外，更重要的是強化學生對場域經營的認同感與榮譽感。</p>	<p><a href="https://reurl.cc/OEbzr">https://reurl.cc/OEbzr</a></p> <p>課程成果簡述：本課程成果為博物館經驗與傳承採訪報導。</p> <p>學生 2 至 3 人為一組，共分為 13 組，分組紀錄業師演講內容並撰寫採訪報導。</p>
三	<a href="#">博物館展覽設計與製作</a>	民族系 張駿逸	<p>本課程的授課內容與教學方式乃針對曾經選修過「博物館管理與經營」或是對博物館領域有興趣的學生所設計。本課程除了需要有基本的知識與技巧之外，更需具備對於博物館展覽有一定的熱忱；除了授課之外，每組同學必須本著學以致用的精神，在民族博物館進行實習策展。學生親自著手完成一個完整展覽的過程、呈現成果，接受評論之後公開展示。</p> <p>場域連結：實作場域 - 民族博物館</p> <p>自民國八十九年政大綜合院館落成，民族系「民族博物館」應運而生，旨在整理並展示民族系長期耕耘與累積之民族文物研究成果。館內所有展品與器材均為學生以最低成本自主籌備，強調「就地取材」、「點鐵成金」之精神，讓學生學習運用有限資源，克難經營，精緻呈現，發揮「創意」之所在。</p>	<p><a href="https://reurl.cc/x1Do4">https://reurl.cc/x1Do4</a></p> <p>課程成果簡述：本課程成果為小組迷你策展。</p> <p>學生 2 至 3 人為一組，共分 6 組，每組自選策展主題，輪流在民族博物館學生策展專區策畫為期 2 週的迷你展覽。</p>
一	<a href="#">創意：意識創造暨實務</a>	中文系 洪燕梅	<p>本課程源起於對現下創意相關學理、實作的觀察。希望藉由創意既有成果（含失敗或中止運作之案例）的觀察及研究，持續維持意識及行動的改變、創造。創意不再是特定的、固化的，而是擴大時空，</p>	<p><a href="https://reurl.cc/EXKW1">https://reurl.cc/EXKW1</a></p> <p>課程成果簡述：本課程成果為模擬募資提案及公開提案展「春天：走讀文山見學」。</p>

			<p>引領願意參與者探索、抵達心靈的宇宙，體現人文的終極目標乃為「共同關懷」。</p> <p>場域連結：格物場域 - 大文山地區</p> <p>本課程企圖以地方為基礎，嘗試建立更為寬廣的多元化、全球化觀念，使「大文山區」所具有的文化特色與風土景觀，能自然而然地吸引臺灣各地人民以及世界各地人士。課程授課教師以帶領、輔導為主，搭配校內外文史專業或具備實作經驗之業師提供指導，共構人文形塑的標的，以學理搭配實作，學習如何針對巨量資料篩選、管理、整合及視覺呈現。最後以集思廣益的方式，構思並提出具體可行方案。</p>	<p>全班學生共分 3 組，分別以大文山地區文化或產業為主題進行商品提案，並依群眾募資平台 flyingV 的提案規模，進行模擬提案，於期末舉辦公開提案展覽。</p>
三	<a href="#">影展研究與經營實務</a>	中文系 聞天祥	<p>本課程以「影展」為主題，在學理上，介紹「影展」的流變與意義，搭配國內外各大重要影展的歷史變遷與功能意義，並解析影展與文化、政治、工業、經濟之關連。</p> <p>場域連結：應用場域 - 光點華山電影館</p> <p>本課程與光點華山電影館合作，由光點華山提供場地與籌備經驗，搭配教師個人實務經驗，帶領學生認識並執行影展從專題策畫到實際執行的各個面向，而後走出校園，於校外場域具體執行。</p>	<p><a href="https://reurl.cc/Z1nE6">https://reurl.cc/Z1nE6</a></p> <p>課程成果簡述：本課程成果為學生策畫主題影展 「你不是一個人憂鬱」 (2018/5/26-27)。</p> <p>全班學生分為邀片、宣傳、美術、場務等不同組別，共同於光點華山電影館籌辦為期兩天的影展，及相關前置宣傳講座等活動。</p>

(二) 107 年度 107-1 學期開設課程摘要表

層級	課程名稱	授課教師	課程內容簡述/ 課程與場域連結方式	課程成果簡述*
一	<u>中國藝術史：精緻藝術與社會</u>	歷史系 朱靜華	<p>課程內容簡述：本課旨在從博物館的角度研究藝術品。以國立故宮博物院為主，教導學生理解中國藝術，並思索這些古代物件在當今社會的意義：現今台灣如何運用這些傳統中國藝術作品。這些作品如何成為當今台灣文化產業養分，又如何與現今台灣文化結合？為回應以上問題，我們結合博物館研究方法與傳統中國藝術品收藏、展覽與教育活動，培養同學判斷藝術普及傳播可能方向與策略。</p> <p>場域連結：格物場域 - 國立故宮博物院</p> <p>透過與國立故宮研究員合作，帶領同學接觸藝術場館第一線人員，分享國立故宮博物院近年於作品展示、詮釋、推廣等方面的發展，並透過博物館學、藝術史學的講授，希望學生能認識實務場域現況與學理發展，而後更將帶領同學進入場域，思考如何以場域中之資源，設計專題導覽，並藉由故宮業師之經驗回饋，完善專題。</p>	<p><a href="https://reurl.cc/85lOd">https://reurl.cc/85lOd</a></p> <p>課程成果簡述：本課程成果為故宮文物創意提案。</p> <p>每位同學需以課堂涵蓋的藝術品為基礎或靈感，提出一項文創設計方案（藝術創作或具功能性的產品）</p>
一	<u>博物館管理與經營</u>	民族系 張駿逸	<p>課程內容簡述：本課程主要藉由歸納國內外博物館在管理與經營方面的知識，提供學生一個探究未來職場可能性的視窗；希冀透過本課程對於博物館管理與經營的基礎，令學生可以透過認識博物館的建立、架構、運作、功能與責任，而更了解如何看待博物館，進而認識自己在未來是否適合成為一個博物館人以及如何在博物館界遂行理想與抱負。</p> <p>場域連結：實作場域 - 民族博物館</p> <p>本課程結合場域學習，辦理「博物館實作學習營」，以民族博物館作為基本的施作場所；教師依照課程內容與場域條件，預先設計諸如動線規劃、燈光、文物清點、登錄、修復等不同之實作項目，舉行周末工作坊邀請業界專家指導學生體驗實作。</p>	<p><a href="https://reurl.cc/X5XYD">https://reurl.cc/X5XYD</a></p> <p>課程成果簡述：本課程成果為博物館經營觀察報告。</p> <p>學生分為 6 組，各組選擇一個國內的中型博物館，注意觀察其館址所在地、建築物內外觀、觀眾、展廳之間連結、動線、安全維護、整體環境、導覽、紀念品販售部.....等問題，撰寫小組心得報告。</p>

<p>三</p>	<p><a href="#">傳統精緻藝術再創新：故宮博物院專案實作</a></p>	<p>中文系 曾守正</p>	<p>本課程係由轉注藝遊計畫與國立故宮博物院教育展資處合作之跨領域專案實作課。實作對象以故宮院藏文物為主題，由授課教師設定專案實作目標及成果展演形式，邀請故宮博物院教育展資處浦莉安助理研究員及共玩動畫工作室吳彥杰老師擔任合作業師，共同指導學生分組完成實作專案。</p> <p>場域連結： 格物場域 - 國立故宮博物院 應用場域 - 台北市忠義國小</p> <p>本課程的實作主題與知識來源以國立故宮博物院藏品為主，學期中先安排一次修課學生與忠義國小學生共同參訪故宮的活動，讓修課學生有機會觀察國小學童在欣賞國寶文物時的反應。期末時則在忠義國小辦理動畫發表會，讓國小學童擔任動畫作品小評審，使修課學生即時獲得觀眾反饋，同時也讓國小學童獲得文物知識，冀以此達到美感教育向下扎根之教育精神。</p>	<p><a href="https://goo.gl/hYTXDF">https://goo.gl/hYTXDF</a> 課程 成果簡述：本學期的實作專案主題為「故宮經典文物之美前瞻教育展」之「欣賞故宮國寶的 12 個錦囊妙計動畫」。</p> <p>學生分為 6 組，共製作 12 支以國中小學童為閱聽對象的故宮文物介紹動畫短片，並於台北市忠義國小舉行動畫發表會。</p>
<p>一</p>	<p><a href="#">旅行與台灣歷史</a></p>	<p>台史所 林果顯</p>	<p>本課程以台灣近代各種旅行路線與景點的變化為主軸，並透過重要事件與人物舉例，讓學生瞭解台灣歷史並掌握各時代之關鍵變動，而且能夠從旅行規畫中探討人與環境之關係，培養獨立思考與判斷能力。此外，本課程與本校資訊科學系廖文宏老師共同合作，在歷史課程的內容中，加入數位工具的學習與應用教學，培養歷史與科技之間的跨界運用認識與能力。所用數位工具適合一般文科生，不需程式寫作能力。</p> <p>場域連結：格物場域 - 木柵在地社區</p> <p>為培養學生以「旅人之眼」將日常風景陌生化，進而轉譯為具有故事內涵的文化地景，本課程安排一次木柵在地社區參訪，邀請文山社大資深導覽員帶領學生認識當地文史、產業與街巷建築之關聯。</p>	<p><a href="https://bit.ly/2T4t49M">https://bit.ly/2T4t49M</a></p> <p>本課程實作目標為臺灣歷史主題之旅行企畫。</p> <p>學生分為 6 組撰寫臺灣歷史旅行企劃，並學習運用 AR、VR 等數位工具思維，提出企畫方案。</p>

—	<p><a href="#">圖像、影像與創新傳播</a></p>	<p>廣電系 林玲遠</p>	<p>本課程為廣電系之實作課程，除了影像傳播的技能性內容，著重在提升手繪和動畫能力，亦融合大學教育的社會實踐面向及個人潛能的解放。</p> <p>場域連結：格物場域 - 城市中的動植物</p> <p>本學期以城市中的動植物為主題來與周遭環境做連結，透過多個自我探索的活動，例如：速寫反思、創作風格反思、每日一張 instagram 等，培養學生將「圖文創作」變成一種習慣，並且以此作為持續覺察自身與周遭場域維持連結關係的方法。</p>	<p><a href="https://reurl.cc/91zdd">https://reurl.cc/91zdd</a></p> <p>本學期實作目標為個人圖文影像創作及共同展覽(上樓看看咖啡廳，1/18-2/1)。</p> <p>每位同學在修課期間需挑戰「每日一張 instagram」的作業任務，並且在期末以個人或小組為單位，完成一件創作(形式不拘)，並共同於校外場域辦理為期兩周的公開展覽。最後共 22 件作品參與展覽。</p>
三	<p><a href="#">臺灣民俗實務：調查與展示</a></p>	<p>中文系 高振宏</p>	<p>課程旨在帶領同學認識臺灣重要的生命禮俗與節慶民俗，理解其內涵與源流發展，且透過實際的田野調查與展示規劃，培養觀察分析與資料應用能力。在課程規劃上，主要分為前後兩部份：前端的學理與調查課程，培養學生民俗知識與實務調查的專業能力；後端則重視如何展示、呈現相關資料成果的應用能力，期透過兩端的配合，讓學生能有更完備的跨域知識應用能力。</p> <p>場域連結：格物場域 - 大文山地區</p> <p>課程以大文山地區產業與文化為主題，由教師帶領同學進行田野調查，讓同學實際蒐集紀錄相關民俗文物或活動，更深刻了解其義涵及民間文化與民眾思維方式，進而探索它在當代社會的處境與問題。</p>	<p><a href="https://reurl.cc/91E58">https://reurl.cc/91E58</a></p> <p>本學期實作項目為文山在地紀實影片。</p> <p>全班同學共分 4 組(茶葉、糕餅、麵線組、繞境組)，分別製作該主題紀實影片，並於期末辦理公開發表展覽。</p>
—	<p><a href="#">團體輔導</a></p>	<p>教育系 李宗芹</p>	<p>「團體」是一個「個人」與「他者(other)」之間的組成，在團體中藉著人際之間的互動學習，包括了解自己、改變自己、自我實現以及學習傾聽他人、學習分享以及與他人情感交流，幫助一個人成長，這是團體中最具意義的事情。本課程以三部份構成：1.團體輔導基本理念 2.團體輔導方法 3. 團體輔導方案實作。課程兼顧理論與實務，透過方案實作，了解團體的引導方法與技術，使學習者掌握團</p>	<p><a href="https://reurl.cc/aarM7">https://reurl.cc/aarM7</a></p> <p>本學期課程成果為團體方案實作。</p> <p>全班同學分為 5 組，在工作坊中運用跨領域知識，研擬一份 30 分鐘的「團體輔導方案實作」，並於實際進行帶領與操作。實作團</p>

			<p>體輔導的基本概念與團體引導步驟。</p> <p>場域連結：格物場域 - 戲曲學院</p> <p>本課程除了團體輔導的領導者與協同者訓練之外，也將與校外單位國立臺灣戲曲學院京劇學系及嘉南療養院鍾明勳醫師合作舉辦工作坊，透過傳統戲曲的角色(生旦淨末丑)來做演練，讓學生體會以各種角色所象徵人格的不同特質，學習面對與化解。</p>	<p>體有一位帶領者及至少一位協同帶領者，團體中的每一個人，也都會扮演著不同的角色與功能，幫助別人或做某種角色特質的示範。</p>
—	<a href="#">人工智慧與文史哲</a>	<p>歷史系 金仕起 資管系 蔡瑞煌</p>	<p>這是門結合人工智慧科學與人文學的跨界實作課程，由文學院、商學院教師合授，並敦聘業界教師分享實務經驗。課程以實作為主、講授為輔，重點在使具人文學背景的選修同學理解人工智慧的基本作業，並學習製作符合要求的專案內容。</p> <p>場域連結：應用場域 - 政大 Pepper Lab</p> <p>本課程鼓勵學生參與「政治大學 Pepper 機器人黑客松創意競賽」鼓勵同學對於 Pepper 機器人服務擴展想像，在金融科技應用如醫療照護、零售場域、教育場景等，創造出更有價值的多元服務應用。</p>	<p><a href="https://reurl.cc/AyRQ8">https://reurl.cc/AyRQ8</a></p> <p>本課程期末成果為人工智慧應用企劃提案，學生共分為 6 組，結合廣義文史哲（文化、敘事、歷史等主題不限）內容，提出 AI 設計應用企劃。</p> <p>其中，修課團隊「哲學家杜琪楨士棒」提出的「安養院長者照護陪伴機器人」方案，獲「政大 Pepper 機器人黑客松創意競賽」首獎肯定。</p>
—	<a href="#">教學媒體與運用</a>	<p>教育系 洪煌堯</p>	<p>本課程兼重教學設計理論與實際演練，透過講授、討論與實作的方式，建立學生對教學媒體科技的基本認知，引導學生分析與評量教學媒體科技的教學設計策略，撰寫教案並進行實際演示，以期發展學生自我專業成長的教學設計策略的能力。</p> <p>場域連結：無</p>	<p><a href="https://reurl.cc/pZxOx">https://reurl.cc/pZxOx</a></p> <p>本學期成果為線上教學網站實作。</p> <p>學生共分成 16 組，製作以學習者為中心的教學媒體網站，網站設計著重學習任務的引導，讓學習者透過完成任務的過程習得整合與應用知識的能力。</p>
—	<a href="#">當代藝術典藏與展覽應用：以朱銘美術館為實習場域</a>	<p>中文系 曾守正</p>	<p>本實習課為轉注藝遊與朱銘美術館合作之實習課，分為「展覽部」、「教育推廣部」、「研究部」三組，由授課教師與朱銘美術館業師共同設計課程內容。</p> <p>場域連結：摹習場域 - 朱銘美術館</p>	<p><a href="https://reurl.cc/OEk93">https://reurl.cc/OEk93</a></p> <p>本課程實習成果為個人心得並跨部門共同完成 1 份團體作業。</p>

			<p>暑假期間(7月至8月)前往新北市金山區朱銘美術館展開事務及知識性實習,希望讓日後有意在博物館、美術館領域工作的學生走進實作場域觀摩學習並接觸業界實務,培養知識與技術之間的轉化運用能力,以及主動關懷社會、服務群眾之精神。</p>	
三	<p><a href="#">敘事遊戲創意設計</a></p>	<p>中文系 廖棟樑</p>	<p>面對超高齡社會發展趨勢,如何在生活中融入高齡關懷與照護,以多元形式增強高齡者的心智維持能力,是當代社會的重要課題。為促進年輕學子對高齡族群的認識,國立政治大學轉注藝遊計畫與國立陽明大學活躍高齡計畫共同規畫「敘事遊戲創意設計」課程,發揮兩校在高齡心智哲學與醫學及人文歷史領域的專長,冀使年輕學子在設計過程中發揮跨界創造力及社會關懷力,藉由遊戲的互動機制,啟動年輕族群與高齡族群的創意溝通模式,在遊戲中分享更多活力與歡笑。</p> <p>場域連結:格物場域-北投</p> <p>本課程於暑假辦理五天的遊戲工作營,由計劃單位安排學生集中住宿於北投當地旅社,進行地方踏查、遊戲實作及成果驗收。</p>	<p><a href="https://reurl.cc/lZ58d">https://reurl.cc/lZ58d</a></p> <p>本課程實作成果為北投主題的高齡敘事遊戲。</p> <p>學生共分成6組,完成遊戲實作並舉辦成果發表會,邀請高齡長輩擔任玩家。</p>
三	<p><a href="#">從自我到他者:戲劇的社會實踐力</a></p>	<p>中文系 侯雲舒</p>	<p>本課程以應用戲劇及民眾劇場之「議題劇」形式為方法,並跨域結合身體覺察及田野調查方法,共創融合個案調查及社會關懷之整合課程。經由兩種異領域學術之加乘,帶領修課同學從靜到動、從平面到立體、從自我身體及心理覺知逐步通向我人之間的關係及個人與社會環境的最終鏈結,積極主動挖掘環境中可供深思的現象和具有延伸性之議題。</p> <p>場域連結:格物場域-政大校園</p> <p>本學期以「校園內的勞動環境」為實作主題,學生需在校園進行田野調查,並於校內舉辦公開演出。</p>	<p><a href="https://reurl.cc/DXZae">https://reurl.cc/DXZae</a></p> <p>本課程實作成果為校園議題劇展演。</p> <p>學生共分3組,於政大藝文中心演出3部以校園勞動環境為主題的議題劇:「助教還行嗎」、「我就只能這樣了」、「生活習慣就好」</p>

## 二、開設課程基本資料統計表

106 學年度第 2 學期												
層級類型	屬性	名稱	連結實作模擬場域名稱	學分數	課程總時數	授課教師人數、單位及姓名 (註一)	授課業師人數、單位及姓名 (註二)	演講業師人數、單位及姓名 (註三)	教學助理人數	修課學生總數	跨域修課學生系所人數與比例	相關工作坊/活動數 (註四)
L1 察覺	課程	創意 - 意識創造暨實務	大文山在地社區	3	54	政大中文系 洪燕梅老師	雲林科技大學 張文山老師	1.賽斯基金會 / 陳嘉珍老師	1	12	社會科學院 7(5.8): 文學院 4(3.4): 傳播學院 1(0.8)	1 (1 次 期末 成果 展)
	課程	博物館的經驗與傳承	政大民族系民族博物館	2	36	政大民族系 張駿逸老師	無	1.國立故宮博物院 / 吳紹群老師 2.國立故宮博物院 / 劉世珣老師 3.國立臺灣史前文化博物館 / 陳俊男老師 4.國立臺灣史前文化博物館 / 劉少君老師 5.劉培森建築事務所 / 林筱筑老師 6.亞洲大學現代美術館 / 李慧敏老師 7.奧森兒童博物館 / 楊永任老師 8.私人畫廊藝術機構 / 關宇彤老師 9.台南市美術館 / 吳埴田老師 10.中研院史語所歷史文物陳列館 / 王家璋老師 11.國立歷史博物館 / 魏可欣老師 12.海瑞鄉布農文物館 / 邱夢萍老師	1	24	社會科學院 11(4.6): 文學院 5(2.1): 理學院 3(1.3): 傳播學院 2(0.8) 外語學院 2(0.8): 商學院 1(0.4):	無
L2 提案	課程	博物館展覽設計與製作	政大民族系民族博	2	36	政大民族系 張駿逸老師	無	無	2	20	社會科學院 4(2): 傳播學院 4(2): 外語學院 4(2): 理學院 3(1.5): 文學院 2(1): 商學院 2(1): 校外旁聽 1(0.5)	7 (6 組 學生 展覽 發表、 1 次工 作坊)

			物館									
L3	課程	影展研究與實務	光點華山電影館	3	54	政大中文系 聞天祥老師 (兼任教師)	1	1.光點華山電影館 / 陳伯任老師 2.金馬執委會工作人員	2	24	文學院 14(5.9): 傳播學院 6(2.5): 外語學院 2(0.8): 商學院 1(0.4): 理學院 1(0.4)	2 (1場焦點影人講座、1場影展活動)

107 學年度第 1 學期												
層級類型	屬性	名稱	連結實作模擬場域名稱	學分數	課程總時數	授課教師人數、單位及姓名	授課業師人數、單位及姓名	演講業師人數、單位及姓名	教學助理人數	修課學生總數	跨域修課學生系所人數與比例	相關工作坊 / 活動數
L1 察覺	課程	中國藝術史：精緻藝術與社會	故宮博物院	3	54	政大歷史系 朱靜華老師	無	1.故宮博物院 / 劉芳如老師 2.故宮博物院 / 方令光老師 3.故宮博物院 / 林莉娜老師 4.藝術品藏家 / 周海聖老師 5.華康字形 / 王明玉老師 6.台北文化財保存研究所 / 蔡秉修老師 7.吳季璵工作室 / 朱莉安老師	1	36	文學院 26 (72%) 教育學院 2 (5.5%) 傳播學院 5 (14%) 外語學院 2 (5.5%) 社科院 1 (3%)	5 (4次校外參訪、1次課程工作坊)
	課程	旅行與台灣歷史	大文山地區	2	36	1.政大台史所 林果顯老師 2.政大資科系 廖文宏老師	無	1.文山社區大學 / 何文賢老師	2	33	文學院 3 (9.1%) 教育學院 2 (6.1%) 傳播學院 6 (18.2%) 外語學院 3 (9.1%) 社科院 10 (30.3%) 商學院 6 (18.2%) 法學院 1 (3%) 理學院 2 (6.1%)	1 (1次在地文史參訪)

	課程	團體輔導	藝文中心	3	54	政大教育系 李宗芹老師	1.中華團體心理治療學會理事、衛生福利部嘉南療養院精神科醫師 / 鍾明勳醫師 2.國立臺灣戲曲學院京劇學系副教授兼主任 / 萬裕民教授	無	1	61	文學院 2 (3.3%) 教育學院 44 (72.1%) 外語學院 1 (1.6%) 社科院 1 (1.6%) 商學院 5 (8.2%) 理學院 8 (13.1%)	2 ( 2 次假日工作坊 )
	課程	人工智慧與文史哲	無	3	54	1.政大歷史系 金仕起老師 2.政大資管系 蔡瑞煌老師	無	1.沛博科技 Pepper Lab 講師 2.遊戲橘子 / 張志弘老師 3.遊戲橘子 / 黃微老師	1	37	文學院 17 (45.9%) 教育學院 3 (8.1%) 傳播學院 3 (8.1%) 外語學院 4 (10.8%) 社科院 4 (10.8%) 商學院 3 (8.1%) 法學院 1 (2.7%) 理學院 1 (2.7%) 國際事務學院 1 (2.7%)	無
L2 提案	課程	教學媒體與應用	無	2	36	政大教育系 洪煌堯老師	無	無	1	76	文學院 2 (2.6%) 教育學院 64 (84.2%) 傳播學院 1 (1.3%) 外語學院 2 (2.6%) 社科院 4 (5.3%) 商學院 2 (2.6%) 理學院 1 (1.3%)	無
	課程	圖像、影像與創新傳播	大文山地區	3	54	政大廣電系 林玲遠老師	無	1.政治大學數位內容學程碩士班 / 黃新老師 2.廣電系校友 / 李永傑老師 3.藝文工作者 / 葛承恩 4.藝文工作者 / 吳汶憶 5.藝文工作者 / 張晉嘉 6.藝文工作者 / 吳維堅	1	38	文學院 2 (5.3%) 傳播學院 27 (71.1%) 外語學院 5 (13.2%) 社科院 2 (5.3%) 商學院 2 (5.3%)	3 ( 2 次校外參訪·1 檔期末展覽 )
	課程	當代藝術典藏與展覽應用：以朱銘美術館為實習場域	朱銘美術館	2	36	政大中文系 曾守正老師	1.朱銘美術館研究部 / 高榆萱老師 2.朱銘美術館展覽部 / 謝依璇老師 3.朱銘美術館教推部 / 黃榮智老	無	1	11	文學院 4 (36.4%) 教育學院 2 (18.2%) 外語學院 1 (9.1%) 社科院 1 (9.1%) 商學院 2	1 ( 1 場實習成果發表會 )

						師			(18.2%) 理學院 1 (9.1%)			
L3 專案	課程	傳統精緻藝術 再創新：故宮 專案實作	故宮博物院	2	36	1.政大中文系 曾守正老師 2.政大中文系 周志煌老師	1.故宮博物院 / 浦莉安老師 2.共玩創作 / 吳 彥杰老師	1.故宮博物院 / 林白苧老師	1	22	文學院 5 (22.7%) 傳播學院 8 (36.2%) 外語學院 4 (18.2%) 社科院 3 (13.6%) 商學院 2 (9.1%)	4 ( 2 次假 日工 作 坊·1 次校 外參 訪·1 次期 末成 果發 表)
	課程	博物館 管理與 經營	民族博物院	2	36	政大民族系 張駿逸老師	無	1.台南藝術館籌備處/吳埤田專員 2.北教大藝術造型設計學系/黃心蓉老師 3.史前博物館展示教育組/林志興副研究員 4.史前博物館展示教育組/劉少君助理研究員 5.政大民族系/宮相芳博士候選人 6.蔡舜任藝術修復工事/蔡舜任老師 7.國立自然科學博物館地質學組/何恭算主任 8.國立自然科學博物館展示組/劉憶諄館員 9.「玉里的法國爸爸」策展人/廖紫均博士 10.基隆海科館/潘美璟館員 11.基隆海科館/吳玲毅館員	2	17	文學院 3(17.7%) 社科院 14(82.3%)	6(2 次校 外參 訪·3 次假 日工 作 坊·1 次課 程演 講)
	課程	臺灣民俗 實務：調 查與展 示	大文山地區	3	54	政大中文系 高振宏老師	1.政大圖檔所 / 林巧敏老師 2.政大科管智財 所 / 張瑜倩老師	無	1	22	文學院 11 (50%) 傳播學院 6 (27.3%) 外語學院 1 (4.5%) 社科院 3 (13.6%) 國際事務學院 1 (4.5%)	3 ( 2 次校 外田 野調 查·1 次期 末成 果發 表)
	課程	從自我 到他者：戲 劇的社會 實踐力	藝文中心	3	54	政大中文系 侯雲舒老師	1.差事劇團 / 鍾 喬老師 2.差事劇團、清 華大學社會所博 士候選人 / 李哲 宇老師	無	1	26	文學院 5 (19.2%) 傳播學院 9 (34.6%) 外語學院 3 (11.5%) 社科院 3 (11.5%) 商學院 3	1 ( 1 場期 末公 演)

										(11.5%) 理學院 3 (11.5%)	
課程	敘事遊戲創意設計	無	2	36	政大中文系 廖棟樑老師	1.陽明大學心智所 / 林映彤老師 2.台灣科技大學迷你教育遊戲設計團隊 / 劉力君老師 3.北投說書人 / 林智海老師	1.陽明大學人文與社會教育中心 / 張立鴻老師 2.台北商業大學通識中心兼任老師 / 蕭文杰老師	2	12	文學院 3 (%) 傳播學院 1 (%) 社科院 6 (%) 商學院 2 (%)	1 (1場成果發表試玩會)

註 1：「授課教師」係指共時合授、分段合授等**主要課程設計與傳授**之教師（含業師），不含「演講」教師。

註 2：「授課業師」係指共時合授、分段合授等**主要課程設計與傳授**之業界講師，不含「演講」業師。

註 3：「工作坊/活動數」係指因該課程而舉辦的任何校內、外工作坊或活動，包含寒暑假舉辦的延伸性活動。

### 三、三層級課程代表個案

請從 **106-2 學期**以及 **107-1 學期**三類型課程中，各挑選兩門（**共六門**）課程做個案，作為最完整或具體成果的代表案例進行說明，請在每個課程案例描述時，盡可能描述以下八項內容：

1. 獨特的在地特質，或具有矛盾而須解決的在地問題為何？
2. 系所、師生、學校在處理上述問題時的優勢？
3. 課程進行過程中，納入的新思維、新科技或新資源？
4. 課程進行過程中，連結的其他校內外創新或創業組織，以及帶來的啟發或影響？
5. 與外部組織如政府或社區的連結，與實際獲得的支援？
6. 課程執行過程中所遭遇困難？如何克服？
7. 課程結束後對老師與學生的最大回饋為何？
8. 整體課程設計理念有何反思？

- ◇ 察覺(Awareness): 說明如何經由課程規劃，來刺激對於真實世界問題的理解，以及引發學生同理心，並描述其造成的「教學創新」、「社會影響力」或「互惠經濟價值」。
- ◇ 提案(Proposal): 說明如何經由課程進行腦力激盪提出各種可能的方法，並將概念視覺化（文字、圖片或影片），並描述其造成的「教學創新」、「社會影響力」或「互惠經濟價值」。
- ◇ 專案(Project): 說明如何在一段時間內，用特定預算與人力，達成一個清楚的目標或解決一個問題，並描述其造成的「教學創新」、「社會影響力」或「互惠經濟價值」。

# 「教學創新」的定義：有別於原有人社教學課程目標、進行方式與教學方法。

# 「社會影響力」的定義：對學生與教師社群之外的組織或社群所造成的衝擊影響或價值轉變。

# 「互惠經濟價值」的定義：於校內外有「實際交易」或「專業交換」行為。

## (一) 層級一察覺(Awareness)課程個案

### 1. 106-2 創意：意識創造暨實務

「創意：意識創造暨實務」為中文系洪燕梅老師所開設，結合地方特色與學生創意，以群眾募資設計專案為思考框架，發展「文山學」的相關創意方案，展現大學的社會責任與在地實踐之能量，最終發展出三組地方創生的創意提案，凝聚為「文山學：春天走讀文山、見學」期末成果展。



本課程是第二次開課，第一次開課時主題是以「國家級臺三線客庄浪漫大道」為探索對象。洪燕梅老師說，之所以產生「台三線」這一主題的構想，乃因當時適逢政府提出「浪漫台三線」之政策，因此把握這一話題趨勢，從人文形塑、環境整備、產業發展等三面向，帶領學生走進內灣、三灣等當地社區，親身浸潤於地方文化並與在地居民互動對話，重新探討「浪漫台三線」的文創政策內容。最後以自由提案的形式，讓學生從最純樸、最天真的「創意初表」，擘劃對居民而言真正「浪漫」的台三線，成果備受好評與關注。

因此，洪燕梅老師再度以「地方創生」為課程實作主題，關照台灣當前文創發展

現況，以其理論基礎做為創意實作的方法，並將探索對象拉回到政大所在的文山地區，透過專家學者引領師生走讀、「見學文山」；進而透過實作，以創意「行銷文山」。

### 文學院的「地方創生」，從「故事行銷」著手

有了上一次開課執行過程中所積累的人脈與經驗，洪燕梅老師這次特別邀請到國發會南投縣設計翻轉地方創生計畫主持人、國立雲林科技大學數位媒體設計系的張文山助理教授合作授課。張文山老師是推動地方創生的專家，不但鼎力指導這次與政大文學院合作課程，更與洪燕梅老師多次討論建立共識，特別針對文學院的特質而採用「故事行銷」角度來引導學生，包括優質的地方創生案例分享、從「地方誌」挖掘厚數據 (Think Data)，乃至於如何透過群眾募資平臺形成由下而上影響政府決策的策略，張文山老師以豐富的實務經驗，為學生建立起支撐創意的鷹架。



▲課程合作業師：國立雲林科技大學數位媒體設計系的張文山助理教授

由於課程精神追求尊重學生自主，因此起初洪燕梅老師並未範限期末作業呈現形式，而是在課程進行過程中，全班師生共同決定模擬張文山老師所介紹的 flyingV 群眾募資平臺模式，來舉辦期末成果提案發表會。對照於上一年度的「浪漫台三線」較素樸而天馬行空的提案，本屆學生的提案顯得更加成熟細膩，且更富可實際操作執行之潛力。也因為授課教師保留給學生最寬大的創意發揮空間，扮演同行者而非引導者的姿態，這也展現了由下而上、教學相長的師生共創歷程。

### 創意源於覺察，花若盛開蝴蝶自來

然而，本課程雖然以「地方創生」為實作項目，但是卻不是課程終極的目標。回到本課程的名稱：「創意：意識創造暨實務」，洪燕梅老師希望讓學生思考的是：「何謂創意？」「創意如何產生？」「創意如何運作？」「如何以創意改變生命？」等議題。洪老師認為，傳統文創教育太注重「實作」了，大多關注在設計者的外在能力訓練，忽略真正的問題可能出在創作者內在心靈能量的枯竭與阻塞，唯有重新覺察自我真實的渴望，才可能引發源源不絕的創作動力。

因此，「實作」對這門課的師生而言，是一種選擇、一種實現自我的機會，但絕不是束縛創意的繩索，課程強調的是同學如何先從內在的意識創造，再透過「心」(意識)的活動，投射出物質世界的各式各樣的人、事、物。如果真能循此從事實作設計，覺察的工夫自然呈現。最後，成品本身的價值不再是重點，人格受到的滋養、成長，才是師生最大的收獲。這也是本課程與一般產業管理或創意行銷課程，最本質上的差異。



▲真誠快樂，是這門課程最重要的價值。圖為課程小組攝於成果發表會。

為了「鬆綁」學生長期桎梏於升學壓力的心靈，重新「覺察」內心熱切的渴望並遵循那份衝動，洪燕梅老師亦邀請賽斯文化教育基金會諮商團隊參與授課，援引賽斯

心法以學習認識自我、擴大創造力，藉由心靈能量的增長，強化人際關係的經營，重拾冒險的精神、遊戲的意願、快樂的動力。而在教學設計的策略上，為了讓整個課程有一致的主軸性，賽斯團隊的心靈課程也從「行銷」的觀點出發，希望同學不要茫然無緒、隨波逐流的投入地方行銷，而是先從「自我行銷」開始，重新認識自己，不用外界的眼光評價自己，而是從內在找到個人真正的魅力特質，自然能在團體中行銷自我，乃至自然擴展至「社群行銷」，成為一個有故事的人。

### **課程的困難：是放任還是信任？**

本課程雖然最後是以提案發表會做為共創成果，就成果而言接近「層級二提案(Proposal)」課程；但是基於上述的課程主旨，在整個課程的精神主軸上，實應屬於「察覺(Awareness)」層級，故在整個計畫結構中置之於層級一。

轉注藝遊執行以來，「察覺(Awareness)」層級課程最常遇到的問題是：因為課程著重於問題意識的挖掘，因此教師會在課程中提供豐富的知識量，讓學生自主學習、各取所需；但是，對於長期在升學壓力中奮鬥，習慣「一個指令一個動作」、「命題作文」的學生而言，課程所提供的大量資源與自由空間，反而常讓他們無所適從，因此在課程回饋意見中也會看見學生反映「實作時間不夠」、「較難掌控實作方向與進度」等。而站在計畫辦公室需要集結課程成果的立場，也經常會困擾於層級一課程的成果，相較於提案或專案層級課程較不顯著具體。

然而，在洪燕梅教授這門課程中，我們看見一種立足於「信任」的放任，以及一份尊重「自主」的自由。對於習慣幫學生打分數的老師而言，「放手」其實是很難做到的，尤其背負教學評鑑與計畫成果壓力時，「指揮」才是比較輕鬆的選擇。但是要真正做到讓學生「覺察」(包括覺察自己到底是來混學分，還是真的對課程議題有興趣；又或者是覺察自己如何面對逃避的念頭，其實有能力完成專案等)，放任、自由、容許挫折與失敗，卻都是絕對必須的條件。而要徹底落實這些「放任」，不但師生間要有充分互信基礎，主授教師還要與共創業師達成「實作不是終極目標，創意才是」的共識，以免形成多頭馬車，是需要花費相當多時間溝通的。因此，真正讓我們驚訝的不是課程成果的提案，而是這門課程所有師生在學習過程中真誠享受那份自由而展現的快樂。



▲洪燕梅老師（圖中持攝影機者）在成果發表會中完全融入學生工作團隊

就計畫辦公室的立場，這是一門非常「刺激」的課程，因為其實無法「預測」課程最後會「產出」什麼樣的成果（或是能否產出符合外界認知的「教學創新」、「社會影響力」或「互惠經濟價值」）。在課程執行過程中，我們曾經與洪老師討論過「適度放手」與「適度掌握」之間如何拿捏的問題，但洪老師認為，修課之初就已與選課的學生之間達成互信的共識，因此她傾向不干預學生，而是作為學生發揮創意的後盾。事實證明，洪燕梅老師對學生全然的信任，確實產生高度的召喚力，兩屆課程都產出了師生相當滿意的成果，學生的匿名回饋意見中大多表示「沒有後顧之憂，做了自己想做的事」，且師生間建立起深厚的情誼（在第二屆發表會上，甚至有畢業的第一屆學生特別從公司請假來參觀展覽）。



▲ 成果發表會後師生慶功宴

這些「看不見的過程」隱藏在「看得見的發表會」之下，卻才是這門課真正的成果價值所在。職是，我們認為「創意：意識創造暨實務」是相當成功的一門「察覺 (Awareness)」層級課程，讓師生勇於「自我感覺良好」，讓文創教育回歸人性，從「心」出發。

## 2. 107-1 人工智慧與文史哲

這是門結合人工智慧科學與人文社會科學的跨界實作課程，由文學院歷史系金仕起老師、商學院資管系蔡瑞煌老師合授，並邀請鴻海公司的沛博(Pepper)機器人專家與知名業師聯合授課。課程目的在使具人文社會科學背景的選修同學理解人工智慧的基本作業，並認識最新機器人程式技術及趨勢，啟發創新思考，希望培養學生成為人工智能產業下一代的菁英。

這門課程雖以「人工智慧與文史哲」為主題，但並不以技術創新為導向，而是著重於掌握趨勢、思維創新及跨域共創。教學模式以學生實作為主、老師講授為輔，並開放不同學院、科系同學選修，由選課同學依其興趣自主形成團隊，各團隊須在學期結束時完成一份具人文社會科學旨趣的人工智慧應用專案企劃。



▲「人工智慧與文史哲」由歷史系金仕起老師、資管系蔡瑞煌老師攜手合授

### 跨領域腦力激盪，翻轉傳統授課模式

以目標和任務導向為策略，課程鼓勵選課同學形成分組，自主討論發現共通的興趣，並發揮創意構思企劃主題，組織不同學科背景的專業，凝聚創意，設法達成共創的目標。因此，與以往傳統歷史系課程以講授為主的課程完全不同，這門課僅有二分之一的時間是由教師講授人工智慧的核心概念及其應用；另二分之一時間，則由選課同學參與討論、提出企劃案簡報和接受教師或業師的回饋。此外，在課餘時間也透過臉書社團聯繫校內不同系所的教學成員、鴻海公司、遊戲橘子等組織及相關成員，讓老師、業師、助教及來自各領域系所的同學們能更有效率即時溝通，克服時間與空間上的限制。



▲「人工智慧與文史哲」修課學生組成多元，在跨領域的討論過程中彼此學習，激盪創意。

選修同學來自包括文、法、商、教、社科、傳播各院，組成多元，對促進不同專業科系學生的溝通頗具助益，對激發創意也常有超乎預期的結果，而老師和業師的建議亦讓同學們有所啟發。整學期下來，同學在小組討論、報告投注極大心力，也在其中學到了不一樣的思考方式，最後全班共分六組，提出以下創意提案：

1. 安養院長者照護陪伴機器人
2. 健康飲食與熱量控管機器人
3. 會議記錄摘要機器人
4. 個人隨身旅行秘書
5. 職涯諮詢機器人
6. 導演選角機器人

為了讓學生跨出課堂，擴展更宏觀的學習視野，授課教師也鼓勵各組實作成果參加政大金融科技國際產學聯盟所舉辦的「政大 Pepper 機器人黑客松創意競賽」。其中，由「哲學家杜琪楨士棒」團隊所提出的「安養院長者照護陪伴機器人」企劃脫穎而出，榮獲大賽冠軍獎金十萬元。



▲「人工智慧與文史哲」修課團隊「哲學家杜琪楨士棒」提出「安養院長者照護陪伴機器人」方案，獲得「政大 Pepper 機器人黑客松創意競賽」首獎十萬元。

### 因應趨勢調整課題，持續與時代對話

授課教師金仕起老師、蔡瑞煌老師表示，這門課的前身其實歷經一些轉變，兩人合作授課最早始於轉注藝遊第一年所開設的「歷史數位典藏與創新」(104-2)，以數位典藏為主題；後來將主題聚焦於歷史電玩遊戲，開設了「數位、歷史與遊戲」(105-1 及 106-1)及「跨界創作實務」(105-2)；而面對人工智慧趨勢浪潮，兩位老師再接再厲挑戰新課題，於是有了「人工智慧與文史哲」(107-1)這門課。金仕起老師表示，他和蔡瑞煌教授各自的專業、著眼不同，因此在協助同學形塑企劃專案的過程中，往往能夠提示不同的視野和考量，刺激同學從不同角度思考和評估專案的意義，豐富同學的創意。教師之間也往往因為課室內外的互動，而對原本所從事的專業研究可能產生新的想像與理解，這類想像與理解遠非單一科系開設之課程所能預期。

而在期末回饋中，學生亦積極提出反饋建議。有些同學認為，在人工智慧趨勢的

講授內容上似仍偏重於金融科技，較難看出人工智慧如何在產業端與文史哲連結，希望可以多請文史哲相關產業的業師來演講，或是與故宮博物院、國家圖書館等人文機構產業進行合作案，可以直接了解文史哲產業對人工智慧的實際需求。另一方面，雖然技術層面不是這門課的重心，但也有同學認為仍可酌量安排一些程式的實作，如程式語言、人工智慧的函式庫講解，讓同學了解其運作原理、操作範例以及如何應用。此外，亦有同學提出更深一層的人文省思，認為課程可加入科技倫理議題的討論，期望能夠以文史哲的角度去思考人工智慧對社會可能造成的影響，並進一步可以主導參與人工智慧的開發，以人文的角度，讓人工智慧更貼近生活、幫助人類，而不是取代人類。

## (二)層級二提案(Proposal)課程個案

### 1. 106-2 博物館展覽設計與製作

早在「跨領域」這個名詞流行之前，隱身在政大社科院綜合院館南棟五樓的「民族系博物館」，就已是人文與社會科學「跨領域知識應用」的最佳實踐典範。談到民族博物館成立的緣由，民族系博物館館長張駿逸老師回憶道：「民族系成立五十年以來，累積了二千多件台灣原住民族及中國少數民族文物、標本及照片，一直苦無保存與展示的空間。直到民國八十八年綜合大樓落成，才好不容易向學校爭取到這個場地，成立『民族系博物館』。」雖然坪數不大，樓板挑高也只是一般的教室規模，但能爭取到空間已彌足珍貴，而校方亦未挹注相應的營運經費與資源，甚至要求「若營運不善，會把場地收回」。一切只能自力救濟，於是第一屆館長的工作便落在專研西藏學的張駿逸老師身上，一扛就扛了 18 年。

轉注藝遊在申請第二年計畫之前，為凝聚校內所有跟「博物館」有關的課程，才在民族系王雅萍主任的介紹下，發現張駿逸老師與民族系博物館的這段故事。原來，HFCC 所提倡「運用課程經營場域」的方法，張駿逸老師早已實踐了好多年。



▲張駿逸老師(圖中)是民族博物館的重要支柱，其營運場域的方法就是課程經營。

## 土法煉鋼，百分之百的「從做中學」

由於政大沒有博物館系所或師資，張老師也並非出身博物館學系，所以他只好自行鑽研，一切土法煉鋼，從零開始，是百分之百的「做中學」：「當時沒有人，也沒有錢，我只好開了『民族藝術』、『博物館的管理與經營』、『博物館展覽設計與製作』這些課，有課就有學生，我就帶著學生一點一點慢慢做。」

就這樣，大至博物館內部的動線規劃，小至一盞照明用的 Led 燈，都是師生攜手累積的心血結晶。「文物保存很重要，所以展櫃這些設備不能省，其他的當然能省則省。」為了讓資源發揮最大效益，張駿逸老師將極為有限的經費投資在防潮箱、展覽櫃等設備上，便幾乎已經沒有多餘的材料費來策展、布置場地。

於是，張老師開設「博物館展覽設計與製作」課程，帶著學生「化腐朽為神奇」，到政大後山砍樹來作少數民族特色房屋展件模型的骨架，零碎角料、廢紙箱、舊報紙在張老師眼中都是珍寶，可以用來糊成少數民族的杵臼、窯具等等。漸漸的，師生不但越做越有心得，而且還頗能苦中作樂，比賽看誰能用最少的材料費，做出最厲害的展品。經年累月，這些課程所累積出來的「勞作」，讓政大校園裡有了一座規模整備的教學博物館。

這個教學模式維持至今，雖然常態展的展品已經大致完備，但為了因應每兩年一次的校慶特展，博物館仍然需要「動手做」的生力軍，於是張駿逸老師仍持續開設「博物館的管理與經營」與「博物館展覽設計與製作」等課程，前者以維護博物館硬體設備為主，後者以製作擬真類型展品及微策展為主，並在博物館內成立「學生實習展區」，專門提供學生進行微策展的練習。



▲政大民族博物館的學生實習展區，磨練學生擬真類型展品的創意與功力



▲學生運用保麗龍、白膠與糰糊做出模擬日本酒製成的模型，連氣泡都很講究

## 困苦經營，養出「點鐵成金」的博物館奇才

從艱難的起點開始，張老師萬萬沒想到，他養出了一批「點鐵成金」的博物館人才。「民族系有不少同學做博物館做出興趣了，畢業後繼續去讀博物館相關研究所，現在有好多都在全臺灣不同博物館服務。」民族學系屬於人類學學門，畢業系友投入博物館研究工作也很自然；但求學時期歷經民族博物館「刻苦經營，精緻呈現」的魔鬼訓練，讓這批在博物館工作的學長姊不只學術底子好，而且擁有扎實的實作經驗，在職場上能讓資源發揮驚人的效益，而且能敏捷地整合或支援跨部門的業務，成為各單位相當倚重的人才，也成為政大民族系的一大特色。可惜的是，過去民族系博物館尚未有餘力整合畢業學長姐在業界的力量，因此在張駿逸老師首肯加入轉注藝遊之際，我們便建議老師開設一門「博物館的經驗與傳承」，邀請在博物館服務的學長姊「回娘家」，引入業界的工作經驗，一起帶領學弟妹繼續經營博物館；也希望這些在業界發光發熱的優秀學長姐，能夠引起學校對民族系博物館的重視與肯定。

於是，以「民族博物館」為場域，便有了一系列完整的三層級課程。並且在轉注藝遊的跨領域課程機制下，讓更多其他不同系所的學生發現這座學習寶庫。張老師表示，在加入轉注藝遊計畫後，課程最大的轉變是：多了很多民族系以外的學生來選課：「以往民族系學生做『博物館展覽設計與製作』的微策展主題，多半還是圍繞在人類學或少數民族文化的主题，但是現在有了文學院、外語學院、傳播學院等等各種不同的學生，策展主题開始變得很多元，像是宗教、飲食之類的，也開始有一些比較前衛的文青策展風格出現，我也持續在學習與適應中。」



▲由心理系與廣電系同學策畫的展覽，以展區現場原有的「消防栓」為構想，跳脫以往的擬真展品作法而採較前衛的策展風格，在師生間引起相當兩極的評價。

### 期望建立管理機制，讓學習場域永續經營

18年以來，民族系博物館在張老師的主持下，不但經營得有聲有色，而且作育無數博物館奇才。因此，稱張老師為博物館界的一代宗師，一點也不為過。不過，即使是天下無敵的一代宗師，要使博物館永恆經營下去，「傳承」始終是必須面對的問題。

其實，張老師已經退休七年，但因為系上師資與行政人力都相當吃緊，沒有老師能幫忙開設民族系博物館的課程，為了不要讓苦心經營多年的博物館中斷，張老師只好以兼任的方式繼續在民族系開課。

在瞭解這樣的情況後，轉注藝遊計畫與張老師討論幾個作法：**第一是「組織」**。由於民族系行政人力資源吃緊，一直沒有心力正式整頓民族系博物館的工作組織，而是靠一屆一屆學生陸續投入。但是，學生來來去去，唯一維繫博物館的常態人力就只有張老師一個人。在缺乏營運組織的狀態下，民族系博物館即使獲得了設備資金的挹

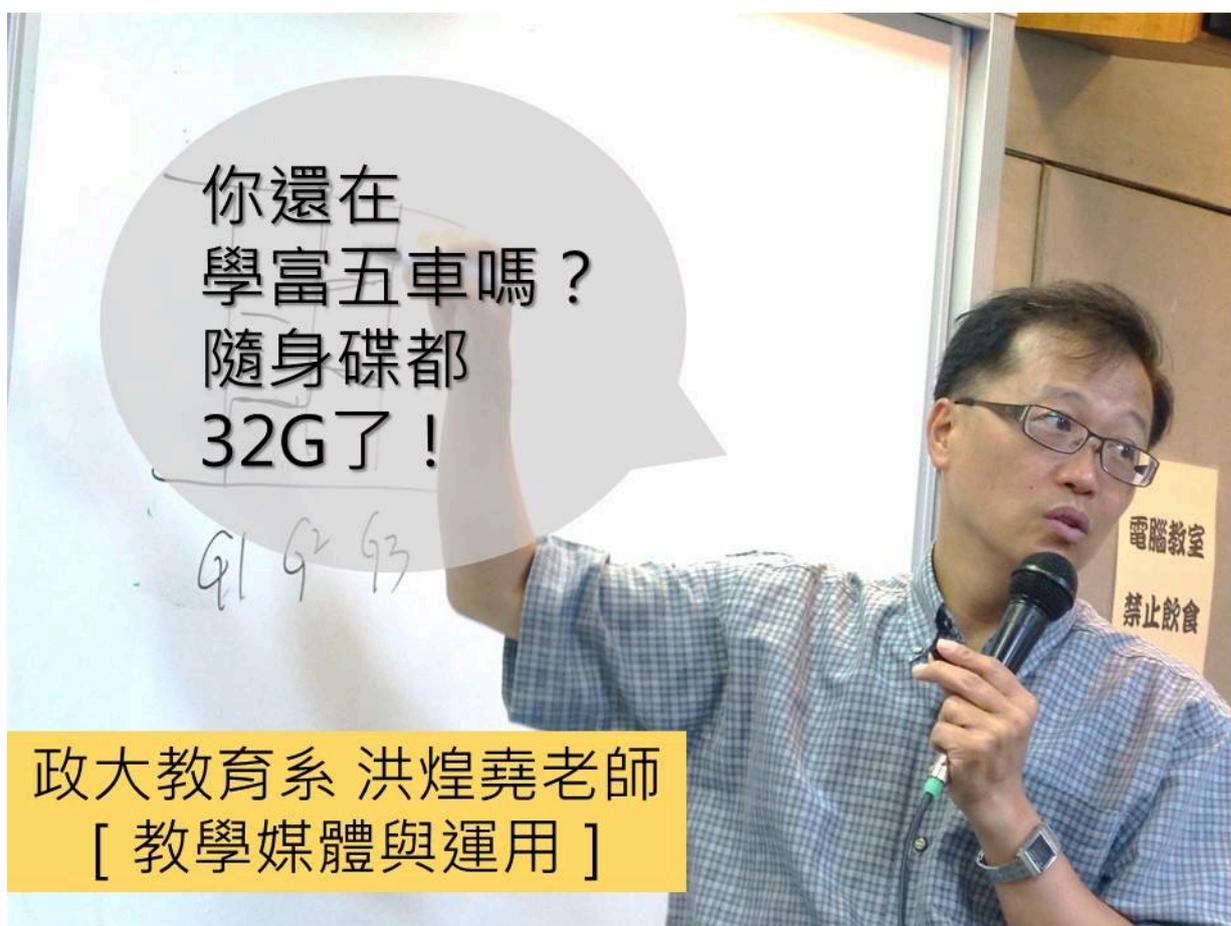
注，也沒有人力可以來執行空間的全盤維護與改善。因此現階段在張駿逸老師的指導之下，轉注藝遊嘗試將投入的人力資源加以組織化，希望能夠幫助張老師確立博物館日常維運需要的常規工作組織型態，也期待未來能夠形成學生自治的營運組織。**第二是「更新」**。如前所述，由於民族系博物館營運之初筆路藍縷，除了重點設備之外，其餘的燈光、簾幕等設施多半是「將就著用」，品質參差不齊，也常有眩光等問題。這些都是計畫期間要努力改善的。**第三是「發聲」**。除了轉注藝遊之外，張駿逸老師也加入國立成功大學博物館發起的「全國大學博物館聯盟」，希望讓更多人看見民族系博物館「以課程經營場域」的模式，若能獲得迴響，就有希望為民族系博物館引入更多教學資源。

對轉注藝遊團隊而言，張老師所帶領的民族系博物館不只是一個跨領域經營場域的成功典範，同時也讓我們看見場域在教學過程中的重要作用。更重要的是，張駿逸老師的經驗讓我們看到「以課程經營場域」的有效性，同時也讓我們反思，場域經營也不能全部依賴課程，仍然需要一定的常態組織來予以支持，讓這一門課、這一盞「燈」，能夠繼續傳下去。

## 2. 107-1 教學媒體與運用

「如果你未來想成為一名教師，你希望你的學生學會什麼？換個問法，學習者在 21 世紀應該要具備的『關鍵能力』是什麼？」

「教學媒體與運用」第一堂課，洪煌堯老師就拋出這個超級大哉問。



在這個資訊爆炸、GOOGLE 與 WIKI 百科唾手可得的時代，填鴨式強記背誦的教學已經不合時宜。因此對教學者而言，培養學生主動覺察問題、解決問題的能力，才是關鍵。

從這個問題意識出發，洪煌堯老師的「教學媒體與運用」著重的是「以學習者為中心」，不是單向的透過電子載體填塞資訊，而是運用網路科技的互動與連結特質，創造出「網路探究(WebQuest)」的學習情境，讓學習者在解決問題的過程中主動探索知識。。

## 網域即場域 探討當代教學互動型態

單從課程目標上來看，「教學媒體與運用」是一門典型的「教育系」課程，兼重教學設計理論與實際演練，透過理論與知識的講授，協助學生建立基礎知識，並於課堂引導其進行小組討論與實作。除了建立學生對教學媒體科技的基本認知，亦引導學生分析與評量教學媒體科技的教學設計策略，撰寫教案並進行實際演示，以期發展學生自我專業成長的教學設計策略的能力。

這樣一門課，在融入跨領域思維後，會發生什麼改變？

洪教授表示，放眼當今教育與知識傳播產業琳瑯滿目，「教育」並不是只發生在「教室」，也不是站在講台上的老師的特權，任何願意分享知識的人都可能成為廣義的「老師」。尤其在數位環境下，「網域」就是新世代數位公民的學習「場域」，在這學習場域中，師生關係與傳統教學現場有何差異？而實體教學現場又如何與雲端虛擬的網域學習相輔相成？這些都是下一代準老師們必須提早思考因應的課題。

換言之，本課程所關注的教學媒體與知識傳播，不只是運用數位工具融入教學的教材設計方法，更強調對於當代科技環境下「教 / 學」互動模式的創新思考。因此，洪焯堯教授在第二年加入轉注藝遊計畫，除了在課程內容上強化人文反思並融入「故宮教育頻道」的合作之外，並且開放教育系以外的學生加入這門課，雖然為數不多，但已經開始有部分外系同學(中文、哲學、社會、新聞、傳播、心理、法律、公行等)加入課堂，帶來與以往不同的討論風氣。

## 以學習者為中心 培養解決問題的能力

為了讓學生能具備「以學習者為中心」的思考框架，洪教授在課堂中導入大量教學設計與學習理論，例如：以目標為基礎的情境教學設計模式 ( Goal-Based Scenario, 簡稱 GBS)、知識翻新 12 原則 Twelve Knowledge Building Principles (Scardamalia, 2002); 亦討論 21 世紀的人才需具備的能力「7Cs」(如 creativity, collaboration, communication... 等等)。

「理論看起來很硬，但其實是把當代科技環境所發生的學習情境特質化繁為簡。」洪教授說，現代人的生活幾乎已經離不開手機，但透過理論的視角，希望進一步刺激學生對於習以為常的科技生活產生問題意識：

「我如何運用網路社群的特質去經營班級？」

「人在什麼情境下會想主動搜尋知識或分享知識？」

「如果『餵知識』不再是教學的重點，那教學者到底要教什麼？怎麼教？」

因此，這堂課所教授的理論皆與生活在數位時代的學生關注的議題息息相關，每堂課也會拋出大量的討論問題，幫助同學反思未來如何應用科技媒體自主學習與終身學習，並能進一步運用策略進行教學。

### 設計任務情境 誘發學習動能

除了理論講授之外，這門課也要求團隊實作成果。各組學生必須在期末完成一包含有三項學習活動的線上課程網站，主題由各組學生自由設定，惟線上課程的設計必須採用以「基於目標的情境」( Goal-Based Scenario ) 教學設計模式 ( 簡稱 GBS )。GBS 是美國人工智慧專家 Roger C. Schank 博士提出的一種教學設計方法，重點是要在設計一個有趣的故事包裝來引起學習者進行線上課程的興趣。

「所以這個線上課程網站的設計重點，不是在網站上塞很多知識，而是這個網站說了什麼故事。」透過這樣的實作目標，各小組需要思考的不是「我要教什麼」，而是要找出「學習者想學什麼」，自然而然轉換成「以學習者為中心」的教學設計思維。換言之，學習任務與故事設計能否引發學習者的好奇心，主動想要破解任務內容，藉此培養學習者解決問題的能力，才是這門課實作的關鍵。

最後這門課一共發展出 16 組成果，從性別教育、語言學習、在地歷史、神話文學、數學知識運用.....等，主題包羅萬象。例如「[幫幫西門](#)」這組作品從「幫助朋友」的情境切入，參與課程者將幫助故事中的主角對抗校園內與社會上對於同性戀者的霸凌與歧視。課程中，參與者需要將學習到的知識化為可被理解的素材與傳播資訊傳遞出去，藉以幫助西門。而網站中的學習任務是設計有關性別平權知識的宣傳單、完成網頁小遊戲達到標準、拍攝一支影片來表達對於性別平權的想法。

有一天，西門是同性戀的事不小心被其他人發現，並在學校被公開，他在學校被人嘲笑，有些同學嘲笑他是娘娘腔、有些同學模仿西門的穿著做一些不雅的動作，西門覺得很受傷。  
身為好友的你想要幫助西門，請你製作一張宣傳單，放上你認為重要且正確的觀念，在學校發放，讓西門不再受到霸凌。



▲小組作品「幫幫西門」(<https://reurl.cc/k1R73>)所設計的學習任務

任務：傳單內容需包含內容包含：性別光譜、性傾向、性別氣質……  
作業上傳：請以pdf的格式，檔名取為「XXX(名字)\_宣傳單」，上  
傳至雲端資料夾(連結點我)



▲小組作品「幫幫西門」(<https://reurl.cc/klR73>)所設計的學習任務

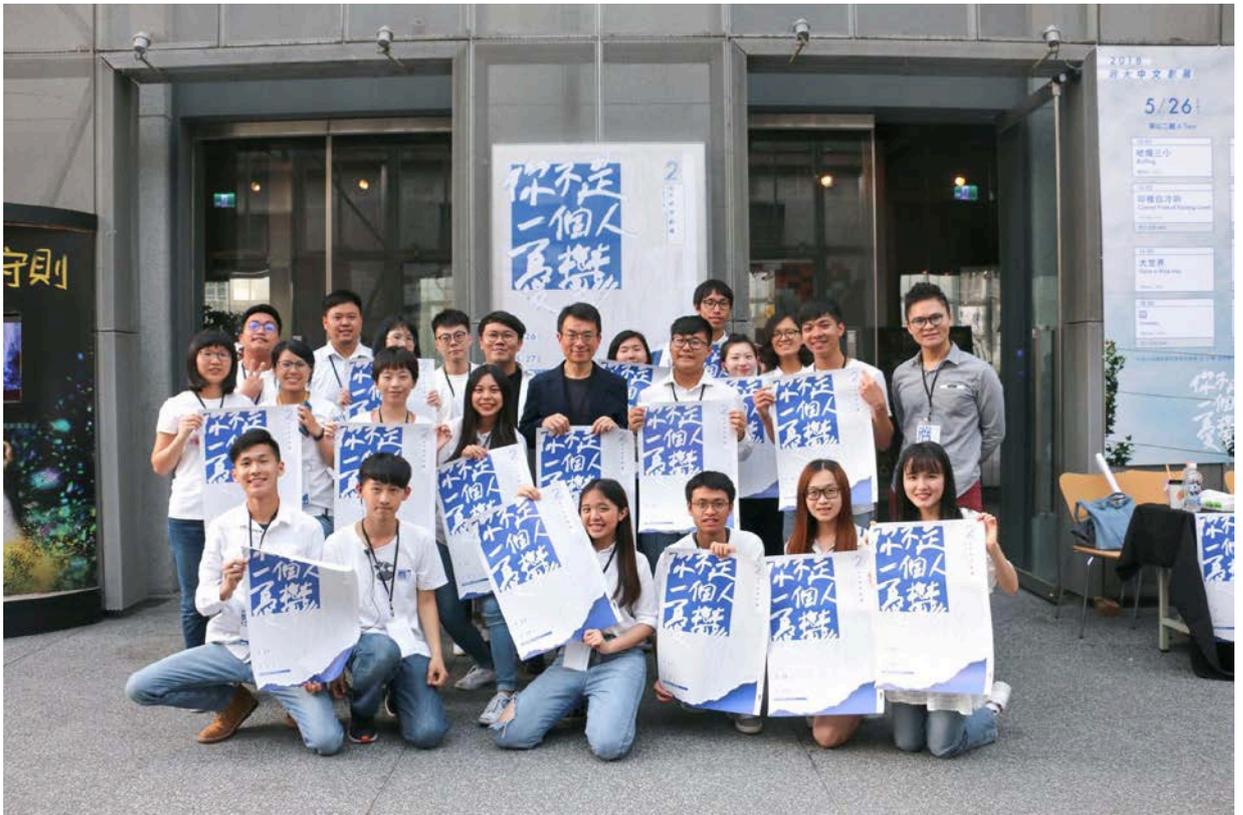
從後設一層的角度，洪煌堯教授的課程本身也是「Goal-Based Scenario」教學思維的實踐，各組學生為了要完成線上課程網站這項任務，除了老師上課時提供的網站架設入門知識外，都主動自學架設網站並留意影音圖文授權等問題。可見這門課有助於學生將所學直接應用於設計線上課程，同時提昇其創造力、合作的能力、與課程設計的實務技能。

而在期末回饋中，同學也提到希望網站有機會可以實際向目標群眾進行測試，或者是邀請業界專家來分享當前教育產業趨勢的觀察，甚至給予各小組作品建議等。因此，本課程將於下學期(107-2)邀請 Hahow 好學校學習平台 (<https://hahow.in/>) 的課程規劃師來校演講，希望透過規劃師的經驗分享，讓學生瞭解設計線上學習平台可能碰到的困難與問題，並深入瞭解平台規畫的細節與所要帶給學習者的意義。相關活動訊息，將於轉注藝遊臉書專頁發布。

### (三)層級三專案(Project)課程個案

#### 1. 106-2 影展研究與經營實務

「影展研究與經營實務」課程為金馬執委會執行長聞天祥老師於中文系二度開設的選修課，本課程以學生實習影展為最終實作成果，在與光點華山電影館的合作下，讓同學走出校園，將成果帶至人潮不斷、文藝氣息濃厚的華山文化園區，以「你不是一個人憂鬱」為主題，邀請曾獲台北電影節百萬首獎以及金馬獎最佳新導演的黃信堯導演擔任焦點影人，並帶來早期作品「唬爛三小」、「沈沒之島」以及最新紀錄片「印象白冷圳」，此外更邀映金馬獎最佳紀錄片「囚」、金馬獎最佳動畫片「大世界」等電影，於兩天的實習影展中播映 8 部電影、邀請多位影人蒞臨映後座談，展現學生學習成果。



▲政大中文影展「你不是一個人憂鬱」指導老師聞天祥與影展團隊

#### 學生影展走出校園，是亮點更是挑戰

本次課程於開設前雖曾討論將實作場地移回校內，但考量校外實作的強度以及將可能帶給學生的回饋，都以校外場地較佳，所以最後還是將地點選在光點華山電影

館。而當學生實習影展決定要走出校園，進入社會，許多相應問題便迎面而來，而這些問題除了有聞天祥老師的經驗協助外，也有賴光點華山電影館與金馬執委會的業師協助。

為了回應走出校園所帶來的問題，本課程的基本規劃便是在聞天祥老師的影展相關知識、經驗教學後，以實作為主要目的，引入校外業師提供相關知識與能力的教學或分享，同時，同學也在課程中不斷討論、設計、調整實習影展的執行細節，最後在光點華山舉辦兩天的實習影展分享學習成果。

在以實作為導向的課程中，必須協助同學切換到實作思維，如修課同學所提及：「因為課程是以執行影展為目標，所以在課程安排或是工作分組上，可以更凸顯這一點，讓同學更快接受到『實作』這件事才是課程的重點」，當同學能將學習的思維切換到實作上，能認識到自己的學習成果必須踏出校園、面對人群後，才能以不同的角度面對實作型課程，也才能理解本次學習成果不再是以往的課堂報告，而是一個走入社會，實際在校外場域發揮影響力的成果。



▲政大中文影展「你不是一個人憂鬱」場域位於光點華山電影館，讓學生學習走入社會人群，實際發揮人文影響力。

## 以場域切換帶領課程實作的節奏

為了協助同學切換到實作思維，本次課程規劃安排了幾個重要課程，首先是金馬奇幻影展的觀摩，要求同學們至金馬奇幻影展現場觀看電影，但重點不在「看電影」，而是「看影展」，要求同學以自己的工作分組為重點，觀察金馬奇幻影展在活動設計、宣傳安排、場地動線安排等相關工作值得學習之處，並且繳交一份觀察報告；接著到光點華山電影館實地場勘以及光點華山電影館工作同仁的分組教學；最後是移地金馬執委會試片室的金馬執委會同仁經驗分享。透過不同的場域(金馬奇幻影展現場、光點華山電影館、金馬執委會試片室)切換以及直面第一線工作人員的經驗，希望讓同學認識到實作應有的面貌，協助同學進入影展實作的節奏之中。



▲聞天祥老師帶學生至光點華山電影館，直接與館方同仁進行分組實務教學。

這種場域的切換教學對同學來說是非常不一樣的經驗，許多同學是第一次以不是看電影的心態進入電影場館，也是第一次走進傳說中的金馬試片室，更是第一次接觸到許多實際的工作細節，這些第一次都讓同學對於「影展」這件事有更多不一樣的理解，如王袖樺同學所說：

「以前挑片子看時，喜歡挑坎城、柏林、威尼斯、日舞等大影展的得獎片看，但這次在課程的安排下前往金馬試片室，在那個空間裡想像評審的作業流程後，開始對影片得獎與否有不一樣的觀點。」

透過這樣的課程安排，希望能促成校內外場域的專業互動，將業界的經驗與資源引入校內，而後經由修課學生的消化吸收，進一步產出足以踏入真實社會的成果，讓學生於大學階段就有機會接觸成果導向或「主題式」的專案執行，在這樣的期許下，課程著重知識的整合運用，並培養學生溝通協調與應變處理能力，而非以學術養成為主要目標。

### 在實務中學習團隊合作與行政溝通

在逐漸建立實作觀念的過程中，課程同時展開學生實習影展的專案籌備。本次實習影展除了兩位助教協助代替執行長的工作外，修課學生共分成「美術」、「宣傳」、「邀片」、「場務」四組。美術組負責所有相關視覺呈現、文宣品設計等；宣傳組負責影展所有媒體曝光（發新聞稿、試片邀請、FB 粉絲專頁經營等）及宣傳活動規劃；邀片組負責聯繫片商處理版權、邀請影人、撰寫影片介紹、主持映後座談；場務組負責與光點華山電影館聯繫售票及場地相關問題，並處理活動當天所有相關人員工作分配。這四個工作小組，便在老師與助教的協助下開始籌備整個影展。



▲ 影展所有工作均由學生分組完成，包括主視覺與文宣品等。

影展的籌備過程中，除了牽涉到片商與電影場館外，本次更擴大與公部門（公共電視、台中市新聞局）的合作，因此必須來回溝通、協調活動安排甚至行文發函等，都是同學們備感艱辛的地方；而實習影展當天，則以現場的座談主持、觀眾進散場、簽名活動、記者會協助中所需應變處理的事情最為困難。這些問題除了聞天祥老師豐

富的經驗協助外，也需要光點華山電影館及計畫辦公室的行政協助。綜合而言，如許多同學於回饋中所提到的，整個實習影展的執行過程中，最需要的真的是溝通協調與應變處理的能力，此外，一旦走出校園，與人群的互動也是無可避免的問題。

### **有溫度的影展主題，尊重人的各種可能樣態**

而對人群的重視，也反映在本次影展的主題上。在上一屆聚焦於焦點影人、知名編劇張家魯所催生的主題「說故事的人」後，本屆主題在老師提供的可能片單之下經過了許多討論，最後以「你不是一個人憂鬱」定調。

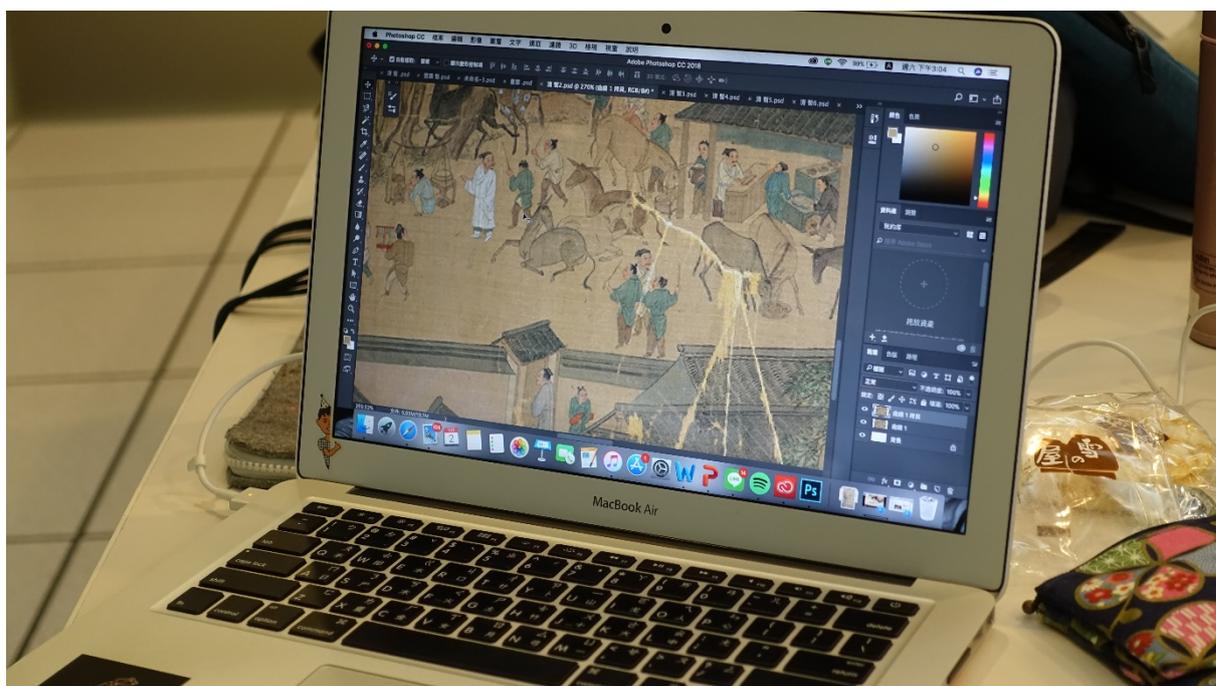
本次主題不聚焦在特定的身分或描述性字眼上，而關注在「你不是一個人」這件事上，透過影展主題的轉變，或許可以呈現出本屆執行團隊對於「影展」這件事的想像，希望在觀看電影裡各式各樣的人生故事中，讓觀眾找到自己得以投射認同的地方，甚至是在電影中尋找得以與他人建立聯繫之所在，觀看電影成為認同與情感教育的一部分，也正如李昀宸同學（心理四）所說：

「以前一直不曉得為什麼會有影展這種活動，經過這次的經驗覺得影展像是一種影迷的嘉年華，讓參加的觀眾體驗到電影的美好。我還記得第一個作業是紙上策展，憑空想像和策畫一個影展主題與其內含的片單，那時候覺得片單如果能某程度上符合主題大概就算是有內容的影展，現在回過頭來看，覺得自己真是天真。影展應該為影迷而生，而我在寫紙上策展時忽略了影迷的觀影慾望，有種不切實際的感覺。」

為了讓大家體驗到電影的美好，滿足「影迷的觀影慾望」，本次課程以「你不是一個人憂鬱」來吸引所有對影展所選片單中傳達的相關議題感興趣的人，透過電影理解不同的情感並且在觀影中形成一種彼此交換的感受，這樣的「影展教育」，便可能在實作能力培育之外，更形成了一層後設的教育意義，一種傳達對他人的關懷、尊重人的各種可能樣態的人文教育。

## 2. 107-1 傳統精緻藝術再創新 - 故宮博物院專案實作

「傳統精緻藝術再創新 - 故宮博物院專案實作」是政大中文系在轉注藝遊計畫下新設的一門專案(Project)課程。這門課由中文系曾守正教授總籌規劃，邀請國立故宮博物院教育展資處研究團隊及共玩創作動畫團隊共同授課，以故宮院藏文物為主題，帶領學生創作「故宮國寶動畫」。



這門課最有趣、也是最大的挑戰在於：這不是通識課，也不是傳播學院的課程，而是一門「中國文學系」的「專業選修課」。

站在學生的觀點，這門課程的作業要求跟中文系其他課程講究經典分析、撰寫小論文完全不同，不只要深入理解故宮文物的歷史意義與藝術內涵，還得要把天馬行空的想法作成「動畫」，對於平常多半只用 WORD、PPT，頂多略懂 PS 修圖的中文系同學而言，這實在是一個不小的挑戰。除了中文系的學生之外，這門課也開放給全校同學選修，對外系的同學來說，這門中文系的課看起來倒不像聲韻學、訓詁學那樣拒人於千里之外，卻又不是國文通識而是專業選修，讓許多愛好文學、藝術的同學對這門課的深度涵養懷抱相當期待，也希望藉此一窺故宮國寶的堂奧。

同學們對這門課的反應，其實正顯示這門課程最重要的意義：中文系的老師們開始思考，如何讓「轉譯」與「實作」納入文學院的知識體系與課程結構，使之成為中文系人需要具備的專業素養之一。

## 從專案實習開始，尋找合作模式

「傳統精緻藝術再創新 - 故宮博物院專案實作」這門課的真正成形，其實經歷幾番波折與嘗試。最初的起點，始於政大執行教育部「人文及社會科學知識跨界應用能力培育計畫」(簡稱 HFCC) 補助之課程計畫「轉注藝遊」，這項計畫旨在啟動人文及社會科學領域的師生共創，走進「真實社會場域」探索、或由外部機構依「產業需求」出題，並一同解決問題，發揮人社知識的「社會影響力」。

「轉注藝遊」團隊以文學院為主，文學院本身的知識質性較為靜態，要找到能夠讓師生充分發揮人文知識特質的「社會場域」並不容易。在團隊教師的腦力激盪下，決定邀請臺灣最具規模的博物館、同時也是古代中國藝術史與漢學重鎮的國立故宮博物院，成為課程計畫的「場域」。

不過，故宮影響力甚鉅，國內外有無數學術機構與企業組織都希望與故宮合作，政大究竟該以什麼樣的方式找到合作切入點呢？

轉注藝遊計畫團隊共同主持人、同時也是「傳統精緻藝術再創新 - 故宮博物院專案實作」的授課教師中文系曾守正教授表示，其實政大文學院裡像朱靜華老師的「中國藝術史」課程，本來就會以故宮做為課程參訪場域，也會邀請故宮研究員來校演講，「但多半都是單次、單向的活動，師生與故宮之間並沒有辦法真正更深入的互動。」所以，在思考進一步課程深化合作時，一開始是以「故宮專案實習」為目標：「希望雙方的合作不只是停留在參訪或演講，而是讓學生進入博物館實習，真正讓學生與場域產生密切互動。」然而，當教師團隊實際拜會當時的故宮院長馮明珠前院長進行提案時，馮前院長表示雖樂於促成館校合作，但一則故宮本身已經有既定的實習生徵選機制，二則若特別單為政大學生開放實習，未來若有其他學校提出同樣要求，院方恐怕應接不暇。在雙方討論下，以不影響故宮自有實習機制的原則下，決定第一年的課程合作先嘗試以專案實習的方式進行。



▲ 2016 年 3 月轉注藝遊團隊拜會故宮團隊，商議合作共識

於是，2016 年轉注藝遊以暑假密集實習形式，開設 105 學年度第 1 學期的「傳統精緻藝術再創新：以故宮為實習場域」課程。由故宮教育展資處浦莉安助理研究員擔任業師引導 8 位實習學生，機動見習當時故宮正在籌拍的「[筆墨行旅系列影片](#)」，除了實地參與影片腳本會議之外，也讓學生有機會觀摩拍攝現場，藉此瞭解故宮研究團隊如何將文物詮釋的想法轉譯並與製片團隊溝通。



▲ 2016 年 6 月，在浦莉安老師帶領下，實習生進行影片腳本討論會



▲ 2016 年 7 月實習生參與觀摩紀錄片拍攝現場

在這一次的專案實習嘗試中，共有三位中文系、三位歷史系、兩位傳播學院的同學參與。在 [實習心得影片](#) 中，同學們表示能夠觀摩故宮團隊第一線工作內容，覺得非常珍貴，尤其是看見文史研究人員與影片製作端意見相左時如何拿捏讓步與妥協的過程，同時也在這次的影片專案中看見故宮嘗試與在地文化進行連結的努力。但因為實習生們僅能從旁觀的角度參與，縱使自己非常努力想對影片腳本提出積極建言，也較難實際發揮作用，是同學們覺得較為可惜之處。



▲ 2016 年 12 月故宮實習生分享實習過程中的觀察。[實習心得影片](#)

### 由下而上，慢速累積共創默契

在第一年的專案課程中，雖然未能真正讓實習生們「進宮」實習，或是「實作」

出一項成果，但也讓轉注藝遊團隊瞭解到，對於像國立故宮博物院這樣體制龐鉅繁複的大型機構而言，要直接空降到「院」與「校」的高度進行實質合作是極為困難，就像兩條平行線，各自都有發展的方向，勉強湊合的話反而不易長久延續。但是，若能由下而上，從計畫執行團隊的角度，與故宮相關部門透過「專案合作」的原則逐步深化合作關係，卻是一個可努力的方式。而在學生敏銳的回饋意見中，也讓我們意識到「古典文物與在地文化連結」是目前國立故宮博物院重視的議題，也與轉注藝遊所重視的「轉譯」方向一致，或可由此尋繹雙方共同發揮社會影響力所在。

於是，轉注藝遊團隊持續與故宮教育展資處維繫合作關係，從展覽、座談會等各種不同形式的活動累積合作經驗，瞭解彼此的工作生態與節奏，慢慢磨合默契，在這樣持續堆疊、累積的過程中，一回生，二回還是生，三回、四回慢慢有點熟……就像在兩個平行面之間疊上一層一層的描圖紙，用雙方都覺得舒適、不勉強的方式，逐步尋找可能一致的方向。

後來，我們注意到故宮教展處在 2016 年 10 月發表了一支《走進偏鄉的角落》紀錄片，經深入瞭解後，發現故宮近年投注相當多的心力在發展偏鄉教學計畫，這也是人文學最能發揮社會影響力的面向。於是 2017 年 1 月轉注藝遊特別邀請故宮教展處團隊來校合辦「[人文與藝術教育在偏鄉](#)」的聯合座談會，以故宮推動偏鄉教育的成果為軸，集結故宮研究員、偏鄉老師與政大人文藝術教育相關領域的老師進行座談，共同思索：博物館、大學進行偏鄉教學服務時，如何真正有效發揮作用。



▲ 2017 年 1 月「人文與藝術教育在偏鄉」聯合座談會

由於該場座談獲得媒體關注也受各界好評，無形中成為課程合作的一股助力。於

是轉注藝遊團隊與教育展資處團隊一鼓作氣，在 2017 年 4 月舉辦了為期 4 天的「[桌上同安船：故宮國寶遊戲教材實作營](#)」，結合故宮南院「王得祿與同安船」特展的教育推廣活動，以故宮所典藏的同安船文獻為主題，由政大學生自由組隊報名，先在四天的工作營中設計適合國小高年級學生的桌上遊戲教材原型，接著從 5 月開始，由故宮教展處研究團隊帶領學生隊伍帶著自製遊戲進入偏鄉小學，觀察遊戲教材所發揮的教育效果，並銜接故宮長期以來致力發展的偏鄉校園回訪計畫。

「桌上同安船：故宮國寶遊戲教材實作營」這場活動完全是一次美好的意外，非但在雙方預定的年度計畫裡，甚至籌備時已來不及向教務處申請正式課號，僅以零學分工作坊的形式號召學生。不過，少了學分與教學評量機制的束縛，反倒保留了更大的課程實驗空間，除了政大教師與故宮研究團隊之外，也邀請了遊戲設計領域的專家合作授課，把跨域面向拉得更廣；而報名參與的團隊也不是為賺學分而來，而是對故宮文物、桌遊設計或偏鄉教育真正懷有學習熱誠的學生，在兩個周末共四天的密集工作坊，短時間激發出高強度的創作能量，讓六組桌遊設計團隊都創造出獨具創意的作品，並且順利完成教育推廣與試玩活動。



▲ 2017 年 4 月同安船桌遊工作坊分組試玩彼此遊戲



▲ 2017 年 5 月同安船桌遊在台中市和平國小試玩情形

這次的桌遊工作營，不但大幅增加了故宮教展處與轉注藝遊雙方在教學合作上的信心與默契，也讓我們與學生都理解到：故宮最前線的研究及教育推廣人員已經開始走出博物館了，要發揮博物館與大學的社會影響力，不一定非要在博物館裡，而是主動要走進人群之中。於是，這便成為 106 學年度第 1 學期開設「傳統精緻藝術再創新 - 故宮博物院專案實作」的基本理念。

### **從實習到實作，跳出舒適圈的成長蛻變**

以「桌上同安船：故宮國寶遊戲教材實作營」的經驗為基礎，我們將先前的「實習課」轉型為「實作課」，由教展處研究人員提出當年度的故宮展覽教育推廣活動，而政大教師則提出相應的配套課程規畫，並視專案實作的形式尋求技術方面的業師共同搭合作。這種專案型的課程設計，可以讓學生成果與故宮本身的展覽計畫之間保持一個靈活的彈性空間：

1. 學生不必進入故宮實習，但仍保有實習課的優點。透過故宮策展研究員的親自講授，學生仍可深入接觸到故宮策展的第一手資訊。
2. 課程主題由故宮研究人員出題，呼應 HFCC 計畫徵件精神；但在課程評量的機制下，學生成果僅需對課程本身負責，保有學習的自主性；而故宮方面也無須將學生成果照單全收，但鼓勵優秀的學生成果進一步參與展出。
3. 由政大做為課程總籌平台，故宮研究員及相關技術的合作業師不必全盤負擔授課責任，而是針對共同目標貢獻教學能量，盡可能減輕教學負擔。

轉型後的這門課程，由中文系曾守正教授擔任授課教師，而故宮方面則由第一年帶領實習生的浦莉安老師繼續擔任合作業師。浦老師所提出的企畫主題是「故宮院藏動物文物」，並且建議採用「筆墨行旅形象動畫」的逐格動畫（Stop Motion）作為期末實作成果的形式。

要一群沒有影像製作基礎的中文系大學生，在一個學期內作出逐格動畫？這個「越級打怪」的任務，究竟會有何方神聖願意助一臂之力？很幸運的，真有這樣一位「神人」存在。透過轉注藝遊教師團隊的廣電系林玲遠老師引薦，我們找到了「專門到偏鄉小學教小朋友製作逐格動畫」的吳彥杰老師。



▲課程兩位核心業師：故宮浦莉安老師（左）、共玩創作吳彥杰老師（右）

吳彥杰老師出身電影系，赴美留學歸國後成立「共玩創作」，是臺灣少數製作定格動畫的團隊，製作過〈瞌睡熊〉等多部獲獎無數的知名動畫作品。但是幾年前吳彥杰老師敏銳觀察到大眾媒體的逐漸式微：「大家現在都不看電視了，作再好的動畫，也不能發揮真正的社會影響力。」於是，吳彥杰老師開始發展動畫教育課程，並與永齡基金會等機構合作，將主要心力投注在媒體教育資源相對弱勢的偏鄉地區，自 2014 年起開設兒童動畫周末班及營隊，授課超過 3,000 名兒童，並入選天下文化教育基金會「未來教育·台灣一百」百大翻轉課程。

「如果，吳老師可以教會偏鄉的小朋友作動畫，那是否也願意來教政大中文系的大學生拍逐格動畫呢？」非常幸運的，吳彥杰老師在瞭解轉注藝遊核心的「轉譯」與

「人文實作」以及故宮所倡議的「美學教育向下扎根」等理念後，不但表示相當認同與支持，並反過來鼓勵我們不需要過度擔心動畫拍攝的器材或技術門檻：「現在的逐格動畫，其實用一支手機就能拍了！」

吳老師認為，影像製作在今天幾乎毫無門檻，人人可為，而從社群媒體傳播的現象來看，一支影片能否爆紅的關鍵也不在於製作精美與否，而是在於其所傳達的內容。「正因為拍影片太簡單了，所以優質的內容與態度正確的媒體素養，不只是提升人們的美學能力而已，而是會對整個社會、整個世界都發生正面的力量。」

因此，對於轉注藝遊團隊一直關心的文學院學生如何與社會產業接軌的問題，吳彥杰老師倒是有不同的看法：「或許，以後大學裡都不教應用技術了，所有的學科都必須回歸最根本的：哲學。」



▲ 2017 年 9 月為了讓整個課程的進度齒輪環環相扣，課前三位老師經過無數次的討論與確認

於是，這門課由曾守正老師主籌規畫，浦莉安老師講授故宮文物知識，加上吳彥杰老師指導動畫技術，三位老師分周上課，前半學期讓學生完成動畫腳本，而在 12 月時透過周末工作坊，帶領學生實地拍攝出故宮國寶逐格動畫。

### 「三秒鐘的動畫，我可能要拍三小時」

而這一門「越級打怪」的課程，果然逼著中文系的師生跳出了舒適圈。為了讓人人有功練，課程規定 3 到 4 人為一組，組內須為不同系所的學生組成，大家協力合作出「1 分鐘」的故宮國寶逐格動畫影片，放在網路上公開供大眾閱覽，而且還要在

期末時共同舉辦一場動畫成果發表會。

期初時，好傻好天真的同學們聽到「1分鐘」的要求，紛紛質疑：「1分鐘太短了吧」、「無法發揮文物的深度內涵？」但實際上拍攝製作時，所有人都慶幸「還好只有1分鐘」。其中一位修課同學在受訪時表示：「逐格動畫真的很可怕，三秒鐘的動畫，我可能要拍三小時。非常需要耐心。沒事真的不要作動畫。」

#### ▲「三秒鐘的動畫，我大概要做三個小時」[工作坊花絮影片](#)

「逐格動畫」在原理上其實非常簡單，就是運用拍照原理，將連續動作拍攝成一個一個靜止畫面，再依序串聯，就能形成一部逐格動畫。而為了讓拍攝過程更省力，吳彥杰老師特別提供了共玩工作室為偏鄉教學特別研發的迷你紙攝影棚，只要將手機架設在攝影棚上方，下方搭配藍或綠色紙，即可形成便於去背的攝影場景。不過，攝製原理雖然簡單，但實際執行上卻是極大挑戰：不論是一尾魚擺動尾巴、龍躍出海面、或是讓白鷺拍動翅膀，不要說是做到栩栩如生，就連要拍出一個合理易懂的動作，都相當考驗著耐心與觀察力，再加上製作攝影偶道具與影像後製處理的時間，「三秒鐘的動畫要拍三小時」，確非誇飾。

除了拍動畫本身的挑戰之外，對習慣獨自撰寫報告小論文的文學院同學來說，團隊實作也是一大困難，尤其遇到「豬隊友」實在欲哭無淚。曾守正老師回憶到，曾有其中一位學生在工作坊之前哭著跟他說因為隊友消極被動，整組專案實作的壓力變成該生獨力扛起，甚至 meeting 時只有他一人去面對吳彥杰老師的嚴厲要求，實在難以承受，因此想要棄修這門課。「我跟那位學生說，如果他堅持要棄修，我會尊重；但『放棄』雖然是眼前最簡單的選項，卻可能留下一個永遠無法填補的洞。多年以後，修課成績可能誰都想不起來，但可能會記得自己沒有完成這件作品。」在曾老師的鼓勵之下，那位同學最後還是留下來努力完成了作品。曾老師說，這件事情也讓他對教學有了不同反思：「以往中文系的訓練是要求學生獨立批判思辨，老師很少有機會輔導學生如何對話與溝通，但這卻是學生出社會後最重要的能力。」

**「格格動物園」成果斐然，連故宮粉專都驚豔轉載**

在歷經一番脫胎換骨的痛苦動畫製作歷程後，學期來到最後一階段，大夥兒還得分工合作策劃一檔成果發表展。成果展分為線上展覽與現場展覽，現場展覽選在政大文學院院館百年樓舉行，展覽名稱就命名為「格格動物園」。



▲2018年1月學生動畫成果展「格格動物園」現場展覽照片

策展說明提到，「本次所展出的九件作品，分為『化生』、『海錯』、『幻境』三大主題，均取材自國立故宮博物院藏文物的「動物類」藏品，如〈海錯圖冊〉、〈海怪圖記〉、〈雪灘雙鷺〉……等等，以其歷史內涵為構想基礎，融合逐格動畫(Stop Motion)的拍攝形式，藉由青年學子的活潑巧思，賦予傳統文物嶄新的創意，並透過臉書、YouTube等當代資訊媒體，引發觀眾接觸文物的興趣，讓文物以更親民、有趣的形式展現給社會大眾，達到博物館公共化的推廣教育意義。」

而當天現場除了課程師生之外，故宮教育展資處的徐孝德處長與教展處資訊統合格吳紹群科長也特別到場欣賞學生作品，除了肯定學生完成動畫挑戰外，徐處長更表示其中幾支作品所傳達的意境，不只是創意的發揮，裡面更蘊含了深厚的人文涵養，讓他印象深刻。後來，〈魚躍龍門〉、〈鷺境〉、〈響螺化蟹贊〉在線上展覽發布後，也受到國立故宮博物院官方FB的關注而轉載，其中〈鷺境〉獲得1.8萬人次點閱，分享數也高達347次，在故宮FB影片的點閱數可說是具有高人氣。



▲2018 年學生作品〈鷺境〉獲故宮粉專肯定轉載，觀看人次高達 1.8 萬

### 檢討教學次序，先實作而後實踐

107 年是這門課程第二次開課。這次故宮浦莉安老師今年所出的題目是：「故宮國寶經典之美」。這項主題呼應著故宮明年將舉辦的「故宮經典之美前瞻教育展」，並搭配有「12 個欣賞故宮國寶的錦囊妙計」，這 12 個錦囊融合美感教育通則及故宮鑑賞法則，希望可以讓大眾在欣賞國寶時掌握基礎鑑賞原理，更能心領神會的認識國寶之美。因此，這屆課程即以這 12 錦囊為主題，同學們需進行對應文物詮釋分析，後續製作出「以國小學童為閱聽對象」的國寶知識動畫。

而在動畫教學方面，針對上一次課程的教學檢討，吳彥杰老師表示，最困難的地方在於學生在撰寫腳本時，腦袋中沒有「畫面」：「這導致他們寫了太長、太複雜的內容，這些文字或許很優美、意義很豐富，但並不能轉化成畫面；或者是就他們現階段的製作時間而言無法達成的畫面。」

因此，吳彥杰老師決定在今年度的課程中調整動畫教學次序，在學期初直接先辦一次小型的動畫教學工作坊，透過這次的教學先讓學生認識動畫這種「語言」，同時也對動畫製作的具體步驟先建立初步概念，希望學生在發想劇本時能更順利地切換到鏡頭思維，而不再只是停留在文字論述漫天飛舞的狀態；接著，於學期中後段再舉辦一場為期兩天的魔鬼實作營，目的是讓學生可以有充足的時間、空間齊聚一堂，一起動手將劇本化為實際的動畫。

除了教學次序的調整之外，這門課在動畫製作技術工具上也獲得外部資源的挹注。在吳彥杰老師的引介下，台灣本土唯一以動畫軟體行銷全球的國際品牌公司甲尚科技 Reallusion Inc.無償授權課堂師生在修課期間使用 CrazyTalk Animator 軟體及相關



#### 四、場域經營與場域網絡關係圖



#### 作為語境(context)的場域

在人文實作的課程中，我們強調廣義語言的敘事轉譯能力，但是這些文本(text)如何向真實世界取材？如何驗證其具有語言溝通的有效性？「模擬實作場域」就扮演了「語境(context)」的關鍵角色。

換言之，轉注藝遊對於場域的「改造」與「維護」，不管是在經營實體空間的意義上，或者是在合作場域的互動連結上，都是企圖錨定場域在教學設計上的「對話位置」。透過課程的規劃，避免場域經營混淆為勞力服務，讓師生在過程中釐清進入場域或經營場域的意義與精神，並瞭解到場域經營的最大獲益者不是場域本身，而是獲得場域經驗的學習者自身，維持學習心態進入場域，而不是把場域經營當成打工賺錢的手段或強力介入主導的姿態，與場域內的人事物保持平衡的關係，不過度涉入，同時亦能夠發揮人文實作的跨域應用精神，就各自的對話位置進行應用與互動，讓轉譯文本的語言效力確實在場域所提供的真實語境中予以驗證。

## (一)場域的基本介紹

在場域的實際執行與規劃上，基於計畫各層級課程需求，將課程場域依實作程度分為「格物場域」( 搭配層級一覺察 )、「摹習場域」( 搭配層級二提案 )、「實作場域」及「致用場域」( 搭配層級三專案 )。其網絡關係如下圖。

「格物場域」著重走出教室的社會田野探索與取材。如圖中黃色方塊所示「故宮博物院」、「文山地區」、「台三線」等。

「摹習場域」是透過實習的過程，讓學生進入產業場域了解人文產業實務運作機制。如圖中藍色方塊所示「朱銘美術館」。

「實作場域」以校內場館為主，由學生成為場域的展覽經營或策畫者，並帶動校內場域的活化。如圖中綠色方塊所示「文山未來館」、「民族博物館」。

「致用場域」不限校內外，學生成果需應用於場域內，故場域條件逆向影響課程設計，並為學生產出學習成果的對話語境。如圖中粉紅色方塊所示「偏鄉小學」、「光點華山」、「政大藝文中心」等。

導向	類型	場域照片	場域名稱 ( 搭配課程 )	場域對教學所發生的影響
多元輸入	格物場域		國立故宮博物院 ( 107-1 中國藝術史專題：精緻藝術與社會 )	本課程結合博物館研究方法與傳統中國藝術作品的收藏、展覽與教育活動，培養同學判斷藝術普及傳播可能的方向與策略。將中國藝術史的知識文本從課本書籍轉移到實體博物館場域，由老師帶領學生從國立故宮博物院策展角度思考其中如何鉤織呈現中國藝術史的歷史脈絡。
			文山區 ( 106-2 創意：意識創造暨實務 )	創意，源於人類的內在天性、演化的渴望。它跳脫日常慣性，重新思維存在的形式與意義。本課程借鏡政府「地方創生」政策，關照台灣當前文創發展現況，以其理論基礎做為創意實作的方法。而因政大地處文山區，是以將文山區列為本次課程實作對象。透過專家學者，引領師生走讀，見學文山。進而透過實作，以創意行銷文山。
	摹習場域		朱銘美術館 ( 107-1 當代藝術典藏與展覽應用：以朱銘美術館為實習場域 )	本實習課公開徵選 5 至 6 位對美術館經營與實務有興趣的學生，於暑假期間前往新北市金山區朱銘美術館，擔任藝術行銷與教育推廣等館務工作部門之暑期實習生，展開事務及知識性實習，希望讓日後有意在博物館、美術館領域工作的學生走進實作場域觀摩學習並接觸業界實務，培養知識與技術之間的轉化運用能力以及主動關懷社會、服務群眾之精神。

		<p><b>校內民族博物館 ( 106-2 博物館展覽設計與製作 )</b></p> <p>本課程提供學生了解博物館展覽設計的基本要求，不求多，但求學生發揮最大創意值，在三個展櫃內策製一個展覽。透過對展覽最小單位的仔細摸索與探討，學生能夠將製作展覽的經驗，內化為觀賞其他博物館時的後設性思考，並提出有效批評。</p>
實 作 場 域		<p><b>校內文山未來館 ( 106-2 乘風破浪同安船 )</b></p> <p>國立故宮博物院研究團隊與國立政治大學轉注藝遊計畫共同舉辦本檔「乘風破浪同安船！同安船桌上遊戲工作坊成果暨故宮新媒體藝術展」展覽，策畫「桌上海戰」、「古船再現」及「體驗出航」三大主題，透過故宮專案小組所製作的擬真模型、紀錄片及 VR 裝置等新銳科技的整合運用，以及政大學生創作的同安船桌上遊戲，帶領觀眾從輕鬆有趣的角認識同安船的文獻史料，進而了解這一段波瀾壯闊的海洋歷史。</p>
		<p><b>校內民族博物館 ( 107-1 博物館管理與經營 )</b></p> <p>本校的民族博物館建立之初，因未經專業空間規劃師策劃，同時缺乏管理人力與資源，長期以來只能將就簡陋設備，尤其在照明上規劃不善，造成嚴重眩光問題。實際上，照明不只是實用設備，更是空間敘事的一項重要語言，影響著觀者的情緒與理解。本學期課程即邀請劉培森建築事務所林筱筵小姐擔任業師，指導同學從整體空間的動線與展示路徑重新考量，針對民族博物館的照明缺陷提出改良方案，並希望可以在下一年度全面改善空間裡的照明設施，而同學也在過程中了解博物館硬體規劃與策展之間不可切分的緊密關聯。</p>
能 力 輸 出		<p><b>光點華山電影館 ( 106-2 影展研究與經營實務 )</b></p> <p>本課程要求學生應用自身專長進行團隊共創，在校外公眾場域「光點華山電影館」舉行為期兩天的影展。以學生獲得外部實務經驗的角度而言，本場域也可算是「摹習場域」，但因本課程屬於專案層級，且光點華山電影館較之校內場域，在影像品質、宣傳與票務行政上更要求嚴格專業水準，便也強化課程的學習質量，故將光點華山電影館定義為應用場域。</p>
		<p><b>校內藝文中心 ( 107-1 從自我到他者：戲劇的社會實踐力 )</b></p> <p>本課程以應用戲劇為方法，打破傳統戲劇演出「舞台上 / 舞台下」的空間界線，讓觀與演的角色能在開放的劇場空間中流動轉變。因此在展演空間選擇上，特別選用校內藝文中心的創意實驗室，讓空間本身的木板地暗示劇場環境，但觀眾與演員之間則無特定物件的阻隔，創造一處既獨立又具有開放性的論壇劇場環境。</p>
致 用 場 域		<p><b>台北市忠義國小 ( 107-1 故宮專案實作 )</b></p> <p>本課程連結國立故宮博物院年度大展「故宮經典文物之美前瞻教育展」的策展計畫，以「故宮經典國寶」為主題，邀請故宮博物院教育展資處浦莉安助理及共玩動畫工作室吳彥杰老師擔任作業師，共同指導學生分組完成 12 支以國中小學童為閱聽眾的故宮文物知識動畫。所有同學並需策畫期末公開成果展邀請動畫領域專家、國立故宮博物院研究員、以及忠義國小學生擔任動畫評審，驗證作品之知識與趣味，促進大學生與小學生的共創學習，落實美感教育向下扎根，創造博物館的公共教育意義，發揮人文知識的社會影響力。</p>

## (二)場域的經營方式：

### 尋找互惠節點

在計畫過程中發現，大學若欲與所在城鄉或外部單位進行互動，首先需要能發現對方的需求面，並搭配中介角色聯繫雙方甚至多方的溝通。以轉注藝遊而言，授課教師與合作機構所扮演的中介角色，相當關鍵。或者是需要以專案模組建立合作關係，確立彼此的分工權責與教學目的。

### 節點 1：透過授課教師或業師作為互動介面

例如「故宮動畫專案課」與台北市忠義國小合作的淵源，來自課程合作業師 - 共玩動畫創作吳彥杰老師，因共玩創作長期駐點於忠義國小，雙方本身有一定合作基礎，故在吳彥杰老師的引介下，我們結合故宮教展處的前瞻教育展計畫，邀請忠義國小師生參與本次課程的共同學習。又如「政大中文影展」乃由聞天祥教授擔任影展開端的聯繫鋪陳與預算掌握，釐清場地、票務與相關活動負責窗口，並完善學生端組織規畫，後續實務方交由學生團隊全權負責，讓外部單位（光點華山電影館）與學生組織達到良性配合。

### 節點 2：透過合作機構作為互動介面

例如「同安船桌上遊戲工作坊」乃由合作機構國立故宮博物院擔任中介角色，由故宮與 TFT(為台灣而教 Teach For Taiwan)合作聯繫偏鄉小學，尋求有意願接受此次桌遊合作活動的學校端，再由故宮研究員與轉注藝遊團隊搭配，共同輔導學生進入偏鄉校園進行桌遊教育活動。

## (三)場域與大學的共生

### 以場域輔助教學

本計畫對於「實作模擬場域」的定位，乃基於「以場域輔助教學」的思考，在「教學為主，場域為輔」的明確目標下，除了「文山未來館」與「民族系博物館」是為計畫團隊實質經營與主導的實體空間之外，我們並未強力介入或意欲改變其他合作場域（如光點華山電影館、桌遊試玩偏鄉小學等）的實體空間；但是，這些合作場域在課程中的意義卻不僅僅是出借場地或舉辦活動而已，也在整個教學對話的涵構關係中，形成不同層級、相互鏈接的教學應用結構，並持續對於課程教學的歷時性進程產生關鍵性的影響：例如說，教師必須透過長期的溝通累積與場域間的互信關係，而學生的學習成果，也需要至場域進行取材，或以場域為應用情境進行設計。

## 場域的合作共創

歷經兩年的磨合與嘗試，轉注藝遊與國立故宮博物院、朱銘美術館、市定三級古蹟景美集應廟等合作單位逐步建立默契。以往文學院的學生與相關機構接觸的方式多為演講、實習、參訪，我們將之保留在層級一覺察與層級二提案，但嘗試在層級三專案成立「產學共創課程模組」，模組形式如下：

1. 邀請博物館機構提供展覽或活動作為主題內容(content)
2. 由政大教師開設課程或工作坊
3. 尋求跨域業師支援專案共創

循此，希望在不增加合作方業務負擔的情況下，形成多方分工互惠，並可透過項目替換，維持延續交流。

## 場域的經營困境

轉注藝遊第二年計畫以「博物館」為核心，「文山未來館」與「民族博物館」是我們主力經營的兩個模擬實作場域。但「博物館」的課程關聯場域亦不只侷限於此，外部合作的博物館如國立故宮博物院、朱銘美術館等，雖然不是計畫能夠介入經營的空間，但仍然對學生的學習具有高度的啟發性。

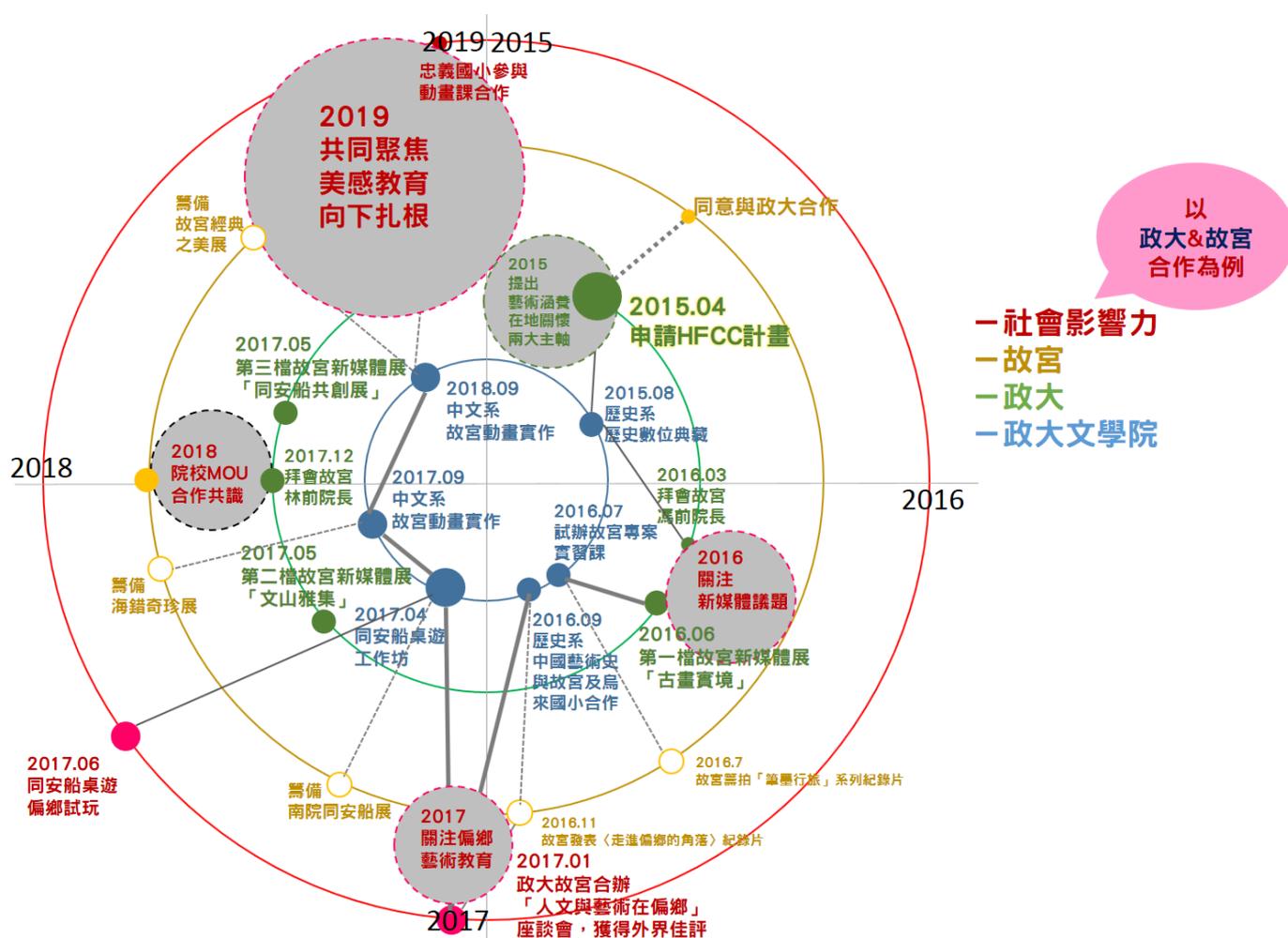
在計畫執行過程中，我們發現有不少同學同時修習歷史系朱靜華老師的中國藝術史課程與民族系張駿逸老師的博物館課程，這一條隱藏在不同學院之間的學習脈絡，確實反映了學生的跨領域學習需求，值得被討論與關注。但**現在這條學習脈絡也面臨無以為繼的危機**，因為張駿逸老師早已退休，朱靜華老師也即將從歷史系退休，兩位老師開設的課程都可能面臨後繼無人的窘境。所以轉注藝遊更需要抓緊時機，讓這條學習脈絡顯題化，讓學校正視學生在這方面的學習需求，甚至能夠向外串聯博物館機構的資源形成主題學習地圖，希望未來即使轉注藝遊計畫結束，仍然能夠藉由虛擬學院或微學程的框架，引入新的師資來維繫課程。

## 場域的影響改變

如前所述，轉注藝遊著重於場域對教學造成的改變，因此場域本身的變化性不大，反而是對於師生教學模式帶來的影響與啟發性。

不過，也由於課程模式的成功，增強了我們與外部場域合作的關係，其中國立故宮博物院的發展最為深化。轉注藝遊第一年首次與**國立故宮博物院教育展資處**

合作時，乃採取實習課的模式，開設「影像專案實習課程」；第二年在雙方合作累積的默契下，從「實習」進化為「實作」模式，由教展處研究人員提出當年度的故宮展覽教育推廣活動，由政大教師規劃執行課程，於 105-2 學期實驗籌辦「同安船桌上遊戲教材實作營」，106-1 學期正式開設「動畫專案實作課程」，讓學生能夠與故宮研究員共創成果。而這兩年來的各種經驗，加上媒體報導擴散的效應，不但加深雙方課程合作意願，成果更受到國立故宮博物院的重視，106 年 12 月 1 日國立故宮博物院林正儀前院長與本校周行一校長會面磋商，除了肯定轉注藝遊未來希望開展的博物館資訊應用與人文實作課程模組之外，更從院級和校級角度尋求更廣泛的合作可能，並擬簽訂後續相關課程與活動之合作備忘錄。



2015 年政大以文學院師生為主體申請「HFCC」計畫，起初即是以人文學核心的「藝術涵養」與「在地關懷」為計畫精神兩大主軸。在與國立故宮博物院探索合作模式的過程中，很幸運獲得教育展資處師長的鼎力支持，一路走來，我們共同關心的議題隨著時代脈動不斷展開，從 2016 年引入新媒體藝術到政大校園，呼應轉注藝遊的

「轉化傳統」；同一年的故宮筆墨行旅紀錄片觀摩實習專案，則讓學生認識故宮如何從常民生活脈絡賦予文物當代價值，遙應著轉注藝遊「注釋在地」的主題；2017年的人文與藝術在偏鄉座談會以及同安船工作坊，我們開始探問中國古代文物如何(又為何)被偏鄉所需要，並帶著學生跟著故宮研究員一起進入偏鄉，以自己創作的同安船桌遊與偏鄉孩童互動，呼應轉注藝遊的「藝遊人群」，到了2018年故宮走向在地化、公共化的博物館，將國寶鑑賞融入中小學美感教育通則的教學脈絡中，邁向「美感教育，向下扎根」，從另一端呼應了轉注藝遊始終秉信的「藝術涵養」與「在地關懷」的信念。綜合以上經驗，均可見在計畫與校外單位合作關係與信任基礎的深化下，逐漸將「由校外單位提供課程協助」轉型成「與校外單位共同思考課程」，顯示**合作關係從單方主動轉變為雙方互動**的轉型，於後續課程中更能彰顯共同培育人才的意義。

## 參、成果交流平臺經營

### 一、網站經營與成效

#### (一) 成果網站 ([www.transartistry.org.tw](http://www.transartistry.org.tw))

成果網站用以保存計畫成果資料，並於 2017 年 7 月完成改版，說明如下：

1. 使用 wordpress，挑選適合的模板，讓現有資訊更具架構化及易達性
2. 以「呈現資訊清楚」為目標，在每個分類安排次主題的分類，分別進入次主題後才會顯示各文章
3. 就現有網站主題、內容整理、架構化

轉注藝遊

首頁 最新消息 關於課程 實作場域 活動報導 關於我們 聯絡我們

轉化藝術 x 注寫在地 x 嬉遊人文

旅行與臺灣歷史  
培養學生認知、表達與整合之策展能力

轉動傳統

藉由接續文物知識與新媒體之間的轉譯過程，嘗試找出更多古今交融的可能性，更進一步運用當代新媒體、新語言、新形式而「轉動傳統」。

注釋在地

挖掘地方知識的獨特肌理，而此用心，一切創意都需要由在地的關係出發，創造為人所忽視以致隱沒的文化景觀，以新創意活化漸成遺囑的事物。

藝遊人群

感受土地與人情如何昇華為藝術品，從人與人互動的過程中獲得另一種層次細膩的「身體實作」意義，幫助人與人之間的理解，緩解各種關係的衝突與隔閡。

轉注藝遊

首頁 最新消息 關於課程 實作場域 活動報導 關於我們 聯絡我們

轉動傳統

轉動傳統  
注釋在地  
藝遊人群

連結「國立故宮博物院」為學習場域，鼓勵學生懷著首思、史學與詩心，透過文獻閱讀與解析來瞭解傳統，更進一步運用當代新媒體、新語言、新形式而「轉動傳統」，讓歷史文化資產獲得活化與新生，立體透視古今交融的跨空圖層，讓「文化創思」不只是短暫的速食流行，而是蘊含歷史傳統的深度涵養。

中國藝術史－精緻藝術與社會

以故宮藏品為實例，介紹中國藝術史的發展，並藉由《美學與造型》一書，討論玉、青銅、陶瓷、書畫與書法等不同物件，理解藝術之「美」。考究歷史、社會、經濟和政治的關係後，以批評的視野來感受「美」的意義。

傳統精緻藝術再創新－故宮博物院專案實作

與國立故宮博物院教育推廣處合作之課程場域專案實作，以故宮典藏文物為主題，運用當代新媒體、新語言、新形式而「轉動傳統」，讓歷史文化資產獲得活化與新生。

數位、遊戲與歷史

由資管系與歷史系老師合研，運用人文學科的書籍、觀點和視野，以史學型式的反思為主要方法，將文物結合文史背景，組成一個能夠展現歷史氛圍、人文反思，以更具體的方式呈現歷史事件意義的「文化遊戲創畫」。

## (二) facebook 專頁 ( <https://www.facebook.com/nccutransart/> )

由計畫辦公室經營的轉注藝遊粉專，目前有 926 名追蹤者，對象以課程的師生為主，發布即時訊息、宣傳活動、轉發相關報導，並串聯總計畫推動辦公室粉絲專頁「人文臺灣」，及各課程學生自行營運的粉專。



## 二、107 年度重要紀錄影片

影片名稱	類型	影片內容簡述	連結
你不是一個人憂鬱	媒體宣傳	修課學生自製 / 影展形象宣傳片	<a href="https://youtu.be/bI_OZ72PsaU">https://youtu.be/bI_OZ72PsaU</a>
故宮 12 錦囊發表花絮	花絮紀錄	計畫辦公室製 / 故宮動畫成果發表會花絮紀錄短片	<a href="https://youtu.be/C0jeSHZH3Io">https://youtu.be/C0jeSHZH3Io</a>
故宮 12 錦囊	學生成果	修課學生自製 / 故宮專案實作課程作品(共 12 支)	<a href="https://reurl.cc/V8kNY">https://reurl.cc/V8kNY</a>
2019 觸·手生溫影展	學生成果	修課學生自製 / 臺灣民俗實務田調成果短片(共 4 支)	<a href="https://reurl.cc/Q4zXZ">https://reurl.cc/Q4zXZ</a>
圖像影像創新傳播	學生成果	修課學生自製 / 圖像影像課程作品(動畫組·共 5 支)	<a href="https://reurl.cc/5MY1n">https://reurl.cc/5MY1n</a>

### 三、107 年度重要活動報導

106-2

#### (一)文藝青年站出來！2018 朱銘美術館暑期實習課招生開跑

2018-04-13 政大校園新聞 <https://goo.gl/PxtNbr>

【轉注藝遊辦公室訊】轉注藝遊計畫辦公室 10 日舉行「2018 朱銘美術館暑期實習課」招生說明會，邀請朱銘美術館團隊蒞校介紹暑期實習內容，鼓勵政大「文青」們多到朱銘美術館走走，更歡迎大家暑假到美術館實習，不只可以得到學分，還可以近距離接觸藝術家，獲得寶貴的藝術行政實戰經驗！



#### 有學分的暑期實習課 培育跨域應用能力

轉注藝遊計畫辦公室表示，今年是第三次與朱銘美術館合辦暑期實習課，經與館方討論後，決定開放「研究部」、「教育推廣部」、「展覽部」三個部門的實習項目，徵選 5 至 6 位對美術館經營實務有興趣的學生，於暑假期間前往新北市金山區朱銘美術館擔任實習生。

與一般企業實習不同的地方在於，朱銘美術館與政大合作的暑期實習屬於「課程」性質，實習滿 180 小時且通過考核機制的實習生，將可於 107 學年度第 1 學期獲得 2 學分。在實習內容方面，本實習課程由中文系曾守正教授擔任授課教師，從文史學科領域之角度，與美術館藝術領域的專家攜手合作，共同規劃實務課程及作業，希望能打破一般事務性實習的內容，在「實習」的機制中落實「教學」的內涵，共同培育出具有跨領域應用能力的「文」「藝」青年。

授課教師曾守正教授表示，這門實習課緣起於政大參與教育部「人文及社會科學

知識跨界應用能力培育計畫」補助之「轉注藝遊」計畫，目的在於開拓人文學科內蘊的「在地關懷」與「藝術涵養」，所以特別邀請國立故宮博物院、朱銘美術館等具有影響力的博物館美術館機構合作課程，此實習課即是在此脈絡下應運而生，希望創造出具有人文特色的實習機制，對校方、館方而言都是新的嘗試與挑戰：「非常感謝朱銘美術館給予的寶貴機會，希望有心參與的同學務必好好珍惜。」



▲朱銘美術館各部門主管與授課教師曾守正教授，歡迎大家參與暑期實習。

## 研究部：親炙國際大師魅力

本次三個實習部門中，「研究部」是首度開放非藝術科系學生實習的部門。朱銘美術館研究部林以珞主任表示，由於研究部的工作需要高度藝術專業能力，故以往並不招收非藝術科系學生實習，但館方對政大同學有信心，因此今年首度嘗試開放，機會十分難得。

研究部實習生將可能接觸到的業務，包括田野調查、美術館館史建置、籌備學術座談會、與國際藝術家進行電話訪談、參與館方學術期刊《雕塑研究》編輯出版工作等等，不但能與國際級藝術家近距離接觸，還能學習資料整理的基本功夫，範圍十分廣泛。林主任表示，實習期間會把同學視為同仁來磨練：「雖然難度頗高，但只要各位願意認真投入，保證結業後一定會成為藝文界、出版界的搶手人才！」

談到在研究部工作的心得，林主任說：「很多人以為：『在朱銘美術館工作，就只

能研究朱銘的藝術創作吧？」但其實完全不是這樣子。」她表示，朱銘老師不但是臺灣國寶級藝術大師，在世界當代藝術史上更擁有一席之地，其交遊往來的重要藝術家包括畢卡索等等，「範圍之大，根本研究不完。」而且，朱銘美術館背負推廣雕塑藝術的重要使命，常需要透過越洋電話訪問國際知名藝術家：「我們每次要做訪問前，都會緊張好幾天睡不好；但在訪問過程中能親身體會大師魅力，跟中文系講究的『親炙經典』一樣，很過癮的。」



▲ 研究部林以珞主任表示今年是首度開放非美術系學生實習，呼籲同學把握機會

那麼，暑期實習生是否有機會與朱銘老師面對面訪談呢？林以珞主任笑說，訪問朱銘老師得要有龐大的背景知識，「大概需要十年以上的田調功力。」因此，暑期實習生或許還沒有機會接觸到朱銘老師本人，但將能協助整理館內珍藏的一手資料，也有機會訪談國際知名藝術家，都是不容小覷的艱鉅任務，「歡迎大家來挑戰。」

### 展覽部：魔鬼藏在細節裡

第二個實習部門為「展覽部」。「展覽部的工作，一言以蔽之，就是『美術館內辦展覽的部門』。」然而，在這簡單的一句話背後，牽涉極為龐雜繁複的瑣碎工作。展覽部黃修文副主任表示，要舉辦一個展覽，從「主題研究」開始，一直到「結案報告」為止，細分下來至少有 30 個環節要處理，而且是反覆、來回不斷彈性修正調整，每個環節各自又是一門大學問。因此在展覽部門工作，需要高度的組織能力與細心，察覺每個細節背後的意義。「比方說，大家在美術館看到牆上掛著畫，就牽涉到懸掛高度要多高？畫與畫之間的距離？燈光角度怎麼打？背景牆壁的顏色？如何保護作品？.....等等。這些可能是觀眾渾然不覺、但展覽團隊要斤斤計較的細節，一個環節錯了，整個展覽都不對勁。」

黃修文副主任表示，在展覽部工作並不浪漫，每天都要面對大大小小的瑣碎事務。「把這些工作拆開來看，看似沒有意義；但它們凝聚在一起時，就是成就一個完美展覽的強大力量。」而在本次的暑期實習展覽中，預計安排實習生投入的項目包括「藝術長廊」壁畫創作相關活動、園區維護工作、展覽行政事務等。黃副主任表示，若實習生能很快進入工作狀況，也不排除讓實習生參與美術館策展規劃項目。



▲展覽部黃修文副主任介紹「藝術長廊」活動企劃項目

### 教育推廣部：從孩子的視角看世界

第三個實習部門為「教育推廣部」。秉持著朱銘老師「種活藝術的種子」的教育理念，朱銘美術館向來相當重視兒童藝術教育推廣的任務。教育推廣部黃榮智經理表示，朱銘美術館兒童藝術教育包括兒童藝術展覽策畫、兒童藝術志工培訓、兒童藝術營隊、兒童藝術教具及課程研發等等，面向相當廣泛，而教育推廣部實習生最重要的工作，就是跟孩子一起玩藝術，一同打開對世界的感官。

「雖說是陪孩子『玩』，但實際上不一定『好玩』。」黃榮智經理舉例，目前館內正在展出的「樹屋吉響」，讓孩子在水管裝置裏投入彈珠後感受聲響在管內的傳遞，「但我們後來發現，小朋友往往一次把一整盒彈珠倒下去，造成水管堵塞，他們覺得這樣才好玩。」因此，黃榮智經理鼓勵有心從事兒童教育工作的同學，可以利用暑假時間來美術館沉浸在兒童藝術的世界中，從實際的互動與接觸中具體瞭解孩子觀看世界的角度，同時也能獲得營隊帶領、課程教學等實戰經驗。



▲教育推廣部黃榮智經理說明朱銘美術館的多元兒童藝術教育面向

而今年教育推廣部的實習項目，包括今年已邁入第 13 屆的「小藝工」兒童藝術志工培訓、兒童藝術夏令營「你，聽見了嗎？」等等；如果是對教案撰寫、教具開發有興趣的同學，也有機會在實習過程中參與「GO! GO! 彈珠檯」的藝術教具研發專案，把創意點子留在美術館。

### 徵件即日起至 5 月底，歡迎踴躍投件

說明會現場吸引許多同學到場聆聽。不少同學關心是否支薪、實習期間的交通問題等，轉注藝遊計畫辦公室表示，本實習屬於課程性質，授予學分但不支薪；至於實習期間的交通，館方將開放員工接駁車（市政府捷運站到朱銘美術館）供實習同學搭乘。本實習徵件自即日起至 5 月 31 日止，有意報名實習的同學，可上轉注藝遊計畫網站查詢相關辦法及報名訊息，或洽轉注藝遊辦公室 02-29393091#69303。

## (二)共玩老北投 政大陽明共創敘事遊戲設計課

2018-05-10 政大校園新聞 <http://bit.ly/2LrUJx1>

【轉注藝遊辦公室訊】面對超高齡社會發展趨勢，如何在生活中融入高齡關懷與照護，以多元形式增強高齡者的心智維持能力，是當代社會的重要課題。為促進年輕學子對高齡族群的認識，國立陽明大學與國立政治大學將於今年暑假共同舉辦為期 5 天（7/30~8/3）的「敘事遊戲創意設計」課程共創營，主題為「共玩老北投」，結合兩校在高齡醫學與人文歷史領域的專長，冀使年輕學子在設計過程中發揮跨界創造力及社會關懷力，也希望藉由遊戲的互動機制，啟動年輕族群與高齡族群的創意溝通模式，打破尷尬與隔閡，在遊戲中分享更多活力與歡笑。



### 暑期集中授課 高齡關懷結合人文實作

談到「共玩老北投」的合作發想，主辦單位轉注藝遊計畫辦公室表示，本課程是與同為教育部「HFCC 人文及社會科學知識跨界應用能力培育計畫」的夥伴團隊——陽明大學「活躍高齡」計畫共同策畫執行，為結合雙方在「人文實作」與「高齡關懷」的特色，故規劃以高齡長者為受眾的遊戲設計課程，由陽明團隊講授高齡心智與高齡化社會議題，政大負責文史資料解析與敘事方法；實作場域則選在富有歷史人文風情的北投區，邀請遊戲設計專家與北投在地文史工作者擔任業師，並安排現地踏查與取材活動，引領學生在實作過程中深度解讀在地文化，經消化與轉譯後，再轉化為具體的遊戲創作，最後邀請高齡玩家實際體驗試玩。

### 跨域+跨齡 在共創中學習溝通藝術

「政大與陽明雖然是姊妹校，有合作學程或通識課，但通常是師資上的互補，學生之間還是很難有機會真正跨領域交流。」轉注藝遊計畫辦公室表示，「共玩老北投」除了鼓勵年輕人活用多元創意的遊戲與高齡長者溝通之外，另外一個重要的目的，是希望藉著共創實作的過程，讓人文學科與醫學領域的同學有機會交流合作，感受並練習如何與來自不同科系、擁有不同思維的夥伴溝通，進而彼此分工、成就，以完成一份共同的學習成果。因此，本課程將由雙方主辦單位按「跨校」、「跨系」原則分組，讓同學打破自身科系的小圈圈，運用自身所學與他人對話。

而為了克服跨校修課的限制，兩校分別由政大中文系廖棟樑教授與陽明大學心智哲學研究所林映彤教授在 107 學年度第 1 學期開設同樣名為「敘事遊戲創意設計」的 2 學分選修課程，並經校內簽准集中於暑假期間密集授課。參與學生只要完整參與 7/30 至 8/3 的課程，完成指定作業項目並經評定通過，便可於 107 學年度第 1 學期取得 2 學分。課程招生自即日起至 5/15 止，詳情請上轉注藝遊計畫網站 ( <http://www.transartistry.org.tw/beitou/> ) 查詢。附：課程規劃

7/30(一)認識高齡小宇宙	為什麼要玩遊戲？遊戲的功能性概述與體驗	劉力君老師
	高齡社會 X 高齡認知與心理學	張立鴻老師
	記憶、環境與社會	林映彤老師
7/31(二)日安！北投爺奶	打開爺奶話匣子：高齡遊戲互動初體驗	劉力君老師
	歷史北投：地景．空間．記憶	蕭文杰老師
	庶民北投：觀察．對話．故事	林智海老師
	記憶所繫之處：當他們書寫北投	廖棟樑老師
8/1(三)踏查北投走透透	遊戲設計教學：如何創造遊戲機制	劉力君老師
	北投現地踏查及素材收集	北投說書人
8/2(四)遊戲實作修羅場	遊戲實作、試玩與互評	劉力君老師
8/3(五)爺奶逗陣來共玩	高齡玩家驗收成果日	主辦單位

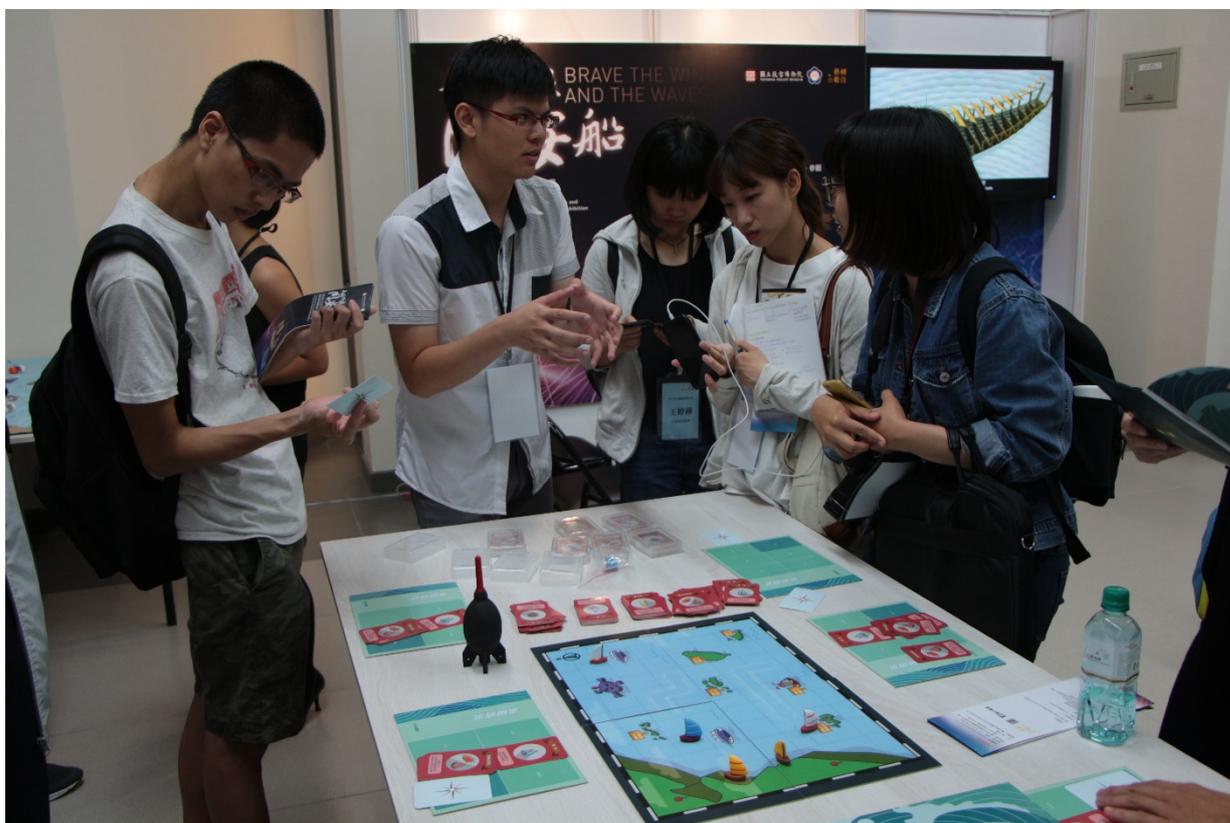
### (三)故宮同安船出航政大 揚起人文教育希望之帆

2018-06-06 政大校園新聞 <http://bit.ly/2LtTYU2>

【轉注藝遊辦公室訊】由國立故宮博物院與國立政治大學轉注藝遊共同主辦「乘風破浪同安船！同安船桌上遊戲工作坊成果 暨 故宮新媒體藝術展」，6月4日在政治大學研創中心舉行開幕儀式。展覽涵括「桌上海戰」、「古船再現」及「體驗出航」三大主題，展出故宮的同安船擬真模型、裸眼 3D 裝置及 VR 虛擬實境體驗，並發表政大學生設計的同安船主題桌遊，透過遊戲與新媒體藝術的創意形式，活潑再現這一段古老的海上風華。

#### 大學生與故宮創意接軌 共創知識薪傳力量

為發揮博物館的公共化價值，促進人文知識的創新致用，國立故宮博物院與國立政治大學近年積極合作多項展覽、課程、工作坊及跨領域研究案。本次「乘風破浪同安船！同安船桌上遊戲工作坊成果暨故宮新媒體藝術展」發表一款由政大教育系學生設計製作的同安船主題桌上遊戲《乘風破浪》，即是雙方共育人才的成果展現。



▲遊戲設計者教育系學生傅敬軒向現場來賓解釋「乘風破浪」遊戲內容

此款《乘風破浪》桌遊作品緣於 2017 年由故宮教展處與政大轉注藝遊計畫共同舉辦的「同安船桌上遊戲工作坊」，以故宮保存的同安船史料為素材，由大學生發揮創意，將歷史文獻轉化為桌遊教材，再帶著桌遊教材與故宮團隊一同走入偏鄉小學進行教育推廣。其中一組政大教育系學生團隊在工作坊結束後繼續投入開發，歷時近一年完成此款《乘風破浪》桌上遊戲。團隊成員傅敬軒表示，開發過程中除了自己對同安船有更多瞭解之外，也在偏鄉教學現場感受到孩童的回饋，因此決定完成這套桌遊，讓同安船的知識能以輕鬆有趣的方式傳承延續。

### 故宮當代新媒體藝術 跨越時空的古船體驗

展覽的另一大亮點，是故宮特別借展政大的同安船模型、裸眼 3D 裝置及 VR 虛擬實境體驗。在 19 世紀時，民間商賈、清廷軍方甚至是海盜勢力都仰賴同安船進行海上活動。然隨著時代變遷，同安船英姿成為歷史傳說，僅能從故宮典藏的〈集字號大同安梭船圖〉、〈一號同安梭船圖〉等文獻中一窺其貌。國立故宮博物院結合歷史文獻考證與當代船模技術，成功還原打造 30:1 的「縮小版」同安船，並運用當代新媒體數位科技，開發出「望穿時空」裸眼 3D 裝置及「同安船 VR」虛擬實境裝置，讓參觀者能身歷其境，體驗一場乘風破浪的古船旅航。



▲ 國立故宮博物院圖書文獻處周維強博士講解同安船模型的還原研究歷程

## 「教育是無垠大海」 陳副校長期勉人文教育永續創新

陳樹衡副校長於開幕致詞時表示，看到同學投入桌遊開發及偏鄉服務的熱情，十分感動，也非常感謝國立故宮博物院給予政大學子寶貴的學習機會，學校未來也會將轉注藝遊與故宮的合作經驗繼續傳承下去。陳副校長並以「同安船」為喻，比喻人文教育正航行在一片無垠的大海上，海上有各種挑戰，期勉師生共同努力，航向創新人文教學的新天地。國立故宮博物院謝俊科副處長也表示，「乘風破浪同安船」已經是故宮與政大轉注藝遊的第三次展覽合作，未來也希望雙方有更多元的合作面向，甚至聯名參與國外展覽徵獎，跨領域共同發揮人文、藝術、科技交織的能量。

「乘風破浪同安船！同安船桌上遊戲工作坊成果 暨 故宮新媒體藝術展」自 2018 年 6 月 4 日起於政治大學研創中心一樓文山未來館展出，免費入場。開放時間為每周一、三、五下午 13:30 至 16:30，歡迎前往參觀。( 團體參訪請事先向轉注藝遊計畫辦公室預約，預約專線 02-29393091#69303 ) 更多展覽訊息，請參考展覽網站。



▲陳樹衡副校長以同安船為喻，勉勵人文教育繼續航向希望的未來。

## (一)國際書展暢談新書 侯雲舒以戲劇作為參與社會的第一步

2019-02-19 政大校園新聞 <https://reurl.cc/V8AxR>

【轉注藝遊辦公室訊】2019 臺北國際書展熱鬧登場，16 日中文系副教授兼藝文中心主任侯雲舒應政大出版社之邀，發表兩本新書《自我 / 他者：舞臺外的戲劇實踐力》及《看見創作的真實力：青年劇作家群像》，並邀請差事劇團團長鍾喬、知名劇評人吳思鋒跨世代對談，從自身的戲劇經歷出發，分享戲劇如何作為參與社會的一種實踐方法。

《自我 / 他者：舞臺外的戲劇實踐力》源於侯雲舒參與教育部「人文及社會科學知識跨界應用能力培育計畫 - 轉注藝遊」，而在中文系所開設的一門新課：「從自我到他者—戲劇的社會實踐力」。侯雲舒表示，轉注藝遊計畫是一項希望改變文學院傳統靜態教學模式的課程實驗，給學生更多「做中學」的機會：「所以這門課每堂都在玩，而且玩很大。」書中集結了 104-2、106-1 兩次開課內容，第一年（104-2）採「應用劇場」形式，邀請差事劇團團長鍾喬合作指導，帶領學生發展出五組家庭議題劇作展演；第二年（106-1）則以「論壇劇場」為核心，邀請台灣應用劇場中心創辦人賴淑雅合作指導，演出性暴力及移工處境的兩組論壇劇。書中除了保存演出紀錄，更彙整教學精華，讀者可從中瞭解同學們如何從「戲劇素人」的身體訓練開始，在一學期內發展出自己的一齣戲。

《看見創作的真實力：青年劇作家群像》則是 2018 年政治大學第十八屆駐校藝術家計畫一系列的藝術家對談文集。書中集結臺灣、馬來西亞、澳門、香港多位當紅劇作家及劇評人的對談與專講紀錄，主題涵括戲劇、文學、語言、社會觀察等多元面向，清晰折射出當代中港台青年戲劇創作的鮮活樣貌。

## 從自我到他者 以戲劇為連結的介面

談到「從自我到他者—戲劇的社會實踐力」這門課，侯雲舒表示，她在大學執教近廿年，發現這些進入大學校園前一直跟考試奮鬥的學生，很多是不太認識自己的：「如果不認識自己，又怎能啟動與社會之間的連結？」因此她特別引入「應用戲劇」的概念，力邀該領域舉足輕重的鍾喬、賴淑雅等幾位資深劇場人合作授課，希望戲劇能夠成為幫助學生打開自我，乃至於向外輻射他人處境的一種方法。藉由此種實作性質的課程設計，戲劇對學生而言不再只是課本上的理論，而是親手實踐的表演藝術；更重要的是，讓學生練習以戲劇作為一種行動，啟動對內覺察與對外關懷的能力，在步下舞台之後，仍可持續發生擴散，這就是課程書名訂為「舞臺外的戲劇實踐力」之意。



▲國際書展熱鬧展開，(右起)政大中文系副教授兼藝文中心主任侯雲舒、劇評家吳思鋒、差事劇團團長鍾喬暢談戲劇的實踐力。

站在劇場工作者的立場，鍾喬則認為「從自我到他者」是劇場人的一種態度、一種視線：「當戲劇不再只是演員在舞台上的表演，而是透過論壇等手段，讓觀眾主動參與及發聲，那就是戲劇最富革命性的事件。」另一位與談人劇評家吳思鋒則從《自我/他者：舞臺外的戲劇實踐力》的翻轉雙面書封談起，認為這一設計隱含自我與他

者並非截然對立二分，而是可以透過戲劇作為連結介面的主張：「小劇場與應用劇場雖然不盡等同，但在這層意義上是共通的。」他特別引用心理學家余德慧所言「人要成為自己的不是 ( become other than one self )」，強調從自我到他者是一種持續行動的運動過程，回應侯、鍾的觀點。

### 離開紅絲絨椅 探尋戲劇中的普遍人性

現場有觀眾提問，侯雲舒出身傳統戲曲的精緻美學，是如何轉向接受庶民性、草根性較強的應用劇場？侯雲舒笑稱，她是在寶藏巖看到鍾喬的作品深受震撼，體認到戲劇不應該只是坐在兩廳院紅絲絨椅吹冷氣的高級享受，離開戲院卻好似什麼也沒發生：「所以我嘗試開『從自我到他者』這門課，也可以說是我以戲劇參與社會的第一步。」吳思鋒則回應，不論是民眾劇場或小劇場，離開紅絲絨椅並不意味著必須離棄傳統經典：「經典之所以可以流傳後世，乃是因為其中含有人性的普遍性。」鍾喬亦同意，表示即使是強調人人參與的民眾劇場，戲劇傳統的美學訓練與涵養仍是不可或缺的。講座最後，侯雲舒感性總結：「不管主流非主流、傳統不傳統，所有的戲劇，都應該是我們的戲。」

《自我 / 他者：舞臺外的戲劇實踐力》及《看見創作的新實力：青年劇作家群像》二書已可於數位通路訂購，歡迎有興趣的讀者參考。



▲現場氣氛熱烈，一同探討戲劇如何參與社會發揮影響力。

## (二)圖像影像與創新傳播 課程成果展覽

「一個人在與自己的作品或工作產生真正的共鳴的時候，不可替代的東西就會出現。」

- 107-1 圖像影像與創新傳播 課程成果展覽



這個學期，林玲遠老師與「圖像影像與創新傳播」46位同學，再加上課程助教晟軒及叮叮咚創作研究室的創作夥伴，挑戰了一項驚人任務：「每日一IG」！玲遠老師說，這門課非常自由、很有彈性，但唯有這項「每日一IG」的約定，不可動搖。

或許很多IG慣用者會覺得「每日一張IG？這有什麼難的？」可是這項任務必須每天進行，而且PO在IG上的圖文必須蘊含「創作」的概念。這意味著，你必須每天有意識地進行創作，不管你今天是期中考、生病、跨年狂歡還是失戀，沒有任何事情可以成為你中斷創作的理由。

有人說，養成一種習慣需要21天，也有人說66天。圖像、影像與創新傳播的同學們，在堅持了118天之後(9/22-1/17)，「創作」於他們而言，是以什麼樣的意義存在著呢？同學們用期末作品表達了他們對創作的觀點，目前正在 Arthere Café 上樓看看咖啡展出中，展覽至2/1為止。冷冷的天氣，歡迎大家去喝杯咖啡，欣賞一下同學們的作品，也或許在這除舊布新的歲末之際，把腦袋清空，想一想：對你而言，「不可取代的東西」是什麼？



#### 【展覽簡介】

展出時間：2019/1/18-2/1

展示地點：Arthere Café 上樓看看咖啡

策展說明：

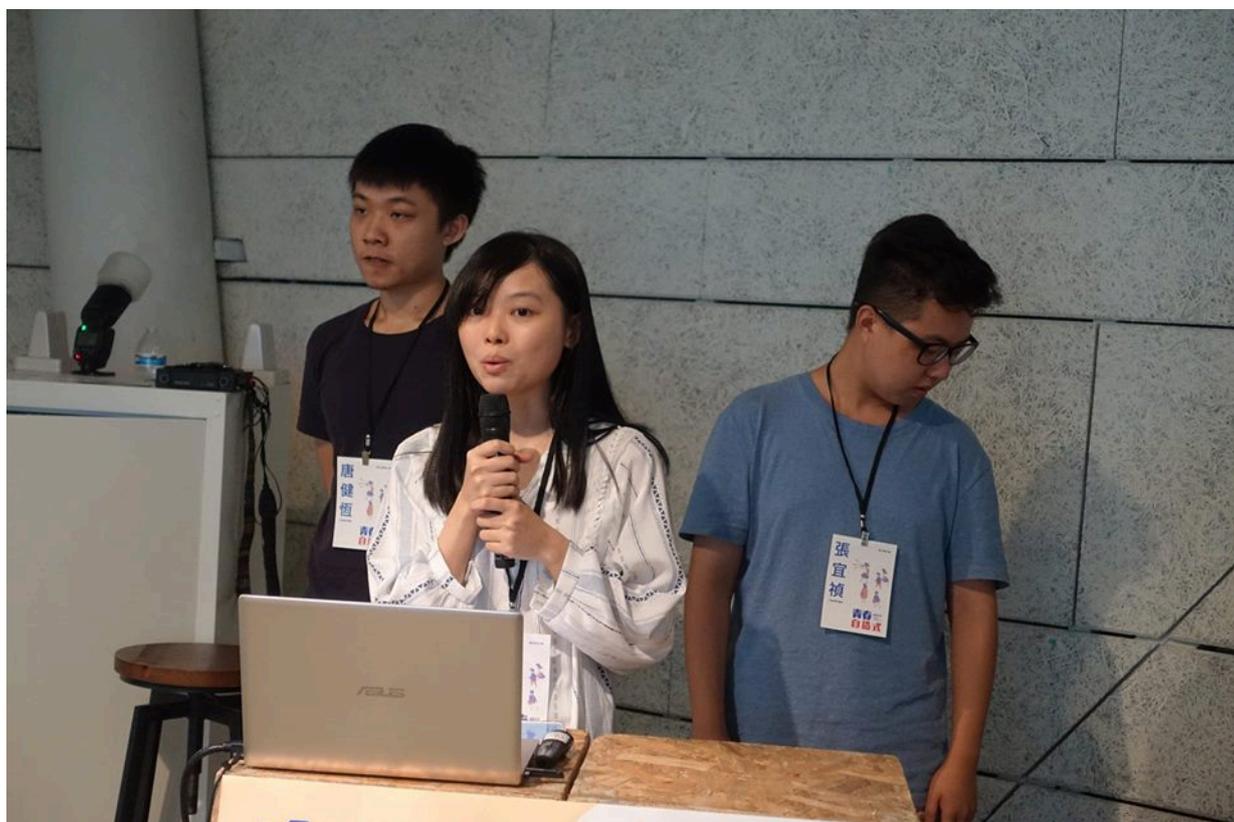
「圖像\_影像」作品展覽為政大圖像影像課程期末展演，1/18 起於上樓看看咖啡展出，內容涵蓋圖像、影像、立體作品。

幾個月來我們不斷探索創作者對於創作的感受。在這次展覽中能見許多與參與的創作者們內在經歷相關的作品展出，嘗試各種放下框架的創作，並涵蓋各種不同創作風格與媒材。

我們相信，創作能是自由，且自在的。

### (三)「青春自造式」側記：政大數位歷史遊戲團隊「大風吹」

去年「數位、遊戲與歷史」這門課結束後，其中一個小組企劃「大風吹」團隊，決定繼續挑戰遊戲實作。「大風吹」是一款以劇情、解謎、探索為主的 PC 單機 AVG 遊戲，其背景是個發生在日治初期悲傷又溫馨的故事，遊戲融入許多日治初期的建設、文化與台日衝突，讓玩家更深入了解那個時期的風俗背景，同時傳遞教科書沒提到的，關於抗日分子的多元性。在劇情分歧點，玩家需要仔細思考後做選擇，不同的選項會導致不同的結局。透過種種人物站在不同的價值觀、立場，及其行為與言論，引發玩家去思考人性及事物的多面性，更與內在自我價值觀對話。



▲「大風吹」獲邀參加「青春自造式」，圖中執麥克風報告者為製作人陳囿伊。

從修習轉注藝遊計畫開設的課程「數位、遊戲與歷史」開始，最初由政治系、歷史系及教育系的同學在課堂上組成的團隊，大家都出身文科，對於文本也較擅長。在課程結束後，幾個同學覺得就這麼散了很可惜，因此憑著一股熱情，在沒有學分、沒有老師按表操課的情況下，繼續進行遊戲創作。一方面深入爬梳遊戲背景的日治時期台灣史相關文獻，另一方面也自己學著寫 RPG Maker、製作遊戲配樂。然因團隊內的美術與程式並非專業，在製作過程中遇到越來越多困難，甚至把高中時期的社團好友（現就讀於清大及海大資工系）拉下來幫忙寫程式插件。而後為了讓遊戲更完善並有利後續宣傳，也開始找尋會製作動畫或宣傳影片的人才。

歷經半年的製作期，「大風吹」從一個課堂小組、一份構想中的企劃，慢慢形成分工嚴謹的團隊，並做出初具規模的遊戲雛型。團隊自主學習與跨域合作的歷程，受到人文臺灣 Humanity at Taiwan 的注意，今天獲邀至成功大學參加「青春自造式」的跨校交流工作坊，與來自不同大學的學生團隊共同分享跨領域共創的心路歷程，而這也是「大風吹」團隊走出課堂、走出學校，真正面對大眾的首次公開發表。



▲歷經半年的製作期，「大風吹」從一個課堂小組、一份構想中的企劃，慢慢形成分工嚴謹的團隊，並做出初具規模的遊戲雛型。

### 遊戲，是讓人心甘情願虛擲時光的事物

相當用心的主辦單位，還特別請到先前曾經指導過「數位、遊戲與歷史」的校外合作老師楊智傑教授，再次來跟「大風吹」團隊腦力激盪。長期關注遊戲設計思考的楊老師，拋出一個大哉問：「到底什麼是遊戲？」



▲「數位、遊戲與歷史」的校外合作老師楊智傑教授特別到場給予鼓勵

針對這個問題，來自聯合大學工業設計系的洪偉肯老師回應到：「有人說，『遊戲設計』就是想出一些『不必要的關卡』，卻能讓人心甘情願去破關。」「心甘情願去破解不必要的關卡」，看似矛盾，但正因為「不必要」，不被外在因素強迫，所以才是發自內在動機的感受，才是真正「心甘情願」。

半年來看著「大風吹」成長，我們一方面非常驚艷於團隊對於台灣史的反省、思考與轉譯敘事（她們對歷史的反思實在太精采了，光是「大風吹」這個名稱就饒富深意，隱喻當時社會變動不安，人人都無法預測下個安身立命的位置在哪裡），另一方面其實也一直很好奇：沒有學分、沒有酬勞、而且大家各自又有課業跟打工要忙碌，究竟是什麼動機，讓團隊持續投入一個全然陌生的領域開發製作？甚至高中時期好友也跳進來義氣相挺？只有「熱情」兩個字，似乎還不夠；難道是要「創業」？對團隊而言，又好像不是那麼絕對的事情。

透過本次青春自造式的活動，我們得到了一個更有說服力的答案，就是「好玩」。

不只是「熱情」 更是樂在其中的「好玩」

現就讀於政大政治系的組長兼製作人陳圓伊說：「團隊裡的大家其實都有各自的規劃，像其中一位負責撰寫劇本的組員已經畢業了，正在準備國考，投入遊戲製作這件事對她來說是考試之外的一種休閒吧。」

但當然「好玩」本身也不完全是「好玩」，也有很多不好玩的時候，像是團隊意見出現分歧、溝通不良導致白做工等等情況，在製作過程中幾乎是家常便飯。但或許這些難關對團隊而言，就是那些「不必要」卻「心甘情願」去闖的關卡，過關了就開心心前進，卡關了就繼續想辦法過關。

至於團隊目前「破關」的最新進度？陳圓伊說，目前已經完成初步的宣傳影片，接下來希望透過群眾募資平台籌備後續製作經費，預計近日將會先成立粉絲專頁以募集同好者的關注與建議。至於最終的目標，則是希望可以順利完成這款遊戲並放上 steam 平台，與更多玩家分享這一段歷史的「大風吹」。



▲「大風吹」核心團隊成員。圖為修習「數位、遊戲與歷史」期間，團隊特別為了期末報告而 COSPLAY 盛裝出席，可見得同學對這項創作所投入的熱情。

## 肆、附件

### 一、107 年度計畫相關媒體報導

報導 名稱	(2018-05-03) 強片連連·政大中文影展將首映黃信堯新片《印樣白冷圳》
內容 摘要	亮點超多的「政大中文影展」是由金馬獎執行長聞天祥及政大中文系學生策畫、轉注藝遊計畫與光點華山電影館共同主辦·本屆主題為「你不是一個人憂鬱」。我們該如何理解這個世界?對這個世間又該抱持怎樣的感情?芥川龍之介曾說:「年少時代的憂鬱是對整個宇宙的驕傲。」政大中文影展想對你說·你不是一個人憂鬱。
來源	Openbook 閱讀誌 <a href="https://www.openbook.org.tw/article/p-12602">https://www.openbook.org.tw/article/p-12602</a>
報導 名稱	(2018-05-15) 黃信堯最新力作《印樣白冷圳》世界首映 第二屆政大中文影展 26 日開跑
內容 摘要	第二屆政大中文影展將在 5/26、27 日於光點華山電影館正式開跑!本屆政大中文影展主題訂定為「你不是一個人憂鬱」,不只透過電影·傳遞生存的多重壓力·更試圖找到面對世界的方式。影展邀請到勇奪五項金馬獎的電影《大佛普拉斯》導演黃信堯至現場與所有影迷進行互動·並全球首映其最新力作《印樣白冷圳》;而公視《你的孩子不是你的孩子》系列作品之一的《茉莉的最後一天》也將在政大中文影展首度曝光。為期 2 天的展覽質量驚人·將帶給影迷們滿滿的震撼。上一屆政大中文影展以「說故事的人」為主題·獲得外界普遍好評。如今第二屆政大中文影展即將來臨·影迷們可至政大中文影展粉絲團追蹤售票狀況和最新消息。憑藉紮實的活動內容·盼能延續去年的熱潮·吸引民眾共襄盛舉。
來源	風傳媒 <a href="http://www.storm.mg/article/437533">http://www.storm.mg/article/437533</a>
報導 名稱	(2018-05-28) 檢視慘綠年代:政大中文影展「你不是一個人憂鬱」
內容 摘要	第二屆政大中文影展「你不是一個人憂鬱」甫於五月底在光點華山電影館舉行·由金馬影展執行長聞天祥指導政大中文系學生策劃·協同藝遊計畫與光點華山共同主辦。今年邀請到去年金馬最佳最新導演黃信堯擔任焦點影人·並邀到其最新紀錄片《印樣白冷圳》於影展進行全球首映。
來源	The News Lens 關鍵評論 <a href="https://www.thenewslens.com/article/96541">https://www.thenewslens.com/article/96541</a>

報導 名稱	(2018-06-05) 乘風破浪同安船：故宮攜手政大學生航向創意之島
內容 摘要	為落實博物館公共化政策，鼓勵青年學子以當代語彙詮釋人文新美學，4日國立故宮博物院與國立政治大學共同舉辦之「乘風破浪同安船！同安船桌上遊戲工作坊成果暨故宮新媒體藝術展」於政大研創中心正式揭開序幕，除了集結展出故宮經典的「同安船模型(30:1)」、「望穿時空」裸眼3D裝置及「同安船VR」等新媒體作品，另首次搶先曝光「同安船桌上遊戲工作坊」設計成果，以新生代的新形式、新語言，再現清中葉同安船的歷史風華。
來源	國立故宮博物院新聞專區 <a href="https://reurl.cc/KkO5e">https://reurl.cc/KkO5e</a>
報導 名稱	(2018-06-06) 桌遊、3D 同安船再啟航
內容 摘要	在桌遊中與清代「同安船」一起海上爭霸、透過3D與VR裝置一窺船身神祕組成，國立故宮博物院與政治大學合辦「乘風破浪同安船！同安船桌上遊戲工作坊成果暨故宮新媒體藝術展」，不僅根據歷史考證還原打造30:1的同安船模型，還有「望穿時空」3D裝置等新媒體作品，也搶先曝光政大學生設計的「乘風破浪」桌遊，讓清代古船以新媒體藝術與桌遊形式再度揚帆。
來源	人間福報 <a href="http://www.merit-times.com/NewsPage.aspx?unid=508678">http://www.merit-times.com/NewsPage.aspx?unid=508678</a>
報導 名稱	(2018-06-15) 乘風破浪同安船——同安船桌上遊戲工作坊成果暨故宮新媒體藝術展活動報導
內容 摘要	2018年6月4日，國立政治大學轉注藝遊計畫辦公室與國立故宮博物院教育展資處合作的《乘風破浪同安船——同安船桌上遊戲工作坊成果暨故宮新媒體藝術展》展覽，在政大研創中心盛大開幕。本次活動最主要的亮點，是由政大教育系的傅敬軒、謝政憲、許夢涵及曾筱珺同學所組成的「教育四君子」團隊共同發想，透過政大與故宮的合作資源，去閱覽故宮所提供的史料，再以「轉化傳統」的敘事力，將歷史與遊戲結合所開發出來的一款教學型桌上遊戲《乘風破浪》。
來源	人文臺灣 <a href="http://bit.ly/2P2mNji">http://bit.ly/2P2mNji</a>
報導 名稱	(2018-07-12) 政治大學：「春天——走讀文山、見學」課程期末實作展
內容 摘要	由政大中文系洪燕梅老師與雲科大張文山老師共同開設的【創意——意識創造暨實務】課程，主題以「文山學」為重點，除了連結在地的認識之外，也在大學與地方共生共創的過程中，將年輕人的活力與創意引入地方，讓地緣關係深厚的政大學生，能就近認識在地，共同關懷大文山地區的文化特色與風土景觀。
來源	人文臺灣 <a href="http://bit.ly/2P7bmQB">http://bit.ly/2P7bmQB</a>

## 二、促進跨域共創的相關規章

- (一) 實際投入本計畫課程運作之校內專任教師皆屬「協同主持人」，將以配合款酌撥每人每月 2,000 元教學研究補助。
- (二) 本計畫鼓勵各課程師生主動彙集整理跨域共創教學成果之相關圖文。凡質量達到一定規模，將輔導課程成果交付政大出版社審查出版，回饋社會大眾。
- (三) 本計畫鼓勵各課程學生將個人或團隊學習成果具體落實。凡參與校外創新 / 創業競賽獲獎，或想法具備可執行之規模並撰成具體計畫者，將輔導學生個人或團隊參加本校「創立方」圓夢計畫 / 創業計畫，進駐研究暨創新育成總中心共同工作空間。
- (四) 本計畫鼓勵人文、社會科學或教育相關領域之研究生，以本計畫課程師生共創成果或跨域教學模式為研究觀察對象。凡提出研究觀察申請，經計畫執行團隊審核認為可行者，將提供相關資料協助。
- (五) 評估量化與質化成果之達成率，對於參與本計畫而成效卓著之教師，研議比照執行科技部計畫，列入升等或績效評量計分項目。

研議比照申請科技部獎勵特殊優秀人才辦法，使參與本計畫之教師可循校內行政程序予以獎助。

### 三、107 學年度(106-2、107-1 學期)亮點課程資料表

#### (一) 覺察層級

#### 1. 106-2 創意-意識創造暨實務

第一部分：基本資料			
授課教師	洪燕梅老師 ( 政治大學中國文學系專任教授 )		
開設院系所	中文系	修別	選修
課程學分數	3 學分	開課時段	107/2/28-107/6/27 每周三 13 點至 16 點
教學助理人數	政大中文系碩士班 李彥霖	類型	新開課程 ( 第 2 次開課 )
授課方式	分段合授		
選修人數及來源	總人數 12 人 ( 文學院中文系 2 人 · 文學院哲學系 2 人 · 社科學院政治系 2 人 · 社科學院外交系 1 人 · 社科學院財政系 1 人 · 社科學院經濟系 3 人 · 傳播學院大一 · 大二不分系 1 人 )		
課程場域	大文山在地社區		
第二部分：跨域共創			
<p>創意，源於人類的內在天性、演化的渴望。它跳脫日常慣性，重新思維存在的形式與意義。</p> <p>本次課程設有三個創意學習，一個實作標的。</p> <p>一、引導學生思考何謂創意，創意如何產生？創意如何運作？如何運用創意改變生命。</p> <p>二、援引賽斯心法以學習認識自我、擴大創造力。藉由心靈能量的增長，強化人際關係的經營。</p> <p>三、借鏡政府「地方創生」政策，關照台灣當前文創發展現況，以其理論基礎做為創意實作的方法。</p> <p>四、政大地處文山區，是以將文山區列為本次課程實作對象。透過專家學者，引領師生走讀，見學文山。進而透過實作，以創意行銷文山。</p>			
第三部分：回饋與反思			
<p><b>利害關係人之回饋與啟發</b></p> <p>轉注藝遊共同主持人、中文系曾守正教授在參與本課程成果發表會後指出：「能夠把知識與社會連結，並且把人文社會科學的基礎知識對社會產生一些積極的力量」，而「對於這片土地上的現象與議題掌握，並將文山區的特色以不同形式的方式產出，是現在政大校園十分重視的要點。」</p>			
<p><b>授課教師對課程反思</b></p> <p>授課教師洪燕梅老師表示：「各組成員均來自不同科系，從實作成果觀察，課程開放跨領域學院選課的效果極佳。透過課程運作方式，使原本內斂、不敢投入的同學，藉由創作欲望而自然衍生不同領域同學之間的溝通技巧。」</p> <p>合作業師張文山老師表示：「π型人才比 T 型人才多出一隻腳，示意著跨域，而今天社會上，大家更重視的是π型人才的育成。」而這樣專業多工的跨域人才，如何走進社會、影響社會並承擔社會責任，從中尋找「個人的定位在哪裡」是每一位課堂上的師生們，仍在摸索並共同面對的課題。</p>			

第四部分：學生成果集 (網址連結： <a href="https://reurl.cc/j7Vkd">https://reurl.cc/j7Vkd</a> )			
學生成果集數量	文山在地創生創意提案 3 件		
教師評價	三組同學的設計思考，都是依照著「文山學」的框架去發想，透過資料的採集與整理，進而設計出文山自然生態與在地產業鏈相互結合的設計產品，高度展現人文的特質與關懷。		
教師反思	這次許多來賓師長都提及，活動節目冊除了正體中文字與英文字之外，還有日文簡介，以及在臺灣極少能見的「簡體字簡介」。這一方面是因為班上有來自日本與中國的同學可以進行翻譯，另一方面語言文字沒有必要比較孰優孰劣，而是互相尊重、互相理解，因此節目冊採多語版本的原因，並不是炫耀同學們的語言能力，而是同學們展現多元包容的歷史關懷與在地文化的多重價值		
學生作品整理			
次序	學生提案名稱	小組成員系所	提案目標與內容簡述
1	夏日中·文山魂 <a href="https://reurl.cc/KkEpM">https://reurl.cc/KkEpM</a>	中文選 阮雪玉 外交選 菅沼毅 哲學系 莊子浩	本專案以文山公園內的「畜魂碑」發想，取其「善待生靈，感恩自然」的意義，製作相關文創商品。並與亞里斯多德「靈魂三分說」相對應，生魂、覺魂與靈魂分別對應植物、動物與人類，因此我們認為應該倡議將「畜魂」之名改為「覺魂碑」，達到植物、動物、人類永續共存的理想。
2	茶葉再生： 除溼又變潮 <a href="https://reurl.cc/g7N0Q">https://reurl.cc/g7N0Q</a>	財金系 游凱翔 哲學系 錢沛筠 政治系 謝伯騰 政治系 張辰瑄 傳播學院 王宇淮	本專案將文山區的特色茶葉作為主要商品內容，將鐵觀音茶葉分裝為小包裝，待沖泡完畢後，鋪曬成乾，再將茶渣放回晴天娃娃造型的除濕包中，並且在包裝上賦予具有政大文化氣質的語錄貼紙，希望透過簡單的推廣，能讓在地之美留在更多人心中，同時也能解決文山區多雨潮濕的問題。
3	尋味三溫暖： 人、環境、第九味 <a href="https://reurl.cc/62XEZ">https://reurl.cc/62XEZ</a>	經濟系 施懿容 經濟系 劉怡君 經濟系 李宥誼	最起始的設計初心，是因為大家在吃綠竹筍便當的同時，能夠對於整個大文山地區的在地「第九味」的思考——人的情感與經歷的連結。因此，我們選擇低糖、低脂、低熱量，且富含文山氣候特質的鮮甜綠竹筍為主題，透過舌尖上的味蕾帶您認識文山特色，希望能喚醒您內心深處的第九味。

## 2. 覺察層級：107-1 人工智慧與文史哲

第一部分：基本資料			
授課教師	金仕起老師 (政治大學歷史學系專任教授) 蔡瑞煌老師 (政治大學資訊管理學系專任教授)		
開設院系所	中文系、歷史系、哲學系	修別	選修
課程學分數	3 學分	開課時段	107/9/20-108/1/17 每周四 13 點至 16 點
教學助理人數	政大歷史系碩士班 賴姮仔	類型	新開課程
授課方式	共時合授 (同時上課)		
選修人數及來源	總人數 29 人 (文學院 15 人、理學院 1 人、社科院 2 人、法學院 2 人、商學院 3 人、外語學院 2 人、傳播學院 1 人、教育學院 3 人)		
課程場域	政大研創中心		
第二部分：跨域共創			
<p>這是門結合人工智慧科學與人文社會科學的跨界實作課程，由文學院、商學院教師合授，並敦聘業界教師分享實務經驗。課程以實作為主、講授為輔，學期結束時必須完成專案規劃。課程的重點在使具人文社會科學背景的選修同學理解人工智慧的基本作業，並學習製作符合要求的專案內容。為鼓勵學生學習最新的 AI 人工智慧、機器人服務專業知識，這學期的課程安排也配合政大金融科技國際產學聯盟所舉辦的「政大 Pepper 機器人黑客松創意競賽」，也邀請沛博(Pepper)機器人專家與知名業師聯合授課，提供學生最新機器人程式技術，並啟發創新思考，進一步培養學生成為人工智能產業下一代的菁英。</p> <p>本課程由資訊管理學系蔡瑞煌教授及歷史學系金仕起副教授合授，並由歷史學系碩士班賴姮仔同學擔任 TA。課程由蔡老師介紹人工智慧 (AI) 的基本概念與運用實務，並說明寫作企劃案的重要元素和可能的經營模式。由金老師說明人工智慧和文史哲等人文社會科學的不同可能組合與相關問題。沛博機器人業師講授沛博機器人之程式技術。遊戲橘子業師分享實務經驗。TA 姮仔則協助管理討論進度、教學回饋和專案企劃的規劃與執行。</p>			
第三部分：回饋與反思			
利害關係人之回饋與啟發			
<p>(一)修課學生之回饋與建議</p> <p>有些同學認為本課程討論太多金融科技，與文史哲的關聯性並不大，且上課內容多半在講授人工智慧的技術與報告的技巧，文史哲的內容很少。希望可以多增加文史哲授課內容的比例，並請文史哲相關產業的業師來演講，或是與故宮、文教產業進行合作案，可以直接了解人工智慧與文史哲的連結，以及這個連結所需要何種技能、要做什麼事。另一方面，有的同學認為此課程需要教授倫理議題，期望能夠以文史哲的角度去思考人工智慧對社會可能會造成的影響，以及如何面對人工智慧，而不只是實作企畫案。在上課的過程中，也可以輔以影片來教學，讓同學可以進一步理解相關議題。此外，也有同學認為除了企畫案和演講之外，可以安排一些程式的實作，如程式語言、人工智慧的函式庫講解，讓同學了解其運作原理、操作範例以及如何應用。</p>			

## (二)合作機構或業師對本課程之回饋與建議

生品創策動志業執行長王仁宏表示，同學們的專案報告顯示人文出身的學生，與其他科系出身的學生的思維不同，很獨到，也具有市場潛力，同學們的專案報告表現都不錯。政大綜理創新育成中心專案經理張一成則表示，這門課程與創新育成中心的精神吻合，希望同學們有機會可以加入創新育成中心的行列，若有創業上的問題，也可以幫忙協助。

## 授課教師對課程反思

本課程因為是首次開授，所以老師們都還在琢磨要如何進行比較合適。除了與 Pepper lab 合作、請業師來演講外，老師們的上課內容，難以有一個完整規劃的進度，直到得到學生們的期中意見後，老師又調整了上課的內容，不斷教授企畫案報告的形式與內容，讓同學們能在期末報告時，順利完成他們的企劃案。結合學生的意見回饋，未來若要再開設此類課程，可以頭幾週講述科技倫理的議題，以文史哲的關懷，使同學反思人工智慧是什麼、要怎麼運用人工智慧。接著，讓同學在思索分組專案時，帶著這樣人文思考，去構思要如何將人工智慧運用在生活中。中間幾週，可以教授人工智慧的科技面，諸如人工智慧的原理、運作程式等，並進一步講解現行數位人文所運用的人工智慧為何。而專案報告的要領、形式，可以花一兩個禮拜的時間教授，使同學們理解現行商業專案報告的規制。另一方面，也可以多請數位人文相關業師來演講，讓同學認識目前業界的模式，及其人生歷練。除了老師們授課，本課程也可以和故宮博物院、國家圖書館等人文機構合作，讓同學們實際操作，直接了解人文機構所需要的人工智慧為何。對照這次與黑客松活動的合作，是不強制參賽、也不一定要與期末報告相同；若與人文機構合作，或許可以強制選課的同學都要參與，當作期末報告的成果。不過，如果是與人文機構合作，那麼上課的進度與模式就要再做調整，以能銜接上合作案之需求。

## 第四部分：學生成果集

(網址連結：<https://reurl.cc/qkyDN>)

學生成果集數量	以人文社會為主題的機器人創意提案 6 件
教師評價	本課程選修的同學來自包括文、法、商、教、社科、傳播各院，組成多元，對促進不同專業科系學生的溝通頗具助益，對激發創意也常有超乎預期的結果，並有一組的專案企劃獲得「政大 Pepper 機器人黑客松創意競賽」之大獎。
教師反思	因為是由不同學院的師資合作開授，原本的專業、著眼不同，因此在協助同學形塑企劃專案的過程中，往往能夠提示不同的視野和考量，刺激同學從不同角度思考和評估專案的意義，豐富同學的創意。教師之間也往往因為課室內外的互動，而對原本所從事的專業研究可能產生新的想像與理解，這類想像與理解遠非單一科系開設之課程所能預期。

## 學生作品整理

次序	學生提案名稱	小組成員系所	提案目標與內容簡述
1	Dr. robot	哲學四王明瑄 哲學四蔡倫嘉 民族四張紘睿	以高中生涯發展為主要關切對象，以 AI 結合問答測驗、在校成績以及人力銀行的職涯資料，替高中生分析性向並提供升學資料。

		法律四林 融	
2	D.A. Director Assistance	哲學一顏晟霖 哲學二藍瀚林 中文三張晉宏 韓文四劉昱良	Director Assistance 簡稱 D.A.。它是一套提供精準資料的軟體，主要的任務是協助影視業創作者，在選角工作時，適當反映創作者團隊以外的意見，做為參考指標。
3	沛 Attention to You	資管三劉安哲 法律三陳 楨 教育三杜易瑄 中文二王士堅 資管三廖峻琦	沛 Attention to You 是一款安養院長者照護陪伴機器人，專門針對安養院的長者提供陪伴、藥物提醒、運動提醒與教學、健康檢測等功能。
4	Healthier	教育四李欣穎 教育四劉倩汝 歷史三廖家萱 歷史四鄭莉瑄 中文四張羽賢	Healthier 以健康為主軸，結合飲食與運動，可測量使用者飲食的熱量以及運動姿勢，並客製化地做飲食規劃和運動規劃
5	Asuka	歷史四 唐兆麟 地政四 王嫻雯 心理三 盧紫萱 哲學三 王皓民 中文三 張書毓	Asuka 是一款用虛擬影像為概念所打造的虛擬隨身助理，可以隨時陪伴與互動，並結合 AR 實境導航等功能，主要訴求為經常出差需要隨身助理協助的商務人士。
6	會議機器人 - 小愛	金融四胡惠渝 歷史所陳寶泰 土文二朱俐瑄 歷史二賴信宇 廣告四史宛蓁	小愛是一款會議機器人，小型的體積方便隨時帶著走，在會議後可以產生逐字稿給使用者，而逐字稿傳到團隊的伺服器可以做成摘要，再回傳給使用者。

## (二) 提案層級

### 1. 106-2 博物館展覽設計與製作

第一部分：課程基本資料			
授課教師	張駿逸老師 (政大民族系兼任副教授兼民族博物館館長)		
開設院系所	社會科學學院 民族系	修別	選修
課程學分數	2 學分	開課時段	107/2/28-107/6/27 每周三 10 點至 12 點
教學助理人數	民族系 湯若晴 (課程助理) 民族系 王勇傑 (場域助理)	類型	原有課程
授課方式	演講 (本課程主要由張駿逸老師教授展覽設計理論與實作，另搭配業界專家演講)		
選修人數及來源	總人數 20 人 (文學院中文系 2 人，商學院企管系 2 人，傳播學院廣告系 1 人，傳播學院廣電系 3 人，社科學院民族系 4 人，外語學院英文系 2 人，外語學院斯拉夫語文學系 1 人，外語學院歐洲語文學系 1 人，理學院心理學系 3 人，校外旁聽生 1 人)		
課程場域	政大民族博物館		
第二部分：跨域共創			
<p>自從博物館領域設立以來，教育就是博物館百餘年來從未改變的使命，然而為了完成博物館的教育使命，展覽是所有方法之中最為有效且可以與觀眾直接產生互動的。</p> <p>本課程利用民族學、美學、心理學甚至行政學作為基礎理論，衍生出與策展相關的議題加以介紹，訓練學生如何無中生有，如何利用最少的資源達到最高的展示效果。由如何決定策展主題、如何呈現、如何達到與觀眾對話的目的。其中不僅牽涉基礎理論，更是許多經驗所累積的細節，例如燈光、色彩、動線.....，都必須要靠實際講解與操作才能獲得。因此本課程的每一位學生都必須依不同系所為分組原則，組成 3 到 5 人的策展小組，運用正規訓練以及知識思考，最後以專業手法呈現物件的展示，團隊合作共同完成一項實習策展，依次於民族博物館展出。本課程除了需要有基本的知識與技巧之外，更需具備對於博物館展覽有一定的熱忱，學生需本著學以致用的精神，在民族博物館親手完成一個完整展覽，接受評論之後公開展示 2 周。評論範圍包括展覽的所有細節，例如：模擬展件的設計與製作、展場動線的規畫安排、展覽的文宣設計巧思、展示牌的書寫內容與製作、展覽論述的創意與邏輯、策展進度的掌握與安排.....乃至於導覽發表是否流暢清晰等。</p> <p>在授課的過程中，討論部分所佔比例非常高；尤其是實習策展的部分，除了輪到當周的策展小組需進行 15 分鐘的導覽發表外，每一組同學都必須對上台展示的小組提出深入的回饋意見，授課教師將引導學生發言，並針對學生看法提出相應的講評。後面的組別不應犯下與前組相同的錯誤。</p> <p>對博物館工作有興趣的同學，除了修習「博物館展覽設計與製作」這門課程之外，另可選修 106-2「博物館的經驗與傳承」及 107-1「博物館的管理與經營」，這三門課程均是以民族博物館為場域，「博物館的經驗與傳承」將邀請目前在國內各大博物館或藝文典藏機構任職的政大校友，回母校分享博物館工作的實務經驗；「博物館的管理與經營」為博物館基礎概念課程，向學生介紹博物館之發展簡史、功能、組織與諸多運作等基本概念，從軟體</p>			

與硬體雙方面認識博物館，並思考當代博物館的生存之道。

### 第三部分：回饋與反思

#### 利害關係人之回饋與啟發

「博物館展覽設計與製作」在民族系學生心目中是一門有口皆碑的課程，不少同學都是有備而來，如民族三林同學先修習了「博物館的經驗與傳承」、「博物館的管理與經營」，最後才選「展覽設計與實作」；民族三曾同學則表示「打進民族系以來，『博物館實作』一直是我想親身嘗試的實務經驗之一。」並為此預先花了兩年的時間自行踏查蒐集適合的展覽題材，並且積極觀摩學長姐的展覽製作，到實際策展的時候，「雖稱不上完美，卻也感酣暢淋漓，彷彿聖誕老人徹夜發完一大包狀的禮物後，那股如釋重負與心滿意足交雜的喜悅。」

而對外系的同學而言，這門課則是「一次跳脫舒適圈」的機會。如英文系謝同學表示「這真的是一次很棒的經驗，從沒想過在政大可以學到關於策展的知識」；心理系林同學則說「討論過程中，即使意見不同，也都能好好溝通。在分工方面大家都滿有默契的，互相補足彼此沒關照到的部分，可以說是上大學以來最開心的一次課堂分組合作經驗」；斯語系陳同學說「當初選這堂課時預期的是以一些現有展品來策展，沒想到實際上卻是需要從無到有完整生出一個展，過程裡所接觸到的一切都是全新的挑戰，克服後得到的知識是最棒的回饋。」企管系吳同學則提到策展讓她學會站在別人的立場看事情：「組員間的溝通也好，想傳達給觀眾知道的也好，站在另一個角度，看到的東西可以寬闊很多很多。」

特別的是，這門課有不少來自不同國家（日本、中國、韓國等）的學生修習，除了讓小組內部的策展論述更富有多元文化觀點之外，進行評論與回饋時也產生相當有趣的對話。例如第三組以粽子為主題，即是融合了小組內來自韓國及中國閩南地區同學對粽子的認識，而小組踏查尋訪台灣粽的過程，也讓韓國學生留下深刻的學習印象；第五組以日本清酒為策展主題，讓第二組的日本同學大感驚艷，也讚賞該組在美學處理上很有日本的細膩質感。

### 第四部分：學生成果集

(網址連結：<https://reurl.cc/vDGgy>)

學生成果集數量	學生實習策展紀錄，共 6 組
---------	----------------

#### 學生作品整理

次序	學生提案名稱	小組成員系所	內容簡述
1	石獅史事 <a href="https://reurl.cc/ZO8ra">https://reurl.cc/ZO8ra</a>	民族三 林佳郁 民族三 曾祥宇 廣電三 黃麟貴 廣電三 楊子郁	介紹中華石獅起源、石獅製作流程以及台灣石獅特色。
2	籤秋萬代 <a href="https://reurl.cc/rxkQx">https://reurl.cc/rxkQx</a>	英文二 林艾玫 英文二 謝旻瑾 企管二 莊淳淨 民族系 加藤綾華	「籤」在臺灣是老少都曾參與過的習俗，不論是求功課、保佑、甚至姻緣，大家都會抱著著寧可信其有的心態，因此，我們便想要詳細解說關於「籤」的起源，抽籤方法等等。

3	<p>粽星雲集：粽子特展</p> <p><a href="https://reurl.cc/5IXGq">https://reurl.cc/5IXGq</a></p>	<p>中文三 金正敏 中文選 阮雪玉 傳播學院 黃蕾 民族系 王勇傑</p>	<p>因應華人社會傳統節日「端午節」的到來，準備各式粽子的模型與實體，不僅僅透過展品展示，也透過DIY讓大家都能一同體會到包粽子的樂趣，達到寓教於樂的效果。</p>
4	<p>去你的火：消防特展</p> <p><a href="https://reurl.cc/d0OXV">https://reurl.cc/d0OXV</a></p>	<p>心理三 何祐巨 廣電四 曾瑞琦 校外旁聽 賀律銘</p>	<p>本展覽企圖藉由展示消防在不同時間與空間中的意義，從工具、角色、歷史脈絡、宣導物件向大眾呈現消防的公共性及其在生活中的必要性，與其在社會中的角色，探討其在我們的文化中是否有新的可能。</p>
5	<p>日酒彌新：清酒特展</p> <p><a href="https://reurl.cc/207Dr">https://reurl.cc/207Dr</a></p>	<p>心理四 林承翰 心理四 林彥葶 民族二 鍾宛伶</p>	<p>採用主題性展覽方式，依照日本酒的歷史文化脈絡，到釀製過程最後則介紹日本酒標示。其中第二展區以模擬性展示製酒步驟，第三展區兼以審美性展示各式日本酒瓶及標示。希望呈現給觀眾一檔深入淺出的日本酒特展。</p>
6	<p>七泡有餘香— 貓空茗茶鐵觀音</p> <p><a href="https://reurl.cc/0ok2x">https://reurl.cc/0ok2x</a></p>	<p>歐語二 葉詠恩 斯語三 陳世偉 企管三 吳思璟</p>	<p>「茶」自古至今，無論是在東方或是西方，對於人們的生活中有很重要的意義及影響。隨著時間的演進，以及文明和科技的進步，茶的型態也有很大的變動和發展。身在政大的我們，抱著讓大家更了解茶文化的期待，與貓空上的茶農及茶莊合作，從在地的鐵觀音開始，讓在飲著手搖杯茶品的同時，我們也能夠感受到每道茶的獨一無二也更了解他的發展脈絡，讓茶不只是杯單純的飲品，而是成為心靈上的滋潤及陶冶。</p>

## 2. 107-1 教學媒體與運用

第一部分：課程基本資料			
授課教師	洪煌堯老師 ( 政大教育系專任教授 )		
開設院系所	教育學院教育系、 文學院中文系	修別	選修
課程學分數	2 學分	開課時段	107/9/18-108/1/15 每周二 10 點至 12 點
教學助理人數	教育系碩士班 陳 美伊	類型	原有課程
授課方式	演講 ( 本課程主要由洪煌堯老師講授，另搭配業界專家演講 )		
選修人數及來源	總人數 76 人 ( 文學院 2 人，商學院 2 人，傳播學院 1 人，社科學院 4 人，外語學院 2 人，理學院 1 人，教育學院 64 人 )		
課程場域	無		
第二部分：跨域共創			
<p>□ 本課程涵蓋許多教學設計與學習理論，例如以目標為基礎的情境( Goal-Based Scenario )教學設計模式( 簡稱 GBS)、知識翻新 12 原則 ( <a href="http://lcp.cite.hku.hk/resources/KBSN/Q1/KB_Principle.html">http://lcp.cite.hku.hk/resources/KBSN/Q1/KB_Principle.html</a> ); 亦討論 21 世紀的人才需具備的能力(7Cs; 例如 creativity, collaboration, communication 等)、如何恰當地運用科技在教學與學生學習上，內容皆與生活在數位時代的學生關注的議題息息相關，幫助其反思未來如何應用科技媒體自主學習與終身學習，並能進一步運用策略進行教學 ( 如引導學生進行有效的學習，並培養學生需具備的能力 )。</p> <p>□ 由於本課程期末成果為各組學生製作線上學習平台提供使用者進行自主學習；因此原先欲邀請 Hahow 好學校學習平台 ( <a href="https://hahow.in/">https://hahow.in/</a> ) 的課程規劃師來課堂演講，希望透過規劃師的經驗分享，讓學生瞭解設計線上學習平台可能碰到的困難與問題，並深入瞭解平台規畫的細節與所要帶給學習者的意義。但因時間關係，已決定順延到下學期再決定如何舉行。</p>			
第三部分：回饋與反思			
利害關係人之回饋與啟發			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教育系朱倍玉同學：1.我認為教案有沒有給我們限制形式很好，我們可以很自由地發揮並以老師期望看到的面向去呈現。2.平台不太好用，常常會有無法登入的狀況，甚至換電腦就無法登入。</li> <li>● 教育系徐婉真同學：我認為 wix 這個平台若可以改成多人可以線上編輯就好了，另外我覺得老師可以教我們一些有關架設網站的技巧、知識，期末的回饋方式也可以再更好一點，真的填寫了太多的表單了。</li> <li>● 教育系李重毅同學：能夠搭配軟體的教學，以及使用更適合教學的軟體，主要不適處為評量方式侷限。</li> <li>● 教育系葉柏岑同學：希望可以真的將每一組的成果實際讓適用年齡學習使用，增加第三方的意見，加入在這方面有經驗的專家指導，或許能讓這門課更好。</li> </ul>			
授課教師反思			

本課程要求各組學生在期末完成一包含有三項學習活動的線上課程，題目由學生自訂。線上課程的設計則採用以「基於目標的情境」( Goal-Based Scenario ) 教學設計模式 ( 簡稱 GBS )。GBS 是美國人工智慧專家 Roger C. Schank 博士提出的一種教學設計方法，重點是要在設計一個有趣的故事包裝來引起學習者進行線上課程的興趣。從學生的學習過程與期末成果中可知，本課程整體上有助於學生將所學直接應用於設計線上課程，同時提昇其創造力、合作的能力、與課程設計的實務技能。另外，本課程也有以下幾點需要改進的地方：

- 一、 教師可以提供學生一些有關架設網站的技巧、知識，才能使其更有效的完成期末學習網站。
- 二、 由於班級人數太多 ( 達 76 人 )，師生的互動無法深入。
- 三、 由於有 16 組的期中報告，故時間花了整整 2 週，也造成期末無法讓各組再進行一次完整口頭報告。

本學期期末報告的回饋方式主以填寫小組互評表單為主。未來希望能有更直接的期末互動與口頭回饋方式。

#### 第四部分：學生成果集

(網址連結：<https://reurl.cc/b7MYv>)

學生成果集數量	線上課程網站，共 16 組		
學生作品整理			
次序	學生提案名稱	小組成員系所	內容概述
1	健康保衛戰	林佳荷、劉又寧、李柏賢、 陳士潔、李治融	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1SQRD4OnR-gV7ZHpn77L8OsBjY9bryFhV?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1SQRD4OnR-gV7ZHpn77L8OsBjY9bryFhV?usp=sharing</a> 需下載安裝，詳見使用手冊
2	文山 1914 自己的展覽自己辦	陳思瑀、陳悅欣、林昀靚、 黃訛雁、李憲衡	<a href="https://naviniaooi.wixsite.com/nccu">https://naviniaooi.wixsite.com/nccu</a>
3	台日文化交流會：一修尼·跨年去！	吳侑真、簡明柔、小長谷巧、 蕭悅珉	<a href="https://www.facebook.com/groups/349146599196623/learning_content/">https://www.facebook.com/groups/349146599196623/learning_content/</a>
4	注音符號大風吹-動物園的危機	金沛辰、王晨蔚、陳芷琳、 陳筱恬	<a href="https://waslinda0627.wixsite.com/website-8">https://waslinda0627.wixsite.com/website-8</a>
5	抓住他的人要先抓住他的胃	倪楷鈞、凌鋒寶、楊小弦、 楊榮豪、梁家茵	<a href="https://lfp960304.wixsite.com/cook">https://lfp960304.wixsite.com/cook</a>
6	鯊克海賊團尋寶記	邱暄筑、葉柏岑、李昱萱、 鐘子瑀、張譯萱	<a href="https://sharklovetea-tw.webnode.tw/">https://sharklovetea-tw.webnode.tw/</a>
7	Just Eat	范馨予、陳馥瑄、吳玟慧、 郭攸嵐	<a href="https://lumory620.wixsite.com/justeat">https://lumory620.wixsite.com/justeat</a>
8	說走就走的旅行	徐婉真、王錦星、顏子軒、 詹翔宇、李重毅、吳宜謙	<a href="https://ted37593759.wixsite.com/teamq8">https://ted37593759.wixsite.com/teamq8</a>
9	幫幫西門	劉倩汝、鍾可庭、林羽家、 謝沅融、馮晨育、鍾濼筠	<a href="https://105102048.wixsite.com/website">https://105102048.wixsite.com/website</a>

10	Disney	鄭毓融、譚奕均、劉南威、 范仔倫、陳冠霖	<a href="https://211437.wixsite.com/disney">https://211437.wixsite.com/disney</a>
11	我們都是好朋友	高岡里衣、尹竣灝、陳奕樺、 余婧瑩	<a href="https://jingying0910.wixsite.com/education">https://jingying0910.wixsite.com/education</a>
12	阿黏的魔數夢境	胡潔滢、林靖軒、杜易瑄、 朱倍玉、吳彩縈	<a href="https://casiebaby.wixsite.com/nienmath">https://casiebaby.wixsite.com/nienmath</a>
13	馬馬眼裡看世界	李紫恩、許瑜殷、余敬妃、 黃雪瑜	<a href="https://gogogopretty.wixsite.com/littlehorse">https://gogogopretty.wixsite.com/littlehorse</a>
14	翻山越嶺追憶去	吳東穎、鄭佑瑩、余盈蓓	<a href="https://ariel23316.wixsite.com/worldmusic">https://ariel23316.wixsite.com/worldmusic</a>
15	稻町來迺迺	張詠晴、曾敬容、陳羽柔、 吳佳芸、秦佐、劉靜	<a href="https://105509309.wixsite.com/educationg15">https://105509309.wixsite.com/educationg15</a>
16	神話世界面面觀	吳懿軒、林好庭、張景富、 呂怡蕙、藤本海香子	<a href="https://marvelapp.com/4b94694">https://marvelapp.com/4b94694</a>

### (三) 專案層級

#### 1. 106-2 影展研究與經營實務

第一部分：課程基本資料			
授課教師	聞天祥老師 (政大中文系兼任講師)		
開設院系所	中文系	必修或選修	選修
課程學分數	3 學分	開課時段	107/2/26-107/6/11 每周一 12 點至 15 點
教學助理人數	周亞澄 (歷史所) 呂俊葳 (中文系)	類型	新開課程 (第 2 次開課)
授課方式	演講 (本課程由聞天祥老師主要授課，搭配校外業師單次演講或實作指導。)		
選修人數及來源	總人數 24 (文學院 14 人，傳播學院 6 人，外文學院 2 人，商學院 1 人，理學院 1 人)		
課程場域			
光點華山電影館			
第二部分：跨域共創			
<p>本課程由金馬執委會執行長聞天祥老師於中文系開設，以「實作」為核心規劃，希望帶領同學在一學期的時間內，從認識影展的性質、內容、模式開始，進入實作規劃，最終於校外場域舉辦為期兩日的學生實習影展。</p> <p>在這樣的課程規劃中，對同學而言，最具挑戰性的規劃有兩點，首先是踏出校內、面對人群：在本課程的設計中，我們將最終的實作模擬場域放在校外人潮不斷、聚集眾多文藝相關活動及電影播映的光點華山電影館，於是同學不得不將最後成果呈現在大眾面前，不得不將大眾放在自己的學習成果裡面去思考；再來，因為成果必須走出校園，過程中將不斷面對眾多問題，例如：因為公開放映電影所以必須商談正式播映版權與配合審查規定、因為走入校外戲院，所以無論電影播映或是活動安排都必須符合專業場域要求等等，這些都需要不斷的溝通、協調、處理，這也是「實作」課程最具有價值、必須經由親身實作，才能學到的地方。</p> <p>於課程中，除了聞天祥老師豐富的經驗與知識外，本課程也藉由與光點華山合作的機會，引入校外專業場域的經驗，提供同學影展規劃與活動執行的相關指導，此外，也邀請了金馬執委會的業師，提供媒體經營、活動曝光、異業合作等等相關的經驗分享，整體而言，本課程在學生實作前，試圖由業界的實作角度提供相關的經驗補充，幫助學生盡快架構實作想像，或是在過程中修正實習影展的相關規劃。</p> <p>而在最後的實習影展籌備之中，除了前期由聞天祥老師協助聯繫相關片商外，後續問題都由修課同學自行處理。修課同學本次共分為「美術」、「場務」、「邀片」、「宣傳」四組，在影展主要主題決定後，各組分別處理主視覺構成、場地協調、版權洽談、影人邀約、媒體曝光、活動宣傳等所有實習影展相關事務，落實「學生實作」的課程設計。</p>			
第三部分：回饋與反思			
利害關係人之回饋與啟發			

本課程修課學生來自全校，組成以文學院、傳播學院為主，同學於課後回饋之中普遍提及，在實作過程中發現最需要的能力是臨場應變與溝通協調，如周經綸同學（廣告二）認為「臨機應變與現場協調十分重要」，或是葉克鈞同學（中文二）認為，「透過影展實作，希望了解影展這種活動形式，以及如何面對與解決突發狀況」，可見於成果導向或是專案實作型的課程中，無可避免都有共同合作的機會，小至校內的同學，大至校外各單位，所以同學最需要良好的溝通協調能力以及面對實作現場各式各樣突發狀況的能力。

而本次實習影展場地放在校外場域，又更加大了溝通協調、人群互動的能力需要，這樣的情況，雖說將帶來不小的壓力，但也是一種挑戰與自我精進的機會，如黃松伶同學（歷史一）所說：「以往害怕跟人接觸，在課程的實作分組中原本想避開跟人群互動較多的場務組，但最後覺得需要挑戰自己，還是選了場務組」，或是胡君瑜同學（中文四）、許雅婷同學（中文四）認為的，自己於中文系的訓練，能幫助自己以清楚的口語表達能力向觀眾介紹影片內容、或是稍微討論觀影心得，因此在有許多機會直接面對觀眾的場務組工作中，了解自己所學的應用可能所在。或是在宣傳組的工作中，廣告系的林雨學同學認為：「本次影展有很多傳院同學投入可以發揮我們在傳院學習到的東西」，將所學用在媒體經營、活動規劃與宣傳上；或如張恩慈同學（中文四）認為，覺得中文系的文字訓練雖然不是讓自己文筆變的非常好，但是至少有一定的能力可以管控好部份文案，「需要管控主要是因為文案宣傳需要有統一的風格，所以各組交過來的文字內容（如邀片組的影片內容介紹）就需要一定程度的潤飾或修改」，於此都可以發現同學們開始在實作工作的不同的面向中試圖發揮以往所學。

除了發揮以往所學外，也能透過影展工作讓自己接觸到不同面向的工作，如美術組簡勢錡同學（廣告四）認為：「最大的收穫是經由製作影展相關文宣的經驗，逐漸熟悉跑印刷的流程，也對紙張材質有更多的認識」，在實作的過程中，開始接觸平時接觸不到的東西。

綜合而言，本課程因為實作的要求，在實習影展的大目標下，促使同學不得不嘗試運用自身所學解決問題，或是向外透過實作學習以往所缺乏的東西，在這種以解決問題為導向的學習中，同學學習到的不是以往單一學科的學術知識，而是跨領域的知識或能力，而這種跨領域知識或能力，是走出校園、進入社會後所不可或缺的。

### 授課教師反思

在計畫的協助下，影展課程得以實習影展作為成果是很適合的規劃，因為影展的相關知識內容雖然適合課堂講授，但所能講授的只是如各大影展的性質、影展的等級、影展的目的與歷史沿革等與影展相關的知識，但在實習影展的加入後，課程便得以將重點轉換為實作，在實作的目的下去補充影展的執行細節，讓影展的相關知識成為實作的重要輔助。但也因為以實作為重點，就突顯出「影展」這個活動的複雜面向，裡面包含太多必須注意的地方，以播映電影來說，其中就包含版權、影片規格、放映器材規格、放映審查等問題，同時牽涉了公部門與私部門，因此一旦出狀況所需付出的處理成本一定會比在校內辦活動高上許多，而這也是本課程踏出校園必然要面對的問題之一。

因此，在課程的規劃上，主要的問題可能是如何讓同學迅速認識到踏出校園所將帶來的問題，換句話說，便是如何協助同學將開關切換到「校外實作」這件事上，同學如果不能盡早理解這個差異，後續在實作的過程中便將花更多的時間與各個單位溝通。除了實作切換的問題外，本課程因為定調在「學生實習影展」上，加上前有金馬奇幻影展，後有台北電影節，在兩大影展包夾下，在規劃片單、邀請影人與曝光上，便先天上有許多困難。因此，同學在主題發想、企劃設計、媒體曝光上更需投入許多時間，必須以內容跟主題的精緻與深度去吸引觀眾，這也是這兩年的影展主題、影人座談活動等安排所發展的方向，而其中也有賴引導同學們的想像力去持續深化、發展。

**第四部分：學生成果集(網址連結：<https://reurl.cc/d7RA6> )**

<p><b>學生成果集數量</b></p>	<p>2018 政大中文影展——你不是一個人憂鬱                  影展時間    5/26 ( 六 )、5/27 ( 日 )                  影展地點    光點華山電影館                  FB 粉專：<a href="https://www.facebook.com/nccuclff/">https://www.facebook.com/nccuclff/</a></p>			
<p><b>教師評價</b></p>	<p>本屆影展從選片至名稱皆是由學生一手策劃，除了反映時下青年對社會的理解與感受，同時也表達這個世代對社會的關懷。</p> <p>針對本屆影展的主題「你不是一個人憂鬱」，或許有人會質疑，在瀰漫「厭世風氣」的社會下，又以較為消極沉重的方向選片與呈現展名，在觀影後是否更會讓人集體耽溺在抑鬱的氛圍中。過於年輕的孩子，或許會對於自己無法立即改變社會現況感到無力，面對這樣的煩惱，若一味粉飾太平、僅灌輸「甜美糖漿」接觸自己喜歡的事物以獲取正向力量，還不如透過更多面向去理解人與社會的複雜，反而是另一種樂觀面對世界的態度。沒有人能在發掘問題後，能迅速果斷改變一切，但若什麼都不知道，就沒有改變的可能，當一個群體願意共同承認並理解問題時，就以種下改變與希望的動力。</p> <p>社會寫實作品的產生與相關影展的出現，例如去年被認為是台灣最好的兩部作品：《血觀音》與《大佛普拉斯》，受到獎項與觀眾的認同與肯定，除卻反映社會對此議題的共同感受，也顯示出社會具有足夠的包容力與自由度，才能容忍並接受這些揭開瘡疤與真實面貌的影像被拍攝。這份溫柔的包容，就是台灣做影展特別好玩、多元的原因：無論提出什麼題目或選片，都不會被特別關切，有各式各樣的可能性。</p>			
<p><b>教師反思</b></p>	<p>影展牽涉的範圍廣大，因此裡面所包含的各式各樣實作細節也非單一教師可以處理，這一點便感謝光點華山電影館與金馬執委會的校外業師協助，才能提供同學們最即時、有效的經驗與知識。</p> <p>而這樣的課程如何在校內持續發展，最需要的便是行政上與經費上的支持，雖說活動售票收入可以協助活動支出，但總體而言，因為學生實作本質上仍以學習為目的，所以票房並非重點，仍然需要額外的經費支援，而行政上，從開課開始，到校外場地租借招標、經費規劃、有必要時得以協助公函行文，都需要專門的行政支援。除此之外，學生實習影展的經驗如果能持續傳承與累積，而在成果上形成口碑，也是支持實作課程可以延續下去的原因之一。</p>			
<p><b>學生作品整理</b></p>				
<p>次序</p>	<p>學生提案名稱</p>	<p>小組成員系所</p>	<p>提案目標與內容簡述</p>	<p>後續協助與輔導機制</p>
<p>略</p>				

## 2. 107-1 從自我到他者-戲劇的社會實踐力

第一部分：課程基本資料			
授課教師	侯雲舒 (政大中文系專任副教授兼藝文中心主任)		
開設院系所	中文系	必修或選修	選修
課程學分數	3	開課時段	週一 16:10-19:00
教學助理人數	2	類型	新開課程
授課方式	共時合授		
選修人數及來源	正式修課人數 26 人 (包括文學院 5 人, 教育學院 0 人, 傳播學院 9 人, 理學院 3 人, 社科院 3 人, 外語學院 3 人, 商學院 3 人, 國際事務學院 0 人)		
課程場域	藝文中心 621 教室		
第二部分：跨域共創			
<p><b>(一) 跨域</b></p> <p>此課程在設計上分成三個部分, 其一為田野調查, 再者為身體訓練, 最後為倡議劇場實作, 涉及戲劇、社會與中文等領域。因應課程設計需求, 本學期邀請民眾劇場創辦人鍾喬老師, 以及清華大學社會所博士候選人李哲宇老師作為課程業師, 協助同學深究三大與政大校園有關的議題, 並融入戲劇手法, 形塑出三齣倡議劇, 透過期末展演與公眾對話。其中, 李哲宇老師主要負責田野調查, 教導學生如何開啟田調工作, 以及該如何與訪談者建立關係, 並恪守訪談倫理。有了初步田調知識與概念後, 學生利用課餘時間進行訪調, 並將相關結果與心得帶回課堂討論, 討論過程中, 老師會針對學生的疑問, 進一步指導, 並協助學生如何聚焦於議題, 增加思考廣度與深度。鍾喬老師則是負責劇場的身體訓練和倡議劇場實作, 過程中老師會反覆核對學生對於課程的期待, 並以學生自發性的想法與觀點作為基本架構, 在該架構下協助學生將田調內容轉換成戲劇表現, 而非以老師的視角詮釋該議題, 讓學生可從中培養自發性, 以及能不斷透過集體討論, 覺察自己的價值觀。</p> <p><b>(二) 共創</b></p> <p>在這堂課中, 學生必須於期末公開展演, 故學習不是只聚焦於紙本知識 (如何田調、何謂倡議劇場) 而是需將所學運用在實務現場, 像是如何聯繫訪談者、如何訂定訪綱, 訪談後的內容該如何變成戲劇台詞等等。同時, 老師們不會主導整齣戲劇該如何進行, 尊重學生們的發想, 只會在學生遇到難題, 如團體意見過度分歧, 或是創作卡關時會從旁拋出問題, 讓學生能夠在回答的過程中, 再次整理自己的想法。另外, 老師在課程中, 也會不斷運用劇場遊戲, 提升團體凝聚力, 避免學生只是將任務分工各自為陣。</p>			
第三部分：回饋與反思			
利害關係人之回饋與啟發			
<p><b>(一) 演出匿名觀眾回饋 (整理自觀眾回饋單與現場紀錄)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 覺得自己有被理解到, 同時也會想起自己在世故的面具下還有一張臉。</li> <li>● 很多體制的設立看起來很死板, 但當角色轉換後, 好像能夠理解那些體制背後設定的原因。</li> <li>● 能運用很簡單的設備和場地, 展現出很豐富的表現和給予觀眾反思空間。</li> <li>● 自己也很關心這些議題, 清潔工那份想要學生能體諒他們, 卻又擔心學生們太體諒他們, 是很矛盾的心情。</li> </ul>			

- 演出未必是提供一種救贖，但埋了一樣無力感供我們日後不段思揣。
- 田調的工作是必須且有效的。
- 戲劇中加入社會學式的觀點，去觀照他人的部分非常好。

## (二) 學生回饋

- 戲劇是在有觀眾觀賞的狀況下才算完成。
- 好像完成了一件很了不起的事。
- 因為這堂課有很多需要合作的地方，所以這堂課同學會比一般通識課的關係更熟悉，平常碰到也會打招呼。
- 好像種下一顆種子在他人心裡，雖然不知道會不會發芽，但至少大家有看見。

## 授課教師反思

一直詰問自己，戲劇能在我們人生中起到什麼作用？還是戲劇只是妝點日常生活的娛樂活動？我所教授的戲劇課程能給學生什麼？能實際在他們的生活中發生什麼嗎？因此漸漸開始探索戲劇在我們日常生發的可能性。而在這門課中，最大的收穫是看見同學們殷切的主動學習，取代了課堂上被動的接收知識，以及每次課程都能與他人互動熱烈。希望這門課程能在他們的心中植下小小種子，讓戲劇在我們的生活中開始生根、開始成長、開始改變

## 第四部分：學生成果集

(網址連結：<https://reurl.cc/lv8rv>)

學生成果集數量

3

## 學生作品整理

學生提案 / 作品名稱	小組成員	內容概述 (擷取自學生節目單內容)
清潔工/生活習慣就好	王士堅、蘇鈺婷、黃為翊、馬偉嘉、陳美瑜、鄭聿庭、簡毅慧、邱昱誠、廖尹綸、萬巧蓉	日復一日。原本放學回家就會看到的阿嬤，自從接了清潔人員工作後就再也沒有早回過了。每每見到她，腰又更痛了、手上也不免見到幾處新挫傷。阿嬤總是笑著回答我，彷彿我的顧慮是多慮。但我卻常感到隱藏在背後的淡淡憂傷與無奈。真的是習慣就好嗎？阿嬤臉上複雜的表情，似乎在說，對於這一切，她早已經有了自己的解答。
約聘人員 (助教組) / 助教，還行嗎...?	周欣宜、劉書璇、涂皓雲、林明翰、林明翰、王韻雯、楊沛霓、陳嘉萱	身為大學校園中的一員，你知道的教職員工中有多少人公務人員，又有多少人約聘人員嗎？常有人覺得學校是公家機關，想必所有教職員都是公務人員吧？但約聘人員的數量其實超乎你預期的多，而同學平常最常接觸到的約聘人員就是系辦的助教。平時看到助教忙東忙西，深入了解他們的機會少之又少。從繁瑣的工作內容、永遠分不清的職權界線，到令人無所適從的上級指示，這次的展演讓你一窺約聘助教的工作日常，而這樣的生活到底行不行呢？
約聘人員 (行政組) / 我就只能這樣了	王明瑄、張安庭、朱家弘、周經倫、丁芸禎、王袖樺、鄭雅方、林奴璇、黃于晏	厂厂，尊重是什麼？能吃嗎？出了社會哪有甚麼尊不尊重？與其在高喊尊重在哪，還不如隨波逐流，反正我就只能這樣了。

#### 四、107 年度 ( 106-2、107-1 學期 ) 工作坊與活動列表

##### (一)107 年度課程成果展

時間	課程名稱	活動名稱	活動內容
107 年 3 月-6 月	博物館展覽設計與製作	學生實習模擬展覽製作	本課程以展覽模擬製作為主，由學生在老師的指導下自行挑選主題、書寫策展說明、製作導覽資料並實際於實作模擬場域民族博物館中規劃小型的學生實習展覽，最後共有六組學生模擬展覽的成果呈現。 *詳細內容請見層級二課程代表個案



時間	課程名稱	活動名稱	活動內容
107年5月26-27	影展研究與經營實務	「你不是一個人憂鬱」學生實習影展	<p>影展研究課程與光點華山電影館合作，帶領學生走出校園，將課程學習成果與實作成果呈現在社會大眾面前。學生實習影展由修課同學分組執行各項相關工作，從學期初便開始籌備，最後以「你不是一個人憂鬱」為主題，邀請曾獲台北電影節百萬首獎以及金馬獎最佳新導演的黃信堯導演擔任焦點影人，於光點華山電影館舉行為期兩日的學生實習影展。</p> <p>*詳細內容請見層級三課程代表個案</p>



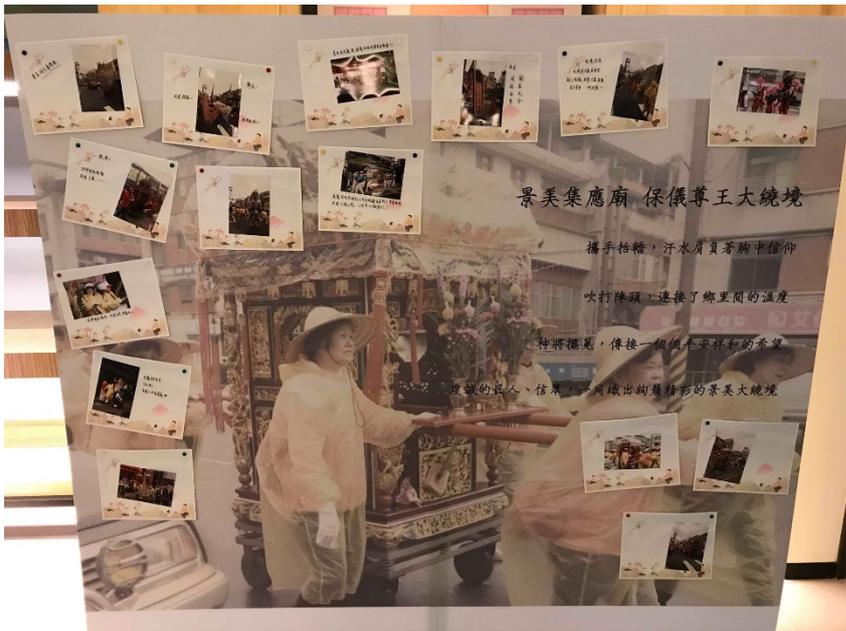
時間	課程名稱	活動名稱	活動內容
107年6月20日	創意 - 意識創造暨實務	「文山學：春天走讀文山、見學」	<p>本課程與國立雲林科技大學張文山老師合作，從地方創生角度出發，以群眾募資設計專案為思考框架，帶領學生發揮創意，設計「文山學」的相關創意方案，展現大學的社會責任與在地實踐之能量，最終發展出三組地方創生的創意提案，最後於校內展出學習成果，邀請校內外同學、來賓一同觀賞。</p> <p><b>*詳細內容請見層級一課程代表個案</b></p>



時間	課程名稱	活動名稱	活動內容
107年8月3日	敘事遊戲創新設計	共玩老北投成果試玩會	<p>與陽明大學共同於 107 年暑期開設之敘事遊戲創新設計課程，以北投在地文史為素材設計高齡護動遊戲，於課程最後一日邀請長者於北投社區大學與大學生同樂、試玩學生設計之成果。</p> <p>*詳細內容請見重要活動報導</p>



時間	課程名稱	活動名稱	活動內容
108年1月8日	台灣民俗實務：調查與展示	「觸·手生溫：揉捻、伸拉、拋擽、舉拜」台灣民俗實務課程期末展	結合課程學生所作的文山區在地文化如產業、宗教等調查與訪談成果，策畫期末成果展。



時間	課程名稱	活動名稱	活動內容
108年1月8日	傳統精緻藝術再創新：故宮專案實作	鑑賞國寶的十二的錦囊影片成果發表會	結合「傳統精緻藝術再創新」課程，帶著修課同學的十二支動畫成果至台北市忠義國小發表，邀請國小師生票選人氣影片，發揮藝術教育向下扎根之精神。 *詳細內容請見層級三課程代表個案



時間	課程名稱	活動名稱	活動內容
108年1月14日	從自我到他者 - 戲劇的社會實踐力	從自我到他者 課程期末公演	本課程以校內清潔工、約聘人員、行政人員之相關議題發展出三個短劇，邀請全校師生共同了解參與。  * 更多內容可參見重要活動報導



時間	課程名稱	活動名稱	活動內容
108年1月18日	圖像、影像與創新傳播	圖像、影像與創新傳播創作發表會	本課程以一學期時間，帶領同學們認識速寫、動畫製作、影像製作等不同技術，最後由學生選擇創作模式，於期末發表並展示。 *詳細內容重要活動報導



## (二)107 年度工作坊與活動列表

時間	地點	工作坊 / 活動名稱	授課教師	活動規劃	參與對象 / 人數
107.04.10	綜合院館 104 教室	朱銘美術館暑期專案實習課程說明會	朱銘美術館人資室、展覽部、研究部、教推部主管	此為「當代藝術典藏與展覽應用-以朱銘美術館為實習場域」活動，由館方人資室及各實習部門主管到校說明實習規劃，讓同學了解本課程之規畫與實習重點。	開放全校同學報名，共 28 人
107.04.28	民族博物館	民族博物館展覽設計工作坊	張駿逸老師	此為「博物館展覽設計與製作」課程活動，由民族博物館館長張駿逸教授以校慶民族特展為實例，帶領同學在實作中學習展示呈現的特殊技術與方法。	「博物館展覽設計與製作」修課學生共 20 人
107.06.04	文山未來館	乘風破浪同安船！同安船桌上遊戲工作坊成果暨故宮新媒體藝術展	無	此展覽為國立故宮博物院與政治大學轉注藝遊計畫合作之第三檔展覽，本次以 106 年合作之國寶遊戲教材實作營為基礎，除展出學生之學習實作成果以及後續優化設計之成品及實作營之紀錄影片外，更邀請國立故宮博物館合作展出同安船模型及相關多媒體展件，以此展現館校合作之成果，並推廣跨領域課程之合作樣態。	校內外人士皆可參觀，開幕活動約 60 人出席參加。 辦公室並於後續邀請雲林縣和平國小六年級同學、台北市政大實小六年級、三年級同學來訪，此外亦有多個校內外團體蒞臨參觀。
107.07.30-08.03	solo singer inn	共玩老北投課程在地文史踏查與遊戲設計工作坊	1. 北投說書人 / 林智海老師 2. 文資學	本活動為轉注藝遊計畫與陽明大學活躍高齡團隊共同規劃於 107 年暑期密集開設之課程，結合兩校於	修課學生 / 30 人

			者 / 蕭文杰老師 3. 中華民國遊戲教育協會 / 劉力君老師	文史、高齡等議題之跨領域課程執行經驗，並邀請校外業師提供遊戲設計教學、在地文史導覽等課程，期望學生設計具在地特色之高齡互動遊戲。	
107.09.29	政大研創中心二樓	CTA 動畫入門工作坊	共玩創作 / 吳彥杰老師	配合「傳統精緻藝術再創新：故宮專案實作」課程設計 CTA 動畫軟體入門教學	課程師生 / 25 人
107.10.06	國立自然博物館	國立自然博物館參訪交流	政大民族系 / 張駿逸老師	配合「博物館管理與經營」課程設計參訪活動	課程師生 / 40 人
107.10.13	政大民族博物館	民族博物館工作坊 1-博物館的過去、現在與未來	政大民族系 / 張駿逸老師	招募大一新生加入計畫實作模擬場域民族博物館，設計策展、導覽、場館維運等相關課程	校內學生 / 30 人
107.10.14	政大藝文中心	團體輔導工作坊	1. 政大教育系 / 李宗芹老師 2. 心理諮商師 / 鍾明德醫師	配合「團體輔導」課程設計實作活動	課程師生 / 40 人
107.10.20	政大民族博物館	民族博物館工作坊 2-大學博物館的教育責任與實務	政大民族系 / 張駿逸老師	招募大一新生加入計畫實作模擬場域民族博物館，設計策展、導覽、場館維運等相關課程	校內學生 / 30 人
107.12.7 107.12.8	政大藝文中心	戲曲角色工作坊	1. 政大教育系 / 李宗芹老師 2. 臺灣戲曲學院京劇系 / 萬裕民老師	與國立台灣戲曲學院京劇系合辦「團體輔導課程工作坊」，以戲劇實作扮演配合團體輔導之相關理論運用	課程師生 / 60 人
107.12.8	政大民族博物館	民族博物館工作坊 3-修復的技藝	政大民族系 / 張駿逸老師	招募大一新生加入計畫實作模擬場域民族博物館，設計策展、導覽、場館維運等相關課程	校內學生 / 30 人

107.12.08 107.12.09	政大研 創中心 3 樓	故宮動畫實作工作 坊	共玩創作 / 吳彥杰 老師	由共玩創作業師帶領故宮 專案實作課程同學實際製 作課程動畫影片	課程師生 / 25 人
107.12.19	政大文 學院一 樓演講 廳	書畫修復理論與實 作工作坊	臺北文化 財保存研 究所 / 蔡 炳修老師	「中國藝術史」課程工作 坊，邀請書畫修復師至課 堂分享書畫修復經驗，並 帶領同學認識修復之手 法、步驟並體驗實作	課程師生 / 40 人
107.12.15	基隆海 科館	基隆海科館參訪交 流	政大民族 系 / 張駿 逸老師	配合「博物館管理與經營」 課程設計參訪活動	課程師生 / 40 人
108.3.18	政大研 究大樓 203 教室	教室外的好學校： 網媒 X 群募 X 自 學·線上教學媒體 的趨勢與挑戰	Hahow 社群經理 / 楊子葳 老師	本活動為 107-1 學期「教 學媒體與運用」課程延伸 活動，邀請線上自學平台 Hahow 社群經理分享自 學媒體、網路平台如何打 開「學習」的可能性。	全校師生 / 140 人

## 五、107 年度重要工作會議列表

時間	地點	會議名稱	參與成員	會議內容
107 年 2 月 1 日	政大研發處	計畫推動業務 會議	計畫共同主持人劉幼琍老師、 曾守正老師、副研發長蔡子傑 老師、轉注藝遊計畫助理	確認第三年相關業務之推動 與研發處可協助之處
107 年 2 月 9 日	政大慈賢樓	民族博物館課 程會議	張駿逸老師、課程助理、轉注 藝遊計畫助理	討論第三年課程活動之安排 與規劃
107 年 2 月 12 日	轉注藝遊計 畫辦公室	從自我到他者 課程成果專書 編輯會議	侯雲舒老師、課程助理、轉注 藝遊計畫助理	討論課程專書之內容編輯與 工作排程，決定專書性質與 編輯方向。
107 年 2 月 13 日	國立故宮博 物院教育展 資處	館校合作討論 會議	國立故宮博物院教育展資處吳 紹群科長、計畫共同主持人曾 守正老師、轉注藝遊計畫助理	確認館校合作之後續規劃， 討論合作備忘錄之內容等。
107 年 3 月 6 日	政大百年樓 309 會議室	教學社群期初 例會	轉注藝遊計畫教學社群教師	第三年計畫執行重點方向報 告，並於例會中討論與國立 故宮博物院後續相關研究合 作發展。

107年3月12日	政大創意實驗室	轉注藝遊計畫簡報會議	人文數位創新學院籌備處陳文玲老師、學院助理、轉注藝遊計畫助理	轉注藝遊計畫後續預計與校內新成立知人文數位創新學院合作，本次為計畫概況簡報，提供雙方認識彼此工作內容與性質，以利後續合作討論。
107年3月19日	政大百年樓306會議室	故宮研究交流會議一	國立故宮博物院周維強文獻處研究員、轉注藝遊計畫成員、相關教師、轉注藝遊計畫助理	本次為轉注藝遊計畫與國立故宮博物院於課程合作外延伸發展之研究交流會議，邀請文獻處周維強研究員分享故宮文獻典藏研究之現況，並與在場教師討論後續可能研究方向。
107年3月27日	政大文山未來館	同安船展覽討論、場勘	國立故宮博物院教育展資處同仁、左右國際、轉注藝遊計畫助理	文山未來館展覽場地場勘、展覽規畫討論、活動討論。
107年4月23日	政大百年樓306會議室	故宮研究交流會議二	國立故宮博物院文獻處劉世珣助理研究員、轉注藝遊計畫成員、相關教師、轉注藝遊計畫助理	本次為第二次故宮研究交流會議，邀請文獻處劉世珣助理研究員分享其數位典藏與研究狀況，並討論後續合作研究之可能
107年5月27日	政大文山未來館	同安船展覽工作會議	國立故宮博物院教育展資處同仁、左右國際、轉注藝遊計畫助理	同安船展覽佈置、開幕活動討論
107年6月27日	政大民族博物館	轉注藝遊計畫期末例會	轉注藝遊計畫教學社群教師	本次會議邀請計畫社群成員參觀實作模擬場域民族博物館之經營成果，並報告本學相關課程狀況以及下學期與人文數位創新學院之課程合作事宜。
107年7月6日	政大研創中心2樓會議室	學生遊戲實作成果驗收	遊戲橘子張志宏老師、臺史所陳芷盈博士生、計畫共同主持人曾守正老師、蔡瑞煌老師、轉注藝遊計畫助理	本活動為轉注藝遊計畫本學期協助培育之大風吹遊戲團隊期末成果驗收，邀請遊戲橘子張志宏老師、臺史所陳芷盈老師協助遊戲製作與文

				史知識運用之評審與指導
107年7月15日	伯朗咖啡店 北投店	敘事遊戲創意 設計課程討論	陽明大學活躍高齡計畫團隊、 課程業師、轉注藝遊計畫團隊	討論陽明大學與政治大學計 畫團隊跨校合作之暑期課 程，並邀請課程業師建立課 程共識、確定課程方向。
107年8月17日	國立故宮博 物院教育展 資處	課程合作討論	國立故宮博物院浦莉安老師、 共玩創作吳彥杰老師、轉注藝 遊計畫團隊	討論下學期故宮專案實作課 程之課程專案主題、工作坊 規劃、成果發表會等。
107年8月20日	台北市忠義 國小	課程合作討論	共玩創作吳彥杰老師、忠義國 小黃志勇校長、轉注藝遊計畫 團隊	討論故宮專案實作課程邀請 忠義國小共同舉辦期末發表 會之合作可能。
107年9月6日	政大研究大 樓5樓教師 休息室	課程合作討論	甲尚科技團隊、共玩創作吳彥 杰老師、轉注藝遊計畫團隊	邀請甲尚科技提供免費軟體 支援故宮專案實作課程。
107年9月17日	政大憩賢二 樓	轉注藝遊計畫 期初例會	轉注藝遊計畫團隊	報告計畫執行狀況、本學期 課程規劃及計畫後續發展可 能。
107年10月16日	政大百年樓	人工智慧與人 文學跨領域研 究及應用	國立故宮博物院周維強老師、 國家圖書館城菁汝老師、校內 資科系、資管系、宗教所、中文 系教師及轉注藝遊計畫團隊	由轉注藝遊計畫團隊中介， 邀請國立故宮博物院、國家 圖書館及校內對人文學跨領 域應用有興趣之師長，共同 討論人工智慧應用於人文學 檔案研究之可能。
107年12月10日	政大綜合院 館1440室	課程專書討論	經濟系陳樹衡副校長、轉注藝 遊計畫團隊	與陳樹衡副校長討論後續專 書合作之可能。
107年12月17日	Prowin Paris Cafe	人文創新數位 學院課程合作 討論	金馬執委會聞天祥老師、人文 創新數位學院陳文玲老師、林 詩惠助理、轉注藝遊計畫團隊	邀請聞天祥老師與人文創新 數位學院討論後續課程合作 之可能與方向。
108年1月21日	新北市坪林 國中	計畫課程執行 經驗分享	坪林國中教師、教育系王素芸 老師、轉注藝遊計畫團隊	至坪林國中分享計畫課程， 並與坪林國中教師交流跨領 域課程規劃與執行之經驗。
108年3月27日	政大藝文中 心創意實驗 室	計畫社群交流 會	轉注藝遊計畫社群成員、課程 TA、修課學生	轉注藝遊計畫最後的社群交 流會，邀請師長回顧、交流課 程執行經驗與未來可能。