

淡江大學 107 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	博物館文創的經營與開發	授課 教師	陳鈺祥 CHEN, YU-HSIANG
	MUSEUMS AND CREATIVITY		
開課系級	共同科—文 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
系（所）教育目標			
<p>一、培養學生成為具人文關懷與科學精神之知識份子。</p> <p>二、培養知識管理與文化創意之人才。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 文創產業知識的應用能力。</p> <p>B. 語文表達能力。</p> <p>C. 歷史詮釋能力。</p> <p>D. 文獻解讀能力。</p> <p>E. 媒體傳播應用能力。</p> <p>F. 美學鑑賞與應用能力。</p> <p>G. 創意思考能力。</p>			
課程簡介	<p>博物館設立的四大功能為：典藏、研究、展示及教育。然而現今的博物館作為一個具有社會教育意義的機構，不僅展示保存本身的典藏品外，更要與文化創意和創新聯繫，並運用此新方式將館藏展呈給來館訪客，讓博館擺脫過往艱深的學術研究機構之映象。文創對於現代博物館的永續發展是非常要，所以，文化創意產業如何成為博物館教育推廣的延伸工具？即是一個非常重要的課題。</p>		
	<p>The four main purposes of museums include collection, research, exhibition, and education. Nonetheless, museums in modern days do not only serve as places to exhibit their own collections and provide educational events, but they also have to be creative spaces to attract new audiences. It is important for museums to provide cultural creativity with the new image of fun, friendly and fascinating environment. Cultural creativity has become an essential value for museums to keep running in the society.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	1.讓學生了解台灣博物館文創的經營與開發之發展狀況 2.學生了解台灣博物館文創的經營與開發之後，對於教學(者)、學習(者)、新型態素養之發展等的思考方向與意涵。	1.I would like the students to learn about the creative development and how to manage the creativeness of museums in Taiwan. 2.After the students learned about the creative development and management in Taiwan museums, what new media mean for teaching (educators), learning (learners), and literacy development start to demonstrate a different approach.	P3	ACE

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	1.讓學生了解台灣博物館文創的經營與開發之發展狀況 2.學生了解台灣博物館文創的經營與開發之後，對於教學(者)、學習(者)、新型態素養之發展等的思考方向與意涵。	講述、討論	報告

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◆ 全球視野	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◇ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◇ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◆ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◆ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◇ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	108/02/18~ 108/02/24	博物館文創的經營與開發簡介	
2	108/02/25~ 108/03/03	現代博物館與組織與架構	
3	108/03/04~ 108/03/10	博物館與文物典藏	
4	108/03/11~ 108/03/17	博物館現場經營實務	
5	108/03/18~ 108/03/24	博物館賣店經營實務	
6	108/03/25~ 108/03/31	博物館文創商品開發	
7	108/04/01~ 108/04/07	教學行政觀摩日	
8	108/04/08~ 108/04/14	分組報告-博物館參訪	
9	108/04/15~ 108/04/21	分組報告-博物館參訪	
10	108/04/22~ 108/04/28	期中考試週	
11	108/04/29~ 108/05/05	博物館展示與文創	
12	108/05/06~ 108/05/12	博物館導覽解說與文創	

13	108/05/13~ 108/05/19	博物館經營管理與行銷推廣	
14	108/05/20~ 108/05/26	長榮海事博物館文創實務(上)	
15	108/05/27~ 108/06/02	長榮海事博物館文創實務(下)	
16	108/06/03~ 108/06/09	分組報告-虛擬博物館經營與文創	
17	108/06/10~ 108/06/16	分組報告-虛擬博物館經營與文創	
18	108/06/17~ 108/06/23	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	授課老師準備講義		
參考書籍	1. 朱紀蓉, 2012。重新審視博物館與文創產業—臺灣的困境與機會, 博物館學季刊, 26(3): 101-109。 2. 陳郁秀, 2013。文創大觀1: 臺灣文創的第一堂課。臺北: 先覺。 3. 《博物館管理》, 漢寶德著, 台北: 田園城市, 2000。 4. 周功鑫, 2010。國立故宮博物院與文創產業, 研考雙月刊, 34(1): 77-81。 5. 邱誌勇, 2012。文化創意產業的發展與政策概觀, 文創創意產業讀本。臺北: 遠流。		
批改作業 篇數	篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆出席率: 30.0 % ◆平時評量: % ◆期中評量: 30.0 % ◆期末評量: 40.0 % ◆其他〈 〉: %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址: http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址: http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php 〉業務連結「教師教學計畫表上傳下載」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書, 勿不法影印他人著作, 以免觸法。		