

淡江大學 110 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	共同科一文A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
系（所）教育目標			
一、培養學生成為具人本關懷與科學精神之知識份子。 二、培養知識管理與文化創意之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 文創產業知識的應用能力。(比重：70.00) C. 歷史詮釋能力。(比重：10.00) F. 美學鑑賞與應用能力。(比重：10.00) G. 創意思考能力。(比重：10.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：70.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			
課程簡介	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，讓博物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。		

	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.
--	--

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知(Cognitive)」、「情意(Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
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.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所) 核心能力	校級 基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ACFG	1578	講述、討論	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	111/02/21~ 111/02/25	認識博物館及其功能	
2	111/02/28~ 111/03/04	和平紀念日	
3	111/03/07~ 111/03/11	博物館在做什麼？(典藏、研究、展示、教育及文創)	
4	111/03/14~ 111/03/18	博物館的導覽解說實務簡介	
5	111/03/21~ 111/03/25	策展與導覽實務－長榮海事博物館展示內容介紹	
6	111/03/28~ 111/04/01	文化創意產業與博物館	
7	111/04/04~ 111/04/08	兒童節放假	

8	111/04/11~ 111/04/15	臺灣傳統工藝產業與文創（一）	
9	111/04/18~ 111/04/22	臺灣傳統工藝產業與文創（二）	
10	111/04/25~ 111/04/29	期中考試週	
11	111/05/02~ 111/05/06	類博物館－體驗經濟與觀光工廠案例	
12	111/05/09~ 111/05/13	類博物館－文化資產應用及展演設施產業	
13	111/05/16~ 111/05/20	都市展演閒置空間&URS	
14	111/05/23~ 111/05/27	博物館的秘密：巴黎羅浮宮	
15	111/05/30~ 111/06/03	臺灣文創現況與未來（臺灣文創遊）	
16	111/06/06~ 111/06/10	博物館與文創商品開發案例(一)	
17	111/06/13~ 111/06/17	博物館與文創商品開發案例(二)	
18	111/06/20~ 111/06/24	期末考試週	
修課應 注意事項		1.期中報告30%：4/18前繳交主題：「某博物館展區或特殊展品導覽介紹」，上傳至I-Class。 2.期末報告40%：6/13前繳交主題：「設計一款博物館文創商品」，上傳至I-Class。 3.平時成績30%：出席率。	
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材		授課老師準備簡報內容	
參考文獻		1. 文化部，《2018臺灣文化創意產業發展年報》， https://stat.moc.gov.tw/ 。 2. 陳郁秀，《文創大觀1：臺灣文創的第一堂課》，臺北：先覺出版社，2013。 3. 漢寶德，《博物館管理》，臺北：田園城市，2000。 4. 朱紀蓉，〈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》，第26卷第3期（2012），頁101-109。 5. 林明美，〈臺灣公立博物館功能趨勢與組織架構初探〉，《博物館學季刊》，第22卷第1期（2008），頁49-75。 6. 周功鑫，〈國立故宮博物院與文創產業〉，《研考雙月刊》，第34卷第1期（2010），頁77-81。 7. 魏雅蘋，〈文化創意產業如何成為博物館教育推廣的延伸工具〉，《國立臺灣歷史博物館館刊》，第7期（2014），頁105-121。 8. 李如菁，〈何謂好的博物館商品？〉，《臺灣博物季刊》，第35卷第4期（2016），頁86-95。 9. Discovery探索頻道，《臺灣製造大解密：Taiwan Made》紀錄片，2014-2015。 10. 百禾文化資訊公司，《博物館的秘密：Museum Secrets》紀錄片，2015。	

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： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」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。