

創意與創新管理課程規劃



劉其偉~生命實踐者、工程師、藝術家、作家、人類學家、探險家，
為生存而奮鬥保育生態、熱愛生命、珍惜資源
為他的一生，寫下了完美的句點。

<http://www1.tmoa.gov.tw/maxliu/Life/index.asp>

課程規劃

- 課程基本簡介
- 創造力教育發展背景
- 課程設計
- 課程資源
- 結語

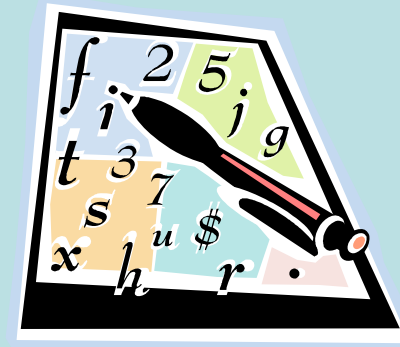




課程基本簡介

課程簡介

- ▶ 課程名稱：
 - － 創意與創新管理
- ▶ 開設系級：
 - － 財管系三年級
 - － 必修課



創意與創新

- ▶ 廣義之創新能力包含創造力、創新機制與創業精神，具體成果就是社會大眾在各領域之創意表現。創新能力是知識經濟社會發展的重要指標，創造力則是學習成效之教育指標。
- ▶ 狹義區分，創造力（creativity）是創新的知識基礎，創新（innovation）是創造力的具體實踐。「創造力」與「創新」為一體之兩面，相輔相成。

創意與創新

- ▶ 創意的產生，有賴於創造力智能的發揮；創意的績效，取決於創新成果的展現。因此在教育部創造力教育白皮書的制定過程中，兼顧創造力與創新能力之培養，並在激發創造力之餘，著重創新之具體實踐。
- ▶ 本課程的重點之一在於學子創意的發想與實踐。

http://www.creativity.edu.tw/project_introduction/origin.php

創意像是燉一鍋菜

主要的蔬菜或肉

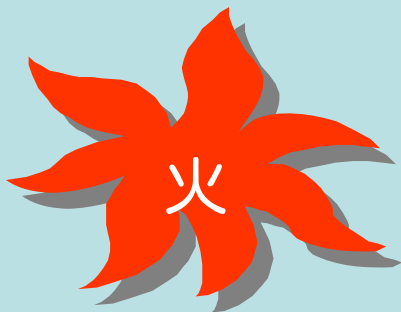


專業技巧
在某領域的
專門技能

提味的各種調味品



創意思考
的技巧



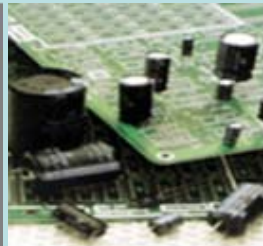
熱情



創造力教育發展背景

台灣經濟發展之基本階段

- ▶ 50's 進行土地改革，提高農業生產力。
- ▶ 60's 進口替代，以結節省外匯。
- ▶ 70's 出口擴張，創造外匯並進行工業化。
- ▶ 80's 發展低耗能、高價值之科技產業。
- ▶ 90's 進行經濟體制改造，提昇整體資源使用效率
- ▶ 00's 推動知識經濟發展方案，因應全球化挑戰。



台灣經濟發展之挑戰

- ▶ 台灣過去以製造活動作為經濟發展的主要動力。
- ▶ 全球化、自由化趨勢，產業發展面對新的挑戰。
- ▶ 傳統製造業的優勢不再，產業逐漸外移。
- ▶ 失業問題日益嚴重。
- ▶ 必需在自有的特性上，發展對策，因應挑戰。

台灣經濟發展之挑戰

▶ 台灣社會的優勢

- 民主、開放、多元的社會
- 自由化的電信、媒體與有線電視產業
- 資訊產品(硬體)製造能力具競爭力
- 教育普及，資訊應用能力普遍



Source: www.att.com



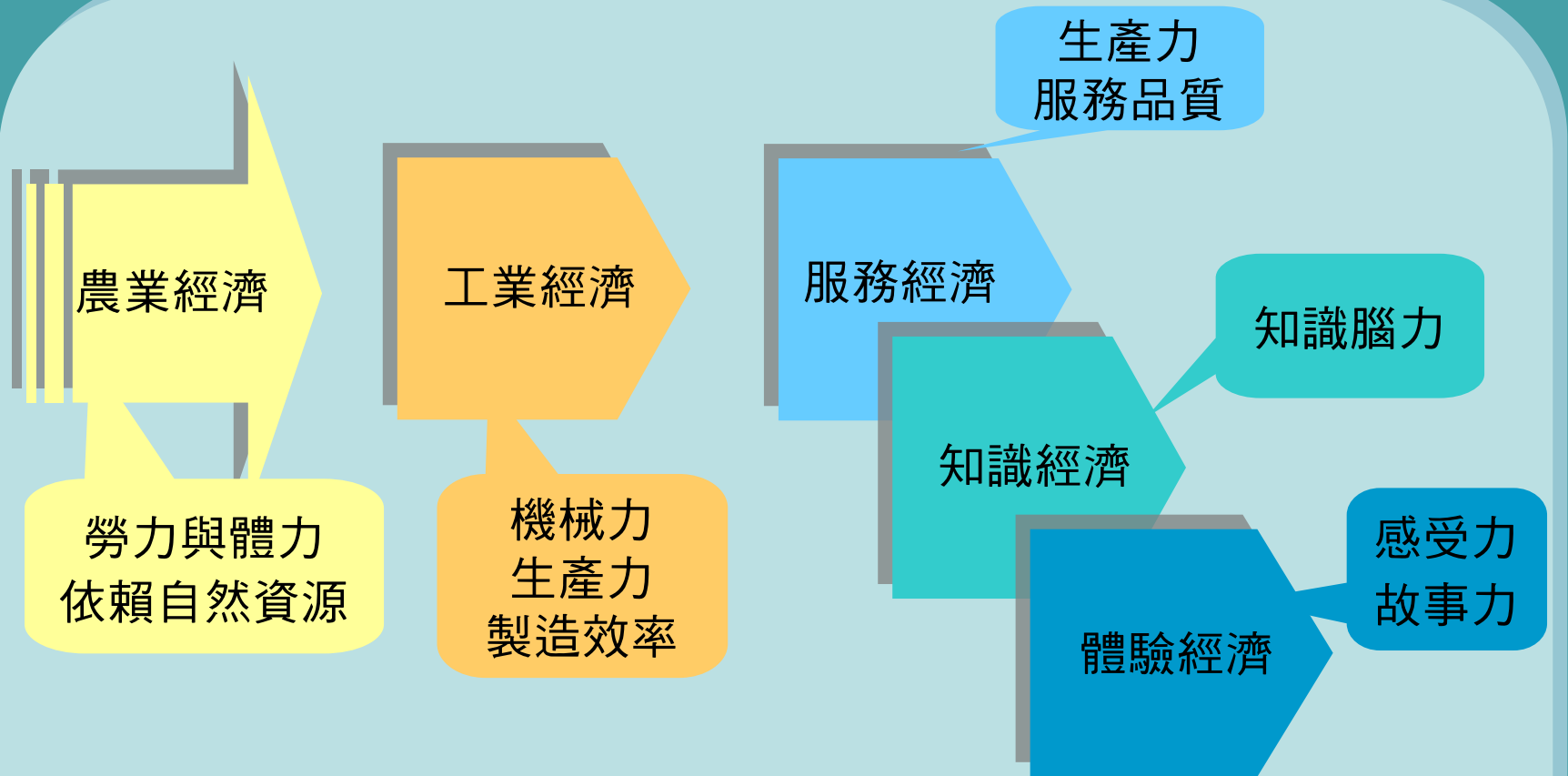
Source: www.ericsson.com

▶ 資訊應用與數位內容產業之開發

- 發展知識經濟(科技應用與文化加值)
- 創新與創造力



經濟發展型態變遷



想像力、創新與執行能力成爲下一個階段經濟發展的重要基礎

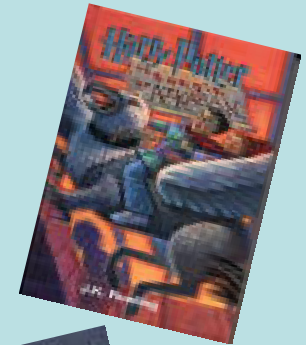
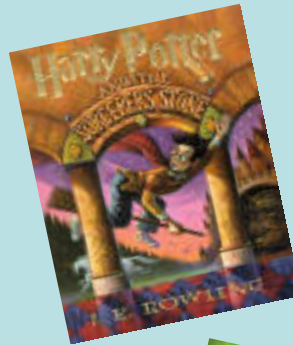
哈利波特的奇蹟



- J. K. Rowling女士，當時30歲，離婚後有一女，靠政府救濟為生

哈利波特的奇蹟

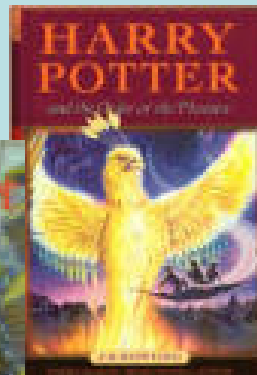
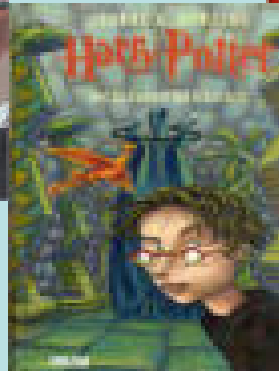
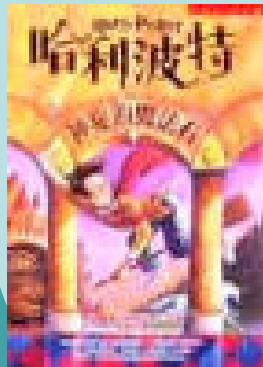
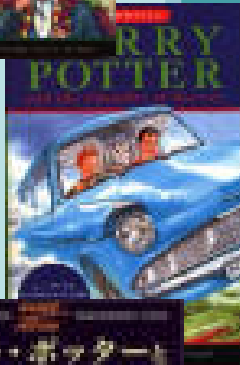
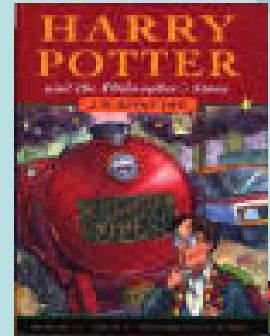
- 第一本書〈哈利波特與魔法石〉，是在一間小咖啡廳，女兒在桌邊的嬰兒車裡，在吵雜聲中斷斷續續地寫了五年，於1995年完成。



- 所有出版商當時都對此書嗤之以鼻。直至Bloomsbury出版社，於1997年出版後，才造成轟動。

哈利波特的奇蹟

- <哈利波特與鳳凰令> 於2003年6月21日在美國出版時，第一天就銷售500萬冊，打破歷史上所有發行記錄。
- <哈利波特> 的故事已被譯成27種語言，風行130多個國家。



哈利波特的奇蹟

- <哈利波特> 副產品包括電影、服裝、玩具、DVD、糖果、人物塑像．．．不計其數。



哈利波特的奇蹟

- <哈利波特> 滿足人們對於幻想、浪漫、恐懼等的渴望。



- 結合幻想與寫作，為 Rowling女士創造了2.8 億英鎊的財富，已超過英國女王。

哈利波特的奇蹟

- <哈利波特> 的奇蹟彰顯體驗經濟的到來



哈利波特的奇蹟

- 美國電影業的回收比在過去十年平均約1:4.15，僅次於回收比最高的軍火工業，博彩業及性服務業。



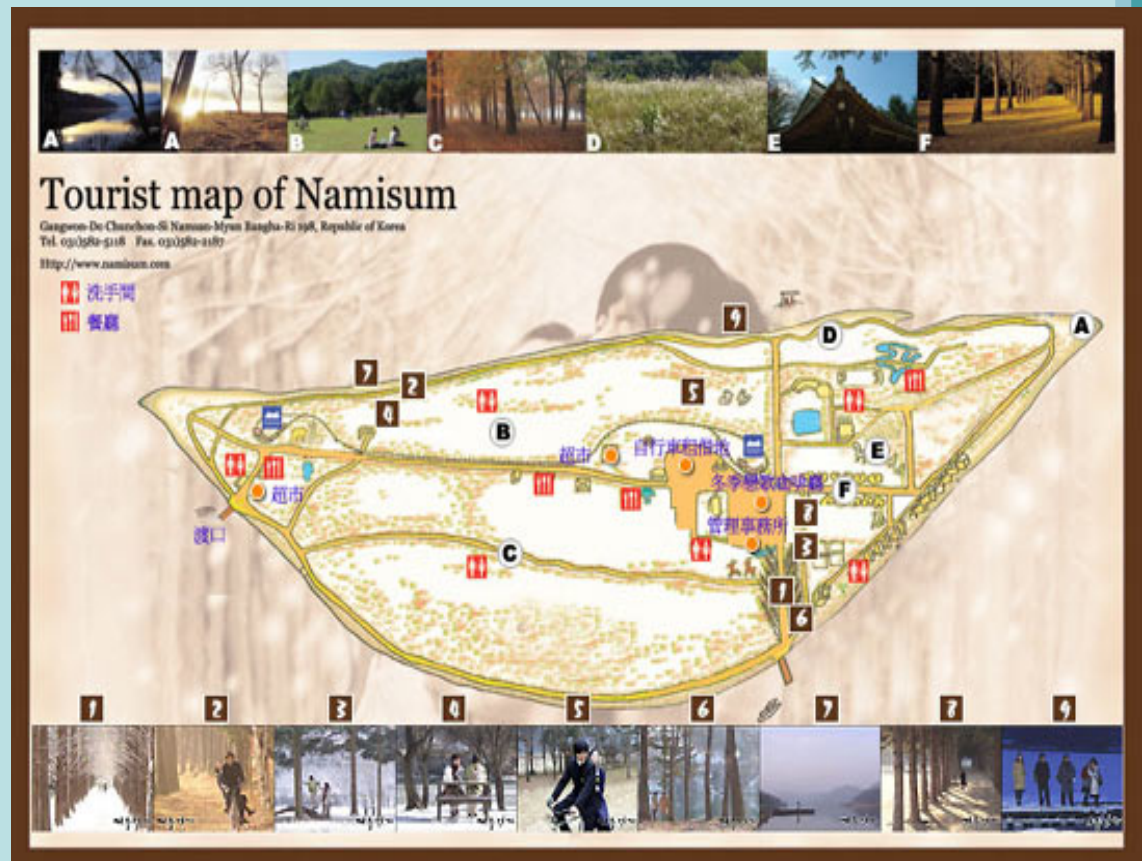
文化創意產業的特性

- 滿足多數人心底的渴望，營造難忘的感動



文化創意產業的特性

- 只有滿足多數人心底的渴望，才能有投資報酬



現行教育方式之問題

吳靜吉(2002)

強調之重點

- ▶ 智識能力(IQ)
- ▶ 外在動機
- ▶ 知識來自權威
- ▶ 競爭表現、單打獨鬥
- ▶ 考試結果
- ▶ 紙筆測驗、記憶背誦
- ▶ 乖男巧女、標準答案
- ▶ 知識傳授
- ▶ 努力認真
- ▶ 言教要求
- ▶ 學科本位

忽略之部分

- 創造力
- 內在動機
- 主動建構
- 團隊合作、知識分享
- 學習過程
- 真實評量、多元表現
- 好奇求變、獨立思考
- 歷程體驗
- 樂在其中
- 潛移默化
- 課程整合

現行教育方式之問題

- ▶ 學習評量過度重視紙筆測驗
- ▶ 過度迷信『標準答案』
- ▶ 學生缺乏整體解決問題的想像力
- ▶ 缺乏主動尋求解答的學習能力
- ▶ 缺乏執行的能力與實踐的精神
- ▶ 欠缺形成團隊、與人合作的經驗
- ▶ 從眾心態、風險接受程度低

當前教育現場的一些現象

- ▶ 被動的學習習慣、造成坊間補習班盛行
 - － 升高中、大學、研究所
 - － 國中、小教師、律師、會計師、郵局、高普考....等
 - － 作實驗、繪畫創作、發表學術論文(SSCI)
 - － 『我今年在家，專心讀書，準備考試！』
- ▶ 反覆練習解題技巧、無視理論應用與概念執行的重要性
 - － 學測前的魔鬼營、戰鬥營、搶分班、民辦的大會考
 - － 大三、大四學生的『全民運動』
 - － 技職教育的升學導向

當前教育現場的一些現象

▶ 大學的『由你玩四年』

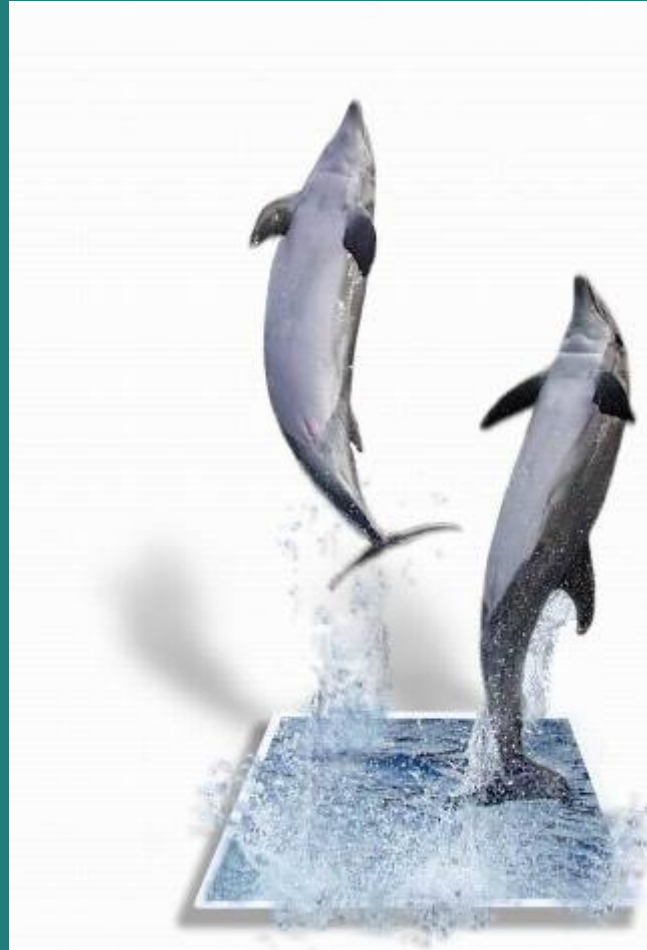
- 缺乏自發學習的習慣與興趣
- 無法自我建構問題的解決方案
- 知識與生活的脫節與疏離

▶ 大量精神與體力的虛耗

- 辛苦競爭，整體的能力並沒有提升
- 高學歷的社會，整體社會環境並沒有進步

創造力是未來教育推動的重點

- ▶ 廿一世紀是劇變的時代，資訊科技迅速發展與流通，社會多元化的腳步也越來越快，人類正面臨「第三次產業革命」—以「腦力」決勝負的「知識經濟時代」。
- ▶ 不論是創新思考、批判思考或解決問題之能力，皆是未來世界公民的重要基礎能力。
- ▶ 創造力與創新能力之培育，不僅是提昇國民素質之關鍵，亦為發展知識經濟之前提。

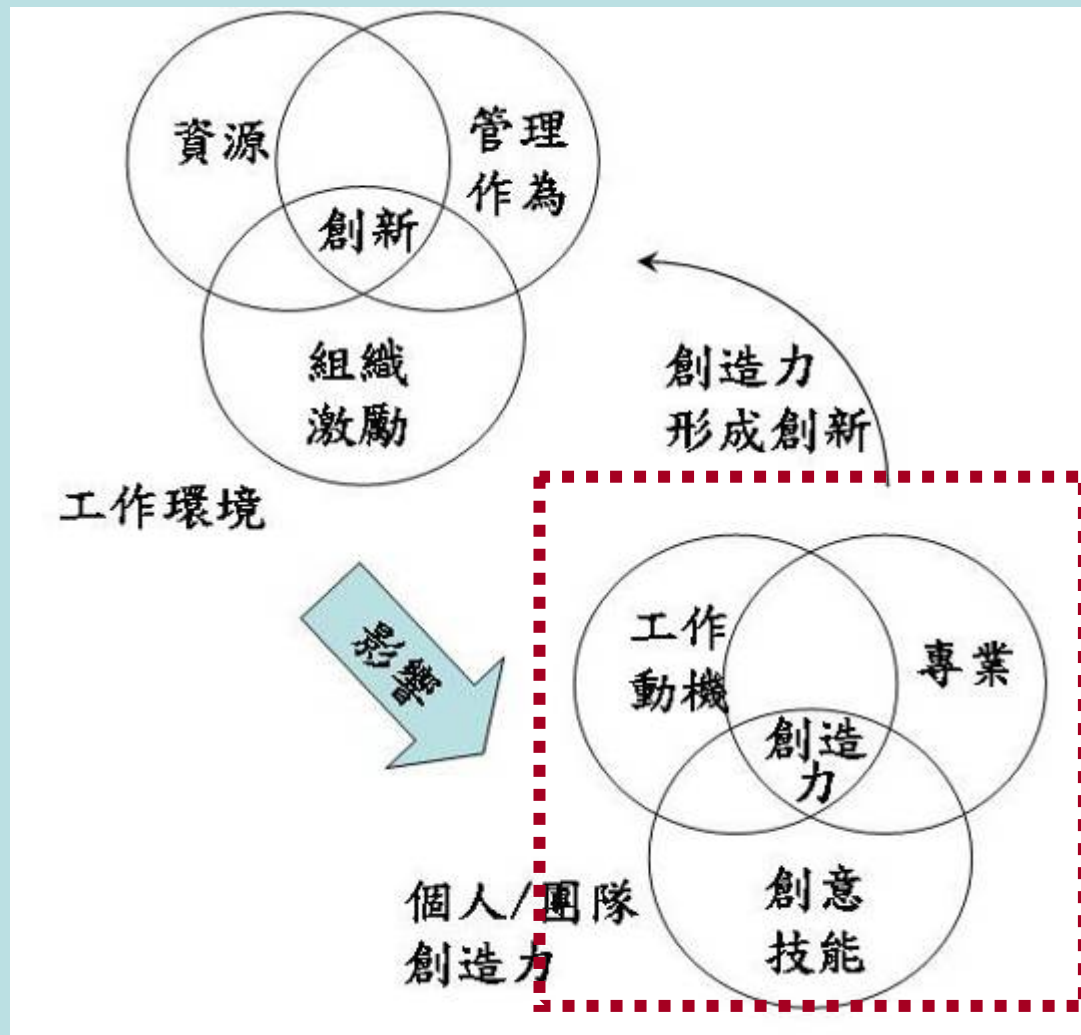


課程設計

課程設計理念

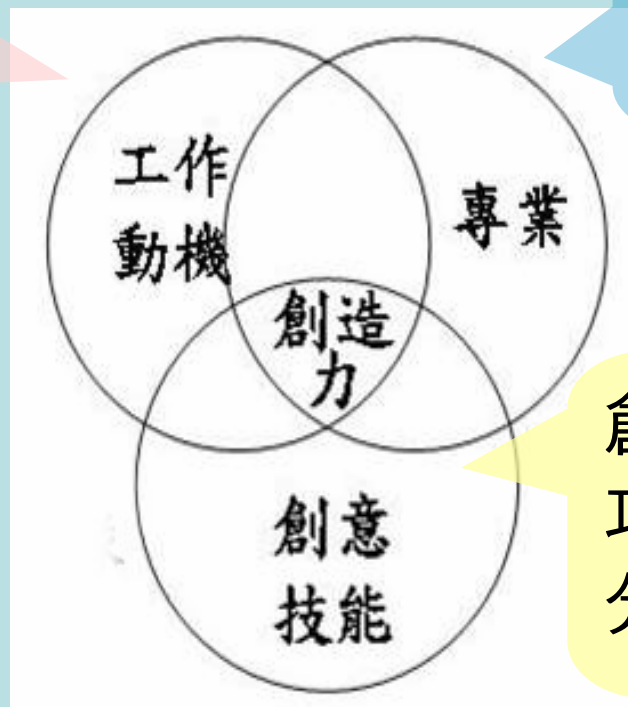
Amabile的創造力成份理論示意

Source: Amabile(1997)



課程設計概念

目標導向
行動學習



依課程屬性提供不同專業領域知識

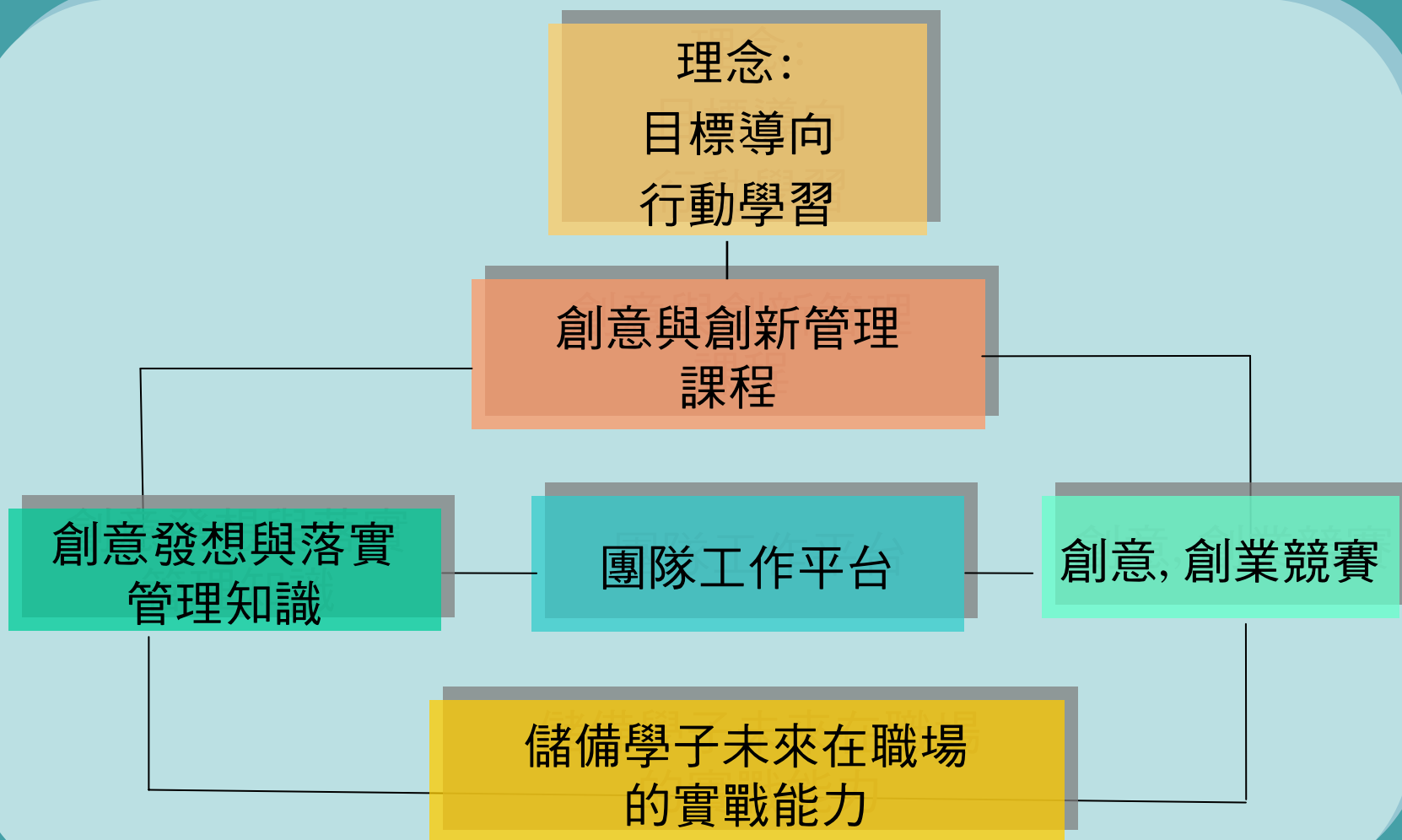
創意發想技巧, 創意個案分享等

課程設計的基本概念

以「目標導向、行動學習」為核心理念

- 以競賽產生壓力
- 設置具有約束力的里程碑
- 多元化的教學形式
- 虛實合一的課程管理工具
- 營造情境，引導學生團隊的形成與涉入

課程理念



創意/創業競賽

- ▶ 創業競賽:提供了一個沒有風險的機會讓學生去嘗試，容許學生有犯錯的機會，更在比賽過程中去學習活用課堂、書本上的技術，也藉由和不同領域夥伴的合作以學習團隊合作的精神。
- ▶ 在課程準備之初，需依**教學主題**選擇合適的外部第三者所舉辦的創業競賽為課程的最終目標。
 - 同時必須考量比賽時程是否能和課程長度配合，若時間上無法和課程配合的話，就必須考量以自辦內部競賽來代替外部競賽或思考其他替代方案。

結合創意.創業競賽

- ▶ 內部競賽與期中報告結合，逐步修正構想
- ▶ 外部競賽與期末報告結合，產生適度壓力
- ▶ 針對比賽階段，提供輔助課程
 - 計畫書撰寫
 - 多媒體剪輯
 - 簡報製作
 - 簡報技巧



設立具約束力的里程碑

- ▶ 設立里程碑（milestones）的功能
 - 以里程碑的概念，作為課程各階段的考核點。
 - 讓學員們有目標可循並可逐步引導學生涉入。
 - 保留課程的調整彈性，避免在無考核的情況下使學習目標偏離主軸。

里程碑

認識彼此

確定分組與主題

期中報告

期末校內賽

南區分區賽

全國決賽

目標

熟悉網路平台操作, 成員間認識, 以利分組

團隊組成, 主題確認以利後續實作討論。

對學生的初步成果予以建議修正

創意到創業的成果交流

提供學生與他校的交流、開擴視野、觀摩學習。

課程內容及要求

- 1.分組規定介紹
- 2.網路平台自我介紹

完成分組與主題確定並上傳網路大學平台

各項課程進行
(1)創業管理知識
(2)輔助課程
(3)業師指導
(4)團隊成員間以及與老師之互動

參賽輔導
競賽觀摩
學習心得分享

多元化的課程內容

■ 「虛實合一」的教學模式：

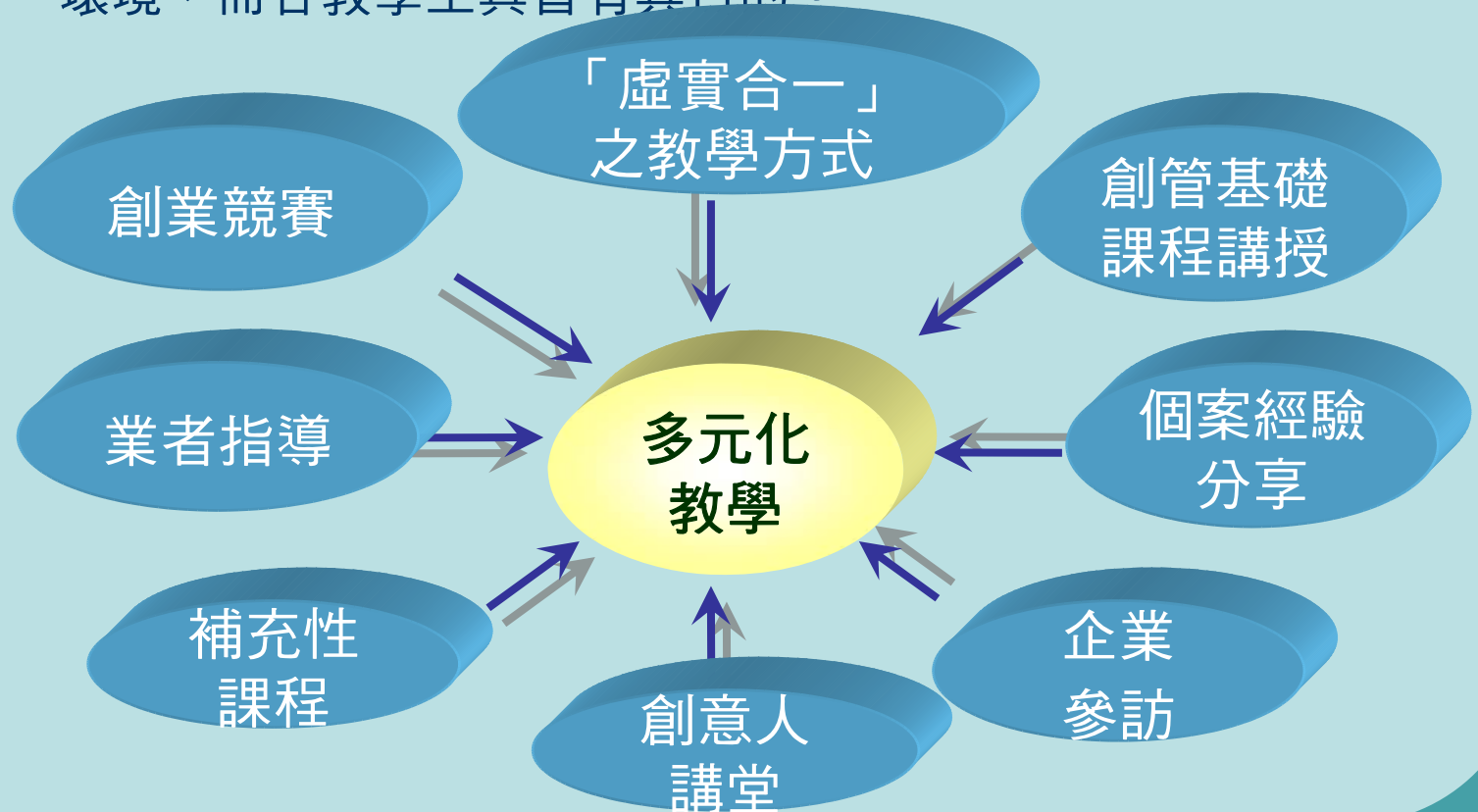
- ✓ 在資訊科技(IT)時代，應該善用數位工具以輔助教學
- ✓ 除了以往教室內課程講授，同時運用網路大學工作平台
- ✓ 工作平台的應用打破時空限制、增進溝通的效率性，並可方便累積課程資訊以利日後經驗的複製。

■ 豐富多元的課程內容

- ✓ 創業並不只能是紙上談兵，因此課程中除了基本概念的建立，同時也要安排與實務的融合，如邀請實務界的專家來講授相關課程、業師指導學生專案、個案分享、企業參訪以及補充性課程等。

多元化的課程內容

- ▶ 多元教學工具的交叉運用可為學習者建構一互動性強的學習環境，而各教學工具皆有其目的。



「虛實並行」之教學方式



實體上課



網路平台

課程設計

專業知識

- ▶ 創意發想
- ▶ 課程競賽專業知識
 - 地方特色
 - 高雄捷運
 - 通訊科技

創業管理

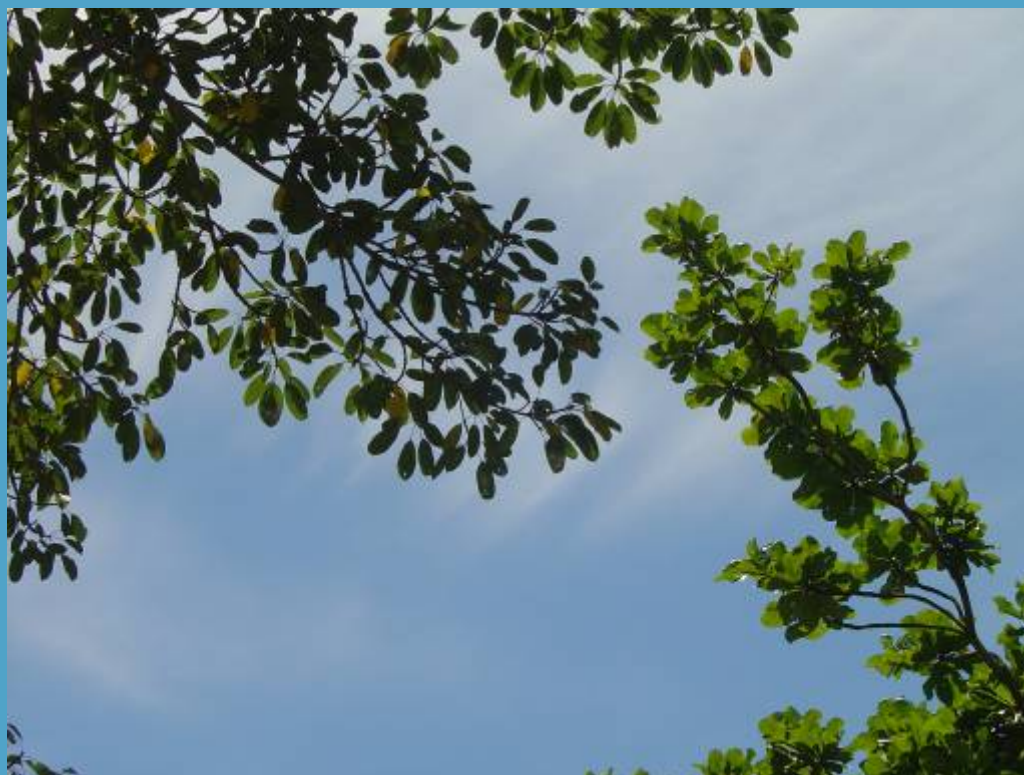
- 如何籌募創業資金
- 媒體公關
- 創意行銷
- 如何撰寫計畫書

輔助課程

- 簡報製作技巧
- 創業個案分享
- 創業個案參訪
- 創意競賽團隊經驗分享

中山大學創意課程分享





課程資源

課程資源

- ▶ 教育部顧問室指導的創造力教育計畫「創意的發想與實踐」巡迴課程
- ▶ 中山大學卓越教學計劃



教育部顧問室

「創意的發想與實踐」巡迴課程

▶ 計畫簡介

- 92學年第一學期，全台19所大專院校首度合作推動「創意的發想與實踐巡迴課程計畫」，將創造力教育的基本精神、創意發想過程、如何落實創意以及對個人未來發展的重要性，以有系統有組織的方式，建構成一基礎課程。

教育部顧問室

「創意的發想與實踐」巡迴課程

▶ 計畫簡介

- 目的在設計並推廣具吸引力、豐富性的創造力教育示例課程內容，開放全校學子選修，並藉此提供對教授創造力課程感興趣的老師交流機會，以達到宣傳理念、溝通觀念、明確作法和相互激勵的效果，使各校師生積極地發展創造力於教學、研究及生活之中。

教育部顧問室

「創意的發想與實踐」巡迴課程

▶ 參與學校

- 92學年第一學期19所大專院校
- 92學年第二學期28所大專院校
- 93學年第一學期40所大專院校
- 95學年第一學期預計有46所大專院校

教育部顧問室

「創意的發想與實踐」巡迴課程

▶ 由計劃聯合辦公室以『中央廚房』的觀念提供開課教師，整體教學支援：

- 創意名人講堂（2小時）
- 創意列車（2小時）
- 創意管理工作坊（巡迴課程4小時）
- 創意到創業（巡迴課程4小時）
- 創意提案分區觀摩賽（8小時）

南區學校聯合
創意大會師



中山大學卓越教學計劃

▶ 經費補助

- 校外業師鐘點費
- 助教費
- 校外參訪費用

國立中山大學卓越教學小組
非營利組織創意專案實作計畫書





福 福

結語

- 透由『目標導向、體驗學習』的設計與推動，培養學子們：
 - 活用課堂知識與IT工具
 - 發揮想像力與創造力
 - 落實執行抽象的構想
 - 培養團隊合作，踏實負責的工作態度
 - 激發學生學習熱情，為創造力教育奠定廣泛堅實的基礎。

進入中山大學網路平台



<http://cu.nsysu.edu.tw/>