



環球科技大學
TransWorld University

存誠務實 創意競爭

102-103 年度教學卓越計畫

B-1-1-13 主題式職場體驗成果報告



商品設計系 編製

中華民國 102 年 06 月 06 日

目 錄

一、職場體驗之公司與組織介紹-----	p1
二、活動與系所辦學特色關聯表-----	p2
三、學生心得報告分析-----	p3
四、活動照片及說明-----	p5
五、學生參與滿意度分析-----	p7

一、職場體驗之公司與組織介紹

公司名稱：新欣國際陶瓷有限公司(古笨港陶華園)

地點：嘉義縣新港鄉南港村 117-86 號

創立時間：新欣國際陶瓷有限公司成立於民國 94 年 12 月

企業理念或核心價值：古笨港陶華園以交趾陶為特色主題，集合了文化產業與創意運用，提供訪客傳統，釋、道、儒文化的核心知識與優質美感，讓訪客有機會做親子 DIY 深度體驗。

產品與服務類別：交趾陶製作、觀光園區

廠房環境介紹：園區佔地約 1000 坪，座落於新港鄉南港村北港溪畔古笨港遺址上，前有國家二級古蹟水仙宮、後有全台最長的五分車鐵路橋歷史建築。園區展示文化創意產品、親切的服務與美麗的空間、春夏夜滿天飛舞的螢火蟲與蛙鳴，秋天有溪畔的蘆葦花伴著夕陽、花開遍地，冬天有候鳥到訪、生態豐富，藉著地方文化活動吸引來園區。組織介紹：古笨港陶華園為私人文化藝術製作場所，其組織人員除園長外，計員工約 5 人左右。

製程技術或核心服務簡介：交趾陶裝飾工程壁堵設計製作、公共藝術陶板、馬賽克磁磚拼貼設計製作、材料販售、寺廟廟頂剪黏材料、規劃設計、交趾陶修護、陶瓷文化創意產品開發設計、生活陶製作、文化休閒園區(陶華園)。

市場發展情況：在全球化的過程中，各地域及族群的界線日益模糊，面貌漸趨近同。在地文化特色及藝術創作，是保有自我面貌的重要關鍵之一。而普遍具有多樣性、小型性、分散性特色的文化創意產業，特別著重結合在地文化及全球性市場的深層思考，遂成為各國兼顧經濟與文化發展的重要政策。為提升我國全球競爭力，政府將「文化創意產業發展計畫」納入「挑戰 2008：國家發展重點計畫」積極推動，並將文化創意產業分為創意生活、數位休閒娛樂、時尚、設計、廣告、建築、出版、廣播電視、電影、視覺藝術、音樂及表演藝術、工藝、文化展演設施等 13 個產業範疇。

交趾陶融合捏陶、繪畫、燒陶、文學、戲曲與宗教民俗等，技藝與內涵為一體。台灣交趾陶的發展始於葉麟趾（葉王），與後期對交趾陶有極大貢獻的林添木，兩人皆為嘉義人，因此嘉義市在八十六年辦理第一屆交趾陶藝術節，重新整理這項文化資產，並以交趾陶作為嘉義市的文化特色。台灣的社會文化充滿著複數傳統及多元文化的交會，這些都是發展文化創意產業的豐厚元素。在推動文化創意產業的同時，也能帶動其他產業的創意化趨勢，讓各產業善用既有的文化藝術條件，鼓勵產出更多的創意與設計，進而帶動社會文化的整體活力，進而標示出台灣人文與經濟的全球定位。。

二、活動與系所辦學特色關聯表

活動名稱	推動主題式職場體驗活動		
承辦單位	商品設計系	辦理時間	102.5.1
活動重點 (請簡述活動內容及重點)	<p>活動內容：</p> <p>本次活動內容主要是讓學生參觀新港地方文化，包括新欣國際陶瓷有限公司、北港朝天宮、椿生活館、板陶窯及新港香藝等地方。</p> <p>新港是個氣質出眾的地方，被形容是地靈人傑、人文薈萃。街道巷弄間，不經意便能發現古厝、古蹟的蹤影，有源長歷史的聚落，便總是能夠散發出一種不急不徐的小鎮氣息，古意盎然、韻味十足，藉由此職場體驗活動順道讓同學親身體驗新港的人文風情。</p> <p>活動重點：</p> <p>本次活動重點在於欣國際陶瓷有限公司之陶瓷製作職場體驗活動，中國陶瓷藝術源遠流長，精美絕倫的作品說明了中國陶工所耗費的心血。活動重點讓同學體驗陶瓷五個主要製作步驟，包括：取土、成形、上釉、裝飾、燒製等過程。並藉由活動體驗中瞭解職場團隊合作及人際關係的經營，為未來職場實戰作好準備。</p>		
系所發展特色 (請依據貴單位中長程發展計畫或核心本位課程計畫書規劃內容說明)	<p>系所中長程發展計畫：</p> <p>本系中長程發展計畫如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 發展具「客製化」與「美感化」的時尚創意生活商品設計。 2. 結合設計學院其他設計系的資源，建構一完整的設計產業架構。 3. 結合地方文化與特色，發展文化創意商品設計。 4. 加強數位化商品設計模擬技術，提高設計開發效能。 5. 整合相關課程培育創新創業之能力。 <p>核心本位課程計畫書：</p> <p>本系本位課程本著「做中學，學中做」的教學理念，並結合地方產業的發展方向與特色，訂定出符合本系特質的核心本位課程：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 本位基礎能力模組。 2. 造形設計能力模組。 3. 數位設計能力模組。 4. 設計行銷能力模組。 		
關聯度	<input type="checkbox"/> 高度關聯 <input checked="" type="checkbox"/> 中度關聯 <input type="checkbox"/> 低度關聯		
填表人	吳宜真	單位主管	陳昱丞

三、學生心得報告分析

學生心得報告部份，本次參與學生共 80 人，回收報告為 54 份，為有效檢視活動之成果與具體成效，本章將就量化和質化兩個面向對活動產生的回饋資料作簡要描述統計和質化分析，以便作為未來執行類似活動改善之參考。首先就資料之述性統計說明如下：

◎參與人員性別統計表

性別	人數	比例
男	24	44.4%
女	30	55.6%
合計	54	100%

◎年級分佈統計表：

年級	一年級	二年級	三年級	四年級
人數	28	0	26	0
比例	0.44%	0%	0.56%	0%

◎學生觀察與分享焦點量化統計表

描述分享主題	人數	比例
產品/服務內容	20	37%
專業技術	12	22.2%
作業環境	8	14.8%
服務銷售	6	11.1%
市場需求	5	9.2%
研究創新	3	5.5%
生產成本	0	0%
就業認知	0	0%

(活動參加人數共 80 人，回收有效之心得報告為 54 份)

為瞭解學生於職場環境中之學習成效與學習焦點為何，作為未來改進教師教學方式和調整教學重點，與強化學生認知較不足之領域等參考，以下就本次職場體驗活動之學生具體學習內容分享描述資料中，分析出下列幾項學習焦點：

一、學生體驗最深刻的內容。

本次體驗活動中，同學之間印象最深刻的內容為產品/企業服務及專業技術內容的陶土拉坯製作，從同學的回饋單中共有 32 位同學提到與此相關的內容，內容如下：

A 同學：陶土製作是比較偏手工技藝方面之技能，產品企業服務品項也比較稀少，所以，專業技能培養可以未來從事相關設計工作。

B 同學：服務品質很好，老師講解的很有意思，很詳細。

- C 同學：拉坯製作過程，很有趣很好玩，可以學到以往學校沒學到的製作技能。
- D 同學：產品有時偏向個人喜好而設計，相對的手工製作也會提升產品銷售成本考量。
- E 同學：可提升個人特殊的專業技能。

二、學生普遍注意到的製程技術。

由同學的回饋資料中，發現大部分同學都認為專業技術培養及訓練是重要的，而作業環境、市場需求及研究創新也是製程技術考量的要點，因此，共有 12 位同學於分享資料中提出內容如下：

- A 同學：陶土燒製非常有趣，雖然有失敗，但可以從拉坯中培養設計者專注、創意設計的精神。
- B 同學：拉坯過程需要專業製作技術及培訓，否則設計過程中會失敗。
- C 同學：製作中要在腦中思考作品設計造型，馬上透過手的拉製，製作造型出來，考驗腦力激盪、創新設計的感覺。
- D 同學：有趣、好玩，可培養同學們的特殊專業技能。
- E 同學：每個陶藝品都需要很大的耐心和細心去完成。

三、學生普遍認為商品與服務之未來市場的發展為何？

從同學的回饋資料中，同學普遍認為商品與服務未來發展趨勢是走向客製化設計的，因此，從同學的回饋單中共有 11 位同學提到與此相關的內容，內容如下：

- A 同學：產品服務可以針對客戶客製化設計，未來發展是有市場性的。
- B 同學：未來可製作設計個人化商品，可以作為文創特色產品。
- C 同學：陶土設計過程很有趣，但作業環境常常會弄得髒髒的，但是，可以因應市場商品客製化需求，可針對客戶要求而設計商品。
- D 同學：屬於較特殊的個人專業技能，對未來就業屬於獨佔市場。
- E 同學：陶土設計偏手工製作，未來市場實施機器化設計也是要考量的要點。

四、活動說明照片

環球科技大學 102-103 年度教學卓越計畫



相片說明：全部參與職場體驗之商品設計系學生一起合照留念。



相片說明：進行陶瓷首要拉坯製作，並塑自我風格之陶杯造型設計。

環球科技大學 102-103 年度教學卓越計畫



相片說明：拉坯完成之陶杯造型設計。



相片說明：行程中並額外參觀拓印老師製作石版拓印技術。

五、學生參與滿意度分析

本次學生參與滿意度部份共發放 80 份，回收有效問卷為 80 份，其資料統計說明如下：

一、滿意度調查結果

題 項	非常 同意	同意	普通	不同意	非常 不同意	平均 滿意度
1. 本活動內容與主題相關性	24	50	6	0	0	4.23%
2. 職場體驗活動規劃完整度	27	45	8	0	0	4.24%
3. 活動參觀地點規劃安排度	25	48	6	1	0	4.21%
4. 活動對提升職場體驗學習的助益	25	49	6	0	0	4.24%
5. 承辦單位整體規劃度	27	48	4	1	0	4.26%
有效問卷：80份	整體平均滿意度：				4.24%	

二、開放性問題

1. 我會將學習內容應用在

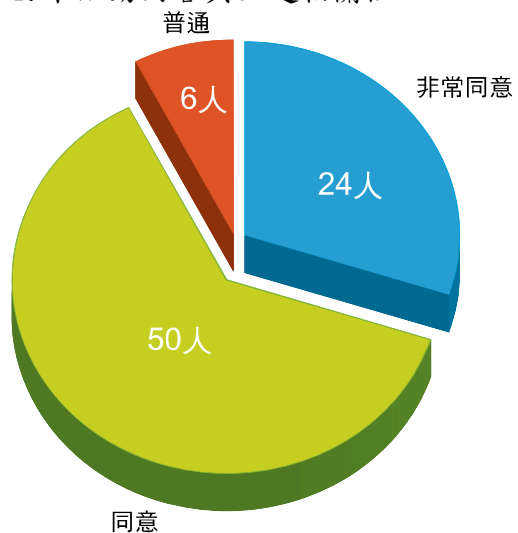
- ◎產品設計，這次看到許多傳統文物及陶藝品，這次對我將來在產品設計的概念增加許多不同的創意。
- ◎本次活動接觸到的事物，我覺得對於系上課程中所需製做之作品十分有幫助，我將會應用於課程作品設計中
- ◎生活創意作品中
- ◎設計商品上，可以多利用生活周遭的物品，多是創意的發想
- ◎畢業專題上，還有平常一些北港文化的作業上，也讓我們見識了北港媽祖的文化知識
- ◎文創商品設計上
- ◎各方面設計品材料應用
- ◎文化或是類似的課程上
- ◎學到很多，團隊合作
- ◎文化商品產業，增加設計靈感

2. 我對本次活動的建議

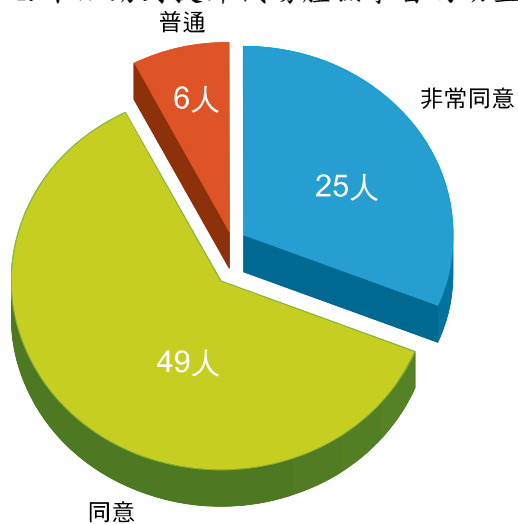
- ◎希望能有更多實作的體驗
- ◎很好，希望日後能多辦此類活動
- ◎不錯，很開心，希望日後系上多辦此活動
- ◎很好玩，動手玩動身體驗，是不錯的學習方式
- ◎時間緊迫，希望日後能多點時間
- ◎自由活動時間放寬鬆一點
- ◎很好
- ◎很開心可以更認識到雲林之美
- ◎餐點可以訂再好一些
- ◎感謝老師這次的安排，很開心，謝謝老師

三、調查比例統計

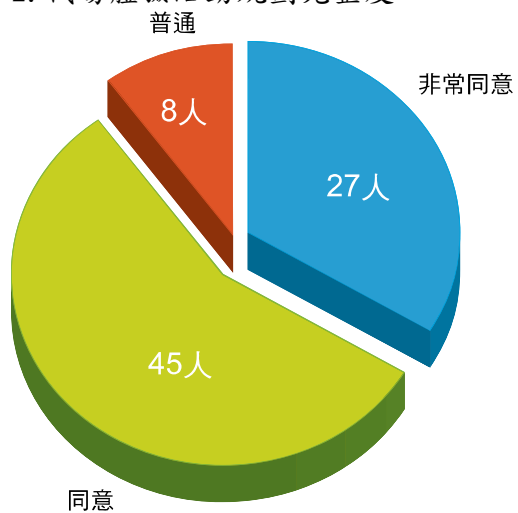
1. 本活動內容與主題相關性



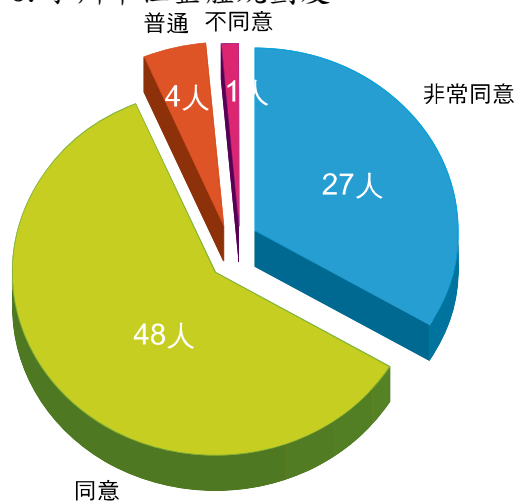
4. 本活動對提升職場體驗學習的助益



2. 職場體驗活動規劃完整度



5. 承辦單位整體規劃度



3. 活動參觀地點規劃安排度

