



故事
內容策展人的實踐方針
未完成

故事未完成： 內容策展人的實踐方針

淡江大學教育科技學系畢業專題第五組

張平易、林逸萱、李茹婷、蔡雨璇

指導老師：何俐安老師

目錄

壹、分析

2

合作對象
需求分析
學習者分析
內容分析

貳、設計

3

課程大綱
教學策略
教學評量
介面設計
媒體製作說明

參、發展

6

團隊成員及分工

肆、實施及評鑑

6

課程網站及線上展覽評鑑
實作演練包評鑑
工作坊評鑑
專家評鑑

壹、分析

一、合作對象

淡江大學教育與未來設計學系助理教授邱俊達老師。

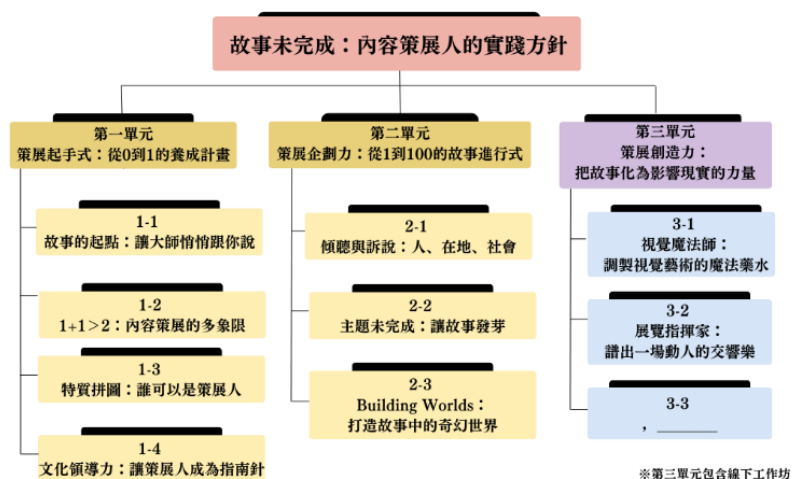
二、需求分析

現況	策展愈發興盛的時代，卻鮮少有實務教學的管道，且眾多學習者對於策展的定義、觀念模糊，缺乏機會與資源學習即實作。
預期	學習者透過課程可以結合線上教學及線下實作，完整將課程內容內化並實際運用於生活或工作。
差距	學習者起點能力不同，缺乏多元化的線上課程完整理論課程，以及實作課程難以被實現。
解決辦法	用多重媒介製作由淺入深的基礎課程內容，舉辦工作坊增加實作的機會，並給予不同程度的學員彼此合作討論，提升學習成效。

三、學習者分析

分析 147 份問卷後，學習者大多為 18 歲至 27 歲的女性，對於策展知識有模糊的概念，並且有意深入學習相關內容。

四、內容分析



課程總目標	
讓學習者深入了解策展基本概念和案例， 培養專業素養和批判思考能力，並能建立學習者對於策展的興趣。	
單元目標	
第一單元 策展起手式：從 0 到 1 的養成計畫	學習策展的定義、工作內容、展覽性質，並能區分展覽類型，且引起學習者學習動機。
第二單元 策展企劃力：從 1 到 100 的故事進行式	學習者能理解並解釋自我創造的內容策展主題、故事敘述最後連結至在地文化及社會的關係。
第三單元【線上課程】 策展創造力：把故事化為影響現實的力量	學習者能說明並理解內容策展的各設計及安排上的理念，並且創造出能傳達自我想法與創意的作品。
第三單元【工作坊】 展演設計工作坊：視覺、動線、展示	以實作方式學習策展相關之視覺設計、動線規劃、展示規劃的內容，並與大家交流及回饋。

貳、設計

一、課程大綱

第一單元總教案							
時長	29 分鐘 45 秒	名稱	策展起手式：從 0 到 1 的養成計畫				
教學方法	1. 以線上展覽及課程網站導入動畫課程內容。 2. 學習完課程內容後設有評鑑機制。						
第二單元總教案							
時長	27 分鐘 45 秒	名稱	策展企劃力：從 1 到 100 的故事進行式				
教學方法	錄製 Podcast 呈現，以線上平台 artsteps 及網站導入課程內容。						
第三單元總教案							
時長	21 分鐘 32 秒	名稱	策展創造力：把故事化為影響現實的力量				
教學方法	1. 本單元使用講述法配合工作坊紀錄影片進行教學。 2. 本單元於實體工作坊中進行互動教學活動。 3. 配合實體教具_實作演練包進行實作模擬教學。						
第三單元線下工作坊總教案							
時長	110 分鐘	名稱	展演設計工作坊：視覺、動線、展示				
教學方法	1. 以口頭講述並結合實例，進行基礎概念的教學。 2. 結合創意發想及模擬實際執行的活動，使學習的概念被落實。						
工作坊流程							
共110分鐘							
8min	4min	8min	7min	8min	50min	20min	5min
●	●	●	●	●	●	●	●
活動報到及簽到	開場 展示規劃的重要性	活動實作 主題挑選	視覺設計	展區展示規劃	活動實作 策展設計	活動實作 分享與討論	總結

二、教學策略

混合式教學法	全課程	結合線上課程以及線下工作坊，使用多元的教學方法使學習者更靈活地進行學習，兼顧實作及理論，提高學習效果。
模擬教學法	線上展覽	由虛擬實境展覽帶領學習者觀看及轉換身分，以觀展者的角度學習如何策展，提高學習者的情境感知和問題解決能力。

行動教學法	第二單元	以 Podcast 呈現教學內容，使學習者不受限於空間與時間可以隨時隨地使用手機等電子隨身裝置學習課程。
設計教學法	線下工作坊	透過實體工作坊的課程活動，讓學習者透過他們的想像空間進行延伸故事內容題材，最後創造出附有自我理念及想法的成品。

三、教學評量

在一、三單元中使用測驗問卷的方式 (SurveyMonkey) 檢視學習成效，無論答題的正確與否，皆會跳出答案讓學習者得知正確知識。

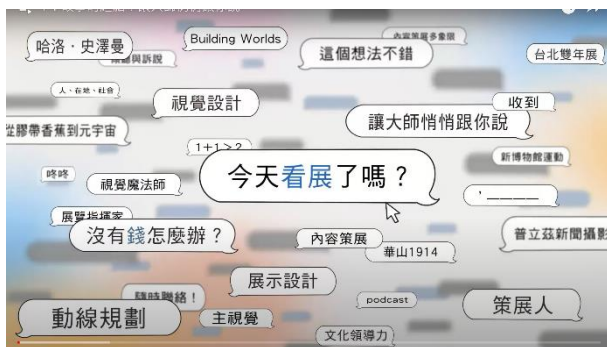
四、介面設計

網站主畫面	線上展覽主畫面
 <p>網站主畫面顯示了導航選單（主頁、關於展覽、課程內容、團隊介紹、線上展覽）和內容摘要。內容摘要包括：第一單元「策展起手式：從0到1的養成計畫」、第二單元「策展企劃力：從1到100的故事進行式」、第三單元「策展創造力：把故事化為影響現實的力量」。此外還有「展開設計工作坊：視覺、動線、展示」的標題。頁面底部有「TKUET」的標誌。</p>	 <p>線上展覽主畫面呈現了3D展覽場景。畫面中有一個大型展示板，標題為「故事... 未完成」。畫面左側有一個「使用者設定選單」的按鈕，右側有一個「小地圖」的按鈕，以及一個「展覽預設定位點選單」的按鈕。展示板上還顯示了展覽的詳細內容，包括：第一單元「策展起手式：從0到1的養成計畫」、第二單元「策展企劃力：從1到100的故事進行式」、第三單元「策展創造力：把故事化為影響現實的力量」。此外還有「展開設計工作坊：視覺、動線、展示」的標題。</p>

五、媒體製作說明

(一) 動畫

全單元十一支課程影片具備統一性的開場片頭，使用 After Effect 進行製作，長度為十秒，在最後彈出主視覺時，會一併明確標示該影片的單元與標題。



▲ 開頭動畫_對話框跳出



▲ 開頭動畫_單元標題

(二) 第一單元動畫設計

第一單元 1-1 至 1-3 內容主要為策展史、策展人工作及各式展覽類型等教學內容。動畫使用 After Effect 進行製作，手繪素材使用平板繪圖軟體 Procreate 及 Clip Studio 進行繪製，搭配無版權之免費素材。

1-2、1-3 另設計一位具備親切感的特殊角色 Vincent 增加整體畫面的互動性。



▲ 1-1 _ 獨立策展人之父哈洛·史則曼

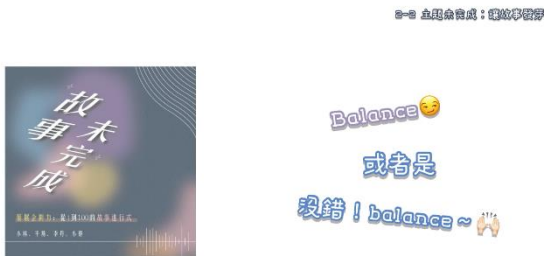


▲ 1-3 _ 特殊角色 Vincent

(三) 第二單元 Podcast 設計

第二單元為企劃設計相關內容的教學，而 Podcast 的形式貼近生活的真實感，於是我們將以聲音為主、畫面為輔來進行製作。

聲音內容以 Audacity 進行錄製，畫面則是使用剪映製作，透過不同顏色的字幕，區分三人不同的聲音來源，也在字幕周圍加入配合內容的元素。



▲ 2-2 _ 不同顏色區分主持人



▲ 2-2 _ 片尾回顧內容字卡

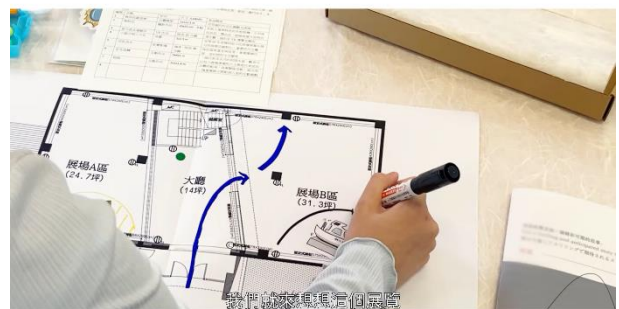
(四) 第三單元實拍影片設計

單元 3-1、3-2 的內容包含可以實際運用在展場的視覺設計、動線規劃技巧及注意事項，必須運用到非常多展覽所拍攝的素材，故以實拍影片為主。使用 iPhone 13 mini 的電影級模式模擬數位景深拍攝。

3-3 則有別於前者，主旨在教學如何使用實作演練包，為了使其精緻感更突出，而降低課程本身的活潑感。



▲ 3-1 _ 字卡強調重點



▲ 3-3 _ 實際使用說明步驟

參、發展

組員	負責內容
張平易 (組長) 專案管理 / 美術設計	1. 企劃書撰寫 2. 專案管理&接洽合作對象 3. 腳本撰寫 4. 音檔剪輯
林逸萱 專案管理 / 美術設計	1. 企劃書撰寫合併 2. 專案管理&接洽合作對象 3. 影片剪輯 4. 動畫製作
蔡雨璇 教材發想 / 美術設計	1. 企劃書撰寫 2. 接洽合作對象 3. 影片剪輯
李茹婷 教材發想 / 美術設計	1. 企劃書撰寫 2. 接洽合作對象 3. 圖像繪製 4. 文書紀錄

肆、實施及評鑑

本組於 12 月邀請八位學習者及兩位專家進行「故事未完成：內容策展的實踐方針」課程之總結性評鑑，並分為課程網站、線上展覽以及實作演練包三大部分為架構。主要目的在於瞭解此數位教材的教學內容是否符合學習者需求及程度、介面設計與呈現媒體是否適當，以及對於整體教材的滿意度，藉此確認三者之間是否相輔相成、相得益彰。

一、課程網站及線上展覽評鑑

項目	題目	網站分數	展覽分數
架構內容及設計	「故事未完成」讓我對策展有基本了解及清楚呈現內容。	4.7	4.6
	「故事未完成」的教學內容符合學習目標。	5	4.9
	我覺得教材的深度與廣度符合我的程度	4.6	4.5
	我覺得使用課程網站及線上展覽來串聯策展教學能增強我的學習動機。	4.6	4.6
	我覺得課程教材教學活動有助於教學內容的理解	4.9	4.8
	我覺得課程網站操作介面容易上手。	4.7	4.6
	我覺得教材提供良好的學習互動。	4.7	4.8

您認為本網站內容及呈現具備創意及創新。	4.7	4.6
---------------------	-----	-----

二、實作演練包評鑑

項目	題目	平均分數
整體滿意度	您對於實作演練包整體設計的滿意程度。	4.75
	透過實作演練包的模擬，您能有效的應用到「故事未完成」課程中策展的知識及技能。	4.5
	「3-3：，_____」的開箱影片有有效的幫助您操做實作演練包。	4.75

三、工作坊評鑑

本組於 112 年 9 月 20 日進行工作坊「展演設計工作坊：視覺、動線、展示」的舉辦，並在工作坊結束後請參加的 40 名學員填寫 Google 表單進行回饋。主要目的在於瞭解此線下工作坊的教學內容與實作活動是否對學習者有幫助、主席與引導者是否有給予即時的協助與回饋，以及對工作坊整體的滿意度。

項目	題目	平均分數
工作坊整體滿意度	對於這次工作坊的活動主題滿意度。	4.7
	對於講者專業滿意程度。	5
	對於指引輔導員的滿意度。	4.6

四、專家評鑑

<p>邱俊達老師 淡江大學教育與未來設計學系助理教授 【合作對象】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 線上展覽若能比照實體展場去進行設計會更加符合情境，例如使用實際在台灣的展場。 ● 線上展覽可多加運用不同的展牆區隔空間，讓整體展場的空間配置更不死板。 ● 實作演練包的部分，主題說明及展品貼紙具有高度關聯，若大小能一致有助於學習者迅速分類。 ● 實作演練包中的學習手冊若能與主視覺相符更好。
<p>馬雨沛老師 淡江大學大眾傳播學系助理教授</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 提供學習者前後測，透過數據觀察學習前後的差異會比較明確。 ● 同一個展區過多的影音資料對閱聽人是不是容易使用的。 ● 一個課程包含不同的學習方式是非常好的多元性。 ● 線上展覽的定點導覽自導性強，但展區分區流程可能可以再思考一下。 ● 線上展覽中不同於網頁的作品要放在前面，避免被忽略的可能。