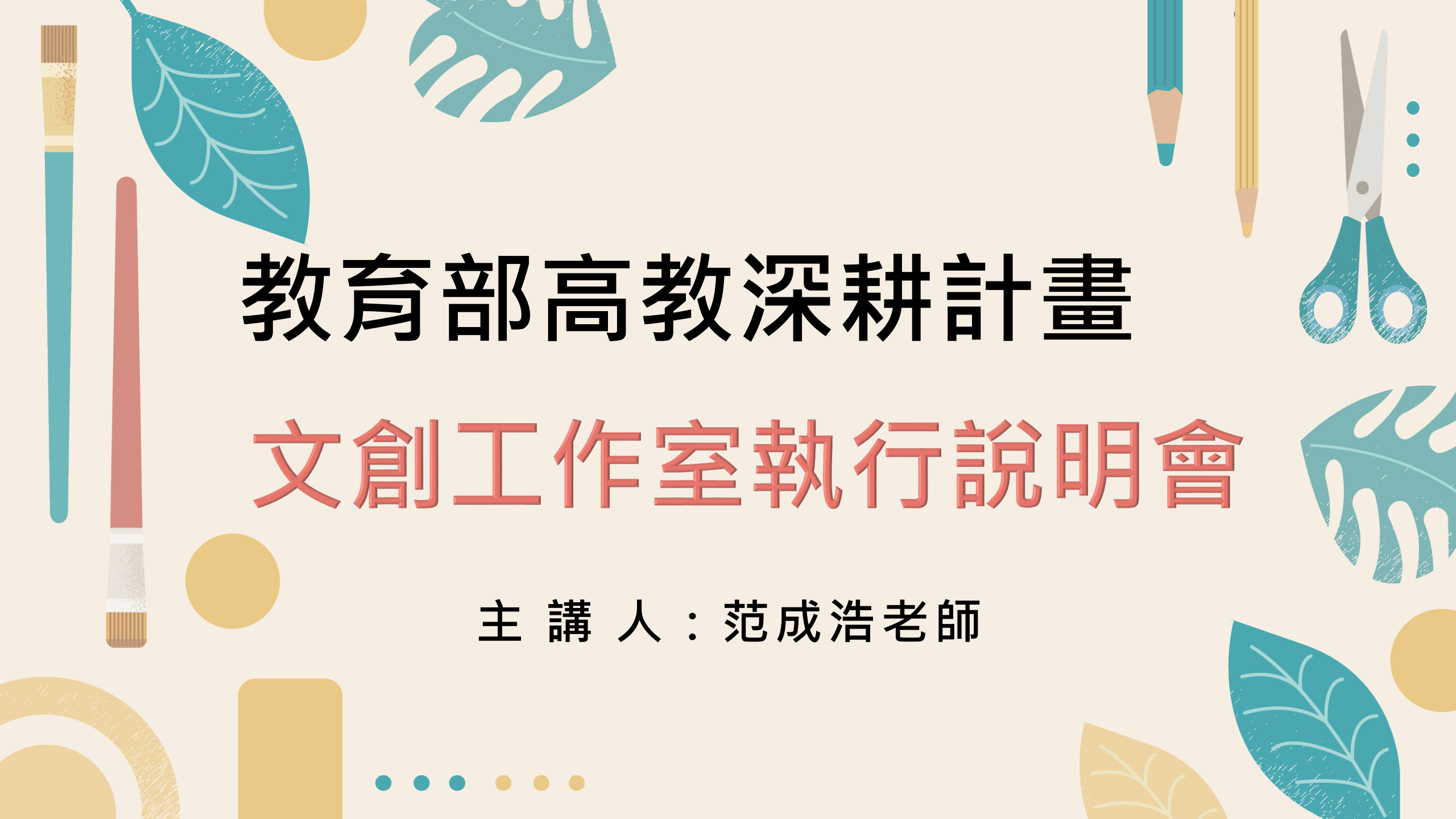


The background is a light beige color with various decorative elements. On the left, there is a vertical teal brush with a gold band and a red brush with a white band. Above the text, there are two teal leaves and a yellow circle. To the right, there is a teal pencil, a yellow pencil, and a pair of blue scissors. Below the text, there are more teal leaves and yellow circles. At the bottom, there are several small dots in teal and yellow.

# 教育部高教深耕計畫

## 文創工作室執行說明會

主 講 人：范成浩老師

# 文創工作室主旨



由本校師生及企業人士共同組成，進行文創產業的研究與開發之專案團隊，不依創業為唯一目的，鼓勵建構創業思維與能力。



落實學用合一



產出實務成果



集結職場團隊運作



提升學生就業與創業競爭力



# 文創工作室團隊屬性



|        |       |        |         |               |
|--------|-------|--------|---------|---------------|
| 文化素材類  | ● 劇本  | ● 文化媒材 |         |               |
| 表演藝術類  | ● 音樂  | ● 舞蹈   | ● 戲劇    |               |
| 多媒體影音類 | ● 動畫  | ● 映像   | ● 多媒體創作 | ● 軟體開發        |
| 展覽創作類  | ● 中西畫 | ● 平面視覺 | ● 數位典藏  | ● 文創產品<br>工藝品 |
| 其他     | <hr/> |        |         |               |



# 申請資格與組成

## 選擇 1

至少2位  
在籍學生



1名本校專任老師



1-3名業界師資

## 選擇 2

至少2位  
在籍學生



1名本校兼任老師



1名本校專任老師

1-3名業界師資

## 注意事項：

- 申請人為本校在籍學生(執行期間內)
- 於計畫結束前需過半數(含)學生保有學籍。
- 團員成員需是臺藝大學生(含畢業生)
- 擔任文創工作室顧問之業師，需提供研發專案指導與產業現況及學生諮詢與輔導。

# 申請及審查標準

預期研發成果

預算編列合理性

審查標準

文創工作室計畫  
目的之符合性

團隊組成

計畫內容的  
創新性、可執行性

4/8(星期二)17:00 收件截止

# 執行時間軸

6-10月 創新、創意、創業之三創課程

4/8

收件截止

5月

審查結果公告

初次諮詢會議

6月

培訓課程

8月

期中查核

簡報－執行進度報告

10月

期末績效報告

11月

工作室成果展

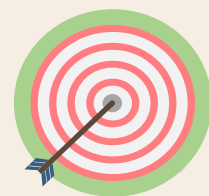
11/20

結案

創新創業計畫書  
成果作品集五本

# 獎助金額之審定

- 每組上限為**13萬元**  
(得由審查委員建議酌予調整)
- 獎助金使用項目  
執行文創工作室之獎助金使用情形：  
需於期中(8月)及期末(10月) 查核時簡報。
- 可向文創處申請  
創意空間場地使用(6.5-9坪)  
依據當年度可提供之創意空間為主



## 加分參考

★為鼓勵學生自主創業的同時，亦能保有對良善議題的關注與實踐，獲選團隊中，與環境生態、弱勢關懷等議題相關的創業構想，除原補助額度外，將給予額外獎補助金，以提倡落實社會責任於創新構想。

# 經費核撥

獎助金共分三階段撥款



## 第二階段 款項 30%

計畫期程 1/ 2時間點提交期中報告，並簡報執行進度。



## 第一階段 款項 40%

決審通過後，撥付第一期獎助金

6月

8月

12月



## 第三階段 款項 30%

## 結案

11/20繳交 成果作品集  
結案影片

- ★ 提交績效報告，並簡報執行進度。
- ★ 需參加文創工作室成果展及繳交成果作品、照片、影片、報告書。

▲ 執行期間內獲獎助團隊應擔保未來確實執行並完成獲獎計畫，無故中途退出者，應無異議退還已核撥之獎助金。如有上列情形者，將視情節輕重，終止計畫並重新檢討獎助額度。



徵選計劃書內容要寫什麼？

# ● 壹、團隊組成

## 一、團隊成員基本資料

## 二、專兼任老師基本資料(專兼任請分開)

姓名 / 單位 / 職稱 / 專長 / 近三年度所教授之課程

## 三、業師基本資料

姓名 / 公司名稱 / 職稱 / 專長 / 學歷 / 經歷 / 重要成就

## ● 貳、工作室營運說明

### 一、團隊介紹

1. 團隊成立動機與理念
2. 工作室運作方式
3. 指導老師任務說明
4. 業師任務說明

(提供研發專案指導與產業現況及學生諮詢與輔導。)

### 二、開發標的說明

1. 預計開發標的
2. 開發標的功能或規格
3. 目前已完成之進度說明

(輔以圖片說明，設計圖、草稿皆可)



# 工藝類團隊(範例)

## 開發標的說明怎麼寫

### 二、開發標的說明

#### (一) 預計開發標的

本計劃預計與新北市當地——坪林茶葉品牌「山不枯」、茶點品牌「來點茶」合作，進行器皿開發之設計與生產。因此本計劃預計開發標的共分兩部分：

##### 1. 「山不枯」茶 X 器禮盒組

與坪林茶葉品牌「山不枯」合作，以坪林在地茶葉——文山包種茶為發想，設計出適合文山包種茶飲茶方式、並俱有在地特色的茶具，最後與「山不枯」聯手推出「茶 X 器禮盒組」。



(上圖：山不枯現有之茶葉禮盒)

##### 2. 「來點茶」茶 X 器禮盒組

與茶點品牌「來點茶」合作，針對該品牌使用坪林在地茶粉所製之特色茶點，設計食用茶點的餐具，並與之聯手推出「茶 X 器禮盒組」。



(上圖：來點茶現有之茶點禮盒)

#### (二) 開發標的功能或規格

##### 1. 「山不枯」茶 X 器禮盒組

特色茶具品項依設計田野調查、市場分析、專家訪談之後決定，初步預想為一壺兩杯之茶具組、或是辦公室泡茶茶杯組。

參考案例：台灣設計品牌「兩個八月」



參考案例：台灣設計品牌「黑生起司」



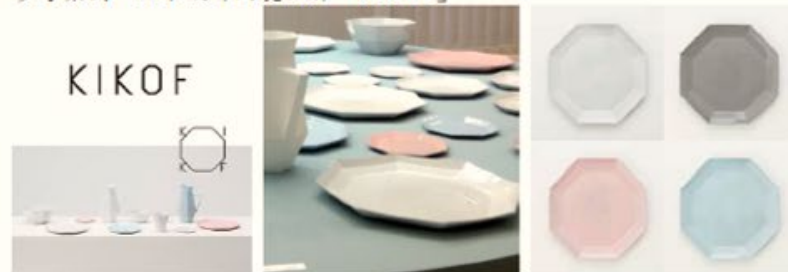
參考案例：台灣茶館「不二堂」與「陶作坊」共同開發之茶具



##### 2. 「來點茶」茶 X 器禮盒組

餐具品項依設計田野調查、市場分析、專家訪談之後決定，初步預想為盛裝茶點心之點心盤組。

參考案例：日本設計陶瓷品牌「KIKOF」



# 實際產出成果-土泥土器



# ● 表演藝術類團隊(範例)

## 開發標的說明怎麼寫

### 二、開發標的說明

#### (一) 預計開發標的

肢體推廣課程【跨域藝術工作坊】：三場

Dance film 影像展覽交流會：一場

跨領域現場演出與展覽：兩場

建議撰寫方式：

量化數字 ↑

+

具體說明 ⇨

### (二) 開發標的功能或規格

#### 1. 肢體推廣課程【跨域藝術工作坊】：三場

2017 年分別於台北及高雄針對不同的對象辦理了兩場【身響肢體工作坊】，課程學員不限定有無肢體經驗者參與，帶領素人體驗舞蹈藝術，以上經驗，今年加以規劃肢體實驗課程，以跨領域創作模式，計劃【跨域藝術工作坊】型態邀請不同藝術家與舞蹈結合，設計雙領域式體驗課程，希望能與民眾共同創作。

#### 2. Dance film 影像展覽交流會：一場

邀請國外 Dance film 導演與國內導演進行影像展覽交流對談，藉由不同國家與個人的創作觀點，探討在不同的生活環境下，透過影像結合舞蹈的媒材，呈現不同的議題與作品風格，生活感知對於作品的影響為何？

#### 3. 跨領域現場演出與展覽：兩場

團隊的核心在於創作，原創作品與現場演出有著不可取代價值，透過藝術理念持續的將作品產出是我們最大的目標。

針對 2017 年完成的實驗性作品延伸與再進化，由去年展演中裝置與多媒體技術上的遇到的問題進行突破與經驗修整，於是今年邀請裝置藝術家與多媒體創作人員加入為主團員群，成員專業領域分工更清楚，共創效益更大，提升作品精緻度。

# 實際產出成果 - 身言舞蹈劇場



★演出工作坊海報



★團隊受邀深圳灣藝穗節演出



# ● 多媒體影音類團隊(範例)

## 開發標的說明怎麼寫

### 二、開發標的說明

#### (一) 預計開發標的

本團隊預計開發三項作品，而後舉辦展覽以展示作品：

1. 2D 互動動畫《遇 Run Into》
2. 互動式投影海報《聲·色 Sound Visualization》
3. VR 遊戲作品《黑羊》

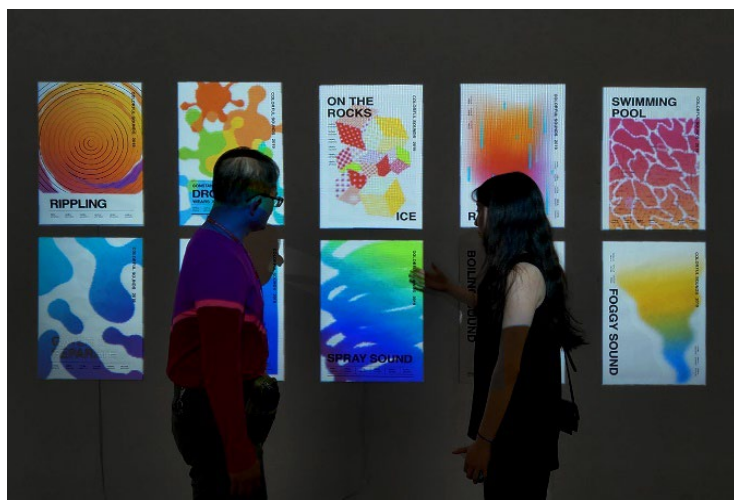
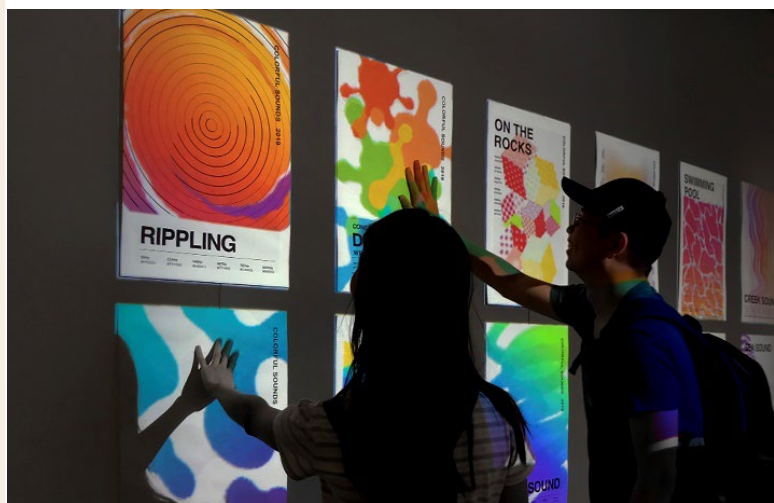
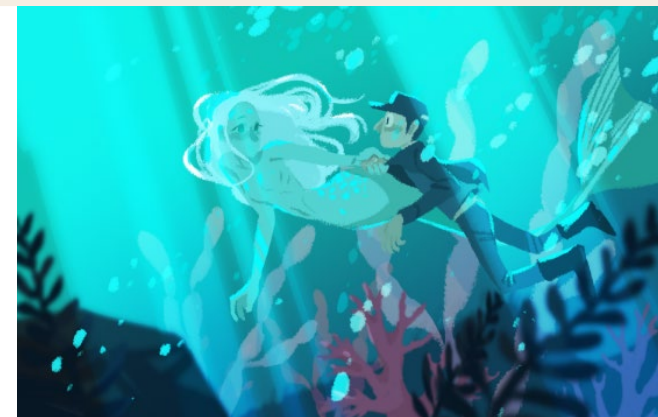
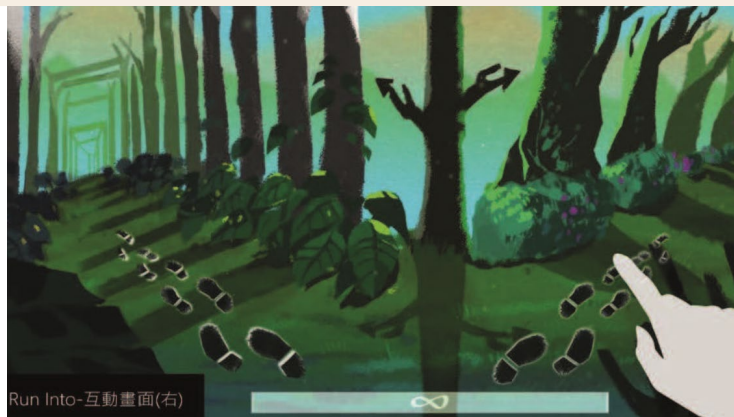
建議撰寫方式：  
分項條例 ↑  
+  
開發現況示意 ➡

### (二) 開發標的功能或規格

本文創工作室之作品結合多元形式之藝術創作，有 3D VR 遊戲，也有具互動性質之動畫、平面設計之作品，下列表 4、表 5 與表 6 為作品的內容敘述：

| 作品一  |                                                                                                          |                                                                                      |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 作品名稱 | 《遇 Run Into》                                                                                             |                                                                                      |
| 創作媒材 | 2D 互動動畫                                                                                                  |                                                                                      |
| 創作規格 | 作業系統: Windows 7 SP1 (64bit) 或更新<br>驅動程式: Unity 遊戲引擎<br>影像畫面: 1920X1080 Full HD                           |                                                                                      |
| 動畫長度 | 約 5 分鐘                                                                                                   |                                                                                      |
| 傳達理念 | 人與人相處時，會經由過往的經驗來判斷自己的位置，進而與他人溝通，你所遇見的所有事物，終將改變你未來行走的路線。                                                  |                                                                                      |
| 角色介紹 | <br>《遇 Run Into》主角   | 男主角以「人」為造型，象徵自身認為的自己是最特別且最正常的存在，並在服裝造型上以制服做設計，讓觀眾清楚看出角色的職業為送貨員，且以最簡單的設計方式，讓閱聽者能有帶入感。 |
|      | <br>《遇 Run Into》女主角 | 女主角於開頭相片處以「人」為造型，之後出場畫面以人的上身及動物下身，讓觀眾能有似曾相識之感，卻也感受到此角色與開頭角色的差異。                      |

# 實際產出成果-重奏色調工作室





## 三、預期效益

### 1. 預期產出

例如開發標的將參加競賽、有技術移轉的可能及潛在授權企業, 量產並販售的可能性、 預期展演的規劃等。

### 2. 對學校之影響

如提升學生實務經驗、落實學用合一等方面之效用。

### 3. 未來展望



## ● 四、預定進度

| 執行月數<br>工作事項 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 |
|--------------|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| 業師演講         |    | ●  |    |    |    |     |     |     |
| 業師諮詢         |    | ●  |    |    | ●  | ●   | ●   |     |
| 材料準備         |    |    |    |    |    |     |     |     |
| 產品設計         |    |    |    |    |    |     |     |     |

## ● 五、預定查核點說明 (應與第四點相呼應)

| 查核點 | 預定完成時間 | 查核點內容                                                    |
|-----|--------|----------------------------------------------------------|
| 1   | 8月     | 1. 完成參與專題講座2堂<br>2. 業師進行4次諮詢並輔導學員<br>3. 開發標的物達到確認可進行開發階段 |
| 2   | 10月    | 1. 業師進行2次諮詢並輔導學員<br>2. 標的物開發完成，並達到可商業化程度                 |

### 註(必做)：

1. 於預定查核時間內，應配合文創處進行諮詢與進度追蹤會議。
2. 查核內容應寫出具體完成事項且可評估分析。
3. 申請人應參加8月份及10月份之查核並報告執行進度。

## ● 六、預算經費表

試著列出今年專案執行預計會花費的項目及金額，為專案做經費規劃

## ● 七、可能遭遇之問題及解決方案

1. 預想今年專案執行將會遭遇甚麼困難(譬如資金不足、人手不足、等...)
2. 那要如何解決以及預防

## ● 八、智慧財產權說明

1. 本計畫是否涉及他人智慧財產權？若有，應如何解決？
2. 是否已掌握關鍵之智慧財產權？
3. 其他事項。

附件、指導教授願任同意書、業師願任同意書





# 謝謝各位的參與

## 投件 ▼

<https://forms.gle/5FmyuD1kzDp62vMd8>

## 文創處官網 ▼

<https://reurl.cc/9DE21x>

文創處/ 陳小姐

02-82751414#227

ccid@ntua.edu.tw

請協助填寫問卷滿意度

