

## 南臺科技大學 107 學年度第 2 學期課程資訊

|                |   |
|----------------|---|
| 課程代碼           | 1LD05E02  |
| 課程中文名稱         | 在地文化與城市文創-老街文創與再生   |
| 課程英文名稱         | The Culural Creation and Revival of City Historical (Old) Streets   |
| 學分數            | 3.0   |
| 必選修            | 自選必修  |
| 開課班級           | 人文藝術領域  |
| 任課教師           | 蕭百芳   |
| 上課教室(時間)       | 週五第 5 節(N201)<br>週五第 6 節(N201)<br>週五第 7 節(N201)   |
| 課程時數           | 3   |
| 實習時數           | 0   |
| 授課語言 1         | 華語  |
| 授課語言 2         |   |
| 輔導考照 1         |   |
| 輔導考照 2         |   |
| 課程概述           | <p>提到台南府城，除了以古蹟與小吃著名外，擁有三百年歷史的古都台南，自然有不少老聚落，當然老聚落裡也有不少充滿歷史人文氛圍特質的老街。隨著世界文化遺產的保存浪潮，原本被忽視的府城老街，在神農等老街的帶動下，老街文化逐漸被重視與看見。</p> <p>觀台南府城的都市發展，清初赤崁樓與安平中間間隔台江內海，隨著時間的流逝台江內海的陸浮，與府城對外的貿易需求，城市的發展自是從赤崁樓的老街往西往東拓移，日治時期以赤崁樓東邊的民生綠園為主要行政區，因此府城的清代老街多集中於赤崁樓西邊的中西區(五條港區)。本課程即以位於中西區裡的老街為對象，選定目前保存良好的五條港神農街為主軸，擴及於正興街、信義街、新美街與國華街。</p> <p>課程透過走讀、翻轉、做中學與作品測試的四種授課方式，找到上述五條老街的各自文化特質，並以能活絡街區的實境遊戲作為老街創生的策略，藉由青年的創意與活力，讓老街之美被看見，創造在地價值，達到老街再生創課的初衷與目標。</p> |
| 先修科目或預備能力      |   |
| 課程學習目標與核心能力之對應 | <p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標</p> <p>-----</p> <p>1.了解五條港從清代至今的歷史脈落與演變，--，1 基本知能</p> <p>2.體認五條港老街文化特質的珍貴，反思維護策略，--，7 表達溝通</p> <p>3.融合統整翻轉與走讀所學知能，透創新思維，設計老街風采的文創作品，--，</p>   |

|                 |  |
|-----------------|--|
|                 | <p>5 整合創新</p> <p>4.結合人文藝術、美學的素養，導入實境遊戲，讓老街再現風華，--，9 人文與倫理素養</p> <p>5.透過小組的老街實境遊戲規劃而能有能積極服務與關懷他人的學習，--，10 服務關懷</p> <p>6.經由小組討論與跨域整合，而能有表達溝通與敬業合群的學習，--，8 敬業合群</p>   |
| <p>中文課程大綱</p>   | <p>本課程為「在地文化與城市文創」的系列課程之一，主要關注城市裡的老街文化。課程採走讀、翻轉、做中學與作品測試的四種方式授課，如下：</p> <p>一、翻轉：從史料、老照片、圖像探索五條港老街的前世今身</p> <p>二、走讀：從走讀的田調與訪談，勘察老街古的歷史文化與今的人事物</p> <p>三、做中學：從業師講座與田調資料，為老街設計並實作能活絡街區促進觀光的實境遊戲。</p> <p>四、作品測試：各老街組於期末，以其他組同學為實境遊戲玩家，於老街場域做實際測試。</p> <p>透過上述四種步驟與方式的授課，讓學生關懷老街，發覺老街的文化特質外，進而能品味其美，開發能讓老街注入創意與活力的實境遊戲，引入人潮帶動老街產業，找回老街的靈魂，完成為老街創生的目標。</p>   |
| <p>英/日文課程大綱</p> | <p>This is one of “Local Culture and City Cultural Creation” series. It focuses on the old street culture. There are 4 teaching methods in this course, including:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reversal Exploration: exploring the past of five-harbor old streets from historical materials, old photos and images.</li> <li>2. Field interview: investigating the historical and current culture of old streets through surveying and interviews.</li> <li>3. Practical Learning: designing live games that can revive old street business and boost tourism via lectures and field survey data.</li> <li>4. Words Testing: on-site testing the games through the participation of students in this class.</li> </ol> <p>It intends to make students care the old street culture and develop games to boost business, and eventually, to achieve the goal of reviving old streets.</p> |
| <p>課程進度表</p>    | <p>第 1 週 老街饗宴：開啟老街創意與再生：教室翻轉討論</p> <p>第 2 週 老街場域的認識-清代郊商五條港文化園區：教室翻轉討論</p> <p>第 3 週 走進老街 1：與老街初識：五條港參訪 1</p> <p>第 4 週 看見老街的文化特質 1：老街吉祥物的設計：教室翻轉討論</p> <p>第 5 週 看見老街的文化特質 2：在地文化元素的老街創意啟蒙(講座 1：如何以在地元素設計實境遊戲)講座 1</p> <p>第 6 週 看見老街的文化特質 3：實境遊戲主題發想與老街材料收集規劃：教室翻轉討論</p>   |

|                  |   |
|------------------|---|
|                  | <p>第7週 走進老街2：品味老街之美-老街特質的素材收集：參訪2</p> <p>第8週 翻轉老街1：老街實境遊戲的構想：教室翻轉討論</p> <p>第9週 期中考週</p> <p>第10週 走進老街3：活化老街氛-尋找合作的在地職人與居民：參訪3</p> <p>第11週 期中報告-翻轉老街2：將老街人物融入遊戲活化老街的方案</p> <p>第12週 老街創藝1：老街實境遊戲的文創加值(講座2：實境遊戲裡的老街文創開發)&amp;小組文創開發構想</p> <p>第13週 老街創藝2：實作1—實境遊戲的道具製作：教室翻轉討論</p> <p>第14週 老街創藝3：實作2—實境遊戲的手冊製作：教室翻轉討論</p> <p>第15週 老街再生-與老街共舞1：實境遊戲測試1</p> <p>第16週 老街再生-與老街共舞2：實境遊戲測試2</p> <p>第17週 聯合成果發表</p> <p>第18週 期末考週</p> |
| <p>教學方式與評量方法</p> | <p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</p> <p>了解五條港從清代至今的歷史脈落與演變，課堂講授分組討論參觀實習，口頭報告</p> <p>體認五條港老街文化特質的珍貴，反思維護策略，參觀實習分組討論成果驗收，口頭報告設計製作設計製作</p> <p>融合統整翻轉與走讀所學知能，透創新思維，設計老街風采的文創作品，成果驗收啟發思考參觀實習，口頭報告設計製作</p> <p>結合人文藝術、美學的素養，導入實境遊戲，讓老街再現風華，參觀實習啟發思考分組討論，口頭報告作業設計製作</p> <p>透過小組的老街實境遊戲規劃而能有能積極服務與關懷他人的學習，分組討論啟發思考，日常表現同儕互評設計製作</p> <p>經由小組討論與跨域整合，而能有表達溝通與敬業合群的學習，分組討論啟發思考，口頭報告日常表現</p>  |
| <p>指定用書</p>      | <p>書名：自編講義</p> <p>作者：蕭百芳</p> <p>書局：</p> <p>年份：2019</p> <p>ISBN：</p> <p>版本：</p>  |
| <p>參考書籍</p>      | <p>自編講義</p> <p>1. 辛永勝、楊朝景，《老屋顏：走訪全台老房子，從老屋歷史、建築裝飾與時代故事，尋訪台灣人的生活足跡》，台北：馬可孛羅，2015.4。</p> <p>2. 三原昌平編著、賴惠鈴，《設計良品：超越時代與國界的極致設計》，台北：積木文化，2009.2。</p>   |

|      |   |
|------|---|
|      | <p>3. 程湘如,《把土裡土氣變揚眉吐氣：一鄉一特色，地方產業文創與商品設計關鍵密碼》，台北：時報，2016，ISBN：9789571368009</p> <p>4. PIE BOOKS 編輯部,《好設計，讓地方重燃元氣！19 個激發日本在地特色的創新企劃實例》，台北：麥浩斯，2016，ISBN：9789864081356</p> <p>5. 蘇明如,《老產業玩出新文創：台灣文創產業與聚落文化觀光誌》，台北：晨星，2015，ISBN：9789864430161</p> |
| 教學軟體 |   |
| 課程規範 | <p>1.多次校外參訪，校外參訪時間較正規課程長，89 節有課同學請勿修課。</p> <p>2.本課程以實作與平時參與翻轉與參訪為主要成績，請第一週一定要到課分組與聽課程說明，以利課程的進行。</p> <p>3.本教學大綱得視教學需要調整之。</p> <p>4.中途離席的早退同學視同曠課，有事可跟老師說明並請假。</p>   |