

計畫編號：913P121

112 年度高等教育深耕計畫

輔仁大學

跨域整合與協作成果課程補助計畫

全期成果報告

跨域整合/協作主題：沉浸式 VR 族群文化展覽規劃

111 學年度第二學期

112 學年度第一學期

授課教師姓名：

王廷宇 助理教授
施善羸 助理教授

報告撰寫日期：2023 年 07 月 10 日

一、課程資訊

課程代碼	課程名稱	授課教師姓名	修課學生數
G156132179	博物館、族群與文化展示	王廷宇	9
D480209146	展示規劃	施善羸	38

二、課程實際規劃與說明

本課程改變了兩位教授們原有的教學模式，除了會教導「博物館、族群與文化展示」和「展示規劃」各自固有的課程內容外，也安排一次校外參訪、兩次演講訓練、兩次織品系大學生與博館所研究生的討論會和期末的成果發表會，讓學生們互相交流學習並自主學習，了解原有領域外的知識。最後通過實作，強化學生所知以及培養技能。

校外參訪安排在台北當代藝術館，共同參與「超出建築」聯展的導覽活動。讓學生們瞭解展覽的生成、展品創作內容、敘事方式等。從實體案例中學習怎麼樣出做一個豐有內涵和溝通能力的互動式展覽。

兩次演講訓練安排在 5 月份，分別邀請君邑資訊的兩位導師和人類學者 Maksim Groza。讓學生瞭解並熟習軟體的運用和增加對族群概念的認識。在展覽實作的同時增進學術內容。

兩次的討論會安排在 3 月份和 5 月份，讓兩個課程的學生就大家的主題、內容規劃和展示方式，相互交流彼此的想法。就各自擅長的領域，給予對方實質的建議，也充實展覽的完整度。

最後的期末的成果發表會安排在第一十七週（6/14），讓兩個課程的學生向現場和線上觀眾們展示自己的學期展覽成果。參與發表會的學生們會留下觀展後的心得和評語，增進跨域交流。在過程中也訓練修課學生們的展覽解說技巧。

三、課程執行成果摘要 (請於 450 字內概述本課程執行成果及亮點)

本課程由博館所及織品系學生共同學習，開啟了新合作模式，讓學生們彼此分享所學、增加跨域討論的經驗。最後做出了令人鼓舞的成果。

(一) 發展學生自主學習及多元跨域學習

執行成果：本課程讓學生發展出自主學習的態度，擴大學習的範疇，同時增進了學生的表達能力和創新能力。

亮點：教師們讓學生主動地思考作品內容，並從中間協助學生。另外，學生們自

主探索主題的相關內容和熟悉軟體的操作，豐富自身跨域的知識和展示內涵。

（二）強化學生跨域協作能力

執行成果：本課程拓展師生跨域交流外，通過連結美術館、業界和學界，鼓勵學生跨越學校與其他領域的專家交流。

亮點：課程整合多領域，提升學生學習的維度、溝通和成效。另外，學生間互相給予意見和刺激彼此思維模式，強化學生跨域溝通、合作和執行能力。

（三）培養學生實務能力

執行成果：本課程配合 Gather Town 與 Makar 軟體的使用，鼓勵使用科技發揮創意，強化學生從企劃到實作的能力，培養專業技能。

亮點：利用虛擬工具，共同做出 12 個展示空間，並舉辦成果發表會。另外，由組織靈感、書寫到整合執行，培養學生專業實務能力。

四、教師自評

教師一姓名：王廷宇

1. 具體教學成果與評估

本門課程過去的設計為以族群理論來結合博物館與文化領域的現象進行對話討論，整體而言是一種學術理論導向的課程架構。對於修課同學的要求也是以學術寫作的書評與期末報告為主要的成果，本次的跨域課程計畫則是在前述的架構上進行調整，加入了分組實作與討論及展覽設計來作為成果。這樣的調整，讓同學除了持續閱讀、學習與討論學術理論之外，由於期末就需要產出一個依據族群理論觀點來重新思考社會與文化現象的展覽，實際上減少了理論思考到進行實踐的反身性週期。與此同時，研究所的 seminar 課程形式一方面能夠更好的進行理論閱讀與對話討論，另一方面則讓思考與反思的部分容易變成比較個人性的內在過程。在本次加入分組展覽設計，甚至是由研究生分別去帶大學生分組討論他們的 VR 展覽主題，研究生從 seminar 課程形式開展的反思與自我對話為了進行分組討論，就必須更早的加入與他人對話的過程。

整體來說，本次跨域計畫的課程架構調整，首先讓理論與實作結合，讓同學們從實作的過程中就開始內化理論的內容；其次，對話與分組形式的加入，也讓對話、傾聽成為理論內化與反思的觸媒。雖然在課程閱讀的數量上會比原本幾乎是全理論式的課程安排要少，對於族群理論的某些話題的認識無法更為周全，課堂的學術理論內容討論時間也會被壓縮，但是從理論應用、現象描述與反思、以及溝通合作的面向來看，學生們的成果是十分成功的。

2. 課程遇到問題與困難

如同成果評估的部分所述，為了結合理論與實作的課程安排，整體課程在授課、閱讀、討論、展覽設計與規劃的時間就會有時數分配的問題。依照目前的架構設計，授課、閱讀與理論討論的部分，在時間上稍嫌不足。同時，展覽設計與討論就很容易用到同學們課後的時間，進一步影響了大家進行課程閱讀的課前準備時間，最後就會讓課堂的討論效率稍微降低。雖然目前學校有自主學習週的安排，不過是設計在最後一週，而學生們的展覽為了計畫核銷等規定以及第 17 週的期末報告或期末考，必須在第 17 週就呈現出成果。因此，目前遇到的困難之一是學期時間減少為 17 週，但是課程的內容在原本的理論內容之外還多出了展覽實作的部分。在課程內容、實作與時間安排上的平衡就是本課程目前遭遇到比較明顯的困難。

3. 教學反思與未來的展望

除了幫助學生學習，對我的收穫是？對跨域協作創新課程的建議

對於長時間進行學術訓練或研究的教師而言，全部理論性的 seminar 課程其實對於閱讀、思考、表達等面向很好的訓練，同時也因此打下紮實的基礎。不過，對於剛踏入碩士班階段的學生而言，在目前的大環境、未來求職加上博物館領域的特色，學生們可能需要循序漸進的從理論與實作平衡的形式慢慢銜接到全部理論性的學術課程。因此，類似本次跨域計畫的課程設計有其必要性。另一方面，對授課教師已經較為熟悉族群理論以及相關的民族誌資料、現象而言，透過學生們分組進行展覽設計的同時，每個小組從族群理論延伸出來想要與理論對話、討論的主題與現象，對於教師而言也都是很好的刺激，因為這些都是新的觀點與啟發。從過去的經驗來看，這些從學生們身上獲得的啟發與新觀點，都有助於教師自己後續開展研究或學術書寫的推動。

對於跨域計畫的建議，針對上述的課程規劃與困難，原開課單位、教師以及學生都必須很努力的找到課程進度、實作與討論的時間平衡。或許，為了讓教師與同學能夠有更充裕的時間來進行討論、合作與實作，可以考慮讓參與跨域合作計畫課程的學生們額外獲得 1 學分的跨域合作學分。如此一來，學生們能夠在修課上由於學分增加而進行調整，不至於因為修習過多課程而壓縮到原本的學習以及參與本計畫的對話及合作討論等事項。授課教師也能夠因為有多出來的 1 學分，可以要求學生們進行更充分的討論。進行合作的兩個課程的同學也能夠比較容易安排分組對話討論的時間，因為目前是額外要求研究生播出 4-5 小時來帶領大學生小組進行討論。或許可以考慮訂一個辦法，讓參與跨域計畫的兩個課程，能夠額外獲得學分，這樣或許就能從學生修課壓力的部分來緩解討論、實作與對話時間不足，或是影響到理論內容學習的平衡問題。

4. 參與跨域協作創新課程的回饋

i. 參與計畫後，我的教學方式有了改變

非常同意 同意 尚可 不同意 非常不同意

ii. 參與計畫後，提升我對其他專業價值的認識

非常同意 同意 尚可 不同意 非常不同意

iii. 參與計畫後，提升我跨域協作的的能力(溝通力、合作力、執行力)

非常同意 同意 尚可 不同意 非常不同意

iv. 參與計畫後，我認為學生除增加自身專業能力外，還提升其他能力

非常同意 同意 尚可 不同意 非常不同意

教師二姓名：施善羸

1. 具體教學成果與評估

本課程的教學成果主要分為兩部分，首先是策展企劃的設計，9個學生小組可以與博館所的研究生學長姐們分別進行策展主題的討論，將展覽的主題內容進行更為深入的探索與介紹，並且能夠將整個策展企劃付諸於文字企劃書的撰寫，培養整體的企劃能力；第二是展覽設計的執行，透過與業師搭配的 VR 虛擬實境教育訓練，讓學生們能夠將規劃的展覽企劃具體的呈現，以獲得博館所研究生的建議並進行修正，最終能夠以實體與線上的方式分享給觀眾。

2. 課程遇到問題與困難

本課程所遭遇的困難主要來自於虛擬實境科技的應用，因為休息本課程的學生較少有對於數位虛擬工具的使用經驗，因此在場景的拍攝與建立、展覽品的製作都有面臨到不少的困境，例如智慧財產權的使用、模型與圖像的製作能力不足等等，這些都是未來課程可以再補強的部分。

3. 教學反思與未來的展望

除了幫助學生學習，對我的收穫是？對跨域協作創新課程的建議

雖然學生們在使用數位的虛擬工具上有遭遇一些困難，不過同學們對於數位工具的使用並不在感到害怕與疑惑，反而能夠提出很多想法希望能實踐在自己的展覽規劃中，雖然無法完全實現，但是仍能夠透過虛擬呈現展覽內容並與研究生

進行具體的討論是十分有益的，能夠培養學生們使用工具來思考不同的策展可能性，我認為是本協作課程的最大收獲。

4. 參與跨域協作創新課程的回饋

i. 參與計畫後，我的教學方式有了改變

非常同意 同意 尚可 不同意 非常不同意

ii. 參與計畫後，提升我對其他專業價值的認識

非常同意 同意 尚可 不同意 非常不同意

iii. 參與計畫後，提升我跨域協作的能力(溝通力、合作力、執行力)

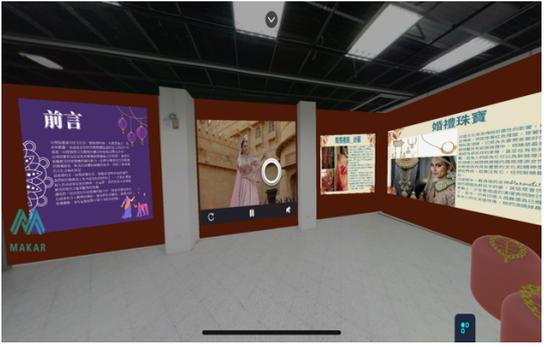
非常同意 同意 尚可 不同意 非常不同意

iv. 參與計畫後，我認為學生除增加自身專業能力外，還提升其他能力

非常同意 同意 尚可 不同意 非常不同意

五、學生成果

1. 請提供本課程學生優秀作品照片，並提供 10-30 字的文字說明。

	
<p>《The Animal Realm》 說明：博館所動物小組以重生為題，讓觀眾重新思考人與動物的界線。</p>	<p>《咖喱屋-消失的飲食文化邊界》 說明：博館所咖喱小組以不同國家的咖喱，說明咖喱中模糊的邊界。</p>
	
<p>《印度婚禮文化展》 說明：織品系的種姓小組，以不同媒介講解印度婚禮的各種文化意涵。</p>	<p>《動物與我》 說明：織品系的動物小組，從多元面向探討與動物養育和權益議題。</p>

2. 若為數位成果，請提供學生成果檔案連結或網址 (如不便公開連結/網址，請在後方備註「無法公開」)

以下為集合各小組的 Gather Town 大廳連結 (沒有時限):

<https://app.gather.town/invite?token=UVOXOzeTTEeMTsBY3sR2>

左邊三個傳門分別引導到博館所 3 組成果：Gather Town 展示。

右邊有海報上有導向織品系 9 組成果的連結：Makar 的 VR 展示。