

【逢甲快訊】

## 逢甲中文系「文創社群」展現學用合一新風貌

2017.04.05

近來臺灣教育生態丕變，「學用落差」現象引發許多討論，為此，國內公私立大學均以課程改革為急務。逢甲大學屢獲教育部「教學卓越計畫」全國最高補助，極力提倡「學用合一」，頗受各界矚目；以中國文學系為例，一向被社會大眾視為帶有保守色彩的傳統科系，如今已成為「青年創業搖籃」，展現高等教育新風貌。

眾所周知，中文人的就業市場已經發生了極大變化，學生畢業後成為教師、公務員的比例愈來愈低，許多人跨進出版、傳播等行業，有的成為 SOHO 族，在家接企畫案，如果不增強應用技能，如何能夠在社會上站得住腳？逢甲中文系為了達成「學用合一」的目標，近年在語言、思想、文學等科目之外，積極開發創意課程，除了必修「新鮮人專題課程」(Freshman Project)、「APP 程式設計」、「圖文編輯」與「簡報設計」，另外可依個人興趣，選修書法、國畫、篆刻、繪本、桌遊、動漫文學、廣告文案、文創構圖、影音美學、新聞採訪、編輯出版、媒體傳達、文獻資料庫、戲劇理論與實務、創新表達與社會實踐等科目，亦可搭配華語教學、社會傳播、文化資產等學程，銜接「校外實習」與「畢業專題」，讓學生反覆經歷構思 (Conceive)、設計 (Design)、實現 (Implement) 和運作 (Operate) 等環節的 CDIO 教育訓練，貫穿古典與現代，兼顧理論與實務，透過文創課程，縮短學用落差，強化就業競爭力！



逢甲中文系余風老師主持「網路企畫團隊」工作會議。

逢甲中文系的創新，不只在於科目調整，更有完整配套措施。例如：在余風老師的領導下，將現有的創客書屋、金牌桌遊、網路企劃、逢甲好萊塢微電影製作小組的成員組合起來，以「逢甲文創社群」的名義，垂直整合不同班制的學生，大家經常齊聚一堂，共同完成專題任務，不僅展現高度合作精神，而且讓學生快速歷練未來邁入職場所需的知識與技能，成為青年創業築夢的搖籃！

以桌上遊戲為例，中文系賴維哲同學以「團結戰爭」參加教育部主辦「第五屆全國大專校院盃原創桌上遊戲設計比賽」，擊敗來自臺灣各縣市的菁英，榮獲全國第一名，表現極為亮眼！賴同學在中文系選修的「桌遊文創設計」就是近年新增課程，學生透過分組合作腦力激盪，從遊戲設計、撰寫說明書到繪圖美工，全部一手包辦，最後製作出遊戲規則健全、能獨立運作的紙牌型桌遊。在成果發表會中，插畫家東方月、補教名師張雅婷等評審專家均稱讚逢甲中文系的學生水準甚佳，充分展現團隊合作、問題解決、自我管理、終身學習等能力，完全符合逢甲「培養參與產業創新轉型人才」的方針。

此外，今年三至六月，在日本全亞基金會的支持下，中文系朱文光主任和余風老師以「亞洲文化創意」為題，開設講座課程，邀集國內外知名學者專家蒞校授課，並舉辦文創工作坊，鼓勵學生走出台灣，擴大國際視野。此項課程訓練紮實，觀點多元，開辦以來，引發全校學生熱烈搶修，由此證明：只要是學生有興趣的科目或話題，必然會引發共鳴。透過講座課程，學生愈來愈能在生活中引發想像與靈感，一方面汲引傳統思想資源，一方面發展與創新理念，相信在不久的未來，可以培養出與眾不同的信念與思維模式，從而在國際舞台上找到適合自己扮演的角色。



全亞基金會首席研究員鄭俊坤博士與朱文光主任、余風老師及全體工作人員合影。