

設計策展實務教學與展覽體驗影響因素之研究

The Teaching of Curatorial Practice for Design and the Factors Influencing Exhibition Experiences

林家華 Chia-Hua Lin

大同大學媒體設計系 助理教授

Assistant Professor / Department of Media Design, Tatung University

有關本文的意見，請聯繫通訊作者林家華
For correspondence concerning this paper, please contact Chia-Hua Lin
Email: chiahualin@gm.ttu.edu.tw

摘要

臺灣設計類展覽日益蓬勃，增加了設計師參與策展的機會，進而提升設計科系學生策展教育之必要性。本研究藉由開設策展實務課程，導入觀展者體驗回饋的評價機制，以探討符合設計科系策展實務課程的評量指標。研究結果顯示：將創造能力、事物分析能力、團隊合作精神、空間能力及提案技巧納入課程的整體規劃，能有效幫助設計科系學生將理論應用於策展實務中。此結果也可由觀展者的展覽體驗評價獲得印證，包含：展品能激發觀者思考、整體視覺、空間等的展覽環境能讓感受到愉悅，解說互動能讓體驗過程有趣味、令人印象深刻等。此外，根據展覽體驗因素分析結果得知，觀展者的體驗重點可歸納為「感官思考」、「主題傳達」、「展示環境」及「情感互動」四項。未來可將此四項展覽體驗因素納入觀眾策略教學中，作為課程內容之規劃的建議指標。

關鍵詞：設計策展、展覽體驗、體驗教學

Abstract

The radical development of design industries in Taiwan has provided increasing curating opportunities for designers, leading to a significant demand for curatorial education, particularly among design students. In order to identify the indicators for assessing the learning outcomes of curatorial education in a department of design, a course on curatorial practice was developed, and the feedback from the experienced curatorial mentors and exhibition visitors were analyzed. The results of this study indicated that a comprehensive course that equipped the students with creative thinking, analytical skills, teamwork, spatial design abilities and presentation skills may effectively help them apply theories into curatorial practice. Furthermore, results from the visitor's questionnaires reflected affirmative responses to the students' exhibition, including inspiration from the exhibition, enjoyment of the exhibition environment, and interesting and impressive interactions at the exhibition. Factor analysis was performed on four major factors of the exhibition experience: "sensory thinking," "thematic communication," "exhibition environment," and "emotional interaction." On the basis the results of the present study, these four factors may be incorporated into the teaching of strategic experiential modules regarding exhibition audiences and are recommended as the indicators for assessing the learning outcomes of curating design and exhibition practice.

Keywords: design curating, exhibition experiences, experiential learning

壹、緒論

近年設計領域在政府積極扶植的發展下，促使設計之相關展演活動年年倍增。例如臺北市世界設計大展、設計師週、新一代設計展、A+ 創意、放視大賞等，皆創下超過百萬人的參展人數，至 2015 年開始設計類的展演都持續維持每年千場的數量，並持續增加中（行政院文化部，2017）。

由於臺灣設計類展覽日益蓬勃，策展與展示規劃的專業需求隨之增加。展覽現場，展場的設計皆會影響觀展者對於設計作品的觀賞與體驗，好的展場規劃設計能突顯展品特色，提升觀展者與展品的互動。其中，聯合展覽（略稱聯展）的展場設計所面臨的變化最具挑戰。聯展泛指具有共同主題，融合多位設計師的多樣作品在同一展場呈現。為使觀展者充分體驗主題性聯展中各項展品的特色，設計師團隊與策展團隊間對於展品概念與策展空間需要有良好的溝通與合作。目前臺灣設計科系的教學著重在訓練個人作品設計開發的專業技能，然而不論是學生時期或者是業界皆作品發表的需要，或者透過大型聯展進行作品推廣。對於策展規劃所需的策展理論、提案技巧、策展企劃與空間設計等專業技能皆有訓練的需要（翁駿德，2005；陸蓉之，2004）。

林平（2012）認為策展專業的訓練需要結合理論與專案實習，因此本研究藉由實際開設「藝術行政與策展實務」之實驗性課程，由策展業師協同參與課程設計，以設計科系修課學生同時擔任展品設計師與策展人的角色實際執行聯展，並導入觀展者的體驗回饋評價機制，探討符合設計科系策展實務課程的規劃指標。基於此目的，本研究欲探討之問題為：

1. 瞭解設計科系學生對策展教育之學習需求為何？
2. 分析設計科系策展實務教學中的學習成效為何？
3. 構成參觀者展覽體驗因素為何？
4. 回溯策展實務教學規劃、策展實務教學成效與展覽體驗評價之關係性為何？

上述問題的解答，將有助於針對設計科系規劃相關的策展課程內容。

貳、文獻探討

一、策展之於設計教育之意義

（一）策展實務教育理念

面對現今多元自由的趨勢，策展在形式上已經跳脫制式的展覽框架，成爲一種策展

模式的實驗；可能不透過事先擬定計畫，而是在過程中不斷形成的策劃，或是經過討論後，反饋在策展行動上（周佩璇，2007；陳泰松，2009）。有此可以知當代策展人已經跳脫以往守門者與照料者的定位，成為具活力與前瞻性的調解者。他們的任務為拉近閱聽眾、創作者及藝術工作者的距離，形成一個隨時轉變角色去連結跨領域單位的身分（Edmonds、Bilda、Muller，2009）。策展的工作對外像網路的節點四處聯結，對內則是所有資訊的整合者、想法的再生產人。然而策展人本身的素養養成及視野上的訓練，仍仰賴策展教育如何培育策展人養成具有多樣性的新觀念、構想及專長、機動且臨時性的組織者。

策展人的原文為 *curator*，其字根有照料之義。針對策展教育的理念，林平（2005）認為策展人的專業與特質培養，需長時間累積，所要掌控的包含溝通與領導能力、對當代社會的脈動與議題的敏銳度、藝術的專業知識、展示規劃、財務整合及嚴謹的態度等，並要學習清楚掌握自己的理念。因為策展人的視野與實力決定展覽的成敗。林宏璋（2009）認為，*curate* 實是兼具「對內」層面的保存，以及「向外」層面的呈現兩構面。策展是對創作及展品的重新部署，並彰顯對外的社會及教育關係。策展人的角色不僅是策畫一個展覽，更可擴及至社會、文化、政治、經濟等層面之影響。因此，策展人不僅應具備專業素養，更需要具備面對展覽實務操作時，對內與向外的經營能力及組織協調能力（丁宗江，2002）。

黃光男（2003）也提出策展人不僅是展覽理念的開端，同時掌握展覽的實際運作。王璽安就策展人必備的特質，提出策展教育應重視操作模式和技術面的累積（引自：莊偉慈，2012）。就策展的實務操作面，黃巧慧、莊明振（2013）應用在藝術教育領域中廣被使用的 FTC 模式（Sandell，2006），加入影響實際策展決策的成本（*cost*）因素，提出 FTCC 模式（展覽呈現之樣貌 [*form*] + 主題內涵與傳達概念 [*theme*] + 展覽脈絡 [*context*] + 經濟預算與成本控制 [*cost*])，形成策展決策的考量因素，可有效掌握展覽規劃的成敗。策展人的任務面向甚廣，在對內的策展決策及運作上，若能化繁為簡地將一場展覽的形成聚焦重點規劃，更能幫助學習者掌握策展要素及展覽的發展脈絡。

Heinich、Pollak（1996）提出策展人應根據展覽需求形式，具備企劃提案、訂定主題與展品、設定受眾、展示設計、媒體宣傳推廣、經費及人力預估等，統攝藝術史學、斡旋協調、公關宣傳、展示規劃及籌資募款等各種項目才能。對應於上述 FTCC 模式之內涵，皆可囊括於其中，因此本研究以 FTCC 模式作為課程中，發展提案技巧及策展企劃決策時的依據方針。

（二）設計策展的思維與方法

策劃展覽必須運用美學知識、文字與口語表達能力、作品選擇及規劃能力、展場的視覺與立體呈現的創意與技術，以及協調溝通與問題解決之能力（吳采純，2010）。佐佐木俊尚（2011 / 2012）認為 21 世紀的策展是「一個觀點溝通的工作，賦予事物具有新意的價值觀，並分享出去」。林榮泰（2013）認為在設計策展的訓練中，設計策展的思維應包涵發想（inspiration）、構思（ideation）及執行（implementation）等三大探索過程；而洞見（insight）、觀察（observation）與同理心（empathy）則是設計策展思維的三要素，此也為未來策展設計師應具備的設計思維。他進一步針對設計策展的思考脈絡，提出應基於設計思考及設計方法為策展基礎，以品牌概念為中心思維來落實創意經紀化的思考方向。

針對具體策展方法，翁駿德（2007）提出在進行策展任務時，展覽理念及策略必須先行釐清，否則展示主題、內容、規模及展示手法將變得模糊。而策展團隊的價值觀與興趣會反應在他們選擇什麼要放在展示中呈現（McLean，1993 / 2001）。展覽的規劃形成，在構思階段，策展團隊用何種思維角度切入，對展覽策略與定位的具體掌握，具有決定性的影響。

有計畫性地執行展覽策略的規劃，能促使有目標的進行展示任務。如 Dean（2000）提出策展具體規劃可分為構思階段、發展階段、執行階段及評價階段。Kamien（2001）則更詳細的將策展規劃流程歸納為七階段：概念形成、文件建構、脈絡發展與草案、概念確立與設計展開、執行與佈展、開幕、調整與建檔，以利策展工作訂定與展開。傳統的策展順序為直線式的，由策展人規劃後交予設計師與展示製作者，再到教育者檢視（Rounds、McIlvaney，2000），而此線性的流程方式，使得成員彼此之間的功能無法有效串連，造成展覽的功能無法完全發揮（翁駿德，2007）。

隨著設計類展覽的增加，由設計師或設計團隊直接擔任策展人並囊括整體的展示設計與展示活動的方式已逐漸蔚為趨勢，如何凭融（2016）引述王耀邦策展的方法論有三階段：（1）身處何方（where we are）：思考當下社會氛圍；（2）目的定義出問題（identity）：展覽目的；（3）再現（representation）：詮釋主題（Layu，2017）。陳璽敬、陳俊良、林志隆（2014）藉由策展個案研究，提出一策展規劃模式，包含形成策展理念、展覽定調、展覽設計及展覽布置等四步驟。在具體展示設計上分為簡化又強調、與觀眾相關、正確呈現主題、運用色彩、幾何圖形與素材、放大縮小、解構重組、隨機應變及美感體現等策略。在展覽策劃流程中，展示設計具有關鍵性的重要性，必須有能力彙整展覽理念及內容，規劃出最有效、理想的方式，提升觀眾認知的目的（周功鑫，2001）。歸納上述策展個案研

究的結果，設計策展的思維強調在構思階段，以策略性的問題意識，幫助聚斂展覽的軸線與定位。如由當代議題的探索、觀察與洞見，以及觀眾的同理中，梳理出展示主題。而在主題的詮釋呈現上，則強調設計原理在展示設計中的運用，能有效幫助展覽理念具體落實（陳璽敬、陳俊良、林志隆，2014）。

二、體驗式教學與實務能力

Dewey（1938）認為由體驗中來進行學習，可在個人成長的過程中，產生學習或行為上的改變，這種直接性的過程與體驗，才是真正深入學習的方式。Kolb（1984）則針對體驗式教學歸納四階段的體驗學習圈，即體驗（experiential）、反省（reflecting）、歸納（generalizing）及應用（applying），再回到體驗循環式之體驗學習（experiential learning）模式。Doering、Miller、Veletsianos（2008）也針對體驗式學習課程，提出須重視的四個部分，即實務、方法、教學和過程之間的連貫性與銜接教學。體驗式的教學，除了直接性的體驗參與過程外，在課程規劃上，串連教與學的系統化與結構性規劃，才能有效幫助學習者將體驗轉化為應用，深化學習果效。

Wagner、Roland（1992）指出許多領域的教育家在課程中導入體驗教學，藉此提升技能與自我成長之成效。就策展領域中，林鈴琦（2011）發現透過體驗式教學，學習者本身的問題解決能力、團隊溝通及自我成長上都能有所發展。上述文獻肯定在課程中導入體驗教學形式，不僅能深化學習外，對於學習者在自我成長面向上，也能透過體驗過程，經歷問題解決與團隊溝通的歷程，獲得學習成就感。

三、參觀者的體驗模組

消費體驗（consumer experience）一詞的概念最早由Norris（1941）所提出，其認為消費者經由商品或服務的體驗而產生消費行為，此體驗過程即為需求創造及購買行動之關鍵。Pine、Gilmore（1998）提出體驗經濟（experience economy），即消費者在消費的過程中，企業以商品及服務等環繞消費者，使其產生值得回憶的感覺及難忘的經驗，此時就產生了體驗。Mathwick、Malhotra、Rigdon（2001）定義體驗所產生的價值是消費後，消費者對產品或服務方面之感官、情感和美感感受程度之衡量評價。Holbrook（1994）提出體驗價值是從體驗中衍生而來，其中趣味感（playfulness）即為透過體驗產生內在的快樂，是一種逃離現實生活的感受而產生的。

相對與傳統行銷的模式，體驗行銷已為消費者提供一種抽象、多元的體驗方式，創造消費者感動與難忘的情感價值。如Schmitt（1999a）基於現今消費者所要的不再只是功能上的訴求，而是更注重具有刺激感、娛樂性或教育意味的體驗活動之顧客心理學概

念，提出體驗行銷（experiential marketing）的概念，並發展出五種策略體驗模組（strategic experiential modules，簡稱 SEMs），其中所包含的體驗項目為：感官體驗（sense）、情感體驗（feel）、思考體驗（think）、行動體驗（act）及關聯體驗（relate）。Arnould、Price、Zinkhan（2004）認為體驗是在消費環境下，身體、認知與情感的彼此互動，可經由任何引導體驗的技巧和方法，會影響消費者的身體、認知與情感的互動。Falk、Dierking（1992）認為博物館的策展思維應由參觀者角度出發，包含由參觀動機開始、參觀過程乃至參觀後所體會的感受、所產生的想法及實際行動與記憶所能創造的整體經驗。由參觀動機、參觀過程及參觀後所形成的自我感受經驗，即形成「參觀者的體驗」。陸定邦、楊蕊蕊、江致霖、黃思綾（2011）也認為參訪者的展覽體驗多關注在參訪中，應該包含由動機、經驗到獲得知識等整個參訪前與參訪後的過程。Schmitt（1999b）所提出的體驗模組，包含了消費後的感官及情感體驗，以及其所衍生出的思考與行動，甚至在未來會產生的其他關聯活動，含括了整體的體驗形式。蔣家皓、楊宛寧（2010）認為此模式目前廣泛地被認為是一具備完整架構的模式來詮釋體驗行銷。因此，本研究採用其理論作為本研究之基礎，以架構運用於觀展展覽體驗評價中。

參、研究方法

一、研究架構及評估方式

（一）研究架構

本研究之架構如圖 1，首先進行「業師對策展教學規劃調查」，實際瞭解業師對於策展之重點及對於設計科系學生在策展上所需培養之能力之建議。據此，研究者同時參考文獻對於設計策展的思維、規劃與方法之論述，建構對策展實務教學課程之規劃。然後在實施策展教學前，透過「設計科系學生課前需求調查」瞭解學生背景、對策展的基礎想法與對課程之期許，作為後續學習成效的回溯比對。

在完成策展教學及策展實務體驗後，本研究進行兩種問卷調查，第一種為「設計科系策展實務教學成效」之問卷調查，根據課程規劃，將理論實務之理解、設計策展、設計與空間、提案技巧及整體表現等做為整體授課之教學指標評價。爾後進行敘述性統計及相關因素分析。

第二種為「觀展者展覽體驗評價」之問卷調查，根據文獻將體驗分為感官、情感、思考、行動、關聯體驗，為進一步瞭解展場環境對觀者的識別性，因此也將展示規劃的識別設計評價列入評價項目。調查後進行敘述性統計、相關因素分析及因素分析。最後，

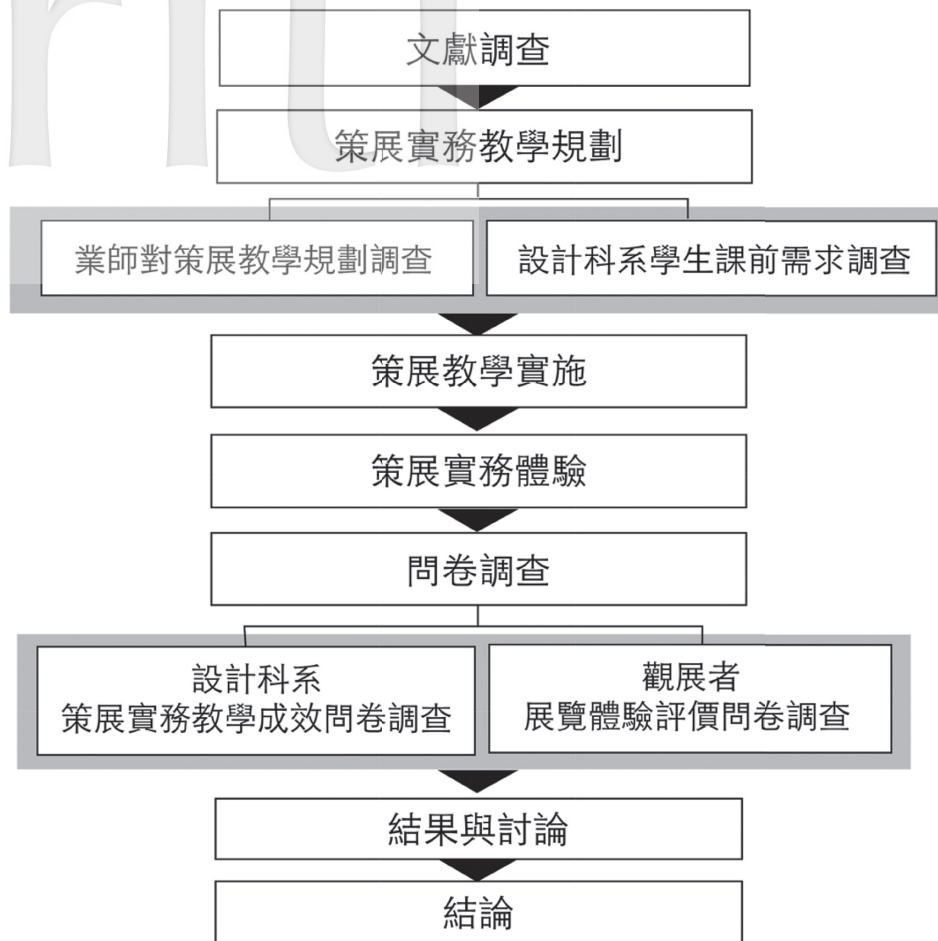


圖 1 研究架構。

本研究綜合歸納需求調查、策展實務教學成效與展覽體驗因素之關係性的結果，提出符合設計科系的策展實務課程的教學評價指標。

（二）資料處理與分析

1. 研究工具與資料處理

本研究以無結構式訪談法（unstructured interviews）及問卷調查法（questionnaire survey）作為調查方式。無結構式訪談又稱非標準化訪問，無須預先設計一份標準化的訪談大綱作為訪談的引導指南，過程中透過訪談者與被訪談者的談話內容就問題自由交談（劉勝驥，2011）。訪談者事先可粗略擬定問題大綱，在訪問過程中邊談邊形成問題，有任何想法可隨時提出（潘淑滿，2003）。由於此方式的特點為被訪者可由談話中提出許多想法，往往是調查者不曾料到的，能找到新的思路或是提出新的問題（劉勝驥，2011），因此利用此方法於業師訪談中，能較為廣泛的取得關於設計科系如何發展策展教育的觀念、態度、思考與價值等無法直接觀察的問題。

問卷調查採用開放式問卷調查法及李克特量表（Likert scale）問卷調查法兩類作為調查工具。開放式問卷調查法是以整份問卷中不預設標準程序的表格和提問，而讓受測者可以完全自由發揮來作答。其優點為允許受測者提供細節及較深入的看法（潘叔滿，2003）。因此利用此方法於修課學生上，幫助學生聚焦所給予的問題，具體瞭解學生對策展實務學習的需求。

李克特量表主要可透過點與點的距離來表現數據間的次序關係。最常見的為五點量尺（Likert，1932），可由尺上的五點刻度，依照數據及正負方向性進行評價，有助於瞭解評價的正負落差感受。以此方法進行學習成效及展覽體驗評價，便於瞭解評價間的次序差異關係。

採用無結構訪談結果與開放式問卷的主要原因，是希望透過資料來建構尚未被研究之領域或為清晰的議題（王守玉、Windsor、Yates，2012），因此採用紮根理論（grounded theory）的分析方法進行解構。根據胡幼慧、姚美華（1996）資料的譯碼程序反應了對資料的思考歷程，透過拆解、比較、組合，為將大量資料縮減，並使其概念化。本研究應用紮根理論在編譯程序中的開放編碼（open coding）及主軸編碼（axial coding）作為無結構訪談及開放式問卷的資料處理方式。針對問卷調查，則於施測結束後，回收有效問卷，利用 Excel 先進行原始資料處理，以利後續資料轉換之分析。

2. 統計分析

本研究以 SPSS 22.0 版分析上述問卷調查所產生的量化資料。除分析兩部分問卷之敘述性統計結果外，為瞭解教學成效中各題項之關係性及展示體驗各題項評價之關係性，對兩部分分別進行相關係數分析（correlation coefficient），以期能歸納設計科系策展實務教學成效及觀展者展覽體驗評價有效提升方式，並可相互應正反思兩部分之影響性。針對觀展者展覽體驗之實務成果，本研究以主成分分析法（principle component analysis），分析體驗評價各因素之群組歸屬，並根據群組屬性予以命名，除了能明瞭觀眾對展覽參觀體驗的影響因素外，也得以進一步歸納展場策劃時應關注之要點。

二、研究對象

參與課程之修課學生共為 26 位，包含博士班三位、碩士班 19 位及大四學生四位，除了三位博士班學生具有規劃時尚走秀的活動策劃經驗外，其他修課學生在展覽上並無參與展覽規劃與設計之經驗（如表 1）。

表 1
研究對象

年級	人數 (N = 26)	專業背景	策展相關經驗
博士班	3 (男 1 / 女 2)	時尚設計	時尚走秀規劃
碩士班	19 (男 10 / 女 9)	工業設計	無
大四	2 (女 2)	工業設計	無
大四	2 (女 2)	媒體設計	無

業師的背景如表 2 所示，課程邀請兩位專業策展人以及兩位會展設計師，策展人 1 具 12 年國際策展經驗，除了協同授課外並將接受無結構式的訪談；策展人 2 則協助策展教學規劃之訪談。會展設計師 1 具 10 年國內外會展設計經驗，同樣協同授課並接受訪談。會展設計師 2 協助教學規劃之訪談外，實際於現場指導學生共同規劃展場設計、施工與展品配置。

表 2
業師背景

協同業師	背景經驗	協同項目
策展人 1	12 年公私立美術館擔任策展人資歷； 國際大型會展會展策劃經驗	<ul style="list-style-type: none"> 授課：策展人素養養成與策展人角色與職責、國內、外博物館之市場分析、國內、外策展案例之分析、策展企劃與提案流程 訪談
策展人 2	九年公私立美術館擔任策展人資歷	<ul style="list-style-type: none"> 訪談
會展設計師 1	曾擔公部門國際會展設計； 國內外大型會展設計 10 年資歷	<ul style="list-style-type: none"> 授課：展示設計師之素養、國內、外博物館之展示案例分析、國內、外會展設計之案例分析、展示設計之空間與動線規劃、展示設計之材料與燈光、展示現場與施工 訪談
會展設計師 2	七年國內會展設計師	<ul style="list-style-type: none"> 材料、現場策展協助 訪談

三、策展實務教學規劃

(一) 業師對策展教學規劃調查

業師對策展教學規劃調查以無結構訪談法進行，包含「策展人培育的重點」為何及「設計科系策展教學之規劃建議」兩項問題，被訪問者與訪問者就這兩個主題，如相關的問題、事件、現象、社會環境等自由開放的問答與交談，以掌握無法直接觀察的問題。每場訪談時間約為 45 分鐘。訪談後則進行資料的譯碼程序，先進行開放式編碼，將資料縮小成可以處理的小單位，再進行主軸編碼，形成具體概念。

（二）設計科系學生課前需求調查

為瞭解設計科系學生對策展實務課程之學習需求，本研究以開放式問卷進行調查，主要分為三部分來進行瞭解。A.「對策展的理解」部分，主要分為 a1：策展是何種性質的工作及 a2：策展人具備的條件兩題項。B.「自我檢視」部分，主要瞭解學生若想成為策展人，b1：本身的優勢為何及 b2：何種專業需加強，及 C.「課程期許」部分，即針對本課程之學習想法及預期目標為何。完成問卷調查後，首先進行開放式編碼，再進行主軸編碼，形成具體概念。本研究將根據協同授課之業師與設計科系學生對策展實務教學課程之建議與需求，融合設計思考與方法之導入，提出一針對設計科系策展實務教學之架構。

四、策展實務體驗

（一）策展分組

關於策展實務體驗，課程依照學生興趣與屬性將授課學生進行分組。分組主要分為兩個層次，第一層次設定在策展前置規劃，分為視覺媒體組 6 人、展示企劃組 8 人、專案規劃組 12 人，各組選出組長、組員來進行展覽規劃。在展覽規劃告一段落後，為使修課學生均能實際操練展場的設計規劃，因此在第二層次，展覽實踐執行階段，再將參與課程的學生 26 人重新分為 4 組，各負責展覽中所包含的 4 項主題之設計與規劃。各組在執行時，會面臨許多需要交叉對應溝通及對內部與外部協調的事務，以此訓練學生團隊合作及溝通協調的能力，在討論過程中，教師與業師也會參與學生討論，協助學生在實際執行展覽操作中，體驗提案、溝通、製作、宣傳、場佈及開撤展等一連串之策展流程，完整完成一場展覽。

（二）策展實務體驗

策展實務體驗的過程主要應用 FTCC 的理論，分為四個部分：

1. 策展理念與主題確立（form + theme）：學生透過教師與業師的引導，從展覽理念之討論、主題認知、傳達價值，到展示的氣氛營造等進行溝通與確立。由學生進行創意思考及腦力激盪，提出「同分異構」為主題，此想法是取自化學式中「擁有相同分子式，但結構式卻不相同的多種分子」的概念，旨在強調跨領域合作之價值，提出一具創意性及跳脫一般制式教學成果展之模式，將理性與感性融合，讓知識啟發與傳遞能深入淺出，激盪出不同的火花。
2. 展場與宣傳規劃（context）：各策展人與團隊透過各學院之連絡窗口進行展品確定、呈現主題溝通、展示呈現、展品製作與美化、宣傳方式、開閉幕、貴賓邀請及經費評估等。

3. 展場佈置 (cost)：策展團隊透過教師與業師協助進行場佈評估與實行。各組需到現場勘查，並瞭解使用場地之規範、配電規劃、展櫃與展板設計，以及現場施工之重點，以利有效率之進場場佈。
4. 展示解說與觀眾回饋之觀察：策展人與策展期間需針對所負責之展品進行解說與觀眾行為之觀察，以此作為成果自評與策展歷程之反思。為了使參觀展覽的觀眾結構多元且全面，展覽假華山文化園區之果酒禮堂二樓為主要展區，展覽時間於2013年12月31日至2014年1月5日展出。

五、問卷調查

(一) 設計科系策展實務教學成效

在所有課程結束後，請修習課程之學生進行策展實務教學成效之間卷調查，以具體瞭解教學之實行果效。教學問卷根據課程規劃分為五個部分31題項進行滿意度評價。第一部分為「理論實務之理解」，問項包括課程規劃、理論與實務連結、達到學習目標及提升專業技能知識等；第二為部分為「設計策展」，主要為展示概念傳達學習、策展工作內容、團隊合作與分析創造能力之提升等項目；第三部分為「設計與空間」，包含展場空間設計學習、材料燈光施工實作學習、環境視覺規劃能力提升等項目；第四部分為「提案技巧」，包括提案能力、工作進度掌握、困難解決能力等項目之評估；第五部分為「整體表現」，主要針對學習後的自我評量，包含授課與實務操作之內容有所發揮、自我特質之瞭解、課程安排、提升對策展工作之認識等。每題的評分方式以李克特量表分為-2分（很不滿意）、-1分（不滿意）、0分（普通）、1分（滿意）、2分（很滿意）等五項水準。

(二) 觀展者展覽體驗評價

為使策展學生更具體瞭解展覽規劃成效，以及觀展者對於參觀展覽之體驗，本研究以Schmitt（1999b）所提出的策略體驗模組作為展覽評價項目，觀展者展覽體驗評價之間卷內容除了詢問參觀者的基本資料（性別、年齡、教育程度及參觀動機）外，展覽體驗評價部分分為六個部分共25題及一自由填答題。第一部分為「策展視覺識別評價」，包含主題與展覽理念契合度、喜好度及整體性等；第二部分為「感官體驗」，包含展品及展示呈現之趣味性、展示整體之印象及主觀感受等；第三部分為「行動體驗」，主要為展示空間的設計呈現是否具吸引力、動線安排、現場互動性及教育功能等之評價；第四部分為「情緒體驗」，主要評估展覽中作品、設計、陳設、環境及解說態度等對參觀者情緒的影響因素；第五部分為「思考體驗」，問項包含此展覽是否可啟發並激起對事

物的好奇心、創意與展品教育意義之思考等；第六部分為「關聯體驗」，主要想瞭解參觀者對此展覽之總體表現、展覽經驗分享及關注度之評價。每題的評分方式以李克特量表分為-2分（很不滿意）、-1分（不滿意）、0分（普通）、1分（滿意）、2分（很滿意）等五項水準。自由填答是針對參觀者對於此次策展最喜歡之部分進行詢問。於展覽期間，參與策展的學生對參觀展覽之民衆，實行作品解說的同時，以隨機方式詢問是否有意願協助填寫「觀展者展覽體驗評價」問卷，徵求受測同意後，即協助受測者進行問卷填寫。完成問卷後，贈與受測回饋禮品。

肆、結果與討論

一、業師對策展教學規劃調查結果

業師對策展教學規劃調查的訪談編碼如表 3。歸納兩位策展人對策展人培育的重點的看法，本研究將之形成主軸編碼：累積史學、美學與倫理觀的知識，培養國際當代社會觀點的視野掌握與自我見解，強化跨領域知識、問題解決、溝通能力；會展設計師的看法則可形成「抽象展覽思維與具象空間的實踐的解構與對應能力，培養觀眾、展覽環境、展品配置、參觀動線的規劃能力」。

表 3

業師對策展教學規劃調查結果

題項\業師	策展人 1	策展人 2	會展設計師 1	會展設計師 2
策展人培育的重點	1. 思維能力：史學與美學素養、敏銳的社會觀察力、當代議題的流動與掌握、倫理觀、批判能力。 2. 組織掌控力：全體視點來看各組織、協調溝通、跨領域知識、角色隨時轉換。 3. 觀眾策略：吸引力、互動性、觀展回饋。	1. 思維訓練（史學、美學、批判、反思、自我定位）。 2. 國際化思維與溝通、掌握當代議題潮流。 3. 社會關懷、大眾啟發。 4. 問題解決（人的調和、經費、時間空間應變、內外部溝通）。 5. 展覽整體作業的觀照。	1. 掌握展示概念與氛圍貫穿。 2. 展示環境烘托展品。 3. 議題、展品位置與觀展動線之關係。 4. 人與展品與觀眾的關係思考。	1. 理念與展示空間關係。 2. 展示空間的吸引力、賣點。 3. 展品多元呈現的思維。 4. 成本掌控。 5. 跨領域專業。

表 3

業師對策展教學規劃調查結果 (續)

題項\業師	策展人 1	策展人 2	會展設計師 1	會展設計師 2
主軸編碼	累積史學、美學與倫理觀的知識，培養國際當代社會觀點的視野掌握與自我見解，強化跨領域知識、問題解決、溝通能力。		抽象展覽思維與具象空間的實踐的解構與對應能力，培養觀眾、展覽環境、展品配置、參觀動線的規劃能力。	
設計科系策展教學之規劃建議	<ol style="list-style-type: none"> 1. 策展人的基礎素養與經驗實例印證。 2. 國內外展覽場域案例瞭解。 3. 策展流程與企劃內容。 4. 展覽現場與活動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 策展人的職責、策展流程瞭解。 2. 創造演練平臺的機會 (體制對應、展者、展品、場域、廠商、租借、保險、建檔形式等、現場對應等協調力訓練)。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 展覽概念與空間圖像與規劃訓練。 2. 觀者行為動線的舒適。 3. 材料的選擇與成本考量。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 展示空間意象之設計、製作、配電、現場施工之知識。 2. 現場造作執行須知。
主軸編碼	<ol style="list-style-type: none"> 1. 對於策展人的素養、角色、策展流程的理解，以及國際展覽市場的屬性認知須強化。 2. 創造策展體驗平臺，實際面對策展團隊內部事務與外部溝通的歷程，可具體強化對策展人角色與職責的認知。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 展覽空間構圖、造作工程等的知識、材料、燈光效果的認識。 2. 觀眾環境感受與空間動線的規劃重點。 3. 展品呈現的可能性思考。 4. 實際體現現場展示的造作過程。 	

對於設計科系在策展教學上之建議，策展背景之業師認為在實際的訓練上可以更強化策展前端的思維訓練，形成如「策展人的素養、角色、策展流程的理解，以及國際展覽市場的屬性認知」，以及「創造策展體驗平臺，實際面對策展團隊內部事務與外部溝通的歷程，可具體強化對策展人角色與職責的認知」的主軸編碼結果；會展設計師則建議在設計執行能力具有專業知識的情況下，可構成「展覽空間構圖、造作工程等的知識、材料、燈光效果的認識；觀眾環境感受與空間動線的規劃重點；展品呈現的可能性思考；並增加實際體現現場展示的造作過程」之主軸編碼結果。

二、設計科系學生課前需求調查結果

根據「設計科系學生課前需求調查」之訪談結果如表 4。題項 A.「對策展的理解」在「策展是何種性質的工作」部分，受訪結果可歸納為「作品與觀者的橋樑、跨領域的統整與協調能力、幫助作品與藝術家有很好的呈現」，對於策展人所具備的條件為「策展人必須用展覽說故事，具前瞻性觀點、具成熟溝通協調能力及統合策劃能力，以空間規劃來呈現理念」。對於 B.「自我檢視」部分，「設計專業知識強、行動力強、美感強」等是自我檢視的優勢部分，而對於加強何種專業知識，「理念傳達、企劃、空間設計」

為主要關鍵詞彙。許多學生認為「若需要成為策展人，自己的優勢為美感、效率執行力、對設計執行、動手實踐的專業知識」，而希望能學習「利用空間規劃強化展覽理念的傳達、包裝傳達、行銷企劃、如何統整一場展覽、系統統整與溝通能力」。

表 4
設計科系學生課前需求調查結果

題項	開放式編碼	主軸編碼
A. 「對策展的理解」	a1：策展是何種性質的工作： 統籌、領導、獨特價值觀、傳達共感、美的推動者、觀點者、跨領域、溝通橋樑。 a2：策展人具備的條件： 統合策劃、溝通協調能力、前瞻觀點、說故事、空間規劃。	作品與觀者的橋樑、跨領域的統整與協調能力、幫助作品與藝術家有很好的呈現。 策展人必須用展覽說故事，具前瞻性觀點、具成熟溝通協調能力及統合策劃能力，以空間規劃來呈現理念。
B. 「自我檢視」	b1：本身的優勢為何： 設計專業知識強、行動力強、美感強。 b2：何種專業需加強： 理念傳達、企劃、空間設計、系統化統整能力。	若需要成為策展人，自己的優勢為美感、效率執行力、對設計執行、動手實踐的專業知識。 希望利用空間規劃強化展覽理念的傳達、包裝傳達、行銷企劃、系統化統整一場展覽。
C. 「課程期許」	策展專業的瞭解、入門級具備策展人能力、展前工作、空間內視覺效果（動線、燈光、材料、空間）、展品適合的呈現方式、體驗企劃流程、成為獨立策展人、訓練邏輯思考能力、將想法傳達給觀眾。	瞭解策展的專業知識與內涵，是未來另一個工作考量；理解展覽前所有前置作業的企劃、能獨立、聯手規劃一場展覽；想把所學應用到大四專題展覽中、體驗策展流程。

對 C.「課程期許」部分，具體期望透過學習「瞭解策展的專業知識與內涵，是未來另一個工作考量；理解展覽前所有前置作業的企劃、能獨立、聯手規劃一場展覽；想把所學應用到大四專題展覽中、體驗策展流程」。透過以上的回饋，可以發現設計科系的學生對自己的專業及優勢很瞭解，對於思考的強化與應用以所企圖、並期望能有機會實際操作一場展覽，並完整體驗策劃展覽的所有流程。

三、設計科系策展實務教學架構

本研究根據文獻中對策展教育核心及設計策展的思維、概念與方法之歸納及訪談結果，歸納出策展實務教學之課程架構（圖 2）。根據課前業師與授課學生需求，將前半學期的課程分為「理論企劃」及「設計實務」為兩部分。「理論企劃」之授課目標為策展人之素養與知識基底之建立，配合業師授課聚焦於策展人的素養、角色與職責、國內、外博物館與策展產業現況說明與案例分析、展覽規劃、展覽現場等。其中，將設計思考

與方法論導入策展企劃中，從發想、概念到執行，透過思考發散與聚斂的方式，幫助學生將展覽思維概念化、視覺化進而到具展示化可能之提案。「設計實務」之授課目標為展示設計師之素養及知識建構，具體授課聚焦於展示設計師之素養、國內外展場案例分析、展示設計之企劃、空間動線規劃以及材料與燈光的運用等。

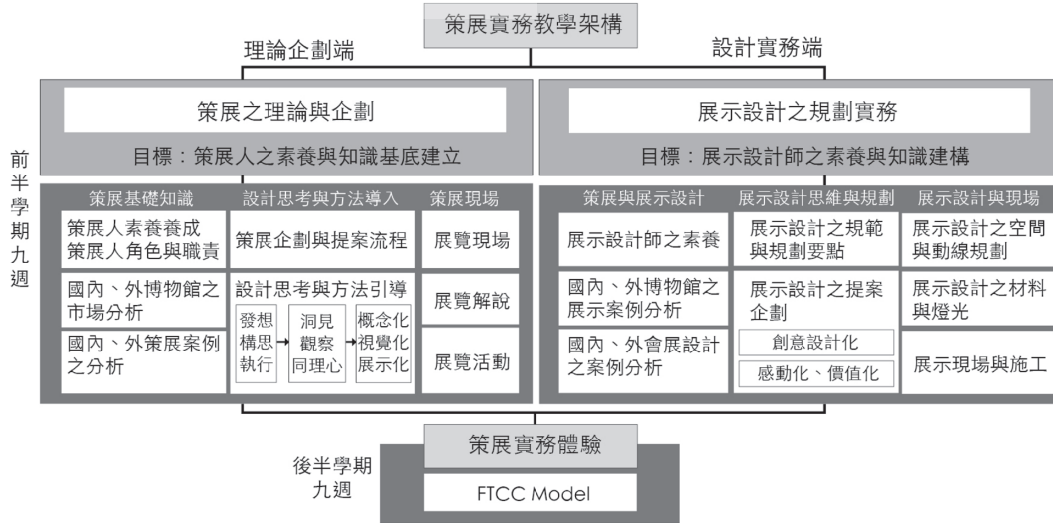


圖 2 策展實務課程架構。

四、設計科系策展實務教學成效結果

(一) 問卷調查結果

關於設計科系策展實務教學成效之間卷回收結果如表 5。

表 5

設計科系策展實務教學成效之間卷結果

項目	題目	平均數
理論實務的理解	1. 策展課程的規劃，理論與實務並重	1.15
	2. 策展課程內容對實務的學習有幫助	1.15
	3. 學習後，可達到我的學習目標	0.94
	4. 學習後，提升我的策展相關專業知識	1.21
	5. 學習後，提升我的策展相關專業技能	1.10
設計策展	6. 學習後，提升我策展的規劃	1.05
	7. 學習後，提升我對展示概念的傳達	1.05
	8. 學習後，幫助瞭解策展領域之工作內容	1.21
	9. 學習後，幫助瞭解策展流程	1.21
	10. 學習後，培養出互助合作的精神	1.47
	11. 學習後，提升我分析事情的能力	1.15
	12. 學習後，提升我思考創造的能力	1.00

表 5

設計科系策展實務教學成效之問卷結果 (續)

項目	題目	平均數
設計與空間	13. 提升我對展場空間的設計	1.00
	14. 提升我對展場動線的規劃	1.00
	15. 提升我對材料與燈光的應用	0.57
	16. 提升我對展品內容的設計	0.89
	17. 提升我對環境視覺的呈現	1.15
	18. 提升我對展場佈置的能力	1.21
	19. 提升我對施工實作的瞭解	1.05
提案技巧	20. 提升我對提案技巧的能力	1.05
	21. 提升我對工作進度的掌握	1.10
	22. 我能針對缺失進行檢討與修正	1.21
	23. 我能彙集同學意見，共同解決所遭遇的困難	0.94
整體表現	24. 學習後，專業理論與實務可以有所發揮與運用	1.10
	25. 學習後，我對自己的表現感到滿意	0.57
	26. 學習後，能瞭解我自己的特質與能力	1.00
	27. 課程的規劃讓我可以有系統與組織的學習	1.05
	28. 策展課程對我來說難易程度及內容多寡適中	0.52
	29. 課程安排的「微觀」策展實務	1.00
	30. 課程安排的「同分易構」策展實務	0.78
	31. 整體提升我對策展的認識與實作	1.26

如表 5 所示，參與策展教學課程之學生為 26 人，扣除填答不完整之問卷 6 份，有效問卷為 20 份。在 2 分為最高之正面評價下，整體表現偏向正向滿意。學生對課程之整體最高評價為「設計策展 項目中之「學習後，培養互助合作之精神」(第 10 題)，得分達 1.47。最低評價為「整體表現」項目中之「課程難易度及內容多寡適中」(第 28 題)，得分為 0.52。

首先於「理論與實務之理解」項目中，「提升自我策展相關專業知識」(第 4 題)獲得最高分 1.21，「理論與實務課程規劃並重」(第 1 題)及「課程內容對實務學習有幫助」(第 2 題)兩項，也都達到 1.15 之正面評價。滿意度偏低為「學習後，可達到我的學習目標」一項(第 3 題)，為 0.94。其次，在「設計策展」項目中，除了「互助合作之精神」(第 10 題)外，「瞭解策展之工作內容」及「瞭解策展流程」(第 8、9 題)兩項，也獲得較高之正向評價 1.21。在分析能力、傳達能力及策展規劃之學習上，皆達 1 分以上之正向評價。

在「設計與空間」項目中，最高為「對展場佈置能力之提升」(第 18 題)，達 1.21。「視覺環境呈現」及「施工實作」上之學習(第 17、19 題)，皆在 1 分以上。然「材料與

燈光之應用」及「展品內容之設計」（第 15、16 題）之學習則評價偏低。在「提案技巧」項目方面，對於「對缺失進行檢討與修正」及「掌握工作進度」與「提案技巧」（第 20–22 題）等項目，皆在 1 分以上。而與策展團隊「共同解決困難」（第 23 題）方面，則偏低。「整體表現」上，「可提升對策展的認識與實作」（第 31 題）部分達正向 1.26，「專業理論與實務有所發揮及應用」及「瞭解自我特質與能力」（第 24、26 題）部分皆達 1 分以上。而在「對自我表現感到滿意」及「課程安排同分易構策展實務」（第 25、30 題）之學習部分，評價則較偏低。

（二）相關性分析

為進一步瞭解學生學習後的能力與課程規劃之關係性，本研究利用 Pearson 相關係數針對五大項學習構面，進行雙尾數檢定分析。透過相關性之檢定結果，發現對策展實務教學成效評價項目中，具顯著正向相關性的項目如表 6。

表 6
策展實務教學成效具顯著正相關性之項目

關聯項目一	相關係數 (r)	關聯項目二	關聯性意義
課程的規劃使學生有系統與組織的學習	.915	專業理論與實務有所發揮與運用	課程規劃的系統性越高，學生對專業理論與實務之發揮與運用的能力越高。
提案技巧的能力之提升	.902	策展工作進度之掌握	提案技巧的能力越高，對於策展工作的掌握能力越高。
策展課程內容對實務學習有幫助	.898	展示概念之傳達	本次策展課程的教學對實際操作策展時有助益，能幫助提升展示概念之傳遞。
策展空間設計能力之提升	.862 .859	對展示概念之傳達；對策展領域工作內容之瞭解	展場的空間規劃能力越提高，對展覽設計概念的傳達效果越高。而對展場的空間規劃能力越提高對策展領域工作之瞭解程度也越高。
策展課程的規劃理論與實務並重	.830	提升思考創造能力	策展理論與實務並重的規劃方式，對學生在策展時的思考創意啟發有所助益。
提升思考創造能力	.848	分析事情之能力訓練	思考創意能力越提升，對分析事物能力的訓練也能有所提升。

本研究對設計科系之策展實務課程的規劃，主要基於將業師對策展人應具備的專業知識與業界經驗帶入展覽實務課程中，由理論銜接企劃，導入設計科系慣用的策略性問題意識，做為策展企劃與提案流程的教學方法。如藉由應用何凭融（2016）所提及三個策展定位問題（身處何方、目的定義出問題及詮釋主題），以及 FTCC 策展決策模式（黃

巧慧、莊明振，2013），引導學生進行步驟性的聚斂思考，界定展覽定位以及發展的理念與策略。表6中，就課程規劃觀之「課程的規劃使學生有系統與組織的學習」（第27題）與「專業理論與實務有所發揮與運用」（第24題）之間具有高度正向相關，表示彼此之間相互正向共變的程度強。呼應 Doering 等（2008）所提出的觀點，體驗式課程最需要重視的部分即是連貫性與銜接式的教學過程。

此外，在「提案技巧」構面中，「提案技巧能力的提升」（第20題）與「策展工作的掌握能力的提升」（第21題）具有正向相關，顯示教學上，若提升提案技巧的能力的培養，對策展工作的掌握能力也會隨之提升。此也呼應翁駿德（2007）的研究結果，揭示展覽理念及策略必須先行釐清，才能明確實行展示內容及展示手法的規劃。就學生實務學習能力部分，在「設計策展」構面中，「在思考創意能力的提升」（第12題）與「對事物的分析能力訓練上」（第11題）具有高度正向相關。其關聯意義可以理解為學生思考創意能力的提升，在事物的分析能力上也會隨之提升。此結果呼應文獻中 Wagner、Roland（1992）所提出的理論，以及 Dewey（1938）的研究結果，直接性的體驗學習，能產生學習或行為上的改變，且能提升技能與自我成長之成效，才是真正的深化學習。

在展示設計與展示活動落實策展企劃與策略階段中，值得關注的是在「設計與空間」及「設計策展」的構面當中，「展場空間規劃能力的提升」（第13題）與「學習後，提升我對展覽設計概念的傳達」（第7題）具有高度正向相關。此外，「展場空間規劃能力的提升」（第13題），也對於「策展領域工作之瞭解」（第8題）具有高度正向相關。表示課程中強化對展場空間規劃能力的教學，對於展覽設計概念的傳達能力與策展工作的瞭解也會隨之提升。此呼應周功鑫（2001）之研究，展示設計必須對展覽概念及策展內容有所瞭解，才能做出妥適之設計。

五、觀展者展覽體驗評價結果

（一）問卷調查結果

本研究於展覽開展期間施行問卷調查，共施行 101 份問卷，剔除填答不完全之問卷，有效問卷為 87 份。觀展者展覽體驗評價結果如表 7。問卷結果在 2 分為最高之正面評價下，整體表現偏向正向滿意。而參觀者對展示體驗整體之最高評價為「行動體驗」項目中之「我會與此展覽之工作人員及觀眾互動」（第 10 題），得分達 1.58。最低評價為「行動體驗」項目中之「我被此展覽的空間設計所吸引」（第 8 題），得分為 0.64。

在「策展之視覺識別呈現」項目中，「對視覺設計的喜好度」（第 2 題）問項評價最高，達 1.29，各項皆達 1 以上之正向評價。「感官體驗」項目中，對展示作品及設計

之 4 項感官體驗，平均評價達 1.3 之正向評價，其中「參觀此展覽能產生趣味，令人印象深刻」（第 7 題，達 1.51）及「參觀此展覽事件快樂的事」（第 6 題，達 1.42）兩項獲較高正向評價。「行動體驗」項目的各項評價，高低評價差異較大。對於與展覽工作人員與其他觀眾之互動性（1.58）、專業之親切服務（1.54）及教育功能（1.57）之肯定，皆達 1.5 以上之高評價，然在展覽空間之設計上，體驗評價為最低。

表 7

觀展者展覽體驗評價結果

項目	題目	平均數
策展之視覺識別呈現	1. 主視覺設計與展覽理念的契合度	1.18
	2. 對視覺設計的喜好度	1.29
	3. 整體視覺環境設計的統一性	1.00
感官體驗	4. 我被此展覽的作品與設計所吸引	1.34
	5. 我對此展覽的作品有高度興趣	1.19
	6. 參觀此展覽是件快樂的事	1.42
	7. 參觀此展覽能產生趣味，令人印象深刻	1.51
行動體驗	8. 我被此展覽的空間設計吸引	0.64
	9. 此展覽的動線設計使我感覺舒適	1.07
	10. 我會與此展覽的工作人員或觀眾互動	1.58
	11. 此展覽提供我專業、親切的服務	1.54
	12. 此展覽具有教育功能	1.57
情緒體驗	13. 此展覽創造了可以影響我情緒的環境	1.20
	14. 此展覽會讓我感到愉悅	1.40
	15. 此展覽的作品、設計、陳設，會影響我參觀之情緒	1.24
	16. 此展覽的工作人員都相當親切	1.53
思考體驗	17. 此會使我思考其中的涵義	1.33
	18. 此會引發我的好奇心和驚奇	1.43
	19. 此會刺激我從事創意思考	1.39
	20. 此會激發我與他人的情感聯繫	1.22
關聯體驗	21. 我會將此展覽的體驗分享給我的親友	1.42
	22. 瞭解整體的展覽內涵	1.24
	23. 此展覽能體驗到整體的設計素養	1.34
	24. 這次展覽的總體表現	1.39
	25. 之後我會關注相關的新聞及網站	1.07

「情緒體驗」項目中，整體評價皆達 1.2 以上之正向評價，其中對於展場解說人員之服務態度（1.53）及使其產生愉悅感（1.4）兩項，評價較高。「思考體驗」之整體評價也皆達 1.2 以上之正向評價。其中此展覽「引發好奇心及驚奇」（第 18 題，達 1.43）及「能激發創意思考」（第 19 題，達 1.39）兩項評價最高，其次為展覽可使「其思考其涵義」（第 17 題，達 1.33）。而在「關聯體驗」之項目中，評價最高之項目為「會將此展覽之

體驗分享給親友」(第 21 題)，達 1.42 之正向評價。此外參觀者「能體會本次教學成果展之設計素養」(第 23 題，達 1.34)，或較高之評價。參觀者對於整體之展覽評價給予 1.39。

(二) 相關性分析

針對觀展者展覽體驗評價，本研究利用 Pearson 相關係數針對六項體驗評價，進行雙尾檢定分析。透過相關性之檢定結果，發現展覽體驗評價具顯著正相關性的項目如表 8。根據 Arnould 等(2004)的研究結果，身體、情感與認知體驗會經由體驗引導，影響體驗的互動。此呼應上表 7 的結果：在行動體驗構面中的「與展覽的工作人員或觀眾互動」(第 10 題)與感官體驗構面的「展覽能產生趣味、令人印象深刻」(第 7 題)呈現正向相關性。策展之視覺識別呈現構面中的「整體視覺環境設計的統一性」(第 3 題)，與行動體驗構面中的「我被此展覽空間設計吸引」(第 8 題)具有正向相關。其關聯意義顯示展覽過程中，提升與觀展者的互動，觀展者對於展覽所產生的趣味與印象也隨之提升。而提升整體視覺環境設計的統一性，觀展者對展示空間設計的吸引力也隨之提升。此可印證 Schmitt(1999a)對於體驗行銷的理論，消費者更注重具有刺激感、娛樂性或教育意味的體驗活動。

表 8
展覽體驗評價具顯著正相關性之項目

關聯項目一	相關係數 (r)	關聯項目二	關聯性意義
與展覽的工作人員或觀眾互動	.727	展覽能產生趣味、令人印象深刻	展覽時，觀眾與工作人員之互動關係越好，展覽之趣味程度及印象也越好。
展覽引發好奇心和驚喜	.724	思考展品其中之含義	越引發參觀者思考展品背後所代表的意義，就越能激發參觀者之對事物的創意想法。
展覽創造了影響觀眾情緒的環境	.689	展覽讓觀眾感到愉悅	展示環境越引人入勝，越能使參觀者感到愉悅情緒。
整體視覺環境設計的統一性	.683 .657	被展覽空間設計吸引；對視覺設計之喜好度	整體視覺環境設計越具有統一性，參觀者越能被展示空間設計吸引，也對視覺設計之喜好度越高。

就展示的規劃與設計層面來看，在思考體驗構面中，參觀者對「思考展品所代表的意義」(第 17 題)，與「引發我的好奇心與驚奇」(第 18 題)兩項具正向相關性。策展之視覺識別呈現構面中的「整體視覺環境設計的統一性」(第 3 題)與「視覺對視覺設計之喜好度」兩項呈現正向相關。情緒體驗構面中的「展覽創造了影響觀眾情緒的環境」(第 13 題)與「展覽讓觀眾感到愉悅」(第 14 題)兩項也為正向相關。呼應

Pine、Gilmore (1998) 的研究結果，體驗經濟概念中體驗與環境具有相關性，透過展覽之形式，使參觀者沉浸於某一情境與事物，可進一步吸引參觀者的注意力。

在表 8 的相關性分析中，可瞭解觀展者對展覽的喜好度、吸引力、引發思考及產生趣味及印象深刻的經驗，與整體視覺環境設計的統一性、展品的設計呈現與解說，互動性的規劃上具有正向的共變性。如 Falk、Dierking (1992) 的研究結果，策展思維應由參觀者角度出發，包含由參觀動機開始、參觀中的過程乃至參觀後所體會的感受、所產生的想法及實際行動與記憶所能創造的整體經驗。因此在展示設計的教學策略上，上述展示設計的策略與手法，可幫助學生在實際規劃展覽的過程中，作為設計執行的參考。

(三) 因素分析

本研究進一步透過因素分析法，以期瞭解觀眾對於展覽體驗之影響因素，結果如附錄所示。根據因素分析之適切性檢定，Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) 之檢定值為 0.907 趨近 1，屬極佳特性，而 Bartlett's test of sphericity 之卡方值為 1720.996，達顯著水準 ($p < .001$)，顯示適於因素分析之檢定方法。本研究依主成分分析搭配直交轉軸 (orthogonal rotation) 之最大變異法 (varimax) 進行轉軸，並保留特徵值大 1 之項目。以轉軸平方和負荷的解釋變異量觀之，第一因素之解釋變異量為 22.55%，其次分別為 18.66%、13.61% 及 13.06%，累積解釋變異量為 67.89%。由此，本研究依據因素之解釋變異量能力提取四個成分因素，其轉軸後之成分矩陣如表 9。

表 9

觀展者展覽體驗評價影響因素之成份矩陣

題項 (原始變數)	因素 1 感官思考	因素 2 主題傳達	因素 3 展示環境	因素 4 情感互動
1. 參觀此展覽能產生趣味，令人印象深刻 (感官)	.779			
2. 會引發我的好奇心和驚奇 (思考)	.713			
3. 我被此展覽的作品與設計所吸引 (感官)	.711			
4. 會激發我與他人的情感聯繫 (思考)	.704			
5. 我會與此展覽的工作人員或觀眾互動 (行動)	.679			
6. 會使我思考其中的涵義 (思考)	.624			
7. 此展覽創造了可以影響我情緒的環境 (情緒)	.583			
8. 此展覽會讓我感到愉悅 (情緒)	.580			
9. 我對此展覽的作品有高度興趣 (感官)	.549			
10. 瞭解整體的展覽內涵 (關聯)		.802		
11. 之後我會關注相關的新聞及網站 (關聯)		.747		
12. 這次展覽的總體表現 (關聯)		.746		
13. 此展覽能體驗到整體的設計素養 (關聯)		.733		

表 9
觀展者展覽體驗評價影響因素之成份矩陣 (續)

題項 (原始變數)	因素 1 感官思考	因素 2 主題傳達	因素 3 展示環境	因素 4 情感互動
14. 我被此展覽的的空間設計吸引 (行動)		.634		
15. 此展覽的動線設計使我感覺舒適 (行動)		.609	.563	
16. 主視覺設計與展覽理念的契合度 (識別)			.800	
17. 整體視覺環境設計的統一性 (識別)			.662	
18. 對視覺設計的喜好度 (識別)			.648	
19. 此展覽具有教育功能 (行動)				.806
20. 此展覽的工作人員都相當親切 (情緒)			.507	.617
21. 參觀此展覽是件快樂的事 (感官)	.545			.581

首先，第一個因素構面包含 10 項變數，依照因子負荷量的高低分數依序為表 9 中的 1-9 項及 21 項。其中，包含四項感官體驗感受、三項思考體驗感受、二項情緒體驗感受及一項行動體驗感受。情緒體驗與行動體驗之變項內容，也基於感官體驗所引發之情緒及感受，因此將其囊括於感官之內，將此構面命名為「感官思考」。

第二個因素面共有六項變數，變項屬性包含關聯體驗及行動體驗感受，由高到低依序為表 9 中的 10-15 項。其變項內容大多與教育涵養及空間動線設計有關，因此將此構面命名為「主題傳達」。

第三個因素共有五項變數，變項屬性包含識別評價、行動體驗感受及情緒體驗感受。由高至低依序為表 9 中的 15-18 項及 20 項。各變項的內容皆與主視覺識別及展覽空間的展示環境有關，因此將此構面命名為「展示環境」。

第四個因素共有三個變項，變項屬性包含行動、情緒及感官體驗感受。依照因子負荷量的高低分數順序，為表 9 中的 19-21 項。其變項內涵與教育解說行動和觀展情緒有關，因此將此構面命名為「情感互動」。

六、策展實務教學規劃、策展實務教學成效與展覽體驗評價之關係性

(一) 策展實務教學規劃與策展實務教學成效之回溯

本研究所提出針對設計科系策展實務教學之架構與規劃，是根據業師對策展人培育重點及對設計科系策展教學之規劃建議、學生課前需求及策展方法等文獻作為規劃基礎。在課程專業知識上，規劃「理論企劃」及「設計實務」兩部分，以利策展知識學習與實務操作之橋接。在設計科系學生對於課前需求的訪談中，學生基於本身在設計美感及動手實踐的專業優勢上，希望強化展覽前置作業的企劃與空間設計，期能透過課程的學習，

具備獨立、聯手規劃一場展覽的能力。如 Edmonds 等（2009）所提出的觀點，策展人的任務在於拉近閱聽眾與創作者，形成一個隨時轉變角色去連結跨領域單位的身分。以及王璽安所提及的，策展教育應重視操作模式和技術面的累積（引自：莊偉慈，2012）。本研究在課程規劃上也基於此理念，提供能體驗策展人轉換角色的學習平臺，訓練學生對內向與向外的協調能力。回溯到策展實務教學成效的問卷中，對整體策展的認識與實作（1.26）上，有正向肯定評價。特別在理論與實務並重、策展課程對實務學習有幫助上均呈現較高正向肯定（1.15）。

由於設計科系的課程中，對於當代議題的流動、批判與掌握，以及展覽觀眾策略的關注較少，當學生一接觸到策劃展覽時，如何聚焦提出適切的展覽主題並發展策展策略，實為學生亟需要強化的一環。如黃光男（2003）指出，策展人不僅是展覽理念的開端，同時也掌握展覽的實際運作。因此在課程中，導入設計科系學生熟悉的設計方法，以問題意識的引導方式，幫助學生在策展企劃上能更快掌握展覽的規劃軸線。回溯到策展實務教學成效的結果，在設計策展及提案技巧面向上，對策展知識提升、瞭解策展領域的工作內容與策展流程、展場佈展能力及自身對提案企劃上的修正與檢討等項目上均呈現較高（1.21）的評價。此外，對應到策展實務教學成效之相關性分析結果，在提案技巧構面中，提案技巧能力與策展工作的掌握能力具有高度正向相關（ $r = .902$ ）。在設計策展構面中，在思考創意能力與事物的分析能力訓練具有高度正向相關（ $r = .848$ ）。回溯到教學上，強化提案技巧能力對策展工作的掌握能力也會隨之提升；強化思考創意能力，在事物的分析能力上也會隨之提升。由此，於策展實務課程中，導入設計方法與思維的方式，特別在提案技巧上的引導，對學生在展覽理念與策略的定位上，有所助益。

根據體驗教學價值，Wagner、Roland（1992）認為可藉由體驗提升技能與自我成長之成效。林鈴琦（2011）也肯定學習者本身的問題解決能力、團隊溝通及自我成長上都能透過體驗教學所發展。回溯到教學成效上，學生對於培養互助合作的學習（1.47）的評價為所有評價項目中最高，呼應體驗教學在團隊溝通與自我成長上的教育價值。然而，在問卷的整體表現項目中，課程的難易度及多寡適中（0.52）為評價最低。其次為對自己的表現感到滿意（0.57）及提升我對材料與燈光的應用（0.57）。回溯到課程規劃上，學生在實務操作上，會經歷兩次分組，分別進行第一階段的策展前置規劃，與第二階段的展覽實踐執行。兩次的角色轉換對於學生的學習負荷及表現上具有相當的挑戰性。因此未來在課程規劃上，如何增加學生學習成就的體驗教學方式為本研究之重要反思。

（二）策展實務教學規劃與觀展者展覽體驗評價之回溯

本研究規劃觀展者的展覽體驗評價，可瞭解學生在展覽策劃上的執行成效，進而反

思策展教學規劃的有效性與否。本研究基於 Schmitt (1999b) 的五項體驗模組進行問卷規劃，希冀瞭解觀覽後的情感體驗，以及所衍生出的思考、行動體驗及其他關聯性活動。在觀展者的展覽體驗評價中，在行動體驗構面中，獲得高評價的項目最多，如工作人員與觀眾的互動性 (1.58)、展覽具有教育功能 (1.57) 及展覽提供專業與親切的服務 (1.54)。如 Norris (1941) 指出消費者經由商品或服務的體驗，即為需求創造及消費行動之關鍵。透過展覽現場的互動，能幫助觀展者對於展覽有正向的回饋，此也能透過觀展者展覽體驗評價的相關性分析進一步瞭解。在行動體驗構面中，與展覽的工作人員或觀眾互動與感官體驗構面中的展覽能產生趣味、令人印象深刻呈現正向相關性 ($r = .727$)。此結果表示展覽時過程中，提升觀眾與工作人員之互動，展覽所產生之趣味程度及印象也會隨之提升。

在思考體驗構面中，此展覽引發好奇心與驚奇 (1.43) 項目也獲得較高評價。在相關性分析中，此項目與思考展品其中含義呈現正向相關 ($r = .724$)。如 Holbrook (1994) 提出的趣味感，即為透過體驗產生內在的快樂，讓觀展者能產生特殊的感受體驗。回溯到策展實務教學規劃中，展覽現場、解說及活動的教學引導，讓學生在實際執行上，能有效落實。且在展示與展品的設計上提升觀展者的思考，對於引發觀展者的好奇心與驚奇程度也會隨之提升。但由學習成效之評價得知，展品內容的設計學習評價偏低 (0.89)。由此結果，未來在課程中應強化展品內容的展示解說設計教學。

此外，在觀展者的展覽體驗評價中，我被展覽空間設計吸引為評價最低 (0.64) 的項目，整體視覺環境設計的統一性評價居中偏高 (1.00)，對視覺設計的喜好度也偏高 (1.29)。表示觀展者能感受視覺的統一性，也有一定的喜好度，但整體空間的設計不具吸引力。然而從相關性分析結果顯示整體視覺環境設計的統一性與被展覽空間設計吸引為正相關 ($r = .683$)，推測觀眾對於視覺設計具有喜好度，也能感受到統一性，但落實在空間規劃上，卻不盡完善。未來在展示設計的教學上可強化視覺與空間的連貫性。

伍、結論與建議

一、結論

在設計科系的課程結構中，強調個人在作品設計上的實作開發與訓練，對於展覽思維脈絡、作品展示呈現規劃以及展覽觀眾策略的關注較少。當學生一接觸到策劃展覽時，如何針對展覽定位聚焦提出適切的展覽主題，並發展策展策略，實為設計科系學生最需要強化的一環。與藝術策展不同，設計科系關注的策展教育，如林榮泰 (2013) 對於設

計師投入策展產業，提出可基於設計思維與方法，用策展來包裝產品創意或品牌。設計科系如何活用學生設計專業訓練的學習優勢，發展策展教育，為本研究關心之議題。

根據研究結果，本研究所提出的策展教學架構，在理論與實務應用的橋接上，初步具有教學成效。特別在策展企劃的訓練上，導入設計科系學生熟悉的設計思維與方法，以問題意識的引導方式，強化策展前端的企劃思維訓練，能幫助學生在策展企劃上能更快掌握展覽的規劃軸線。此外在提案技巧的面向上與策展工作的掌握能力具有高度的正向相關性，表示提升提案技巧的學習，在策展工作的掌握能力也隨之提升。此外，本研究所規劃之策展實務演練，以策展企劃與展品設計兩階段的分組，進行不同角色轉換體驗的方式，對於學習互助精神上評價最高，呼應體驗教學在團隊溝通與自我成長上的教育價值（林鈴琦，2011）。

在展示規劃上，與觀展者的行動體驗相關的項目獲得高評價的居多，特別是透過展覽現場與工作人員的互動、讓觀展者瞭解展覽的定位等，能幫助觀展者對於展覽有正向的好感度，且能產生趣味、令人印象深刻的體驗感受。在思考體驗上，展覽讓觀展者感覺到好奇與驚奇的感受，基於相關性分析，展示與展品的設計上提升觀展者的思考程度，對於引發觀展者的好奇心與驚奇程度也會隨之提升。此外，在展示空間設計上，展覽視覺環境的統一性提升，觀者對視覺設計的喜好度也會隨之提升。

就觀展者展示體驗評價的因素分析中，可歸納觀展者關注展覽的四項因素，分別為「感官思考」、「主題傳達」、「展示環境」及「情感互動」。根據 Arnould 等（2004）的研究結果，身體、情感與認知體驗會經由體驗引導，影響體驗的互動。本研究所歸納的四項因子，各因子中包含不同的體驗屬性。感官思考因素構面所包含之因子可為歸納為展覽的作品與陳設之趣味性、引發思考及觀展情緒三項。主題傳達因素構面所包含之因子可歸納為，展覽動線與空間設計、整體設計素養及動態（新聞與網站）關注三項。展示環境因素構面所包含之因子可歸納為展示空間、主題契合度與視覺喜好度三項。在情感互動構面所包含之因子可歸納為現場互動、教育功能及快樂三項。在策展實務教學規劃上，可將上述因子作為課程規劃中觀眾策略思考方向之建議指標。

二、建議

本研究針對設計科系提出之策展實務教學規劃，透過教學評價與觀展者的體驗評價回授，初步驗證在規劃執行上具有成效，特別在影響觀展者的展覽體驗因子分析上顯示觀展者關注展覽呈現之面向，有助於在未來教學規劃上導入此面向的課程設計。但在研究過程中，發現未來可強化的部分為：學生實務操作的模式與負荷影響學生學習成就的

表現偏低，在任務與分組上體驗模式，須再行簡化執行方式。展覽體驗的趣味度程度影響觀者的體驗價值（Holbrook，1994），未來在課程中應強化展品內容的展示解說教學。而在設計專業上的，須強化視覺上與空間上展示規劃的關聯性，研究結果顯示對觀展者視覺設計的喜好，落實在空間設計上不代表具有吸引力。因此對於如何跨大視覺設計之延伸，有效應用至展示空間上，也為後續教學應強化之處。期望本研究之結果能提供設計科系策展實務教學規劃上之參考。

謝誌

本研究感謝大同基礎案（案號：B107-K01-018）之支持。

引用文獻

中文部分：

- Layu (2017)。當策展走出博物館(三)：從臺灣文博會看策展方法論，專訪格式設計王耀邦。
取自 http://www.biosmonthly.com/weekly_news_topic/8891
- Layu (2017). *When curators go out of the museum (3): View the methodology of curatorial planning from the Taiwan chamber of commerce, interview format design Wang Yaobang*. Retrieved from http://www.biosmonthly.com/weekly_news_topic/8891
- McLean, K. (2001)。如何為民衆規劃博物館的展覽(徐純譯)。屏東縣：國立海洋生物博物館。(原作出版於1993年)
- McLean, K. (2001). *Planning for people in museum exhibitions* (Xu, Chun, Trans.). Pingtung: National Museum of Marine Biology and Aquarium. (Original work published 1993)
- 丁宗江(2002)。策展人與美術展覽策劃淺析。《美術觀察》，8，53-54。
- Ding, Zong-Jiang (2002). A preliminary analysis of curators and art exhibitions. *Art Observation*, 8, 53-54.
- 王守玉、Windsor, C.、Yates, P. (2012)。簡介紮根理論研究法。《護理雜誌》，59(1)，91-95。
- Wang, Shou-Yu, Windsor, C., & Yates, P. (2012). Introduction to grounded theory. *The Journal of Nursing*, 59(1), 91-95.
- 行政院文化部(2017)。全國各縣市藝文展演活動統計。取自 <http://mocfile.moc.gov.tw/files/201604/c6689337-fc25-4a25-bf70-5e2c9b495055.pdf>
- Ministry of Culture. (2017). *Statistics on performances of arts and cultural performances in counties and cities across the country*. Retrieved from <http://mocfile.moc.gov.tw/files/201604/c6689337-fc25-4a25-bf70-5e2c9b495055.pdf>
- 佐佐木俊尚(2012)。《CURATION 策展的時代：「串聯」的資訊革命已經開始！》(郭菀琪譯)。臺北市：經濟新潮社。(原著出版於2011年)
- Sasaki, Toshinao. (2012). *The era of curation: The "inline" information revolution has begun!* (Guo, Wan-Qi, Trans.) Taipei: EcoTrend. (Original work published 2011)
- 吳采純(2010)。《建構取向的策展課程對國小學童藝術態度影響之研究》(未出版碩士論文)。國立新竹教育大學人資處美勞教學碩士班，新竹市。
- Wu, Cai-Chun (2010). *Study on the effects of constructive curation-based curriculum on the attitude of elementary students towards art* (Unpublished master's thesis). Graduate Institute of Human Resource Development, National Hsinchu University of Education, Hsinchu.
- 何凭融(2016)。王耀邦：「策展」也是一種設計方法的過程。取自：<https://solomo.xinmedia.com/archi/86930-InFormatDesignCurating>
- Ho, Ping-Jung (2016). *Wang Yaobang: "Curating" is also a process of design*. Retrieved from <https://solomo.xinmedia.com/archi/86930-InFormatDesignCurating>

林平（2005）。臺灣策展人「光環」的漫漫長路。載於王素峰（主編），*美術叢論 82：臺灣當代藝術特紀*（頁 213-236）。臺北：臺北市立美術館。

Lin, Ping (2005). Taiwan's curator "aura" is a long road. In Wang, Su-Fong (Ed.), *Art series 82: Special edition of Taiwan's contemporary art* (pp. 213-236). Taipei: Taipei Fine Art Museum.

林平（2012）。策展人的誕生：臺灣策展教育的建構和異相。取自 <http://mag.nownews.com/article.php?mag=7-43-14668#ixzz3pvuNaAUn>

Lin, Ping (2012). *The birth of a curator: The construction and dissimilarity of Taiwan's curatorial education*. Retrieved from <http://mag.nownews.com/article.php?mag=7-43-14668#ixzz3pvuNaAUn>

林宏璋（2009）。策展主體。典藏今藝術，203，107-109。

Lin, Hong-Zhang (2009). Curatorial subject. *ArtCo*, 203, 107-109.

林鈴琦（2011）。以策展人角色體驗實施藝術教學之研究：以舊莊國民小學畢業美展為例（未出版碩士論文）。國立臺北教育大學藝術與造形設計學系碩士班，臺北市。

Lin, Ling-Chi (2011). *The study of "experiencing the role of a curator" to the arts education: A case study of graduation art exhibition in Tiuzhuang Elementary School* (Unpublished master's thesis). Department of Arts and Design, National Taipei University of Education, Taipei.

林榮泰（2013）。序：從策展設計到創意經紀。設計學報，18(4)，1-9。

Lin, Rung-Tai (2013). Preface: From curatorial design to creative broker. *Journal of Design*, 18(4), 1-9.

周功鑫（2001）。博物館展覽策劃與觀眾學習。博物館學季刊，15(2)，83-90。

Chou, Kung-Shin (2001). Museum exhibition planning and visitor learning. *Museology Quarterly*, 15(2), 83-90.

周佩璇（2007）。九〇年代以來臺灣視覺藝術機構與獨立策展人興起之研究（未出版碩士論文）。國立臺北藝術大學藝術行政與管理研究所，臺北市。

Chou, Pei-Hsuan (2007). *Study on visual arts institutions and the emergence of independent curators since 90's in Taiwan* (Unpublished master's thesis). Graduate Institute of Arts and Administration and Management, Taipei National University of the Arts, Taipei.

胡幼慧、姚美華（1996）。一些質性方法上的思考。載於胡幼慧（主編），*質性研究：理性、方法及本土女性研究實例*（頁 141-157）。新北市：巨流。

Hu, You-Hui, & Yao, Mei-Hua (1996). Some qualitative ways of thinking. In Hu, You-Hui (Ed.), *Qualitative research: Theory, methods, and examples of native women studies* (pp. 141-157). New Taipei City: Chuliu.

翁駿德（2005）。博物館展示之策展團隊。科技博物，9(1)，53-62。

Weng, Chun-Te (2005). The Museum Exhibit Team. *Technology Museum Review*, 9(1), 53-62.

翁駿德（2007）。博物館展示與活動的結合：以國立科學工藝博物館運動科學展為例。科技博物，11(3)，5-20。

Weng, Chun-Te (2005). Integrating the science education activities into the exhibition: Take

- “Science of Sport” at the National Science and Technology Museum as an example. *Technology Museum Review*, 11(3), 5-20.
- 陸定邦、楊廷廷、江致霖、黃思綾（2011）。體驗設計導向之博物館展示內容推薦與導覽系統。 *科技博物*，15(2)，23-37。
- Luh, Ding-Bang, Yang, Ting-Ting, Chiang, Chih-Lin, & Huang, Szu-Ling (2011). Experience design oriented museum exhibit content recommendation and guide system. *Technology Museum Review*, 15(2), 23-37.
- 陸蓉之（2004）。臺灣「策展人」的昨天、今天與明天。 *藝術家*，352，250-251。
- Lu, Victoria (2004). Yesterday, today and tomorrow of taiwanese “curator.” *Artists*, 352, 250-251.
- 陳泰松（2009）。 *穿越縫合：臺灣當代藝術。自我與他者*。臺北市：典藏藝術家庭。
- Chen, Tai-Song (2009). *Traverse the suture*. Taipei: Art & Collection.
- 陳璽敬、陳俊良、林志隆（2014）。策展理念傳達效果探討：以「原來臺灣」展覽為例。 *設計學報*，19(3)，1-22。
- Chen, Si-Jing, Chen, Jun-Liang, & Lin, Chih-Long (2014). A study on curatorial communicability: The case of “The origins of Taiwan” exhibition. *Journal of Design*, 19(3), 1-22.
- 莊偉慈（2012）。王璽安：策展人必得設身處地。 *藝術家*，444，236-237。
- Chuang, Wei-Tzu (2012). Wang Sean: Curators must be set aside. *Artist*, 444, 236-237.
- 黃光男（2003）。 *博物館能量*。臺北市：藝術家。
- Huang, Kuang-Nan (2003). *Museum energy*. Taipei: Artist.
- 黃巧慧、莊明振（2013）。以「粉樂町政大續展」為例探討 FTCC 做為策展決策參考模式之可行性。 *設計學報*，18(4)，1-21。
- Huang, Chiao-Hui, & Chuang, Ming-Chuen (2013). A preliminary study of exploring FTCC model for curatorial decision making: A case study of “NCCU Very Fun Park” exhibition. *Journal of Design*, 18(4), 1-21.
- 蔣家皓、楊宛寧（2010）。主題餐廳實施體驗行銷之初探：以 T.G.I.Friday’s 餐廳臺北敦化店為例。 *真理觀光休閒學報*，8，55-70。
- Chiang, Chia-Hao, & Yang, Wan-Ning (2010). A preliminary study of the implementation of experiential marketing by theme restaurants: A case of the T.G.I.Friday’s Taipei Dunhua store. *Aletheia Journal of Tourism and Leisure*, 8, 55-70.
- 潘淑滿（2003）。 *質性研究：理論與應用*。臺北市：心理。
- Pan, Shu-Man (2003). *Qualitative research: Theory and application*. Taipei: Psychological.
- 劉勝驥（2011）。 *方法論 I：方法之建立*。新北市：巨流。
- Liu, Sheng-Ji (2011). *Methodology I: Method establishment*. New Taipei City: Chuliu.

外文部分：

- Arnould, E., Price, L., & Zinkhan, G. (2004). *Consumers*. Boston, MA: McGraw-Hill/Irwin.

- Dean, D. (2000). *Museum exhibition: Theory and practice*. London, UK: Routledge.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York, NY: Macmillan.
- Doering, A., Miller, C., & Veletsianos, G. (2008). Adventure Learning: Educational, social, and technological affordances for collaborative hybrid distance education. *Quarterly Review of Distance Education*, 9(3), 249-266.
- Edmonds, E., Bilda, Z., & Muller, L. (2009). Artist, evaluator and curator: Three viewpoints on interactive art, evaluation and audience experience. *Digital Creativity*, 20(3), 141-151.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (1992). *The museum experience*. Washington, DC: Whalesback.
- Heinich, N., & Pollak, M. (1996). From museum curator to exhibition auteur: Inventing a singular position. In R. Greenberg, B. W. Ferguson, & S. Nairne (Eds.), *Thinking about exhibitions* (pp. 231-250). London, UK: Routledge.
- Holbrook, M. B. (1994). The nature of customer value: An axiology of service in the consumption experience. In R. T. Rust & R. L. Oliver (Eds.), *Service quality: New direction in theory and practice* (pp. 21-71). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Kamien, J. A. (2001). An advocate for everything: Exploring exhibit development models. *Curator: The Museum Journal*, 44(1), 114-128.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22(140), 55.
- Mathwick, C., Malhotra, N., & Rigdon, E. (2001). Experiential value: Conceptualization, measurement and application in the catalog and internet shopping environment. *Journal of Retailing*, 77(1), 39-56.
- Norris, R. T. (1941). *The theory of consumer's demand*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Pine, B. J., II., & Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the experience economy. *Harvard Business Review*, 76(4), 97-105.
- Rounds, J., & McIlvaney, N. (2000). Who's using the team process? *How's it going? Exhibitionist*, 19(1), 4-7.
- Sandell, R. (2006). Form+Theme+Context Balancing considerations for meaningful art learning. *Art Education*, 59(1), 33-37.
- Schmitt, B. (1999a). Experiential marketing. *Journal of Marketing Management*, 15(1-3), 53-67.
- Schmitt, B. (1999b). *Experiential marketing: How to get customers to sense, feel, think, act, and relate to your company and brands*. New York, NY: The Free Press.
- Wagner, R. J., & Roland, C. C. (1992). How effective is outdoor training? *Training & Development*, 46(7), 61-66.

附錄 觀展者展覽體驗評價之解說總變異量表

主成分分析										
取樣適切性量數										.907
球形檢定										
卡方檢驗										1720.996
<i>df</i>										300.000
Sig.										.000
總變異量解釋										
因素	初始特徵值			平方加載的提取總和			平方加載的旋轉總和			
	總和	方差 平方比	累積 百分比	總和	方差 平方比	累積 百分比	總和	方差 平方比	累積 百分比	
1	12.276	49.106	49.106	12.276	49.106	49.106	5.638	22.553	22.553	
2	2.183	8.733	57.839	2.183	8.733	57.839	4.667	18.668	41.221	
3	1.450	5.800	63.639	1.450	5.800	63.639	3.405	13.619	54.840	
4	1.065	4.260	67.899	1.065	4.260	67.899	3.265	13.060	67.899	
5	0.837	3.348	71.247							
6	0.767	3.066	74.314							
7	0.707	2.827	77.141							
8	0.638	2.542	79.683							
9	0.566	2.262	81.946							
10	0.534	2.138	84.083							
11	0.504	2.017	86.100							
12	0.455	2.017	87.921							
13	0.399	1.596	89.517							
14	0.354	1.418	90.935							
15	0.340	1.359	92.294							
16	0.305	1.219	93.514							
17	0.269	1.074	94.588							

The Teaching of Curatorial Practice for Design and the Factors Influencing Exhibition Experiences

Chia-Hua Lin¹

Summary

Design exhibitions in Taiwan have grown in popularity, providing more opportunities for designers to curate exhibitions. Accordingly, a curatorial education for the design-related students is called for. This study investigated and proposed the indicators for assessing the learning outcomes of curatorial practice in design-related departments. The assessment indicators were investigated on the basis of feedback obtained from a course on curatorial practice that was designed and executed with industrial mentors' participation.

In this study, the participants of the course were 26 students and 4 industrial mentors. The students comprised 3 doctoral students, 19 master's students, along with 2 undergraduate students—one from the department of industrial design and the other from the department of media design. All the students were required to complete the whole course program, which consisted of lectures, exhibition practice, and questionnaire. The industrial mentors who had each worked in the industry for a minimum of 7 years served as instructors and completed surveys to contribute to the development of the course program.

The course on curatorial practice was designed in keeping with the data obtained from unstructured interviews with the participating industrial mentors, open-ended questionnaires completed by the participating students, and literature review. The interview regarding "industrial mentors' suggestions for curating education" was conducted to the mentors, and the results were used to frame the course for students in design-related departments. The students completed the "prior-course expectations survey for design-related students" prior to the course, the results of which were used to determine the needs of design-department students and as the ground for assessing teaching effectiveness afterwards.

¹ Assistant Professor / Department of Media Design, Tatung University

The lectures included introduction to curation, current status of domestic and foreign museums, curatorial industries, exhibition planning, interactive activities, and an exhibition case study. These lectures introduced the design-department students to interdisciplinary concepts encompassing design thinking and methodology, spatial circulation planning, and exhibition materials and lighting applications.

In the exhibition practice, the Form + Theme + Context + Cost (FTCC) model was introduced as a guideline for beginning a curating project. Under the guidance of the mentors, the students were engaged in professional curating practice, which involved project proposal, project management, exhibition production, advertising, visual space design, and exhibition.

Potential indicators through which the effectiveness of the course on curatorial practice can be assessed were investigated and defined on the basis of the analysis of two questionnaires, which were conducted after the lectures and exhibition practice. A 5-point Likert scale was used to measure satisfaction levels in both the questionnaires. The participants responded to five statements in each questionnaire by using the following score options: strongly disagree (−2), disagree (−1), neither agree nor disagree (0), agree (+1), or strongly agree (+2).

The assessment questionnaire Learning Outcomes of Curatorial Practice in Design-related Departments was conducted to the students, so as to assess teaching effectiveness according to the dimensions of curatorial theories, curating designs, design and space, proposal techniques, and overall learning performance. After the exhibition, visitors completed the questionnaire “Visitor’s exhibition experiences,” the items of which were based on Schmitt’s (1999b) “strategic experiential modules” and regarded senses, feelings, thoughts, actions, and related experiences.

The questionnaire results from Learning Outcomes of Curatorial Practice in Design-related Departments suggested effective teaching, indicating that the student participants could systematically apply curatorial theories to exhibition planning as a result of the course. Among the assessment items, the “Instructors’ interactive teaching approach helped me learn in-depth and understand curatorial practice” received the highest score of +1.47. Other high-score assessment items were “My planning capacity for curation improved because of the course” (score = +1.21); “The practical curatorial experience helped me use, plan, and learn about exhibition space” (score = +1.21); “The course emphasized both theories and practice of curatorial planning” (score = +1.15); “The course helped me think about and express concepts related to curatorial issues” (score = +1.15); and “The course design facilitated systematic learning” (score = +1.05).

The questionnaire results of “Visitors’ exhibition experiences” suggested effective curating, indicating that visitors reacted positively to the curated exhibition by the students who participated

in this study. Among assessment items, “I interacted with the staff in this exhibition” received the highest score of +1.58. Other high-score assessment items were “The exhibition served an educational function for me” (score = +1.57); “The exhibition was interesting and impressive” (score = +1.51); and “The exhibition was enjoyable” (score = +1.4). This questionnaire results demonstrated that the systematic curatorial training proposed in this study enabled design-department students to execute a curating project that received positive responses.

On the basis of the questionnaire results, a crossover analysis of teaching effectiveness and exhibition assessment was further conducted, using descriptive analysis, related factor analysis, and factor analysis. According to the results of these analyses, assessment indicators for the courses on curatorial practice in design-related departments were categorized and proposed as the following four major factors: “sensory thinking,” “thematic communication,” “exhibit be used to enhance the effectiveness of curatorial teaching,” and “practice in design-related departments.”