

Combining B&B with the Development of Cultural and Creative Products : A Case Study of the Reminiscence of Childhood...

君治、陳郁文

E-mail: 381827@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

Cultural and creative products can give more value by local characteristics, culture and art. Therefore, this study attempts to understand how the case Bed and Breakfast combined with cultural and creative industries, and how the use of local tourism resources, and to help develop of cultural and creative style with Lukang wood commodity in development mode. Through case studies to illustrate the purpose of this study is mainly related to the theme through with all kinds of information collection (literature method, depth interviews), analysis-based. According to the contents of the interviews, analyze and collate and summarize the case Bed and Breakfast, used in the way of cultural and creative industries, and finally present the results and analysis and recommendations. Creating development for product development to form patterns, mainly in Creative Culture Design Mode (CCDM), and to simplify the six steps: (1) set a theme (2) subject analysis (3) discovery needs (4) to seek ideas (5) concept Integration (6) design evaluation, and with the Game Storming to form the various technical methods, and the highest score of the Temples Tissue Paper Box for the actual output of the works. General Bed and Breakfast businesses do not product design concepts and capabilities, and attainment of professional designers are difficult to do with the local culture deep links, Resulting in cultural goods flow in the exterior design and the lack of local culture. Case Bed and Breakfast is a very strong theme, mainly through with the folk art teachers, to experience the DIY children to play course (dough, shadow), combined with the cultural and creative industries.

Keywords : Cultural and Creative Products, Culture and Creative Industry, Carpentry, Bed and Breakfast (B&B)

Table of Contents

封面內頁 簽名頁 中文摘要	iii	ABSTRACT	iii
..... iv 誌謝	v	目錄	vi
目錄	ix	表目錄	xi
第一章 緒論	1	1.1 研究背景與動機	1
1.1.1 研究背景與動機	1	1.2 研究目的	2
1.2 研究目的	2	1.3 研究方法	3
1.3 研究方法	3	1.4 研究流程	4
1.4 研究流程	4	1.5 研究限制	5
1.5 研究限制	5	第二章 民宿與文化創意產業	6
第二章 民宿與文化創意產業	6	2.1 民宿發展	6
2.1 民宿發展	6	2.1.1 國外民宿的發展	6
2.1.1 國外民宿的發展	6	2.1.2 台灣民宿的發展	10
2.1.2 台灣民宿的發展	10	2.1.3 民宿的特性	12
2.1.3 民宿的特性	12	2.2 文化創意產業	13
2.2 文化創意產業	13	2.2.1 英國創意產業的發展	14
2.2.1 英國創意產業的發展	14	2.2.2 台灣文化創意產業的發展	21
2.2.2 台灣文化創意產業的發展	21	2.2.3 亞洲各國文化創意產業現況	27
2.2.3 亞洲各國文化創意產業現況	27	2.2.4 文化創意商品	31
2.2.4 文化創意商品	31	2.2.5 文化創意商品的開發	32
2.2.5 文化創意商品的開發	32	2.3 小結	34
2.3 小結	34	第三章 細小木作藝術	35
第三章 細小木作藝術	35	3.1 木作的分類	35
3.1 木作的分類	35	3.2 中國木作發展	37
3.2 中國木作發展	37	3.3 台灣木作發展	44
3.3 台灣木作發展	44	3.4 台灣細木作 (家具) 的發展	48
3.4 台灣細木作 (家具) 的發展	48	3.4.1 台灣細木作 (家具) 的木材原料	51
3.4.1 台灣細木作 (家具) 的木材原料	51	3.4.2 台灣細木作 (家具) 的裝飾手法	51
3.4.2 台灣細木作 (家具) 的裝飾手法	51	3.5 小結	52
3.5 小結	52	第四章 研究方法	54
第四章 研究方法	54	4.1 個案研究	55
4.1 個案研究	55	4.1.1 個案研究法	55
4.1.1 個案研究法	55	4.1.2 深度訪談	56
4.1.2 深度訪談	56	4.1.3 個案研究進行步驟	57
4.1.3 個案研究進行步驟	57	4.2 開發商品形成模式	58
4.2 開發商品形成模式	58	4.2.1 遊戲風暴方法	60
4.2.1 遊戲風暴方法	60	4.2.2 6W 檢核法	61
4.2.2 6W 檢核法	61	4.2.3 腦力激盪術	62
4.2.3 腦力激盪術	62	4.2.4 啟發性思維技術	63
4.2.4 啟發性思維技術	63	4.2.5 NUF 測試	63
4.2.5 NUF 測試	63	4.2.6 貼出想法	64
4.2.6 貼出想法	64	第五章 個案的研究與商品開發	65
第五章 個案的研究與商品開發	65	5.1 個案的研究	65
5.1 個案的研究	65	5.1.1 蒐集個案資料	65
5.1.1 蒐集個案資料	65	5.1.2 形成訪談綱要	65
5.1.2 形成訪談綱要	65	5.1.3 實際訪談個案	68
5.1.3 實際訪談個案	68	5.1.4 整理分析訪談資料	69
5.1.4 整理分析訪談資料	69	5.1.5 形成小結	78
5.1.5 形成小結	78	5.2 商品開發	80
5.2 商品開發	80	5.3 實際作品產出	81
5.3 實際作品產出	81	第六章 結論與建議	87
第六章 結論與建議	87	6.1 研究結果與發現	95
6.1 研究結果與發現	95	6.2 後續研究建議	95
6.2 後續研究建議	95	參考文獻	96
參考文獻	96	中文部份	97
中文部份	97	英文部分	97

..... 104 附錄	106 研究訪談同意書
..... 106 圖目錄 圖1.1 台灣近十年民宿家數統計	1 圖1.2 研究流程
圖..... 4 圖2.1 Leo ng 設計架構圖.....	33 圖3.1 良渚文化漆木觚
..... 38 圖3.2 中國木結構建築簡圖	40 圖3.3 彩漆透雕動物紋座屏
..... 41 圖3.4 羅漢床	42 圖3.5 宮樂圖
..... 42 圖3.6 家具束腰局部圖	43 圖3.7 成套的明式中堂家具
..... 43 圖3.8 傳統竹屋	47 圖4.1 研究結構
..... 54 圖4.2 單一個案研究流程圖	56 圖4.3 個案研究進行步驟流程
..... 57 圖4.4 概念整合模式	59 圖4.5 商品開發模式簡圖
..... 60 圖4.6 遊戲風暴的模型簡圖	60 圖5.1 童年往事莊園民宿的室外空間
..... 66 圖5.2 童年往事莊園民宿的大門及中庭	66 圖5.3 童年往事莊園民宿的特色房及無敵鐵金剛房
66 圖5.4 童年往事莊園民宿的1F 休憩區及餐廳	67 圖5.5 童年往事莊園民宿的莊主吳志忠先生
67 圖5.6 開發商品流程圖	81 圖5.7 作品產出實施步驟
81 圖5.8 鹿港龍山寺的山門、五門殿.....	87 圖5.9 鹿港龍山寺的正殿、後殿
87 圖5.10 鹿港龍山寺的八卦藻井	88 圖5.11 龍山寺山門面紙盒草圖
88 圖5.12 龍山寺山門面紙盒立體工作圖 (樣本)	89 圖5.13 龍山寺山門面紙盒立體工作圖 (成品)
89 圖5.14 樣本底座及四根柱子	91 圖5.15 樣本下層屋簷及上下層屋簷的組合
91 圖5.16 樣本下層屋簷與層板及定位柱的組合	91 圖5.17 樣本定位柱及上層屋簷的組合
92 圖5.18 樣本組合情形	92 圖5.19 成品底座及四根柱子
92 圖5.20 成品下層屋簷及上層屋簷	93 圖5.21 成品下層屋簷及上層屋簷的組合模板
93 圖5.22 成品下層屋簷及上層屋簷的組合情形	93 圖5.23 成品底板與柱子及屋簷與層板的組合
94 圖5.24 成品層板與上層屋簷 (屋脊) 的組合	94 圖5.25 成品組合情形
94 表目錄 表2.1 歐美日等地民宿經營特色	9 表2.2 創意產業任務小組目的
16 表2.3 英國創意經濟2008-2013年政策目標	18 表2.4 國家發展計畫中對文化創意產業之界定
24 表2.5 台灣文化創業產業分類	25 表2.6 文化創意產業發展計畫之內容
25 表2.7 台灣文化創意產業類別	26 表2.8 創意臺灣-文化創意產業發展方案
27 表3.1 日人治台之初對台灣出產木材用途之調查	46 表5.1 6W 檢核表
83 表5.2 鹿港的文化特徵因子	83 表5.3 新構想文創商品
84 表5.4 啟發性思維技術矩陣	84 表5.5 新概念文化商品一覽表
84 表5.6 NUF 測試評分表	86

REFERENCES

- 一、中文部分 1.Bonafoux Pascal著,張南星譯(1994)《梵谷:磨難中的熱情》(台北市:時報出版社)。2.Irving Stone著,余光中譯(2001)《梵谷傳》(台北市:大地出版社)。3.Irving Stone著,雨云譯(1990)《梵谷書簡全集》(台北市:藝術家)。4.Jose ' M.Parramon著,錢祖育譯(1997)《油畫》(台北市,三民書局)。5.Noel Gregory 著,卓新譯(2005)《想畫就畫:油畫》(台北市:唐莊文化)。6.心顏 藝象:柔安之藝術創作論述 賴柔安/大葉大學造形藝術學系。7.王秀雄(1991)《美術心理學:創造視覺與造形心理》(台北市:北市美術館)。8.王庭玫主編(2006)《花卉:鑑賞花卉的生態與藝術之美》(台北市:藝術家出版社)。9.由梵谷作品探討隱喻在西方繪畫中之情感與形式 許傑倫/大葉大學造形藝術學系。10.伍蠡甫(1987)《山水與美學》(丹青出版)。11.成寒著(2007)《花骨頭 泥磚屋》(台北:時報文化出版)。12.朱介英(2001)《色彩學》(台北市:美工科技)。13.朱光潛(1991)《談美》(台北:新潮社文化事業有限公司)。14.何政廣(1996)《柯洛Corot》(台北市:藝術家出版)。15.何政廣(1996)《康斯塔伯 Constable》(台北市:藝術家出版)。16.何政廣(1996)《梵谷:瘋狂的天才畫家》(台北市:藝術家)。17.何政廣《藝術家雜誌》(台北市:藝術家出版社,西元1998年8月)。18.何政廣著(2006)《世界100大畫家:從僑托到安迪沃荷》(台北市:藝術家雜誌社)。19.何政廣編(1996)《歐姬芙:沙漠中的花朵》(台北市:藝術家出版社)。20.何政廣編(2006)《文生梵谷》(台北市:藝術家出版社)。21.何懷碩(2003)《給未來的藝術家》(新北市:立緒文化出版社)。22.余秋雨(2006)《藝術創造論》(台北市,天下遠見出版)。23.李玉美(2009)《藝術與人文教學參考手冊》(台北市:國立台灣藝術教育館)。24.李長俊(1980)《西洋美術史綱要》(台北市:雄獅美術)。25.李焜培(1990)《水彩技法手冊:花卉》(台北市,雄獅)。26.李霖燦(2006)《藝術欣賞與人生》(雄獅美術出版)。27.肖峰 吳國榮編著,《創意油畫學習新技》。28.林永發(2007)《自然與藝境》(台北市:蕙風堂筆墨有限公司)。29.林昭賢(2003)《藝術概論-藝術與人生》。30.花容百態 洪靖茹油畫創作論述/南華大學視覺與媒體藝術學系 31.花話 花畫:花卉創作論述 劉怡雯/大葉大學造形藝術學系。32.花繪 林宥均創作論述/東海大學美術系 33.袁金塔《中西繪畫構圖之比較》(北星出版)。34.張心龍(2002)《西洋風景畫名畫賞析-風景 繪畫》(台北市,雄師圖書出版社)。35.張心龍(2002)《風景 繪畫》(台北市,雄師美術)。36.曹雪芹著(2010)《紅樓夢》(格林出版)。37.許麗雯編著(2006)《你不可不知道的100位西洋畫家及其創作》(台北市:高談文化)。38.陳淑華(1998)《油畫材料學》(台北市:洪葉文化)。39.陳傳發(2009)《梵谷傳奇》(台北市:雪嶺文化)。40.陳瓊花(2006)《藝術概論》(台北市,三民書局)。41.黃光男(2007)《畫境與化境》(台北市:典藏藝術家庭)。42.漢寶德(2004)《漢寶德談美》。43.蓋瑞宗(1989)《藝術欣賞入門》(台北市,省立博物館)。44.劉千美(2000)《藝術與美感》(台灣書局出版)。45.劉思量(1998)《藝術心理學:藝術與創造》(台

北市，藝術家)。46.劉惠媛(2002)《沒有圍牆的美術館》(台北市:幼獅文化)。47.蔣勳(2009)《天地有大美》(台北:遠流出版社)。48.薛頌留主編(1987)《中國辭典》(大中國圖書公司出版)。49.繪畫中的自然與人文影像之研究:宋美君繪畫創作論述/大葉大學造形藝術學系。

二、網路部分

- 1.一開始就不孤單-壓克力顏料使用教學。101年1月2日網路搜尋。
<http://blog.roodo.com/zozoyoyo2/archives/5601617.html>
- 2.維基百科，自由的百科全書。101年4月5日網路搜尋。101年6月4日網路搜尋。
<http://zh.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:%E9%A6%96%E9%A1%B5>
- 3.視覺素養學習網。101年6月10日網路搜尋。
<http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/index.html>
- 4.藝術家。101年6月15日網路搜尋。
<http://www.artist-magazine.com/magazine/index.php>
- 5.蔣勳破解梵谷。101年7月11日網路搜尋。
http://www.bookzone.com.tw/event/ct012/chiang_book-2.asp