



# 元智大學管理學院學士班 文創產業與管理跨院學程

Inspire **Y**our Business Abilities

*D*igitalization, *I*nnovation, &  
*E*ntrepreneurship

管理學院企業管理學群召集人(111)

王明照 副教授

[mcwang@saturn.yzu.edu.tw](mailto:mcwang@saturn.yzu.edu.tw)

# 企業管理，不是你想像的那樣

我們對於企業管理的認識，往往在於學而不精、廣而不深。在這樣的迷思下，對於「企管」兩個字，就會被許多人帶著走，不專業……！但，這是真的嗎？！

## 讀...企...管.....

就是什麼都學，什麼都不會

著重「管理」，要如何協調並整合資源及分配，讓營運發揮效益而達成效，需具備對各領域的知識。企管的強項在「跨域」，有效整合而達到價值利益最大化。

畢業後，不像讀理工科容易到高科技產業工作

歷屆畢業同學，多進入國內外各大高科技業公司，如美商台灣應用材料、日月光、仁寶、緯創資通、創見、欣興電、京元電等，職務內容多元，如新產品專案管理、研發管理、採購管理、專案管理、後勤管理等

又不會畢業後，馬上就有公司讓你管

「樹要怎麼長，先要怎麼栽」。所有的學習都要從基礎開始，而職場上的職務也是一樣。組織分層管理，所需專業知識技能都不一樣。能力的培養與累積，也都需要經過基層的磨練與歷程來達到。

進入門檻低，坊間相關書籍多，自學就可以了

「頭痛醫頭，腳痛醫腳」，企業營運管理問題根源，並非眼前所見現象，而是這現象背後的問題核心是什麼。書籍自學可短暫解決眼前問題，但問題根源並未解決，反倒成更大破口。

對於學企業管理的你，可以說.....

I'm ABC

I Integration M anager of A llocation, B alance, and C hange

資源配置、平衡、改變的整合管理者

# What is the economic value of THE ARTS?

- TOP ARTS AND CULTURE INDUSTRIES**
- Broadcasting
  - Motion Pictures and Video
  - Publishing
  - Arts/Culture Retail
  - Performing Arts and Independent Artists
  - Advertising

The arts and culture trade surplus in 2012 was **\$25 billion.**

**\$698 Billion**

What the arts contribute to the U.S. economy

**4% of GDP**

文創藝術帶來經濟價值嗎？

**4.7 Million**

Number of workers in the arts and cultural sector

**\$334.9 Billion**

Total compensation of arts and culture workers

**\$105 Billion**

Total capital investments in arts and culture

**70%**

Percentage of investments from entertainment originals, such as movies, TV shows, and books

**\$869 Billion**

Contribution to GDP from copyright-intensive industries

**50% is from the arts sector!**

Advanced economies depend on growth.  
**The arts help the creative economy grow.**

Motion Picture Association of America (2015/01)

**62**

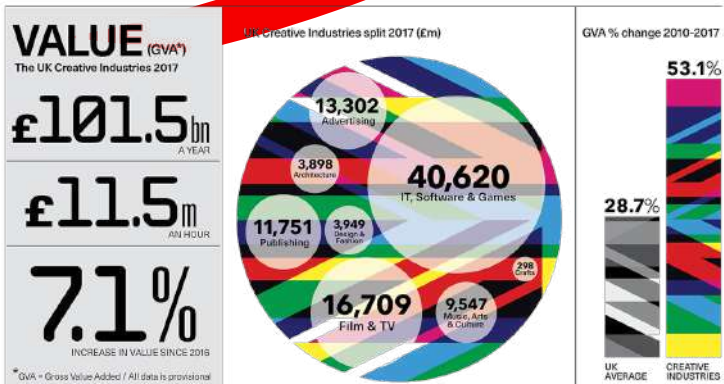
Number of additional jobs created for every 100 from new demand for the arts



# Change of the UK Creative Industries 2018~2021

創意產業的產值變化，  
出乎你我的意料之外~

## The UK Creative Industries



www.thecreativeindustries.co.uk  
Source: DCMS, November 2018

## The UK Creative Industries 2019

Value (GVA\*)  
The UK Creative Industries 2019

**£115.9bn**  
A YEAR

**£13.2m**  
AN HOUR

**5.6%**  
INCREASE IN VALUE SINCE 2018\*\*

\*Gross Value Added, current prices. \*\*Calculated using chained volume measures

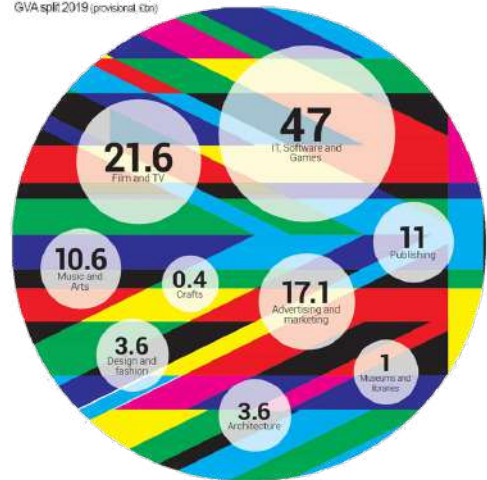
Source: DCMS, December 2020



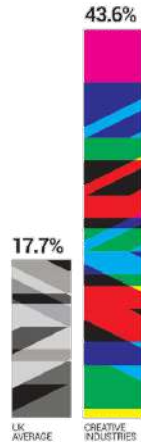
CiC UK to the World  
(2021/02)

# VALUE

GVA split 2019 (provisional £bn)



Change in GVA 2010-2019\*\*

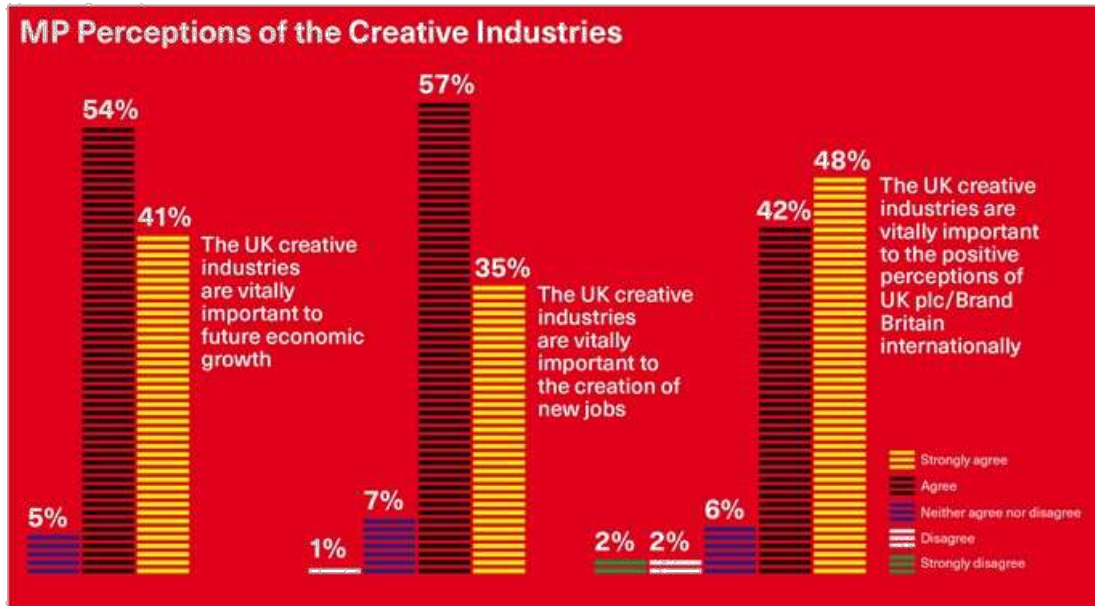


www.thecreativeindustries.co.uk

# Trend for Joining the Creative Industries

是否要追上這個腳步？

## SEE WHAT MPS ARE SAYING ABOUT THE CREATIVE INDUSTRIES

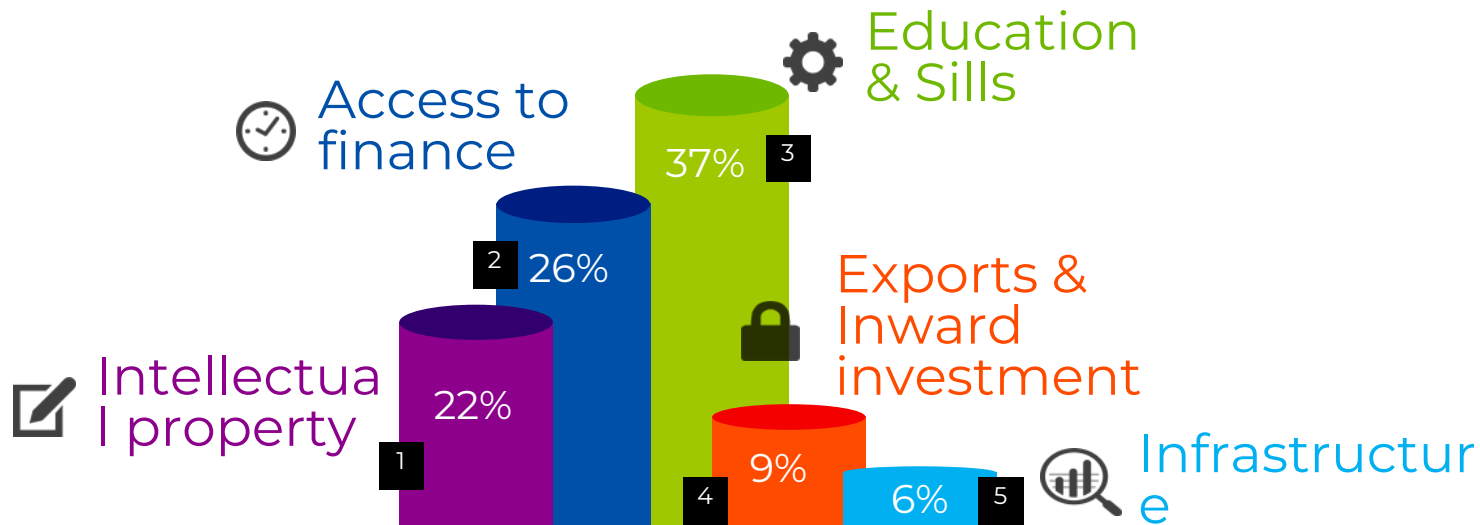


Source: [www.dodsinformation.com/MP Panel Dec 2015](http://www.dodsinformation.com/MP%20Panel%20Dec%202015)

CiC UK to the World (2016/01)



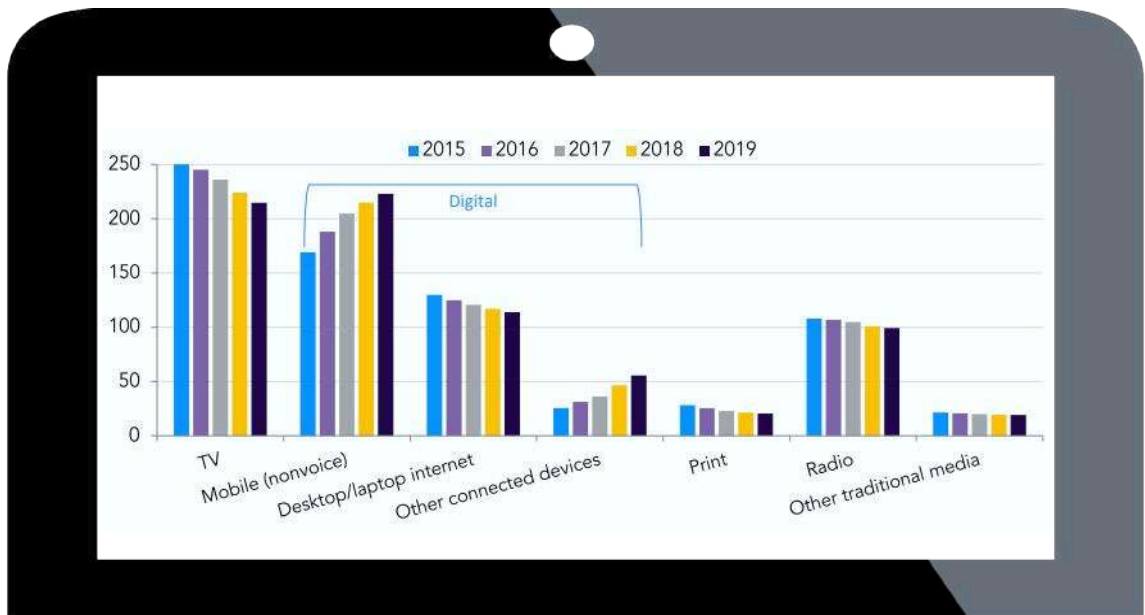
# Key Drivers of Long Term Success of Creative Industries



投入至創意產業下的恆心與努力，將帶來未來的成就。

# Average Time Spent per Day with Major Media by U.S. Adults (Minutes)

你的生活，改變了嗎？！



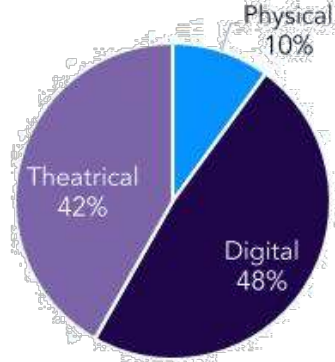
變的不是你，

是你的 習慣



# The Future is the DIGITAL ERA

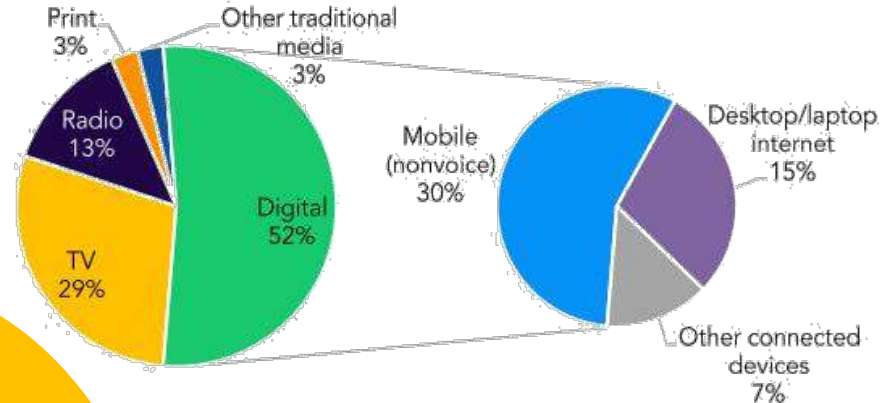
2019 Global Theatrical & Home/Mobile Entertainment Market (% Share)<sup>3</sup>



沒有網路與科技的生活，  
你能忍受嗎？

2019 Average Time Spent per Day with Major Media by U.S. Adults (Minutes)<sup>49</sup>

Source: eMarketer



# 台灣文化創意產業產值

年別	家數	營業額 (億元)	外銷收入 (億元)	名目國內生產 毛額(億元)	外銷收入 占比(%)	營業額占 GDP比重 (%)	平均每家營 業額 (百萬)
2012	59,849	8,093.05	833.57	146,869.17	10.29	5.51	13.52
2013	60,246	8,310.35	766.79	152,307.39	9.22	5.46	13.79
2014	60,628	8,483.93	801.78	161,118.67	9.45	5.27	13.99
2015	61,824	8,586.59	808.63	167,706.71	9.41	5.12	13.88
2016	62,325	8,265.68	851.21	171,520.93	10.29	4.82	13.26
2017	63,250	8,362.06	862.19	174,311.57	10.31	4.80	13.22
2018	64,401	8,798.16	880.02	183,428.91	10.00	4.80	13.66
2019	65,687	9,124.08	874.39	189,325.25	10.60	4.82	13.89
2020	67,618	9,264.63	960.31	199,148.06	10.36	4.65	13.70
2021	69,630	9,642.84	1,049.01	217,389.82	10.88	4.44	13.85

資料來源：文化部，2022臺灣文化創意產業發展年報

蒐集時間：2023/03/06

# 台灣文化創意產業就業人數

行業別	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
出版	42,171	40,607	40,769	39,399	40,165	40,962	38,430	42,210	41,781	40,441
影片服務、聲音錄製及樂出版	15,780	17,540	16,771	15,589	17,535	16,698	14,902	15,962	18,537	19,498
傳播及節目送	25,007	25,039	29,405	31,089	27,264	22,116	23,312	24,135	21,111	18,881
廣告業及市場研究	47,397	45,937	35,796	35,227	34,146	35,984	37,886	37,671	35,258	36,400
專門設計服務	31,812	37,719	50,311	54,420	57,130	58,571	57,536	65,1506	63,978	70,422
創作及藝術表演	16,275	16,508	16,375	16,922	17,593	19,042	21,273	22,148	16,979	20,154
運動、娛樂及休閒服務	57,945	56,764	56,093	59,660	67,663	66,796	66,077	68,523	74,308	67,300
文創產業總就人數	236,387	240,114	245,520	252,307	261,497	260,169	259,416	275,799	271,952	273,096
我國服務業就人數(千)	6,380	6,458	6,526	6,696	6,878	6,732	6,790	6,849	6,879	6,847
我國總就業人數(千)	10,860	10,967	11,079	11,198	11,627	11,352	11,434	11,500	11,504	11,447
文創產業就人數占總數比重	2.18	2.19	2.22	2.25	2.25	2.29	2.27	2.40	2.36	2.39

資料來源：文化部，2022臺灣文化創意產業發展年報

蒐集時間：2023/03/06

# 學程發展特色

文創產業是我國新興產業，乃結合藝術創作及文化保存、文化與科技結合，注重城鄉及區域均衡發展，重視地方特色。

1

## 人文背景

文化探究  
+  
管理素養



## 管理背景

產業知識  
+  
人文素養

2



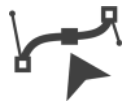
3

## 跨領域整合

人文背景  
+  
管理背景

創意或文化積累，透過智慧財產之形成及運用，具有創造財富與就業機會之潛力，並促進全民美學素養 (文化創意產業發展法)

# 學程發展方向與重點



Learning



Concept



Capability



Career

## 基礎適性 學習

- 專業知識學習
- 動手實務操作

## 文創產業及 管理概念

- 基礎能力建立
- 多元產業發展

## 跨域整合 能力

- 跨域能力培養
- 三創思維拓展

## 擴展職涯

- 強化產業連結
- 產業人力培育

# 文化產業與管理學程

## 專業課程設計(管理學院)



修畢所屬學院二門及他院四門課程以上者，由兩院共同授予「文創產業與管理」學程證書

1

由於時代變遷，更迭迅速，對企業經營與管理上，都面臨相當嚴峻的挑戰與轉型契機。而在創新創業的思維下，產業環境及市場發展下的企業營運與管理，儼然成為企業永續經營的根基。

2

因應企業營運與市場需求的改變，具體反映學程課程設計與教育目標，以跨領域學習為方向，著重於數位化、智慧化、及科技與創新管理層面。

3

助學生建立完整的現代化企業營運與科技創新的思維與能力的建構，讓學生有效的銜接企業營運功能下之職涯規劃與發展



### 數位企業 經營模組

#### 企業管理實務專題

服務行銷與管理

供應鏈管理

企業資源規劃

數位與行動商務

智慧商務專案管理

數位資料分析方法



### 科技創新 管理模組

#### 創新管理與實務

科技管理導論

創意與創業傾向

數位創新與服務

創業管理概論

創業行銷

創業財務規劃

## 教學活動

### CM236創意與創業傾向 (王明照 副教授)

#### 創業大贏家桌遊

從遊戲中了解創業策略活動的執行與個人創業傾向切適狀況。



## 教學活動

# CM235創新管理與實務 (曾詠青 副教授)

### 3D列印工作坊

透過3D列印技術對創新思維與想法的  
建置與創造。





# 文創產業與管理學程

歡迎你的加入！

