

淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	武俠文化與創意產業	授課 教師	陳康芬 CHEN, KANG-FEN
	CULTURE OF KNIGHT-ERRANT AND CREATIVE INDUSTRY		
開課系級	共同科－文 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
系（所）教育目標			
<p>一、培養學生成為具人文關懷與科學精神之知識份子。</p> <p>二、培養知識管理與文化創意之人才。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 文化創意與產業趨勢之洞察能力。</p> <p>B. 文化創意產業知識之應用能力。</p> <p>C. 語文表達能力。</p> <p>D. 歷史詮釋能力。</p> <p>E. 文獻分析能力。</p> <p>F. 資訊應用能力。</p> <p>G. 媒體傳播能力。</p> <p>H. 美學鑑賞與應用能力。</p> <p>I. 創意思考能力。</p>			
課程簡介	<p>武俠文化創意產業的開發，值得產、官、學界更多的重視與投入。本課程希望能藉由武俠文化的知識理念教育與文化創意產業的發展觀察，激發學生開始培養學理與創意轉換的自我敏銳度，以及經營管理技巧。</p>		
	<p>Martial arts and cultural development of creative industries, it is worth, government, and academia for more attention and investment. This course hope that with a martial arts concept of culture, education and knowledge of cultural and creative industries observation and inspire students to begin developing the theory and the creative transformation of the self-sensitivity, as well as management skills.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填):

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域: C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域: P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域: A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性:

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如: 認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如: 「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	武俠文化創意產業的開發，值得產、官、學界更多的重視與投入。本課程希望能藉由武俠文化的知識理念教育與文化創意產業的發展觀察，激發學生開始培養學理與創意轉換的自我敏銳度，以及經營管理技巧。	Martial arts and cultural development of creative industries, it is worth, government, and academia for more attention and investment. This course hope that with a martial arts concept of culture, education and knowledge of cultural and creative industries observation and inspire students to begin developing the theory and the creative transformation of the self-sensitivity, as well as management skills.	C4	ABEF

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	武俠文化創意產業的開發，值得產、官、學界更多的重視與投入。本課程希望能藉由武俠文化的知識理念教育與文化創意產業的發展觀察，激發學生開始培養學理與創意轉換的自我敏銳度，以及經營管理技巧。	講述、討論、思考引導	紙筆測驗、實作、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級基本素養與核心能力	內涵說明
◇ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◇ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◇ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◇ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◇ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◇ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/02/13~ 101/02/19	課程說明 / The curriculum explains	
2	101/02/20~ 101/02/26	歷史中的俠客形象 / Chivalrous man's image in the history	
3	101/02/27~ 101/03/04	文學中的俠客形象 / Chivalrous man's image in the literature	
4	101/03/05~ 101/03/11	現代武俠小說歷史發展概況 / The modern novel about swordsmen history develops general situation	
5	101/03/12~ 101/03/18	武俠的傳統出版產業概況 / Knight errant of traditional publish industry general situation	
6	101/03/19~ 101/03/25	武俠的數位出版 —網路武俠小說創作與電子書 / Knight errant of digital publish -The network novel about swordsmen creates with e-book	
7	101/03/26~ 101/04/01	武俠文化的網際網路資源運用與知識庫管理 / Usage and knowledge base of the internet resource of knight errant culture manage	
8	101/04/02~ 101/04/08	武俠文化與影視傳媒 / Knight errant culture and showbiz media	
9	101/04/09~ 101/04/15	武俠數位遊戲開發的模式與內容分析 / The mode and the content analysis that the knight errant digital game develops	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考試週	

11	101/04/23~ 101/04/29	武俠數位遊戲個案分析1 / The individual case analyzes of knight errant digital game 1	
12	101/04/30~ 101/05/06	武俠數位遊戲個案分析2 / The individual case analyzes of knight errant digital game 2	
13	101/05/07~ 101/05/13	武俠數位遊戲個案分析3 / The individual case analyzes of knight errant digital game 3	
14	101/05/14~ 101/05/20	武俠數位遊戲個案分析4 / The individual case analyzes of knight errant digital game 4	
15	101/05/21~ 101/05/27	霹靂布袋戲的歷史發展與文化創意產業經營 / History development and cultural creativity industry of lightning flash hand-puppet show conduct	
16	101/05/28~ 101/06/03	傳統與創新—霹靂布袋戲的科幻新武俠分析 / Tradition and innovation—the science fiction of lightning flash hand-puppet show the new knight errant is analytical	
17	101/06/04~ 101/06/10	武俠文化與創意產業的管理構想 / The management speculation of knight errant culture and creativity industry	
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考試週	
修課應 注意事項	需準時繳交期中作業		
教學設備	電腦、投影機、其它(自編講義)		
教材課本	教師自編講義		
參考書籍			
批改作業 篇數	1 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆出席率： 30.0 %   ◆平時評量：       %   ◆期中評量：40.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉：       %		
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁〈網址：<a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a>〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p><b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b></p>		