

淡江大學 101 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	地方文化創意產業	授課 教師	邱明民 CHIU, MING-MIN
	LOCAL CULTURAL AND CREATIVE INDUSTRIES		
開課系級	校共通(日) A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TNUXB0A		
校 共 通 教 育 目 標			
<p>一、能適應新的環境。</p> <p>二、能結合不同來源的知識。</p> <p>三、能成為終身學習者。</p> <p>四、能在複雜的世界中茁壯。</p>			
校 級 基 本 素 養			
<p>A. 全球視野。</p> <p>B. 洞悉未來。</p> <p>C. 資訊運用。</p> <p>D. 品德倫理。</p> <p>E. 獨立思考。</p> <p>F. 樂活健康。</p> <p>G. 團隊合作。</p> <p>H. 美學涵養。</p>			
課程簡介	<p>一、社區營造基礎概念與發展的軌跡-分析台灣社區營造所展開的變遷，對地方意識所產生的效應。</p> <p>二、地方文化資源的形成與開發-討論開發過程可能發生的負面效果。</p> <p>三、地方文化創意產業的條件與趨勢-引導對文化創意產業形成所必要的實質條件的理解。</p> <p>四、日本特有內發型文創產業模式分析與比較-提出與台灣模式可參考相較的日本案例。</p> <p>五、假設議題的地方文化創意產業構想模擬-透過組群討論，學習潛在的創意能力。</p>		
	<p>1.The concept of community building and development path based.</p> <p>2.The formation of local cultural resources and development.</p> <p>3.Local cultural conditions and trends in the creative industries.</p> <p>4.Japan-specific cultural and creative industries within the hair analysis and comparison of model</p> <p>5.Assuming that the question of local cultural and creative industries concept of simulation.</p>		

本課程教學目標與目標層級、校級基本素養相關性

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」、「校級基本素養」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「校級基本素養」。單項教學目標若對應「校級基本素養」有多項時，則可填列多項「校級基本素養」。(例如：「校級基本素養」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	校級基本素養
1	本課程之教學目標在於深度的對文化產業本質的理解，並分析「文化產業」開發所必備的要件，導入社區營造的概念，進而說明開發的手法與需要思考的面向，進而對於文化創意產業開發的程序有清楚的認知。	Goal of this course is the depth of understanding of the nature of cultural industries and to analyze the "cultural industries" are essential elements of development, into the concept of community building, and further development-oriented approach and the need to think, then the cultural and creative industries development process have a clear understanding.	C3	BE

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	本課程之教學目標在於深度的對文化產業本質的理解，並分析「文化產業」開發所必備的要件，導入社區營造的概念，進而說明開發的手法與需要思考的面向，進而對於文化創意產業開發的程序有清楚的認知。	講述、討論、參訪	紙筆測驗、報告、上課表現

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/09/10~ 101/09/16	近年台灣社區營造背景的文化創意產業發展趨勢	一、社區營造基礎概
2	101/09/17~ 101/09/23	社區營造的本質與「地方文化創意產業」的關係	一、社區營造基礎概
3	101/09/24~ 101/09/30	國際或全國性產業與「地方產業」結構之比較	一、社區營造基礎概

4	101/10/01~ 101/10/07	「地方文化資源」的概念與形成	二、地方文化資源的形
5	101/10/08~ 101/10/14	國內社區營造應用領域的擴張	二、地方文化資源的形
6	101/10/15~ 101/10/21	從北投溫泉博物館案例看地方文化之深耕	二、地方文化資源的形
7	101/10/22~ 101/10/28	「地方文化創意產業」形成的要件	三、地方文化創意產業
8	101/10/29~ 101/11/04	國內「地方文化創意產業」與社區營造之關聯探討	三、地方文化創意產業
9	101/11/05~ 101/11/11	文化創意之精神價值之定義與批判	三、地方文化創意產業
10	101/11/12~ 101/11/18	期中考試週	
11	101/11/19~ 101/11/25	日本地方文化資源的開發模式	四、日本特有內發型文
12	101/11/26~ 101/12/02	精神價值之創意設計	四、日本特有內發型文
13	101/12/03~ 101/12/09	從日本文化創意設計案例介紹	四、日本特有內發型文
14	101/12/10~ 101/12/16	戶外教學-參訪日本古民家「一滴水紀念館」	一滴水紀念館案例
15	101/12/17~ 101/12/23	案例研究-分組討論日本古民家「一滴水紀念館」	一滴水紀念館案例
16	101/12/24~ 101/12/30	文化元素之捕捉與應用-以日本為例	五、假設議題的地方
17	101/12/31~ 102/01/06	「地方文化創意產業」假設案例模擬-分組報告	五、假設議題的地方
18	102/01/07~ 102/01/13	期末考試週	
修課應 注意事項	本課程以講授、作業、報告與討論等方式進行，上列五大教學結構中，初期的授課是以講授為主，透過學員的特定主題作業，維持學員對授課內容的平均理解。第五部分，在訂定主題案例後，則以分組報告為主，引導、討論為輔。此外，在各講授單元中隨進度印發講義提供教材，讓同學配合學習。本課程共設計四次作業(授課內容結構1-4項)，及一次分組報告(授課內容結構第5項)。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍	賀瑞麟主編，文一智等人著，《2009文化創意產業永續與前瞻研討會論文》集 邱明民 著，大河文化基金會出版2012		
批改作業 篇數	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：15.0 % ◆期末評量：15.0 % ◆其他〈作業成績〉：40.0 %		

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>
-----	---