

淡江大學 102 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	動漫與文創產業	授課 教師	周文鵬 CHOU, WEN-PENG
	ANIMATION IN CULTURAL & CREATIVE INDUSTRIES		
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. 文創產業知識的應用能力。</p> <p>B. 語文表達能力。</p> <p>C. 歷史詮釋能力。</p> <p>D. 文獻解讀能力。</p> <p>E. 媒體傳播應用能力。</p> <p>F. 美學鑑賞與應用能力。</p> <p>G. 創意思考能力。</p>			
課程簡介	<p>．銜接當代資訊變遷，以數位科技、多元媒體為範例，探討視覺化、圖像化的敘事脈絡。</p> <p>．梳理動漫創作的文化及產業軌跡，藉由知名作品的研讀與析論，探究ACG世界的面向及構成。</p> <p>．結合文化創意產業思維，導入歷程、原理、操作三項要素，落實知能與應用的並重。</p> <p>．針對「圖像敘事」、「動漫文化」、「文創產業」、「動漫文創」四項議題，深化學員理解及創用的能力。</p>		
	<p>* Analysis the Structure and Principle of Image carrier.</p> <p>* Investigate the Creation and Industry of Culture of Anime.</p> <p>* Organize the Developing and Theory of Cultural and creative industries.</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	解析圖像敘事的脈絡及原理	Analysis the Structure and Principle of Image carrier	C3	ABCDEFG
2	探討動漫文化的創作與產業	Investigate the Creation and Industry of Culture of Anime	C4	ABCDEFG
3	整理文化創意產業的發展與理論	Organize the Developing and Theory of Cultural and creative industries.	C4	ABCDEFG
4	結合動漫思維與文創視野，啟發學員的思考及應用能力。	Combine the Thinking of Anime and the Vision of Culture-Creation to Inspire Student's Analytical powers and Application ability.	C6	ABCDEFG

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	解析圖像敘事的脈絡及原理	講述、討論、賞析、問題解決	紙筆測驗、報告、上課表現
2	探討動漫文化的創作與產業	講述、討論、賞析、問題解決	紙筆測驗、報告、上課表現
3	整理文化創意產業的發展與理論	講述、討論、賞析、問題解決	紙筆測驗、報告、上課表現
4	結合動漫思維與文創視野，啟發學員的思考及應用能力。	講述、討論、賞析、問題解決	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

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◇ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◇ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◇ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◇ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◇ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	103/02/17~ 103/02/23	第0講 — 課程說明與概念整理	
2	103/02/24~ 103/03/02	第1講 — 認識載體：圖像敘事的邏輯與特性	
3	103/03/03~ 103/03/09	第1講 — 認識載體：圖像敘事的邏輯與特性	
4	103/03/10~ 103/03/16	第2講 — 察覺進化：動漫敘事的特性與法則	
5	103/03/17~ 103/03/23	第2講 — 察覺進化：動漫敘事的特性與法則	
6	103/03/24~ 103/03/30	第3講 — 探究底蘊：動漫文化的系統與構成	
7	103/03/31~ 103/04/06	第3講 — 探究底蘊：動漫文化的系統與構成	
8	103/04/07~ 103/04/13	第4講 — 發現自我：台灣漫畫的現況與歷程	
9	103/04/14~ 103/04/20	教學觀摩週	
10	103/04/21~ 103/04/27	期中考試週	
11	103/04/28~ 103/05/04	第5講 — 透視潮流：文創產業的脈絡與原理	
12	103/05/05~ 103/05/11	第5講 — 透視潮流：文創產業的脈絡與原理	

13	103/05/12~ 103/05/18	第6講 — 分解架構：動漫文創的類型與產生	
14	103/05/19~ 103/05/25	第6講 — 分解架構：動漫文創的類型與產生	
15	103/05/26~ 103/06/01	第7講 — 合成體系：動漫文創的延伸與接合	
16	103/06/02~ 103/06/08	第7講 — 合成體系：動漫文創的延伸與接合	
17	103/06/09~ 103/06/15	第8講 — 重現自我：台灣產業的動漫與文創	
18	103/06/16~ 103/06/22	期末考試週	
修課應 注意事項	一、作品賞析以外，本課程亦涉及文化發展與理論建構之相關議題。 二、期中測驗以外，本課程亦採用期末主題式作業考核。 三、取材他國以外，本課程亦包括台灣動漫及文創相關議題。 四、新作新番以外，本課程亦著重業界經典創作範例、經營型態。 五、各單元授課內容，將依實際上課狀況隨適調整。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
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： 15.0 %    ◆平時評量：20.0 %    ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：35.0 % ◆其他〈 〉：        %		
備 考	「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/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a> 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」進入。 <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>		