

淡江大學 102 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	旅遊休閒與消費文化	授課 教師	陳建甫 CHEN CHIEN-FU
	TOURISM, LEISURE AND CONSUMER CULTURE		
開課系級	未來二碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TDDXM2A		
系（所）教育目標			
培養與促進學生具備未來變遷與科際整合的知識能力，未來導向思考及社會科學研究能力，及未來分析及規劃能力。			
系（所）核心能力			
<p>A. 多元思考的能力。</p> <p>B. 未來分析的能力。</p> <p>C. 掌握趨勢變遷的能力。</p> <p>D. 全球視野的能力。</p> <p>E. 實證應用的能力。</p>			
課程簡介	瞭解休閒與消費文化相關理論，以及全球休閒與消費市場的未來趨勢		
	Understand the theories of leisure and consumer culture and the future trend of leisure and consume market		

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	瞭解休閒與消費文化相關理論，以及全球休閒與消費市場的未來趨勢	Understand the theories of leisure and consumer culture and the future trend of leisure and consume market	C2	ABCD

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	瞭解休閒與消費文化相關理論，以及全球休閒與消費市場的未來趨勢	講述、討論、參訪	紙筆測驗、報告、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	前言：休閒與消費文化(課程介紹)	
2	103/02/24~ 103/03/02	休閒與消費文化的本質 (Kraus 1, Kelly1)	
3	103/03/03~ 103/03/09	休閒與消費文化的緣起與制度化 (Kraus 4, Veblen, Kelly 2, 8)	
4	103/03/10~ 103/03/16	在工作社會後：從工作線到SOHO族 (Kraus 3, Kelly 7, 10)	
5	103/03/17~ 103/03/23	MAPPING休閒與消費文化的未來 (Kraus 5, Kelly 12) 戶外教學與活動：休閒體驗教	
6	103/03/24~ 103/03/30	休閒未來輪：安排一個國內旅遊計畫	
7	103/03/31~ 103/04/06	休閒的差異I：人口、高齡社會的休閒 (Kraus 6, Kelly 21)	
8	103/04/07~ 103/04/13	戶外教學週	
9	103/04/14~ 103/04/20	休閒的差異II：性別的差異與特殊性 (Kraus 7, Kelly 22)	
10	103/04/21~ 103/04/27	休閒的差異III：族群、聚落與文化的差異 (Kraus 8, Kelly 21, 23)	
11	103/04/28~ 103/05/04	運動與休閒 (Kraus 9, Kelly 13) 個案研究1:MBA與運動酒吧	
12	103/05/05~ 103/05/11	戶外遊憩與休閒 (戶外休閒、旅行與遊憩 (Kraus 10, Kelly 14) 個案研究2:生態旅遊與民宿休閒	

13	103/05/12~ 103/05/18	藝術與休閒 (Kraus 11, Kelly 15) 個案研究3：華山藝文、松山菸廠、寶藏巖藝術村	
14	103/05/19~ 103/05/25	旅遊與觀光 (Kraus 10, Kelly 17) 戶外教學與產業參觀：飯店管理與圓山大飯店	
15	103/05/26~ 103/06/01	大眾文化與媒體休閒 (Kraus 11, Kelly 16) 個案研究4：美食、旅遊以及韓流戲劇	
16	103/06/02~ 103/06/08	資本主義的商業休閒與消費 (Kraus 12) 個案研究5：貴婦百貨與週年慶	
17	103/06/09~ 103/06/15	宅經濟與休閒：遊戲與休閒 (Kraus 12) 個案研究6：動漫、電玩與卡通產業	
18	103/06/16~ 103/06/22	休閒與消費文化社會的未來趨勢 (Kraus 14)	
修課應 注意事項			
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	Kraus, Richard, 2000, Leisure in a Changing America: Trends and Issues for the 21st century. 2nd edition, MA: Ally & Bacon. Kelly, R, John, Leisure, 1996, Allyn & Bcon		
參考書籍	Kelly, R. John and Valeria J. Freysinger, 2000, 21st Century Leisure: Current Issues, MA: Ally & Bacon. Veblen, Thorstein, 1899, The Theory of the Leisure Class, Dover thrift editions (1994). Wearing, Betsy, 1998, Leisure and Feminist Theory, Sage Publications. 文化, Chris Jenks著, 俞智敏等譯, 1998巨流圖書公司。高宣揚, 流行文化社會學, 2002, 揚智文化。Veblen, Thorstein, 1899, The Theory of the Leisure Class, Dover thrift editions (1994).Wearing, Betsy, 1998, Leisure and Feminist Theory, Sage Publications. 文化, Chris Jenks著, 俞智敏等譯, 1998巨流圖書公司。高宣揚, 流行文化社會學, 2002, 揚智文化。 高宣揚, 流行文化社會學, 2002, 揚智文化。		
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： 20.0 % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php 〉業務連結「教師教學計畫表上傳下載」進入。 ※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。		