

淡江大學 103 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	陳清淵 CHING YUAN CHEN
	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>1.依循名作的軌跡，探索創作的脈絡，落實動漫的商業價值。</p> <p>2.探究動漫商業操作的手法，追尋動漫文創產業的落實，理想與現實共存共榮!?</p> <p>3.針對「圖像敘事」、「動漫文化」、「文創產業」、「動漫文創」四個議題，深化學員理解及創造的能力。</p>		
	<p>1.Explore comic and animation commercial values through their masterpiece, and implement them as our own.</p> <p>2.Delve into the business side of comics and animations to pursue the creative and cultural achievements.</p> <p>3.Enhance the realization and creative ability of students in “iconographic interpretation”, “comic and animation culture”, “creative culture's industry” and “creative culture in comic and animation”.</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	解析圖像敘事的趣味意涵	Analyzing the interesting means of iconographic interpretation.	C2	AEF
2	探討動漫產業的發展脈絡	Discuss the development of comic and animation industry.	C2	ACEFG
3	落實動漫文化的商業價值	Implement the commercial value of culture of comic and animation.	C3	AEFG
4	結合喜歡的思維，創造熱血的產業，啟發運用的能力	To shake up grab hold of the industry with our aspiring minds and abilities.	C4	AEFG

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	解析圖像敘事的趣味意涵	講述、賞析	紙筆測驗、報告、上課表現
2	探討動漫產業的發展脈絡	講述、討論、賞析、問題解決	紙筆測驗、報告、上課表現
3	落實動漫文化的商業價值	講述、討論、賞析、問題解決	紙筆測驗、報告、上課表現
4	結合喜歡的思維，創造熱血的產業，啟發運用的能力	討論、賞析、實作、問題解決	紙筆測驗、實作、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	104/02/24~ 104/03/01	第 0 回 課程說明與目標說明	
2	104/03/02~ 104/03/08	第一回 認識圖像 圖像所表達的邏輯特性及內容涵意	
3	104/03/09~ 104/03/15	第一回 認識圖像 圖像所表達的邏輯特性及內容涵意	
4	104/03/16~ 104/03/22	第二回 認識漫畫 漫畫構成之要素分析說明	
5	104/03/23~ 104/03/29	第二回 認識漫畫 漫畫職能概要說明	
6	104/03/30~ 104/04/05	第三回 認識文創 動漫文化創意的發展脈絡	
7	104/04/06~ 104/04/12	第三回 認識文創 動漫文化創意的發展脈絡	
8	104/04/13~ 104/04/19	第四回 認識作品 喜歡、迷戀的經濟效應	
9	104/04/20~ 104/04/26	第四回 認識作品 喜歡、迷戀的經濟效應	
10	104/04/27~ 104/05/03	期中考試週	
11	104/05/04~ 104/05/10	第五回 認識作品 喜歡、迷戀的經濟效應	
12	104/05/11~ 104/05/17	第五回 認識作品 喜歡、迷戀的經濟效應	

13	104/05/18~ 104/05/24	第六回 認識作品 喜歡、迷戀的經濟效應	
14	104/05/25~ 104/05/31	第六回 認識作品 喜歡、迷戀的經濟效應	
15	104/06/01~ 104/06/07	第七回 認識潮流 動漫萌經濟的效應與運用	
16	104/06/08~ 104/06/14	第七回 認識潮流 動漫萌經濟的效應與運用	
17	104/06/15~ 104/06/21	第八回 台灣動漫市場的機會與下一步!?	
18	104/06/22~ 104/06/28	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本			
參考書籍			
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： 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： 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。	