

淡江大學 104 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 CHEN CHING-YUAN
	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>依循名作的軌跡，探索創作的脈絡，落實動漫的商業價值。 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>Explore comic and animation commercial values through their masterpiece, and implement them as our own. Delve into the business side of comics and animations to pursue the creative and cultural achievements.</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.	C5	AFG
2	探討動漫產業的發展脈絡	Discuss the development of comic and animation industry.	C2	ACEG
3	落實動漫文化的商業價值	Implement the commercial value of culture of comic and animation.	C3	AEG
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.	C6	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	報告
2	探討動漫產業的發展脈絡	講述、討論、賞析、參訪	報告
3	落實動漫文化的商業價值	討論、賞析、參訪、問題解決	報告
4	結合喜歡的思維，創造熱血的產業，啟發運用的能力	討論、實作、參訪	報告

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	105/02/15~ 105/02/21	第0回 課程說明與目標說明	
2	105/02/22~ 105/02/28	第一回 認識圖像 圖像所表達的邏輯及內容意涵	
3	105/02/29~ 105/03/06	第二回 認識圖像 圖像所表達的邏輯及內容意涵	
4	105/03/07~ 105/03/13	第三回 認識漫畫 漫畫之構成要素及說明	
5	105/03/14~ 105/03/20	第四回 認識漫畫 漫畫之構成要素及說明	
6	105/03/21~ 105/03/27	第五回 認識文創 動漫文化創意的發展脈絡	
7	105/03/28~ 105/04/03	第六回 認識文創 動漫文化創意的發展脈絡	
8	105/04/04~ 105/04/10	第七回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效應	
9	105/04/11~ 105/04/17	第八回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效應	
10	105/04/18~ 105/04/24	期中考試週	
11	105/04/25~ 105/05/01	第九回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效應	
12	105/05/02~ 105/05/08	第十回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效應	

13	105/05/09~ 105/05/15	第十一回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效應	
14	105/05/16~ 105/05/22	第十二回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效應	
15	105/05/23~ 105/05/29	第十三回 認識潮流 動漫畫萌經濟的效應與運用	
16	105/05/30~ 105/06/05	第十四回 認識潮流 動漫畫萌經濟的效應與運用	
17	105/06/06~ 105/06/12	第十五回 台灣動漫市場的機會與下一步!?	
18	105/06/13~ 105/06/19	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：10.0 % ◆期中評量：35.0 % ◆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。		