

淡江大學 106 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	文化創意產業概論	授課 教師	陳建安 CHIENAN, CHEN
	INTRODUCTION TO CULTURAL CREATIVE INDUSTRY		
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>從生活中理解文化創意產業，從討論中了解創意與設計。文創，牽涉範圍甚廣，在本課程中，除了理解文化研究理論、設計、創意、科技等理論外，更會介紹台灣、日本、韓國、泰國與大陸等各地的文創發展，並透過參訪與業界成功案例來校演講，讓同學不會在象牙塔中看文創，而是從學習模仿中，走出文創的第一步。這正是本課程的最主要宗旨之一。</p>		
	<p>The cultural and creative lesson is including theory and practice.From imitation, learning and visit the successful company,all of them are course content.With the sub-group discussions, make learning more effective</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	讓同學清楚知道，文化創意產業的入門門檻，以及入門後應該注意甚麼？並且讓他們清楚產業化，才是文創成功的最後評判標準。	Let students Know what to do? How to do? and describe the status of the real industry's situation.	C2	AG

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	讓同學清楚知道，文化創意產業的入門門檻，以及入門後應該注意甚麼？並且讓他們清楚產業化，才是文創成功的最後評判標準。	講述、討論、賞析、實作、參訪、問題解決、演講	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	107/02/26~ 107/03/04	上課方式說明。第一章，文創定義與趨勢	
2	107/03/05~ 107/03/11	第一章(二)文創與課程之間的關聯	
3	107/03/12~ 107/03/18	第二章，創意與設計(一)	
4	107/03/19~ 107/03/25	第二章，創意與設計(二)	
5	107/03/26~ 107/04/01	邀請文創成功案例演講	
6	107/04/02~ 107/04/08	第三章，品牌與行銷(一)	
7	107/04/09~ 107/04/15	第三章，品牌與行銷(二)	
8	107/04/16~ 107/04/22	第四章，如何說故事？	
9	107/04/23~ 107/04/29	第五章，科技與文創	
10	107/04/30~ 107/05/06	期中考試週	
11	107/05/07~ 107/05/13	第六章，體驗與美感	
12	107/05/14~ 107/05/20	教學參訪或第七章，各地文創概述(一)	

13	107/05/21~ 107/05/27	第七章, 各地文創概論(二)	
14	107/05/28~ 107/06/03	第八章, 文創的盲與茫, 如何產業化?	
15	107/06/04~ 107/06/10	第九章, 文創與創新傳佈	
16	107/06/11~ 107/06/17	期末分組報告(一)	
17	107/06/18~ 107/06/24	期末分組報告(二)	
18	107/06/25~ 107/07/01	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： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆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。		