

淡江大學 106 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	創意事業企劃專題	授課 教師	陳基祥 CHEN, CHI-HSIANG
	PROJECT DESIGN SEMINAR IN THE CREATIVE INDUSTRIES		
開課系級	資傳一碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TAIXM1A		
系（所）教育目標			
<p>一、精研專業知識與倫理：教導資訊傳播進階理論與應用，以培養學生專業的知識理解、分析和詮釋能力。</p> <p>二、強化研究能力：教導執行研究的方法與訓練深度敏銳的思考力，以培養學生發現問題、定義問題與研究問題的能力。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 能應用資訊傳播學理。</p> <p>B. 能嫻熟資訊意義的分析與詮釋。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播知識發展趨勢。</p> <p>D. 能企劃整合資訊傳播網路服務與應用。</p> <p>E. 能獨立思考與論述。</p>			
課程簡介	<p>經由 idea, creativity, innovation 之角度介紹創意管理本質。並由產品、產業與企業層次介紹創意管理議題。結合管理面、法律面、科技面、與創新面等構面，討論創意管理的內涵。教學方式採取教師講授與討論、教材閱讀、個案討論與分析。引導學生瞭解企業於創意專案管理過程中，所需具備的技能及專業知識，協助創業計劃書之撰寫，瞭解創意管理、創業資源取得方式相關議題。課程加強個案實例討論。</p>		
	<p>The materials for this course mainly focus on the capabilities enforcement on the project design in the creative industry, which includes the required skills, expertise, thinking methods, the challenge during the process of developing new business and the needs for the strategic analysis. Meanwhile, this course will be the definition of innovation beginning from the value of imported innovation management issues, including technology strategy, innovation process, and the application of information networks, technology transfer and global competitiveness.</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	培養學生對於創意管理內涵與過程的認識，激勵同學在未來事業發展上的創新與創業精神。	This course provides a practical guide to the process of successfully launching and growing a project in the creative industry.	C1	ABCDE
2	結合創意理論與實務，經由個案討論，培養學生具創新與創業的知識與技術。	Combination of theory, practice and case discussions, student is able to analysis creativity management process; cultivating the knowledge and technology for innovation and entrepreneurship.	C1	ABCDE
3	探討創意管理範例及實務，以期理論與實務相配合。	Through case study of creativity management, student is able to comprehend efforts of theory and practice.	C1	ABCDE

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	培養學生對於創意管理內涵與過程的認識，激勵同學在未來事業發展上的創新與創業精神。	講述、討論	報告、上課表現
2	結合創意理論與實務，經由個案討論，培養學生具創新與創業的知識與技術。	講述、討論	報告、上課表現
3	探討創意管理範例及實務，以期理論與實務相配合。	討論	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	Course introduction and creativity management introduction	
2	107/03/05~ 107/03/11	PART I: The challenge of changing times: 1.The changing business environment	
3	107/03/12~ 107/03/18	2.Key business decisions	
4	107/03/19~ 107/03/25	3.Management revisited	
5	107/03/26~ 107/04/01	4.Business creativity	
6	107/04/02~ 107/04/08	5.Applied business creativity	
7	107/04/09~ 107/04/15	6.Business innovation	
8	107/04/16~ 107/04/22	7.Organizational culture and climate	
9	107/04/23~ 107/04/29	8.Overcoming resistance: mindsets and paradigms	
10	107/04/30~ 107/05/06	PART III: Linking creativity to strategic innovation: 9. Applied business innovation	
11	107/05/07~ 107/05/13	10. Building a strategic managing innovation model	
12	107/05/14~ 107/05/20	PART IV: Strategic innovation in changing times	

13	107/05/21~ 107/05/27	Business Plan Introduction	
14	107/05/28~ 107/06/03	Marketing Plan Introduction	
15	107/06/04~ 107/06/10	Case study	
16	107/06/11~ 107/06/17	Case study	
17	107/06/18~ 107/06/24	case study	
18	107/06/25~ 107/07/01	Final report	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		Lecture handout Goodman, Malcolm (2017). Creativity and Strategic Innovation Management, 2nd Edition. Routledge	
參考書籍		Bruce R. Barringer & R. Duane Ireland, Barringer entrepreneurship 3E Bruton and White (2011), Strategic Management of Technology and Innovation, 2nd edition, Sotuh-Western. New Venture Creation - Entrepreneurship for the 21st Century (2016). Spinelli and Adam, McGRAW-HILL 創意管理, 陳明惠, 智勝。 創意領導: 技巧驅動變革, 陳明惠, 智勝。	
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: % ◆其他〈期末報告〉: 40.0 %	
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。	