

淡江大學 109 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 B	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TGAXB0B		
課程與SDGs 關聯性	SDG3 良好健康和福祉 SDG8 尊嚴就業與經濟發展 SDG17 夥伴關係		
系（所）教育目標			
一、培養學生成為具人本關懷與科學精神之知識份子。 二、培養知識管理與文化創意之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 文創產業知識的應用能力。(比重：20.00) B. 語文表達能力。(比重：10.00) E. 媒體傳播應用能力。(比重：25.00) F. 美學鑑賞與應用能力。(比重：20.00) G. 創意思考能力。(比重：25.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 5. 獨立思考。(比重：25.00) 7. 團隊合作。(比重：20.00) 8. 美學涵養。(比重：25.00)			
課程簡介	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>Explore comic and animation commercial values through their masterpiece, and implement them as our own.</p> <p>Delve into the business side of comics and animations to pursue the creative and cultural achievements.</p>
--	---

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	解析圖像敘事的趣味意涵	Analyzing the interesting means of iconographic interpretation.
2	探討動漫產業的發展脈絡	Discuss the development of comic and animation industry.
3	落實動漫文化的商業價值	Implement the commercial value of culture of comic and animation.
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.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABEFG	12578	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
2	認知	AFG	128	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
3	認知	EFG	127	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
4	認知	EFG	1278	講述、討論	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/02/22~ 110/02/28	第0回 課程說明與目標說明	
2	110/03/01~ 110/03/07	第一回 認識圖像 圖像所表達的邏輯及內容意涵	

3	110/03/08~ 110/03/14	第二回 認識圖像 圖像所表達的邏輯及內容意涵	
4	110/03/15~ 110/03/21	第三回 認識漫畫 漫畫之構成要素及說明	
5	110/03/22~ 110/03/28	第四回 認識漫畫 漫畫之構成要素及說明	
6	110/03/29~ 110/04/04	第五回 認識文創 動漫文化創意的發展脈絡	
7	110/04/05~ 110/04/11	第六回 認識文創 動漫文化創意的發展脈絡	
8	110/04/12~ 110/04/18	分組討論 期中報告	
9	110/04/19~ 110/04/25	分組討論 期中報告	
10	110/04/26~ 110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~ 110/05/09	第七回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效應	
12	110/05/10~ 110/05/16	第八回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效應	
13	110/05/17~ 110/05/23	第九回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效應	
14	110/05/24~ 110/05/30	第十回 認識潮流 動漫畫萌經濟的效應與運用	
15	110/05/31~ 110/06/06	第十一回 認識潮流 動漫畫萌經濟的效應與運用	
16	110/06/07~ 110/06/13	期末報告 作品講解	
17	110/06/14~ 110/06/20	期末報告 作品講解	
18	110/06/21~ 110/06/27	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材			
參考文獻			
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：       %   ◆期中評量：40.0 % ◆期末評量：50.0 % ◆其他〈 〉：       %	

備考

「教學計畫表管理系統」網址：<https://info.ais.tku.edu.tw/csp> 或由教務處  
首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」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。**