

淡江大學 109 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	文化創意產業分析	授課 教師	王雲杰 WANG YUN CHIEH
	ANALYSIS OF CULTURAL AND CREATIVE INDUSTRIES		
開課系級	產經四 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TLEXB4P		
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 SDG11 永續城市與社區		
系（所）教育目標			
一、奠定產業經濟專業。 二、強化多元知識學習。 三、培養研究分析能力。 四、提升品德倫理修養。 五、拓展全球宏觀視野。 六、鍛造產業領導人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
B. 能利用課程理論針對時事進行分析。(比重：50.00) C. 能具備跨領域之多元專業知識與終身學習的能力。(比重：50.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：20.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：30.00) 8. 美學涵養。(比重：20.00)			
課程簡介	本課程協助學生建立對文創產業的概念，文化與創意的關係，意象的傳遞與符號及素材的運用，文創產業面對商業市場的問題與機會。並結合「地方創生」以探討獨特的人文及地方特色如何塑造獨特的商品與品牌。最後以商業個案分析。並結合經濟學理論，以利學生同時掌握理論與實務。		

	This course assists students to establish the concept of cultural and creative industries, the relationship between culture and creativity, the transfer of imagery, the use of symbols and materials, and the problems and opportunities of cultural and creative industries facing the commercial market. And combined with " Regional Revitalization " to explore how unique humanities and local characteristics can create unique products and brands. Finally, it analyzes the business case. In combination with economic theory, students can master both theory and practice.
--	--

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	從經濟學角度研究文創產業的核心價值與在商業市場的定位。	Studying the Core Values of Cultural and Creative Industries and Their Position in the Commercial Market from an Economic Perspective.

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	BC	12358	講述、討論	測驗、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	課程內容說明	
2	110/03/01~ 110/03/07	文化創意產業的定義與內涵	
3	110/03/08~ 110/03/14	文創產業在經濟、藝術、人文方面的核心價值(一)	
4	110/03/15~ 110/03/21	文創產業在經濟、藝術、人文方面的核心價值(二)	
5	110/03/22~ 110/03/28	文創產業美學原則的因式分解：素材、符號、意象(一)	
6	110/03/29~ 110/04/04	教學行政觀摩日	
7	110/04/05~ 110/04/11	文創產業美學原則的因式分解：素材、符號、意象(二)	
8	110/04/12~ 110/04/18	文創產業商品設計與一般商品設計的差異及應用	
9	110/04/19~ 110/04/25	文化創意產業與品牌精神	

10	110/04/26~ 110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~ 110/05/09	「地方創生」與文創產業的前世今生	
12	110/05/10~ 110/05/16	中國的「鄉村振興戰略」	
13	110/05/17~ 110/05/23	文化創意產業面臨的問題與機會	
14	110/05/24~ 110/05/30	文創產業實例研究與分析(一)	
15	110/05/31~ 110/06/06	畢業考試週	
16	110/06/07~ 110/06/13	---	
17	110/06/14~ 110/06/20	---	
18	110/06/21~ 110/06/27	---	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材		自編講義	
參考文獻		1.劉新圓(2009)《什麼是文化創意產業?》國家政策研究基金會 2.漢寶德(2014)《文化與文創》聯經出版 3.陳郁秀、林會承、方瓊瑤(2013)《文創大觀1：台灣文創的第一堂課》先覺出版 4.謝玫晃、管偉生(2011)「形態聯想組合法應用於藝術商品設計」設計學報第16卷第4期 5.趙毅衡(2012)《符號學》新銳文創出版 6.《2018臺灣文化創意產業發展年報》文化部出版 7.程湘如(2016)《把土裡土氣變揚眉吐氣：一鄉一特色，地方產業文創與商品設計關鍵密碼》時報出版 8.洪震宇(2019)《風土經濟學：地方創生的21堂風土設計課》遠流出版 9.周德禎編(2014)《文化創意產業之個案與故事》五南出版	
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： 40.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆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。	