

淡江大學 110 學年度第 1 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	吳秋霞 WU, CHIU-SHYA
	INTRODUCTION TO CULTURAL CREATIVE INDUSTRY		
開課系級	共同科－文 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施 SDG11 永續城市與社區 SDG17 夥伴關係		
系（所）教育目標			
<p>一、培養學生成為具人本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>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 文創產業知識的應用能力。(比重：50.00)</p> <p>G. 創意思考能力。(比重：50.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>5. 獨立思考。(比重：50.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：30.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：20.00)</p>			
課程簡介	本課程介紹文化創意產業的基本概念與臺灣發展文化創意產業的現況，包括政策走向與產業發展。內容安排以理論和案例並重，讓學生認識文化產業如何成為你我生活中的一環。		
	The object of this course is to build up the basic understanding of Cultural and creative industries and to introduce the development of culture and creative industry in Taiwan. Both academic theories and case study are introduced. Students are expected to learn how Cultural industries influences our life and how to enter Taiwan's Cultural and creative industries.		

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	希望透過教學、實作與解說，真正了解到文化與創意間的關聯。進一步更希望把產業化的基本功夫，一併在上課當中，讓學生清楚與明瞭。	Through teaching, practice, commentary, really understand the relationship between culture and creativity. And further hope that the basic skills of industrialization, in class learning, so that students can be more clear and clear.

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	AG	578	講述、討論、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/09/22~ 110/09/28	課程說明	
2	110/09/29~ 110/10/05	文化創意產業的興起	
3	110/10/06~ 110/10/12	國定假日補休	
4	110/10/13~ 110/10/19	台灣文化創意產業發展歷程	
5	110/10/20~ 110/10/26	傳統文化與剪紙藝術	請帶一把剪刀跟5張剪
6	110/10/27~ 110/11/02	從出版產業到影視產業及觀光產業的連結	
7	110/11/03~ 110/11/09	創意城市與創意經濟：京都花街	
8	110/11/10~ 110/11/16	表演藝術產業/電影產業	
9	110/11/17~ 110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~ 110/11/30	視覺藝術與工藝產業	
11	110/12/01~ 110/12/07	文化資產與產業活動結合	
12	110/12/08~ 110/12/14	創意生活產業	

13	110/12/15~ 110/12/21	文創產業群聚	
14	110/12/22~ 110/12/28	品牌故事與品牌行銷	
15	110/12/29~ 111/01/04	期末報告(一)	分組報告
16	111/01/05~ 111/01/11	期末報告(二)	分組報告
17	111/01/12~ 111/01/18	期末考週	
18	111/01/19~ 111/01/25	電影欣賞	
修課應 注意事項	本課程歡迎對文創課程有濃厚興趣之同學選課，惟選課前請考慮「出席率」對本課程學期成績有重大影響。且課堂會依上課學生表現，臨時要求該堂課之上課心得報告，並於下課前繳交，作為平時成績。		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	1. 《2002臺灣文化創意產業發展年報》 2. 《2008臺灣文化創意產業發展年報》 3. 《2012臺灣文化創意產業發展年報》 4. 《2018臺灣文化創意產業發展年報》		
參考文獻	1. 《文化創意產業之個案與故事》周德禎主編，五南出版社，2014年8月初版 2. 《文化創意產業概論》夏學理主編，五南出版社，2016年4月二版 3. 《文化創意產業理論與實務》周德禎主編，五南出版社，2016年9月三版 4. 《文化創意產業實務全書》，財團法人國家文化藝術基金會，商周出版，2004年12月初版。 5. 《文化創意產業讀本》，李天鐸編著，遠流，2011年5月初版。 6. 《文化與文創》，漢寶德著，聯經，2014年10月初版。 7. 《文化創意產業企劃實務：影視、出版、創業、競賽與標案一本通》，施百俊著，五南，2015 8. 《文創大觀 1——臺灣文創的第一堂課》，陳郁秀、林會承、方瓊瑤著，財團法人白鷺鷥文教基 9. 《詠物成金——文化創意產業析論》，黃光男著，典藏，2011年7月初版。 10. 《解構文化產業——島嶼文化創意產業生態行旅研究》，蘇明如著，春暉，2004年1月初版一刷。 11. 《韓國文化創意產業政策與動向》，郭秋雯著，遠流，2012年12月初版。		
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： 30.0 %   ◆平時評量：       %   ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈上課表現〉：20.0 %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※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。</b>		