

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	文創專案設計與行銷	授課 教師	李長潔 LEE, CHANG CHIEH
	CREATIVE DESIGN AND COMMUNICATION		
開課系級	大傳二P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TAMXB2P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG11 永續城市與社區 SDG12 負責任的消費與生產 SDG13 氣候行動		
系（所）教育目標			
一、培養「說故事」與「行銷傳播」專業之傳播人才。 二、訓練具「跨媒體、跨領域」訊息處理專業之傳播人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 溝通力：具備協調、溝通與團隊合作之能力，以完成「內容產製」與「文化行銷」之提案。(比重：20.00) B. 道德力：具備「內容產製」與「文化行銷」之基本倫理與道德。(比重：10.00) C. 解析力：具備理解、評析媒介趨勢與產業現況之能力。(比重：20.00) D. 創造力：具備邏輯思考與創意能力，以發掘、分析及解決「內容產製」與「文化行銷」相關之議題。(比重：20.00) E. 行動力：具備結合傳播理論與實務之能力，以完成企劃設計與執行傳播實務。(比重：30.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：5.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 6. 樂活健康。(比重：10.00) 7. 團隊合作。(比重：20.00) 8. 美學涵養。(比重：20.00)			

課程簡介	本課程旨在引導學生深入探究文化創意領域之核心議題與產業實務運作。課程內容涵蓋文化產業資源調查、發展策略與經營模式、文化產業理論架構，以及文化產業內部的價值鏈連結等關鍵主題。透過系統性的個案分析與實務導向的創意設計演練，學生將獲得對文化產業運作邏輯、挑戰與創新潛能之深度理解。
	This course will guide students to delve deep into the field of cultural creativity. The course will further delve into topics such as cultural industry resource investigation, strategies and models, cultural industrial theory, and the links within the cultural industry. Through case analysis and practical design, students will gain an in-depth understanding of the operations and challenges within various cultural industries. This course encourages students to use AI for collaboration and mutual learning to enhance course outcomes based on the principles of transparency and responsibility.

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		Understanding Cultural Significance. Develop a deep understanding of the cultural and historical significance of various artistic and creative practices.

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	ABCDE	12345678	講述、討論、發表、體驗	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	114/09/15~114/09/21	什麼是文化創意？	
2	114/09/22~114/09/28	「創意」與文化創意、「美學」與文化創意   台灣感性(?)	
3	114/09/29~114/10/05	校外活動   參觀雙年展	(Weekend Activity)
4	114/10/06~114/10/12	文化產業資源調查	
5	114/10/13~114/10/19	文化創意產業的策略與模式	

6	114/10/20~ 114/10/26	文化工業理論與文化產業鏈結	
7	114/10/27~ 114/11/02	文化產業個案分析討論 1	
8	114/11/03~ 114/11/09	文化作為一種產業 / 現流書店主理人廖志盛講座	
9	114/11/10~ 114/11/16	期中考	
10	114/11/17~ 114/11/23	環球影城樂園及其敘事轉譯	
11	114/11/24~ 114/11/30	文學作為一種產業 / 櫟花書庫主理人林廷彰講座	
12	114/12/01~ 114/12/07	文化產業個案設計討論 2	
13	114/12/08~ 114/12/14	博物館與策展 / 以故宮的大數據行銷為例	
14	114/12/15~ 114/12/21	藝術作為一種產業 / 藝廊藝術經紀郭禾宣講座	
15	114/12/22~ 114/12/28	期末文創專案提案	
16	114/12/29~ 115/01/04	期末文創專案提案	
17	115/01/05~ 115/01/11	期末文創專案提案	
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力	自主學習、社會參與		
跨領域課程	授課教師專業領域教學內容以外，融入其他學科或邀請非此課程領域之專家學者進行知識(教學)分享		
特色教學 課程	協同教學(校內多位老師、業師)課程		
課程 教授內容	永續議題		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:教科書、簡報、講義		

參考文獻	<p>徐中孟、李季(2012)。世界文化創意產業園區研究。台北：秀威。</p> <p>賴玉釵。(2019)。閱聽人詮釋《哈利波特》故事網絡之跨媒介地景歷程初探：以虛構文本，文學地景及周邊為例。Journal of Communication &amp; Culture, (18).</p> <p>李長潔。(2013)。逾越的愉悅-《零》系列電玩遊戲的空間閱讀。傳播研究與實踐, 3(1), 167-203.</p>
學期成績計算方式	<p>◆出席率： 10.0 %   ◆平時評量：20.0 %   ◆期中評量：10.0 %</p> <p>◆期末評量：60.0 %</p> <p>◆其他〈 〉：        %</p>
備考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="https://web2.ais.tku.edu.tw/csp">https://web2.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。</p> <p><b>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</b></p>