

淡江大學 99 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	陳甫彥 Chen Fu-yen
	INTRODUCTION TO CULTURAL CREATIVE INDUSTRY		
開課系級	共同科－文 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
學系(門)教育目標			
<p>一、培養學生成為具人文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>			
學生基本能力			
<p>A. 文化創意與產業趨勢之洞察能力。</p> <p>B. 文化創意產業知識之應用能力。</p> <p>C. 語文表達能力。</p> <p>D. 歷史詮釋能力。</p> <p>E. 文獻分析能力。</p> <p>F. 資訊應用能力。</p> <p>G. 媒體傳播能力。</p> <p>H. 美學鑑賞與應用能力。</p> <p>I. 創意思考能力。</p>			
課程簡介	<p>這是一堂了解文化創意產業的基礎課程，也是一個學習在文化創意產業中如何自我定位的課程。</p> <p>課程內容將帶領同學從探尋自身的獨特性與創意開始，進一步認識在地文化的價值，以建構對文創產業由人本出發與人融合的概念。</p> <p>課程進行將包括老師授課、產學界專家演講及學生自我探索的作業。修業後，學生對文化創意產業應有基本的認識，並能思考如何結合自己的興趣與學科專長，進行自我在該產業中的未來發展定位。</p>		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

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」、「學生基本能力」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該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如：「學生基本能力」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	學生基本能力
1	學生能夠了解文化創意產業，學習在文化創意產業中如何找到自我定位。		C6	AI

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	學生能夠了解文化創意產業，學習在文化創意產業中如何找到自我定位。	課堂講授、參觀實習	報告

授課進度表

週次	日期	內容 (Subject/Topics)	備註
1	09/13	課程說明	
2	09/20	紀錄感動人的故事角落	
3	09/27	文創素養	
4	10/04	由價值鏈認識市場	
5	10/11	創造力、創新及創價	
6	10/18	創意氛圍及創意城市	
7	10/25	領域知識及技術能力	
8	11/01	數位內容及知識地圖	
9	11/08	文創產業的定義與核心理念	

10	11/15	期中考試週	
11	11/22	經營品牌	
12	11/29	創意經濟	
13	12/06	創意生活產業(一)	
14	12/13	創意生活產業(二)	
15	12/20	企劃實務(一)	
16	12/27	企劃實務(二)	
17	01/03	企劃實務(三)	
18	01/10	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本			
參考書籍			
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		◆平時考成績：20.0 % ◆期中考成績：20.0 % ◆期末考成績：40.0 % ◆作業成績： % ◆其他〈文創企劃書〉：20.0 %	
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/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。	