

淡江大學 99 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	地方文化创意產業	授課 教師	邱明民 Chiu, Ming-min
	LOCAL CULTURAL AND CREATIVE INDUSTRIES		
開課系級	校共通(日) A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TNUXB0A		
學系(門)教育目標			
<p>一、能適應新的環境。</p> <p>二、能結合不同來源的知識。</p> <p>三、能成為終身學習者。</p> <p>四、能在複雜的世界中茁壯。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 全球化的意識。</p> <p>B. 社會與道德的反省。</p> <p>C. 豐富的文化涵養。</p> <p>D. 創意與批判的思考。</p> <p>E. 溝通的能力。</p> <p>F. 美學與詮釋的能力。</p> <p>G. 邏輯與數理分析的能力。</p> <p>H. 終身學習與組織的能力。</p>			
課程簡介	<p>一、社區營造基礎概念與發展的軌跡-分析台灣社區營造所展開的變遷，對地方意識所產生的效應。</p> <p>二、地方文化資源的形成與開發-討論開發過程可能發生的負面效果。</p> <p>三、地方文化创意產業的條件與趨勢-引導對文化创意產業形成所必要的實質條件的理解。</p> <p>四、日本特有內發型文創產業模式分析與比較-提出與台灣模式可參考比較的日日本案例。</p> <p>五、假設議題的地方文化创意產業構想模擬-透過組群討論，學習潛在的創意能力。</p>		
	<p>First, the concept of community building and development path based</p> <p>Second, the formation of local cultural resources and development</p> <p>Third, local cultural conditions and trends in the creative industries</p> <p>4, Japan-specific cultural and creative industries within the hair analysis and comparison of model</p> <p>5, assuming that the question of local cultural and creative industries concept of simulation</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	本課程之教學目標在於深度的對文化產業本質的理解，並分析「文化產業」開發所必備的要件，導入社區營造的概念，進而說明開發的手法與需要思考的面向，進而對於文化創意產業開發的程序有清楚的認知。	Goal of this course is the depth of understanding of the nature of cultural industries and to analyze the "cultural industries" are essential elements of development, into the concept of community building, and further development-oriented approach and the need to think, then the cultural and creative industries development process have a clear understanding.	C3	CD

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	本課程之教學目標在於深度的對文化產業本質的理解，並分析「文化產業」開發所必備的要件，導入社區營造的概念，進而說明開發的手法與需要思考的面向，進而對於文化創意產業開發的程序有清楚的認知。	課堂講授、分組討論	出席率、報告、期中考、期末考

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~100/02/20	近年台灣社區營造背景的文化創意產業發展趨勢	一、社區營造基礎概念與發展的軌跡
2	100/02/21~100/02/27	社區營造的本質與「地方文化創意產業」的關係	一、社區營造基礎概念與發展的軌跡

3	100/02/28~ 100/03/06	國際或全國性產業與「地方產業」結構之比較	一、社區營造基礎概念與發展的軌跡
4	100/03/07~ 100/03/13	「地方文化資源」的概念與形成	二、地方文化資源的形成與開發
5	100/03/14~ 100/03/20	國內社區營造應用領域的擴張	二、地方文化資源的形成與開發
6	100/03/21~ 100/03/27	日本地方文化資源的開發模式	二、地方文化資源的形成與開發
7	100/03/28~ 100/04/03	「地方文化創意產業」形成的要件	三、地方文化創意產業的條件與趨勢
8	100/04/04~ 100/04/10	國內「地方文化創意產業」與社區營造之關聯探討	三、地方文化創意產業的條件與趨勢
9	100/04/11~ 100/04/17	國內「地方文化創意產業」案例介紹	三、地方文化創意產業的條件與趨勢
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	文化創意之精神價值之定義與批判	四、日本特有內發型文創產業模式分析與比較
12	100/05/02~ 100/05/08	精神價值之創意設計	四、日本特有內發型文創產業模式分析與比較
13	100/05/09~ 100/05/15	從環保觀點為出發的文化創意	四、日本特有內發型文創產業模式分析與比較
14	100/05/16~ 100/05/22	文化元素之捕捉與應用-以日本為例	五、假設議題的地方文化創意產業構想模擬
15	100/05/23~ 100/05/29	「地方文化創意產業」假設案例模擬-分組討論引導	五、假設議題的地方文化創意產業構想模擬
16	100/05/30~ 100/06/05	「地方文化創意產業」假設案例模擬-分組報告	五、假設議題的地方文化創意產業構想模擬
17	100/06/06~ 100/06/12	特殊案例研究-日本古民家歷史建築移築台灣事件	一滴水紀念館案例
18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項	本課程以講授、作業、報告與討論等方式進行，上列五大教學結構中，初期的授課是以講授為主，透過學員的特定主題作業，維持學員對授課內容的平均理解。第五部分，在訂定主題案例後，則以分組報告為主，引導、討論為輔。此外，在各講授單元中隨進度印發講義提供教材，讓同學配合學習。本課程共設計四次作業(授課內容結構1-4項)，及一次分組報告(授課內容結構第5項)。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	無		
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： % ◆期中考成績：15.0 % ◆期末考成績：15.0 % ◆作業成績： 40.0 % ◆其他〈作業成績〉：30.0 %
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。