

國立嘉義大學110學年度第1學期教學大綱

課程代碼	11012740013	上課學制	研究所碩士班
課程名稱	文化創意產業專題 Problems in Culture Creative Industries	授課教師 (師資來源)	胡惠君(藝術系)
學分(時數)	2.0 (2.0)	上課班級	藝術系碩班藝術文教組2年甲班
先修科目		必選修別	選修
上課地點	新藝樓 B04-404	授課語言	國語
證照關係	無	晤談時間	
課程大綱網址	https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=11012740013		
備註	無		
本課程之教學主題、內容或活動是否與性別平等議題有相關之處：否		本課是否使用原文教材或原文書進行教學：否	

◎系所教育目標：

本碩士班旨在增進學生進階之藝術創作、設計、藝術教育與文化行政、藝術理論與應用之能力，同時強調傳統藝術媒材與電腦科技之互補，以及藝術創作與藝術理論與應用之統整，以提昇學生升學與就業之競爭力。其教育目標分述如下：

- (一) 增進進階視覺藝術創作專業能力
- (二) 提昇進階數位藝術與設計專業知能
- (三) 奠定進階視覺藝術教育與行政專業素養
- (四) 強化進階視覺藝術理論與創意研發

◎核心能力

	關聯性
1.進階中西繪畫之創作能力	關聯性中等
2.進階版畫及立體造形之創作能力	關聯性中等
3.進階數位藝術之創作能力	關聯性稍強
4.進階視覺傳達與數位媒體設計之能力	關聯性稍強
5.進階視覺藝術教育之知能	關聯性最強
6.進階藝術行政之專業知能	關聯性中等
7.進階視覺藝術理論與創意研發之專業知能	關聯性稍強
8.進階藝術統整與應用之專業知能	關聯性稍強

◎本學科內容概述：

文化是一種生活型態，是經由長時間累積而發展出來的生活習慣方式，講求內涵和厚度，是沒有高低、貴賤之分；創意是經由感動的一種認同；產業是實現文化設計創意的媒介。課程重新檢視台灣文創政策形成與內涵，認識文化、生活與土地面向之間的連結，發現台灣文化在社區性、地域性、社群性及文化認同性的多元文化的價值。再藉由社區設計案例研討，看見以人為本的設計思維，如何連結與創新有形與無形的文化特色，創造令人感到幸福的產業。

◎本學科教學內容大綱：

- 1.文化政策形成與文化政策內涵
- 2.台灣文化資產保存簡史
- 3.台灣社區文化發展
- 4.台灣文創基石
- 5.發現人性互動設計
- 6.社區設計-設計人與人之間的連結
- 7.社區文創產業
- 8.社會設計-以社區力量解決課題

◎本學科學習目標：

- 1.文化產業的緣起與創意產業概論
- 2.從文化到創意產業個案討論，探討個案在文化、藝術、商業上的價值
- 3.社區設計、創意城鎮、銷在地
- 4.從設計應用的角度，分享設計如何介入文化商品，以取得操作創新的文化元素和組織技巧

◎教學進度：

週次	主題	教學內容	教學方法
----	----	------	------

01	文化創意產業概論	文化產業的緣起與創意產業概念	講授、討論。
02	台灣文創基石	尋找瑰寶台灣	講授、討論。
03	台灣文創基石	尋找瑰寶台灣	講授、討論、放假。
04	服務設計	社區設計導讀與個案分析	作業/習題演練、講授、討論。
05	服務設計	社區設計導讀與個案分析	作業/習題演練、講授、討論。
06	服務設計	社區設計導讀與個案分析	作業/習題演練、講授、討論。
07	服務設計	社區設計導讀與個案分析	作業/習題演練、操作/實作、講授、討論。
08	服務設計	服務設計 社區設計導讀與個案分析	作業/習題演練、操作/實作、講授、討論。
09	期中考週	期中作業報告繳交	講授、討論。
10	社區文創產業	社區文創產業在地材料創意加值	講授、討論。
11	社區文創產業	在地材料創意加值	作業/習題演練、口頭報告、講授、討論。
12	社區人文地景產	在地報導 主題界定、脈絡訪查、故事撰寫、影像錄製	口頭報告、講授、討論。
13	社區人文地景產	在地報導 主題界定、脈絡訪查、故事撰寫、影像錄製	口頭報告、講授、討論。
14	創意產業	觀光文創產業 --走進童趣藝術板頭交趾藝術村 動畫公仔產業 --古物新生卡茲幫躍進美國影音世界 表演藝術產業 --十鼓文創-迴瀾鼓動百 工業遺產	口頭報告、講授、討論。
15	創意產業	觀光文創產業 --走進童趣藝術板頭交趾藝術村 動畫公仔產業 --古物新生卡茲幫躍進美國影音世界 表演藝術產業 --十鼓文創-迴瀾鼓動百 工業遺產	作業/習題演練、口頭報告、講授、討論。
16	創意產業	觀光文創產業 --走進童趣藝術板頭交趾藝術村 動畫公仔產業 --古物新生卡茲幫躍進美國影音世界 表演藝術產業 --十鼓文創-迴瀾鼓動百 工業遺產	作業/習題演練、口頭報告、講授、討論。
17	文化創意產業	期末報告	作業/習題演練、口頭報告、講授、討論。
18	期末考週	期末報告繳交	作業/習題演練、口頭報告。

◎課程要求：

準時出席、按時繳交平時期中期末作業、課程互動討論、評論觀點

◎成績考核

課堂參與討論20%

期中考30%
期末考30%
口頭報告10%
出席率&平時作業 10%

◎參考書目與學習資源

山崎亮，社區設計

陳郁秀，文化創意產業

Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp, (2007), Interaction design :beyond human-computer interaction, J. Wiley & Sons.

Donald A. Norman, The design of everyday things.

自編教材

Robert L. Solso, (1996), Cognition and the Visual Arts, Mit Pr.

Emotional Design Why We Love (or Hate) Everyday Things,(2005), Donald A. Norman

Living With Complexity,(2010), Donald A. Norman

當代設計演化論 (100原點)

美學CEO (繆思)

設計思考改造世界 (聯經)

設計概論 (全華)

設計的法則 (100原點)

方裕民,人與物的對話 (田園城市)

邱茂林,數位設計教育 (田園城市)

設計典範(六合)

好設計不簡單

了解人你才知道怎麼設計

設計研究方法

當代設計演化論

設計心理學

◎教材講義

<http://web.ncyu.edu.tw/~momo/>

* 請勿侵害本課程教材講義之著作權,未經許可不得任意轉載分享

1. 請尊重智慧財產權、使用正版教科書並禁止非法影印。

2. 請重視性別平等教育之重要性，在各項學生集會場合、輔導及教學過程中，隨時向學生宣導正確的性別平等觀念，並關心班上學生感情及生活事項，隨時予以適當的輔導，建立學生正確的性別平等意識。