

國立嘉義大學 109 學年度第 1 學期教學大綱

| | | | |
|--------------------------------|---|-------------|---|
| 課程代碼 | 10912740013 | 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 B04-201 | 授課語言 | 國語 |
| 證照關係 | 無 | 晤談時間 | 星期 3 第 5 節~第 6 節, 地點:B04-304 星期 4 第 7 節~第 8 節, 地點:B04-304 |
| 課程大綱網址 | https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10912740013 | | |
| 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、行銷在地
 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-迴瀾鼓動百年工業遺產 | 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-迴瀾鼓動百年工業遺產 | 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-迴瀾鼓動百年工業遺產 | 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 100%：成績輸入

◎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*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。