

106 學年度第 2 學期 交通大學 文化創意產業

Cultural Industries: Creative Prospect 課程綱要

課程名稱：（中文）文化創意產業 （英文）Cultural Industries : Creative Prospect		開課單位 通識教育中心				
		永久課號	GEC7415			
授課教師：蒯 亮						
學分數	2	必/選修	選修	開課年	大四/大三	
先修科目或先備能力： 曾修習過人文或社會學基礎課程之同學為佳。						
課程概述與目標： 授課內容將導覽文化創意產業之定義、起源、世界各國之分類標準與當前產官學催生該產業之背景，進而分項檢視傳統藝術與文化資產被商業擄獲與解放的現象，後段將整合流行時尚產業、印證全球在地化的現象，並以數位內容、立體電影、動畫、虛擬機台等創新情境收尾。授課老師已完成文化創意產業之單元化專輯製作，定型化於每週以個案研究播出，期與理論印證結合，收相輔相成之效。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 嘗試將先導性之時尚新興課題，轉化為系統化之知識 2. 從學術的制高點鳥瞰文化、藝術、商業各介面增值化之過程 3. 尋求另類的職場跑道，提供學習者生涯規劃之選擇 						
教科書(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Cook, D.(1996) The culture industry revisited. London: Rowman and littlefield. 2. Thorsby, David,(1997) “Artist as workers” in cultural economic. Elgar 3. 文建會（民 92 年 4 月）文化創意產業產值調查與推估研究報告。 4. 相關彙整文獻。 				
課程大綱		分配時數				備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他 ¹	歷年學者/專家演講代表舉例： 1. 台北市畫廊協會秘書長-陸潔民 2. 三立電視偶像劇行銷副總-張正芬 3. 遊戲動畫創意總監-橘子 Gamania 4. 世博中國館與台灣館創意總監 姚開陽
文創的理論建構	文化的批判學派與實證學派/文化經濟學/體驗經濟學	8	2	4		
文化產業化/產業文化化	分析 16 項文創產業	8	2	4		
教學要點概述(請填寫教材編選、教學方法、評量方法、教學資源、教學相關配合事項等)：						

學期作業、考試與評量：

1. 出席率 20%，期中考 35%，參訪作業/期末考試或報告 50%
2. 要求學習者應逐週預覽相關文獻主題，於授課時能廣泛深入參與討論。
3. 學習者應進行一次文化創意產業之實地參訪作業。
4. 專題演講不得遲到，超過 15 分鐘者不得進場。

教學方法及教學相關配合事項（助教、網站或圖書及資料庫等）

1. 期末安排一次校外參訪並擇優上台分享參訪心得。
2. 歷年平均會有 1-2 次的校外專家臨校演講或座談。

師生晤談 (Office Hours)	排定時間	地 點	連絡方式
	週二中午 12:30-1:30	計中 CS100 教室	kuailiang88@gmail.com

教學進度表

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1	2/20	文化創意產業導論：一門新顯學的誕生 P. 1-13 研究背景/研究現況/文化定義/文化經濟/文化創意產業
2	2/27	文化創意產業之範圍與分類 P. 14-29 三項要點/七大特性/臺灣文化創意產業十六類/三創四跨
3	3/6	文化創意產業的公共政策與法規 P. 46-59 政府規劃/推行策略/臺灣六大優勢與五大劣勢
4	3/13	流行時尚產業與人力資本 P. 150-158 臺灣黃金發展概況/個案分析：jcode 真愛密碼/SWOT 分析
5	3/20	電影 / 朝陽 V.S. 夕陽產業 P. 90-111 電影發展/未來與展望/香港電影分析/消落 V.S 轉機
6	3/27	創意元素之探索 / 點子新貴 V.S. 電子新貴 P. 258-279 文創（文創民宿、美甲）v. s 科創（電子商務、機器人等）
7	4/3	時空產品設計與規劃 P. 280-296 群眾外包/策展人/OEM、ODM、OBM
8	4/10	數位內容專題 P. 246-257 文化創意產業發展法/學學文創/首爾仁川清溪
9	4/17	期中考
10	4/24	流行劇團、樂團與表演藝術專題 P. 159-184 果陀劇場/臺灣觀光局、文化部影視及流行音樂產業局/樂團流行
11	5/1	插畫、漫畫、動畫專題 P. 185-199 臺灣動畫產業的經營管理策略/宏廣 v. s 春水堂科技

12	5/8	主題樂園與觀光資源專題 P.130-149 六福村/小人國/樂高樂園/發展史
13	5/15	各國文化創意產業範疇 P.30-42 臺灣/中國/香港/澳洲/紐西蘭/英國
14	5/22	博物館經營專題 P.112-129 袖珍博物館/故宮博物館/插畫產業分析與前景
15	5/29	立體電影院及遊戲機台專題 P.200-245 藝術與商業結合/文化企業/象徵與改變/地方群眾的發展智慧
16	6/5	文化創意產業之仲介經紀與授權商品 藝術展品鑑價/拍賣法規制度/買家賣家藏家的市場角色
17	6/12	分組參訪與作業 / 報告
18	6/19	分組參訪與作業 / 報告

※ 請老師遵守智慧財產權觀念。

※ 請同學勿使用非法影印教科書。

備註：

1. 其他欄包含參訪、專題演講等活動。
2. 所有課程包括學系所開設必（選）修、選修課程，以及校際所開設課程，如共同必修科目、通識課程等，皆須填寫此表格。
3. 如需本課程綱要表格之電子檔，請至課務組網頁－>各類申請表下載。
4. 請用電腦打字成檔案，於每學期末、初選前（1月初及6月初），利用選課系統（<http://cos.adm.nctu.edu.tw/>）之「課程綱要上傳」將課程綱要 update 上網。
5. 本校通識教育以全人教育為願景，目標在增進學生適性發展的多元能力，實現：
 - 一、強化獨立思考與批判思辨的能力；
 - 二、認識世界文明與傳承文化經典；
 - 三、跨越不同知識領域，發展多元智能；
 - 四、關懷當代人類生活，擴展國際視野；
 - 五、培養在地關懷，提升公民意識與社會參與；
 - 六、增進理性溝通與領導才能。