

## 100-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資訊

課程名稱	文化創意產業管理專論	科目序號 / 代號	1176 / DAR5051
開課系所	設計暨藝術學院碩士班	學制 / 班級	研究所碩士班1年1班
任課教師	卓銀永	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)ABC / G109	授課語言別	中文

### 課程簡介

本課程非僅限於文化創意產業的工藝技術層面，主要係針對文化創意產業創新管理領域方面的專業導論，適合設計藝術、科技創新、商業管理及其他有創造力和管理思維的研究生來修習。課程內容大致涵蓋文化空間創意再造，智慧與知識產權、創意美學與經濟；創意行銷與管理、城市創意與媒介等等基本認知，以及與實業界的互動體驗作為管理策略的研題作為實務操作面的一種淬練基礎，輔以台灣文化創意產業法內產業項目的研討，俾令修習者能深入台灣文化創意產業的主要和真實脈絡，培養文化創意產業管理的興趣和熱誠，使能愉悅而有信心的進入此一專業領域或構思未來另類工作發展的方向。

### 課程目標

- 1、提供學生從事文化創意產業工作，必須具備的穩健準備和基礎。
- 2、誘導學生認識文化創意產業及這種產業所具有的特殊性組織和管理的挑戰性。
- 3、引介學生了解企業界對文化創意努力投入的原因，現況及未來的展望。
- 4、培養學生學習更多的文化創意管理知識及技術。
- 5、加強學生自我技術和才能的充實及如何在實務界作最好的運用。

### 課程大綱






- 1.文化創意產業管理課程說明
- 2.對話與價值-文化創意與商機相遇
- 3.波濤與衝浪-文化創意多樣性
- 4.運行與變異-城市生活新思維
- 5.再生與活化(一)-文化空間創意再造與經營管理
- 6.再生與活化(二)-文化空間創意再造
- 7.再生與活化(三)-文化空間創意再造
- 8.參觀與實習
- 9.集聚與擴散-文化創意產業群聚效應
- 10.發展與結構-文化創意產業主體形式與市場結構
- 11.產品與價值-產品與價值鏈
- 12.競爭與市場-競爭力與市場力
- 13.顧客與消費-顧客關係管理
- 14.智本與智財-著作權、設計權等專利權，智慧財產權法關鍵字
- 15.經營與計劃-營業計畫
- 16.開放與控制

- 17. 期末報告
- 18. 期末報告

## 基本能力或先修課程

不限制

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  理論實務化能力
-  設計藝術與人文整合能力
-  設計管理統合能力
-  理論研究與論述能力
-  溝通協調能力

## 教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
理論實務化能力	20%	發掘並定義設計議題之 能力 具備動手發展與完成創 作計畫之能力 具備建立解決設計議題 程序的能力	講述法 校外參訪 個案討論 影片欣賞 學生上台報 告	課堂討論: 10% 課程參與度: 30% 同儕互評: 5% 口頭報告: 10% 書面報告: 40% 上網次數: 5%	加總: 100	20
設計藝術與人文 整合能力	20%	具備藝術思辨力與美學 力 兼具美學涵養與人文素 養 建立多元之藝術觀, 具 有設計藝術鑑賞力	講述法 校外參訪 個案討論 服務學習 學生上台報 告	課堂討論: 10% 課程參與度: 30% 同儕互評: 5% 口頭報告: 10% 書面報告: 40% 上網次數: 5%	加總: 100	20
設計管理統合能 力	20%	具備邏輯思辨的能力 跨領域整合專業知識, 創新研發能力 瞭解設計程序與方法, 管理專案設計	講述法 校外參訪 個案討論 影片欣賞 學生上台報 告	課堂討論: 10% 課程參與度: 30% 同儕互評: 5% 口頭報告: 10% 書面報告: 40% 上網次數: 5%	加總: 100	20

理論研究與論述能力	20%	參與實務專案，培養設計實作力 具備廣度與深度的理論研究能力 輔以理論進行藝術創作，具備完整論述的能力	講述法 校外參訪 個案討論 影片欣賞 學生上台報告	課堂討論: 10% 課程參與度: 30% 同儕互評: 5% 口頭報告: 10% 書面報告: 40% 上網次數: 5%	加總: 100	20
溝通協調能力	20%	具備以各種表現法工具(2D,3D)呈現設計構想的能力 培養語言溝通的態度與技巧 培養以精準文字表達設計思維的能力	講述法 校外參訪 個案討論 影片欣賞 學生上台報告	課堂討論: 10% 課程參與度: 30% 同儕互評: 5% 口頭報告: 10% 書面報告: 40% 上網次數: 5%	加總: 100	20

### 成績稽核

書面報告: 40%  
課程參與度: 30%  
口頭報告: 10%  
課堂討論: 10%  
同儕互評: 5%  
上網次數: 5%

### 教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

### 參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
CREATIVE ECONOMY REPORT 2008	Kemal Dervis		UNC TAD	2008
文化創意產業的思考技術	蘇拾平		如果出版社	2007
文化創意產業(上)(下)	Richard Caves	仲曉玲 徐子超	文建會 典藏藝術家 庭公司	2008
文化產業分析	David Hesmondhalgh	廖珮君	偉伯文化公司	2007
文化創意產業導論	魏鵬舉		中國人民大學出版惡	2010
管理在管什麼	Kate Williams Bob Johnsons	高子梅	臉譜-城邦文化出版	2010
好創意更要好管理	鄭秋霜		經濟日報	2007
行銷與市場分析	石景榮造	洪玉樹	大是文化	2008

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	文化創意產業管理課程說明	70				30
2	對話與價值-文化創意與商機相遇	70				30
3	波濤與衝浪-文化創意多樣性	70				30
4	運行與變異-城市生活新思維	70				30
5	再生與活化(一)-文化空間創意再造與經營管理	70				30
6	再生與活化(二)-文化空間創意再造	70				30
7	再生與活化(三)-文化空間創意再造	70				30
8	參觀與實習	70				30
9	集聚與擴散-文化創意產業群聚效應	70				30
10	發展與結構-文化創意產業主體形式與市場結構	70				30
11	產品與價值-產品與價值鏈	70				30
12	競爭與市場-競爭力與市場力	70				30
13	顧客與消費-顧客關係管理	70				30
14	智本與智財-著作權、設計權等專利權，智慧財產權法關鍵字	70				30
15	經營與計劃-營業計畫	70				30
16	開放與控制	70				30
17	期末報告	70				30
18	期末報告	70				30