

101-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊			
課程名稱	流行文化與創意	科目序號 / 代號	2807 / IDV3005
開課系所	工業設計學系	學制 / 班級	四技部2年1班
任課教師	莊文福	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)78 / H443	授課語言別	中文

課程簡介

本課程以【流行文化】與【創意】為主軸，啟發學生對周遭流行文化的觀察，領略其蘊含之創意，進而內化為自我之設計涵養，作為設計創作時之基礎。授課目標如下：

- 一、使學生明瞭流行文化與創意的意涵與關聯，作為設計創作的基礎。
- 二、使學生了解美學的基本原理，強化自我創作深度。
- 三、使學生觀察台灣流行文化(通俗文化)的類型與特質，增進自我視野。




課程大綱

- 一、流行文化的定義與特徵
- 二、流行文化與社會價值觀的關聯
- 三、創意實例說明與討論
- 四、台灣流行文化介紹
- 五、台灣通俗文化介紹
- 六、美學與意象
- 七、專題研討

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  美學知識與涵養
 - 工程科技之應用
 - 使用者導向之創新
-  跨領域創新整合
-  創意表達與溝通能力

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 】
美學知識與涵養	40%	具有美學涵養，瞭解形、色、質等美學原理	講述法 小組討論 個案討論 小組合作 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	40
跨領域創新整合	20%	具備邏輯思辨的能力 具備認知心理學基本知識 對設計程序與方法的瞭解 跨領域整合創新的能力	講述法 小組討論 個案討論 小組合作 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	20
創意表達與溝通能力	40%	能以徒手畫圖、電腦繪圖、電腦動畫、模型製作、攝影、裱板製作等表達設計構想 具有良好的口頭及書面表達能力	講述法 小組討論 個案討論 小組合作 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	40

成績稽核

作業: 25%
 期末考: 25%
 書面報告: 25%
 課程參與度: 25%

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
流行文化與創意	高宣揚		揚智出版社	2002

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
創意發想	袁長瑞		新文京	2007
文化意象轉化應用於產品創意設計方法之研究	陳筱姍		樹德科技大學應用設計研究所生活產品設計組	2007

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	課程介紹+創意概說	70	0	0	0	30
2	流行文化概說	70	0	0	0	30
3	台灣夜市文化	70	0	0	0	30
4	台灣流行歌曲的時代意義	70	0	0	0	30
5	台灣民俗：婚俗文化	70	0	0	0	30
6	台灣民俗：生子文化	70	0	0	0	30
7	台灣民俗：殯葬文化	70	0	0	0	30
8	台灣民俗：宗教節慶文化	70	0	0	0	30
9	期中考	0	0	0	0	100
10	李安、張藝謀電影的文化意涵	70	0	0	0	30
11	好萊塢電影的文化省思	70	0	0	0	30
12	日韓劇文化	70	0	0	0	30
13	網路社群的文化現象	70	0	0	0	30
14	蘋果與流行文化	70	0	0	0	30
15	教學活動：辯論比賽	0	0	0	0	100
16	教學活動：辯論比賽	0	0	0	0	100
17	電視節目與流行語文化	0	0	0	0	100
18	期末考	0	0	0	0	100