

提案 5

文化創意產業經營學系

大學部教學計劃附件

班級： 一下	學分： 3	選別：必修																																																																														
科目代碼：	科目：文創城市與社區設計																																																																															
開課系所：文化創意產業經營學系																																																																																
課程核心能力：																																																																																
教學目標：本課程透過城市理論分析、規劃討論、實際製作到資料收整、紀錄與後製等一套完整學習流程，期盼同學能從實務中反思進而自主學習，課程以 studio 導向，藉由實地探訪的觀察體驗，描述與紀錄，甚至進而提出批判，鼓勵同學將批判化為力量。自實際案例的體驗、策略研提至最後的實務施作，作為實踐面向的淬鍊基礎，同時亦希望達到開啓師生創意發想與培養同學解決問題的能力。																																																																																
設計圖學繪圖之透視。 基礎設計圖學繪圖 標準化設計繪圖練習																																																																																
教材大綱：																																																																																
<table><tr><td>週次</td><td>授課內容</td><td>作業/說明</td></tr><tr><td>1</td><td>課程說明、實習說明、分組編排</td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>創意城市與設計</td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>何謂設計之都 赫爾辛基與開普敦的城市經驗</td><td></td></tr><tr><td></td><td>作業：為台北設計把脈 提交台北設計五大問題</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>各組學期學習專題報告</td><td></td></tr><tr><td></td><td>作業：每組上台報告 選定本學期的設計專題</td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>文創基地參訪</td><td></td></tr><tr><td>6</td><td>台北為何申辦設計之都 設計之都市民參與專案分享</td><td></td></tr><tr><td></td><td>作業：每組上台報告 台北通用設計案例分享</td><td></td></tr><tr><td>7</td><td>期中報告 設計專題期中簡報</td><td></td></tr><tr><td></td><td>問題分析與解決方式</td><td></td></tr><tr><td>8</td><td>台北好設計案例分享</td><td></td></tr><tr><td>9</td><td>期中考週</td><td></td></tr><tr><td>10</td><td>文創設計講座【關於夢想】</td><td></td></tr><tr><td>11</td><td>城市行銷專題 何謂游擊式行銷！</td><td></td></tr><tr><td>12</td><td>城市影像專題</td><td></td></tr><tr><td></td><td>作業：每組繳交游擊式行銷五種案例，並輔以說明</td><td></td></tr><tr><td>13</td><td>文創設計講座【都市酵母計畫】</td><td></td></tr><tr><td>14</td><td>故事行銷</td><td></td></tr><tr><td>15</td><td>文創設計講座【再生的創意】</td><td></td></tr><tr><td>16</td><td>創意教育與科技城市</td><td></td></tr><tr><td></td><td>作業：每組說一個關於台北的設計故事</td><td></td></tr><tr><td>17</td><td>期末報告 將邀請各領域設計師一起參與評圖簡報</td><td></td></tr><tr><td>18</td><td>期末考週</td><td></td></tr></table>						週次	授課內容	作業/說明	1	課程說明、實習說明、分組編排		2	創意城市與設計		3	何謂設計之都 赫爾辛基與開普敦的城市經驗			作業：為台北設計把脈 提交台北設計五大問題		4	各組學期學習專題報告			作業：每組上台報告 選定本學期的設計專題		5	文創基地參訪		6	台北為何申辦設計之都 設計之都市民參與專案分享			作業：每組上台報告 台北通用設計案例分享		7	期中報告 設計專題期中簡報			問題分析與解決方式		8	台北好設計案例分享		9	期中考週		10	文創設計講座【關於夢想】		11	城市行銷專題 何謂游擊式行銷！		12	城市影像專題			作業：每組繳交游擊式行銷五種案例，並輔以說明		13	文創設計講座【都市酵母計畫】		14	故事行銷		15	文創設計講座【再生的創意】		16	創意教育與科技城市			作業：每組說一個關於台北的設計故事		17	期末報告 將邀請各領域設計師一起參與評圖簡報		18	期末考週	
週次	授課內容	作業/說明																																																																														
1	課程說明、實習說明、分組編排																																																																															
2	創意城市與設計																																																																															
3	何謂設計之都 赫爾辛基與開普敦的城市經驗																																																																															
	作業：為台北設計把脈 提交台北設計五大問題																																																																															
4	各組學期學習專題報告																																																																															
	作業：每組上台報告 選定本學期的設計專題																																																																															
5	文創基地參訪																																																																															
6	台北為何申辦設計之都 設計之都市民參與專案分享																																																																															
	作業：每組上台報告 台北通用設計案例分享																																																																															
7	期中報告 設計專題期中簡報																																																																															
	問題分析與解決方式																																																																															
8	台北好設計案例分享																																																																															
9	期中考週																																																																															
10	文創設計講座【關於夢想】																																																																															
11	城市行銷專題 何謂游擊式行銷！																																																																															
12	城市影像專題																																																																															
	作業：每組繳交游擊式行銷五種案例，並輔以說明																																																																															
13	文創設計講座【都市酵母計畫】																																																																															
14	故事行銷																																																																															
15	文創設計講座【再生的創意】																																																																															
16	創意教育與科技城市																																																																															
	作業：每組說一個關於台北的設計故事																																																																															
17	期末報告 將邀請各領域設計師一起參與評圖簡報																																																																															
18	期末考週																																																																															
實施方法：																																																																																
學分：共 6 學分																																																																																
授課老師：邱詠婷、程詩郁																																																																																
評分標準：																																																																																
出席＋課堂討論 20%、課堂作業 20%、期中報告 30%、期末製作 30%																																																																																

課堂作業：兩次(城市不便性體驗心得+城市弱勢空間經驗分析)，一千字內 期中報告：狹小空間創意研究_分析評圖（分組進行） 期末製作：城市不便性設計實驗（分組進行） 上課方式：上午課堂授課＋下午參訪實習與分組討論 作業以組別做為單位，需要大家集體合作與分工，並透過集體討論與創意激盪，一起完成本學期的作業。 ※請同學務必參與參訪行程、期末公開發表，以利課程進行，無法配合上課方式的同學請勿選修此課程。					
講授、實作、分享					
評量方式：					
1. 平常作業佔學期總分 30% 2. 期中報告 30% 3. 期末報告 40% 每次分組作業中必須標明成員分工內容以及負責部分。 自第三週起，無故缺席期末公開發表或累計缺席 4 次同學將不予通過本課程。					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					
邱詠婷，空凍:空間的生與死，五南出版社					

班級： 3 上	學分： 3	選別：必修					
科目代碼：	科目：文化資產設計與規劃						
開課系所：文化創意產業經營學系							
課程核心能力：							
教學目標：							
本課程以台灣為基礎個案討論，世界遺產為輔，探討資本主義和城市文化資產的再生性可能，及其與文化創意產業的微妙曖昧關係和所扮演的角色。本課程不將再生方案做為基本假設，而是藉由辯證分析探討目前仍渾沌不清的狀態與各國的處理方式與範疇。文化再生空間只是空間？個體還是集體記憶之所在？文創空間是複製還是有其他衍生設計歷程？基本的討論仍是現代性與傳統之間的拉扯，然而面對今天展現於當代城市空間的種種現象，須提出保育的是空間還是藝術文化，觀光或文化產業在此因此成為顯學與基本價值的辯證。 本課程除了解各國文化資產再生論述與其歷史脈絡、個案經歷，後續將討論如何在當代處理文化保育的前世今生，尋找出城市文創空間的另類出路。 本次課程將從都市設計角度重新勘驗、評估校園空間的再利用可行性，藉由參與式工作坊，於期末提出校園文創願景藍圖。							
本課程在此學期的國外參訪可能地點:澳門香港的文化資產保存個案與基地觀察							
教材大綱：							
週次	教學內容	作業與說明					
1.	課程簡介 鄉愁還是懷舊－ 古堡論述與論戰						
2.	歐洲古蹟論述的懷舊與階級意識關連						
3.	台北的中產文化再現與文化創意基地的思辯						
4.	工業遺產論述與中國個案： 轉化與契機						
5.	田野與基地調查方法論						
6.	田野與基地調查方法論						
7.	設計作為文化保育策略： 尺度與比例						
8.	期中報告						
9.	再生空間的不同狀態與歷程－青田街基地參訪						
10.	期中考周						
11.	文化與城市發展 ING－URS 和迪化街						
12.	體驗文創氛圍與其文化意涵						
13.	藝術介入與文創空間及歷史城市的重生：台南						
14.	綠能實踐做為文化再生的另類出路						
15.	設計提案或報告討論						
16.	殖民建築的實與文化的虛： 亞洲建築的比較分析方案討論						
17.	文化保育與身分認同 more than a cup of coffee						
18.	期末考周						

實施方法：					
以課程作為國內國外城市體驗觀察，透過參訪與議題等方式，探討文化再生設計經營管理模式及操作的各種可能，如想像提案或論文。 將以課程演講配合設計討論、報告，並有參訪田野(field)、調查紀錄研究(research)與期末發表。 目前暫定國內外比較城市雙南：台南 V.S 越南。 台北參訪基地：迪化街、青田到臺北機場 國外參訪可能重點:澳門與香港等個案差異看文化資產在文化的差異與態度 目前有初步規劃國外參訪:澳門香港雙城記憶 第一周將會討論國外參訪的可能!					
評量方式：					
出席狀況 30% 期中報告 30% 期末報告 30% 課堂表現 10%					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					
以文化資產保育與社會分析交叉讀本為主。 建築都市設計等空間領域相關工具書做為參考資料。 鼓勵同學寒假多所涉獵，建議書單將於寒假學期前公布。					

班級：二上	學分：2	選別：選修					
科目代碼：	科目：文化資源調查與分析						
開課系所：文化創意產業經營學系							
課程核心能力：							
教學目標：							
培養學生對於環境資源之認知，除強調自然環境之永續發展與環境倫理概念外，並培養其對於文化創意產業範疇之認識與瞭解，以利充分掌握可供利用之資源。							
教材大綱：							
1. 一、環境資源篇 2. Ch01 環境倫理與環境教育 3. Ch02 生態學 4. Ch03 自然資源保育 5. Ch04 公共衛生與健康 6. Ch05 能源與環境 7. Ch06 水質優養化 8. Ch07 海岸地區開發與管理 9. Ch08 海岸環境汙染 10. Ch09 文化與景觀資源之管理與保存 11. Ch10 全球環境變遷 12. Ch11 地球溫室效應之成因、影響 13. Ch12 臭氧層破壞之成因與影響 14. Ch13 雨水酸化現象與影響 15. Ch14 空氣品質與能見度 16. 二、文化創意產業篇 17. 文化創意產業之興起與發展環境 18. 文化創意產業之投入與產出 19. 表演藝術產業概述 20. 視覺藝術產業概述 21. 生活美學產業概述 22. 案例討論(一) 23. 案例討論(二)							
實施方法：							
課堂教學與案例討論							
評量方式：							
出席(15%)與課堂參與(5%) 20% 期中考與期末考(各 25%) 50% 期中報告與期末報告(各 15%) 30%							
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】							
〔教科書〕 環境科學，袁中新主編，巨流圖書公司。 文化創意產業概論，夏學理主編，五南出版社。 〔參考書〕 環境經濟學原理-經濟學、生態學與公共政策，陳凱俐譯，揚智。 環境與自然經濟學，張帆，五南出版社。 環境科學，李載鳴，華泰文化事業							

班級：三上		學分：2		選別：選修	
科目代碼：		科目：觀光休閒文化與規劃			
開課系所：文化創意產業經營學系					
課程核心能力：					
教學目標：					
認知					
1.了解觀光休閒研究範疇					
2.認識觀光遊憩休閒的研究觀點					
3.了解觀光遊憩休閒的空間觀點					
技能					
1.能使用網站搜尋研究資料					
2.具備地理社會空間實查技術					
情意					
1.培養生態旅遊與觀光休閒的正確理念					
2.培養環境保育與永續發展的觀念.					
教材大綱：					
一、總論（定義、環境心理、環境行為）					
二、觀光遊憩資源					
三、觀光遊憩資源與開發					
四、休閒遊憩需求之理論					
五、休閒遊憩參與因子					
六、觀光遊憩的規劃（含風景區的遊憩規劃）					
七、環境保育與遊憩評估					
八、觀光組織					
九、觀光產業					
十、生態旅遊					
十一、市場區隔					
十二、觀光發展之影響分析					
十三、觀光系統（觀光休閒之供需）					
十四、觀光衝擊					
十五、觀光遊憩休閒研究					
十六、觀光休閒行銷					
十七、觀光行政與法規					
十八、景觀視覺評估與分析					
實施方法：					
1.以講述為主，討論及活動為輔					
2.利用數位地圖，圖表等教學媒體，加強教學效果。					
3.輔導學生蒐集休閒資源與遊憩產業活動地理資料能力					
4. .地理實查，學會運用地圖調查及繪製數位地圖之能力					
評量方式：					
1. 期末報告					
2. 研究專題寫作					
3. 觀光遊憩休閒論文評讀					
4. 觀光遊憩空間資訊處理					

參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】

1. 李銘輝 1993 觀光地理 台北：揚智文化事業股份有限公司
2. 劉修祥 1994 觀光導論 台北：揚智文化事業股份有限公司
3. 吳必虎等譯 1996 遊憩地理學：理論與方法 台北市：田園城市文化事業股份有限公司
4. 陳思倫、歐聖榮、林連聰編著 1997 休閒遊憩概論 台北縣蘆洲鄉：國立空中大學
5. 陳思倫、歐聖榮、林連聰編著 1996 觀光學概論 台北縣蘆洲鄉：國立空中大學印行
6. 黃國峰 1993 區域景觀分析之研究 台大碩論
7. 羅惠斌 1994 觀光遊憩區規劃與管理 固地文化事業有限公司
8. 謝淑芬 1994 觀光心理學 台北市：五南出版社
9. 中華民國戶外遊憩學會 1997 遊憩景觀資源 台北市：田園城市文化事業股份有限公司
10. 中華民國造園學會台灣大學園藝學會 1998 休閒理論與遊憩行為 台北市：田園城市文化事業股份有限公司
11. 李麗雪/洪得娟/顏家芝譯 Richard C. Smardon/ James F. Palmer /John P. Felleman 著 1996 景觀視覺評估與分析 台北市：田園城市文化事業股份有限公司
12. 馬勇 舒伯陽 1999 區域旅遊規劃 天津：南開大學出版社
13. 陳安澤 盧雲亭等 1991 旅遊地學概論 北京：北京大學出版社
14. 王志宏等譯 Richard Peet 著 2005 現代地理思想 國立編譯館與學群出版社發行 台北市
15. 陳秋伶議 Jan Gehl 著 1996 戶外空間的場所行為 台北市：田園城市文化事業有限公司
16. 林晏州等 1991 恆春地區觀光發展之研究 台北市：國立台灣大學園藝研究所造園組 交通部觀光局
17. 楊正寬 2001 觀光行政與法規 台北：揚智文化事業股份有限公司
18. 周學政 1987 地理景觀變遷偏好分析 台北市：台大碩論
19. 石計生 2004 人文社會地理資訊系統：理論、資料、與 MajorGIS 解析 台北市：儒林圖書公司
20. 蔡宏進 2004 休閒社會學 台北市：三民書局
21. 郭岱宜 1999 生態旅遊 楊智
22. Stephen Smith 1983 Recreation Geography New York, London Longman
23. Rob Davidson 1993 Tourism New York, London Longman
24. Salah Wahab and John J. Pigram 1997 Tourism, Development and Growth the challenge of sustainability New York, London Routledge
25. M. Thea Sinclair 1997 Gender, Work and Tourism New York, London Routledge
26. Martin Mowforth and Ian Munt 1998 Tourism and Sustainability New Tourism in the Third World New York, London Routledge
27. Dimitri Ioannides and Keith G. Debbage 1998 The Economic Geography of the Tourist industry New York, London Routledge
28. Daniel Miller, Peter Jackson, Nigel Thrift, Beverley Holbrook and Michael Rowlands 1998 Shopping, place and identity New York, London Routledge
29. Stephen Williams 1998 Tourism Geography New York, London Routledge

30. David A. Fennell 1999 Ecotourism an introduction New York, London Routledge
31. Douglas Pearce 1987, 1995 Tourism Today: a geography analysis, University of Canterbury Christchurch New Zealand, Longman Scientific & Technical
32. C.M.Hall and S.J.Page 1999, 2002 The Geography of Tourism and Recreation environment, place and space New York, London Routledge,
33. Melanie K. Smith 2003 Issues in Cultural Tourism Studies, Routledge, London and New York.
34. Chris Cooper, John Fletcher, David Gilbert and Stephen Wanhill, Rebecca Shepherd 1998 Tourism Principles and Practice, Wesley Longman, New York
35. Brian E.M. King 1997 Creating Island Resorts, New York, London Routledge
36. H. Robinson, B.A., M. Ed., 1976 A Geography of Tourism, Macdonald and Evans

班級： 三下	學分： 2	選別：必修			
科目代碼：	科目：跨界實習				
開課系所：文化創意產業經營學系					
課程核心能力：					
教學目標：					
一、培養學生敬業樂群及勤勞樸實之習性 二、透過「工作中學習」，培養學生專業技能及實務經驗 三、激發學習意願向，並訓練學生問題解決之能力 四、培養學生團隊合作及人際溝通能力 五、強化學生職業性向及職場倫理觀念					
教材大綱：					
一、實習為正式課程，須依計畫實施，至少應實施 144 小時，成績及格並授予 2 學分（2 學分 x18 週 x4 小時=144 小時） 二、實習期間以「天」為單位，每天 8 小時計；至少應有連續三天以之專案實習 三、實習機構以「文化創意產業發展法」訂定之 15 項產業為範圍；受理實習機構沒有提供實習學生酬勞之義務 四、實習時間以寒、暑假為原則，得於學期中進行之 五、學生、系所及實習機構應共同研訂「實習計畫」，作為實習工作之依據 六、學生參與實習應事先提出申請，並檢具實習計畫（草案） 七、學生若因故無法於期限內進行職場實習者，得提出其他替代方案，並經系務會議核定					
實施方法：					
1.寒暑假期間為主，必要時得於學期中進行 2.實習機構須為文化創意產業範圍內相關事業機構或 NGO、NPO 3.請事先提出申請表，俟核定後始得進行					
評量方式：					
1.實習機構指導人員評量 2.實習指導老師訪視紀錄 3.工作日誌及實習報告					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					
詳請參考 "文化創意產業經營學系 職場實習課程實施要點"					

班級：四下	學分：2	選別：必修			
科目代碼：	科目：創意文化空間工作坊				
開課系所：文化創意產業經營學系					
課程核心能力：					
教學目標：					
1.認知：培養學生具有創新的觀念與文化創意相關企劃的實務知能 2.情意：培養學生正確的價值觀，並能將創新概念應用於傳統文化與產業 3.技能：培養學生跨領域團隊合作的能力，並具有創新文化與創意產業的實務經驗和企劃能力					
教材大綱：					
1.課程概論 2.企劃與提案 3.創新與文化 4.個案分析 5.資料蒐集與分組討論 6.活動企劃與提案 7.創新設計與經營管理 8.整合行銷 9.預算編列與成本分析 10.期中報告 11.專題演講 12.校外教學（參訪） 13.人際網絡與策略聯盟 14.空間規畫與改造 15.電腦輔助模擬繪圖 16.互動、虛擬與多媒體 17.展場設計（視聽館 1F 穿堂） 18.期末成果展示					
實施方法：					
1.個案討論 2.資料蒐集分析（期中分組報告） 3.創意提案（期末成果展示）					
評量方式：					
1.課堂參與（20%） 2.案例分析（20%） 3.期中報告（30%） 4.期末提案與成果展示（30%）					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					
1.Kerzner(2009). Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling(10/e).華泰文化出版。 2.Mantel(2007).Project Management in Practice (with CD).華泰文化出版。					

班級： 四下	學分： 2	選別：選修			
科目代碼：	科目：現代性與後現代文化現象與創作				
開課系所：文化創意產業經營學系					
課程核心能力：					
教學目標：					
本課程提供學生一個關於 20 世紀前後半葉的文化理論及其對藝術史的影響，其中包括從社會結構的變遷到文化理論乃至於藝術理論的過程，其中包括從 19 世紀末葉工業革命到 20 世紀前半葉現代主義在建築、文學、藝術領域的轉變，透過關鍵的 50 年代、60 年代、70 年代德希達的解構主義、後現代主義的意識如何從建築、藝術乃至於在社會、文化領域的實踐。					
教材大綱：					
1. 課程介紹、教學方法、評分及參考書 2. 現代性與後現代主義的界說及發展(一) 3. 現代性與後現代主義的界說及發展(二) 4. 現代性與後現代主義之文化理論(一) 5. 現代性與後現代主義之文化理論(二) 6. 現代性與後現代主義的美學理論(一) 7. 現代性與後現代主義的美學理論(二) 8. 現代性與後現代的藝術現象(一) 9. 現代性與後現代的藝術現象(二) 10. 當代藝術的後現代性(一) 11. 當代藝術的後現代性(二) 12. 後現代主義與大眾文化 13. 後現代建築及城市閱讀 14. 後現代地理學 15. 後現代經濟學與創意產業 16. 詹明信的後現代主義與晚期資本主義的文化邏輯 17. 李歐塔的後現代狀態 18. 總結					
實施方法：					
電腦設備配合投影機及幻燈機					
評量方式：					
1. 平時：30% 課堂參與 2. 期中考：30% 開放式參閱考試或短文心得報告 3. 期中考：40% 研習報告(含 PPT)					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					
哈瑞森 (Harrison) 及 杭廷頓 (Huntington) 編著，2003，《為什麼文化很重要 (Culture Matters)》，聯經出版社					

詹明信 (F • Jameson) ，1989，《後現代主義及文化理論》，當代學叢出版社
R • Ferguson etc. (eds) ，1999，《藝術論述：後現代藝術與文化的對話》，遠流出版社
Richard Appignanesi ，1996，《後現代主義》，立緒出版社

班級： 四上		學分： 2		選別：選修	
科目代碼：		科目：性別、城市空間與權力			
開課系所：文化創意產業經營學系					
課程核心能力：					
教學目標：					
本課程透過城市理論分析、規劃討論、實際製作到資料收整、紀錄與後製等一套完整學習流程，期盼同學能從實務中反思進而自主學習，課程以 studio 導向，藉由實地探訪的觀察體驗，描述與紀錄，甚至進而提出批判，鼓勵同學將批判化為力量。自實際案例的體驗、策略研提至最後的實務施作，作為實踐面向的淬鍊基礎，同時亦希望達到開啓師生創意發想與培養同學解決問題的能力。					
教材大綱：					
週次	授課內容	作業/說明			
1	課程說明、實習說明、分組編排				
2	創意城市與設計				
3	何謂設計之都 赫爾辛基與開普敦的城市經驗				
	作業：為台北設計把脈 提交台北設計五大問題				
4	各組學期學習專題報告				
	作業：每組上台報告 選定本學期的設計專題				
5	文創基地參訪				
6	台北為何申辦設計之都 設計之都市民參與專案分享				
	作業：每組上台報告 台北通用設計案例分享				
7	期中報告 設計專題期中簡報				
	問題分析與解決方式				
8	台北好設計案例分享				
9	期中考週				
10	文創設計講座【關於夢想】				
11	城市行銷專題 何謂游擊式行銷！				
12	城市影像專題				
	作業：每組繳交游擊式行銷五種案例，並輔以說明				
13	文創設計講座【都市酵母計畫】				
14	故事行銷				
15	文創設計講座【再生的創意】				
16	創意教育與科技城市				
	作業：每組說一個關於台北的設計故事				
17	期末報告 將邀請各領域設計師一起參與評圖簡報				
18	期末考週				
實施方法：					
將以課程演講配合組別討論、報告與工作坊模式，並有參訪田野(field)、調查紀錄研究(research)與期末發表。					
以抽籤方式進行分組，共分成十組，並自行遴選出該組組長。					
作業以組別做為單位，需要大家集體合作與分工，並透過集體討論與創意激盪，一起完成本學期的作業。					

※本課程配合【城市與社區設計】課程一同授課，請務必同時修習兩堂課程以達到學習連貫及完整性。

※請同學務必參與參訪行程、期末公開發表，以利課程進行，無法配合上課方式的同學請勿選修此課程。

評量方式：

1. 平常作業佔學期總分 30%

2. 期中報告 30%

3. 期末報告 40%

每次分組作業中必須標明成員分工內容以及負責部分。

自第三週起，無故缺席期末公開發表或累計缺席 4 次同學將不予通過本課程。

參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】

讀本

班級：文產系					學分：2.0					選別：選修				
科目代碼：					科目：電子商務									
開課系所：文化創意產業經營學系														
課程核心能力：														
專門知識 具備產業經營和行銷管理的理論與知識。 瞭解現代傳媒的意涵、創意策略與方法。 認知過程能力 培養撰寫學術論文的能力。 培養地方文化環境資源整合與規劃的能力。 培養文化創意產業經營與行銷管理的整合能力。 培養批判思考、獨立研究、團隊合作與解決問題的能力。 博雅關懷 培養具有社會關懷與實踐、信守人際與倫理，並願意追求個人與社會發展的態度和能力。 社會實踐 具有文化創意產業實踐與發展的能力。 具有跨界對話的整合能力，能推動發展創意城市、魅力城市與幸福城市。 具有文化創意產業的國際觀，能發展適合台灣社會的競爭模式。														
教學目標：														
1.掌握電子商務發展趨勢與應用 2.電子商務經營模式分析與關鍵成功因素探討														
教材大綱：														
PART(1)電子商務相關觀念與應用介紹 01 電子商務的概念-說明電子商務的基本觀念與範疇 02 電子商務策略發展與商業模式-探討電子商務的基本營運架構、策略與獲利來源。 03 B2C 電子商務-瞭解 b2c 網站的營運模式與關鍵成功因素 04 C2C 電子商務-瞭解 c2c 網站的營運模式與關鍵成功因素 05 B2B 電子商務-藉由 b2b 的營運模式個案討論，以掌握課本觀念之應用 06 企業電子化-說明企業電子化的類型與區別 07 企業資源規劃說明 ERP 系統的發展歷程與內涵 08 供應鏈管理-說明 SCM 系統的運作方式與利弊得失 09 客戶關係管理-說明顧客關係系統的應用與概念 10 知識管理與 e-learning-說明知識管理理論與系統應用 11 網路行銷-說明網路行銷模式與促銷手法 PART(2)電子商務企業經營個案分析與報告 針對特定廠商或營運模式的業者進行其電子商務應用模式分析，並提出比較優缺點與相關建議。 PART(3)電子商務企業經營個案討論與分析 針對目前已建立的企業電子商務經營教學個案，挑選出合適個案於課堂來進行分析與討論。														
實施方法：														

1.課堂報告與討論				
2.個案分析與討論				
3.期末專題報告				
評量方式：				
1.課堂參與				
2.期末報告				
3.個案分析周延度				
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】				
電子商務(7/e)樂斌、陳苡任 滄海				
電子商務概論(3/e) 張瑞芬等譯 華泰				
電子商務 盧希鵬 雙葉				
網路行銷 盧希鵬 雙葉				
網路行銷:結合觀念與實務經驗 榮泰生 五南				

班級：文產系		學分：3.0		選別：選修	
科目代碼：		科目：財務管理			
開課系所：文化創意產業經營學系					
課程核心能力：					
教學目標：					
一、透過基本觀念之介紹，使學子理解企業管理與產業管理之重點。 二、探討產業發展時所面臨之籌資問題、財務規劃與財務決策模式。 三、針對文化產業之特性以及個案分析，探討文化產業財務管理所應著眼的重點與前瞻議題。					
教材大綱：					
一、財務管理導論——從個人與企業角度立論 二、個人財務規劃——理財工具之檢視 三、產業化過程之財務管理（一） 四、產業化過程之財務管理（二） 五、文化產業發展特性與財務規劃之運作 六、財務規劃之落實——業者現身說法 七、財務規劃之個案研究（分組討論） 八、財務規劃之個案研究（分組討論） 九、文化產業財務管理之發展趨勢與重點					
實施方法：					
一、教授講述為主，並請同學參與討論 二、邀請業者（或親訪）現身說法，分享財務管理經驗。 三、以個案進行分組討論					
評量方式：					
一、課堂參與討論情形（50%） 二、分組報告呈現內容（50%）					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					
一、李智仁等人合著，《企業管理與法律》，2011年9月三版，元照出版公司。 二、謝劍平著，《財務管理原理》，2010年2月三版，智勝文化事業有限公司。					

班級：文產系 學分：3.0 選別：選修				
科目代碼： 科目：科技管理				
開課系所：文化創意產業經營學系				
課程核心能力：				
教學目標：				
本課程主要是要讓同學瞭解在當前科技快速變化的環境中，掌握市場上瞬息萬變的商機，預測未來科技的走向以及科技發展的妥善規劃。				
教材大綱：				
企業與研發管理 技術策略與組織能耐 創新與創造力 智慧資本與知識管理 智權政策 技術創新與技術商品化 技術授權與技術轉移 安全管理 資訊安全管理 創業投資與資訊揭露 電子化技術與購型管理 企業永續發展				
實施方法：				
1.課堂報告與討論 2.個案分析與討論 3.期末專題報告				
評量方式：				
1.課堂參與 2.期末報告 3.個案分析周延度				
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】				
Tarek M. Khalil (2002)，「Management of Technology: the key to competitiveness and wealth creation」，Mc Graw Hill。 賴士葆、謝龍發、陳松柏(1997)，科技管理，台北：華泰。 余序江、許志義、陳澤義（民82）科技管理導論：科技預測與規劃，台北：五南。				

班級：文產系 學分：2.0 選別：選修				
科目代碼： 科目：產業分析				
開課系所：文化創意產業經營學系				
課程核心能力：				
教學目標：				
1.掌握電子商務發展趨勢與應用 2.電子商務經營模式分析與關鍵成功因素探討				
教材大綱：				
01 概論 02 產業組織與五力分析 03 產業疆界 04 產業生態 05 產業標準 06 策略群組 07 價值體系 08 產業群落 09 產業與區位 10 產業演化(I)-產品生命週期 11 產業演化(II)-產業轉型與群落演化 12 動態競爭 13 價值網與競合關係				
實施方法：				
1.課堂報告與討論 2.個案分析與討論 3.期末專題報告				
評量方式：				
1.課堂參與 2.期末報告 3.個案分析周延度				
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】				
產業經濟學 二版，陳正倉等合著，雙葉書廊。 高科技產業與策略分析，張順教著，華泰書局。 競爭策略(上、下)，李明軒 邱如美合譯，麥可波特原著，天下出版				

班級：文產系 學分：3.0 選別：選修				
科目代碼： 科目：人力資源管理				
開課系所：文化創意產業經營學系				
課程核心能力：				
認知過程能力 培養撰寫學術論文的能力。 培養文化與產業研究的能力。 培養批判思考、獨立研究、團隊合作與解決問題的能力。 博雅關懷 培養具有社會關懷與實踐、信守人際與倫理，並願意追求個人與社會發展的態度和能力。 社會實踐 具有文化創意產業實踐與發展的能力。 具有社會區域產業分析、規劃設計與執行的能力。 具有跨界對話的整合能力，能推動發展創意城市、魅力城市與幸福城市。 具有文化創意產業的國際觀，能發展適合台灣社會的競爭模式。				
教學目標：				
1.了解人力資源相關基本理論與知識 2.掌握目前人力資源發展概況 3.具備人力資源專題研究能力				
教材大綱：				
Part1: 人力資源相關議題與理論 人力資源管理導論 人力資源管理環境 策略性人力資源管理 人力資源規劃 工作分析與招募 人力甄選與面談 員工訓練與發展 員工績效評估與管理 職涯發展與管理 建立薪酬計畫 激勵制度與財務獎 員工福利 企業倫理相關議題 Part2: 人力資源小專題 相關研究論述研讀 期末分組報告題目確認 期末分組報告文獻選讀 期末報告觀念架構確認 期末報告命題與研究方法 期末報告定讞				

實施方法：					
1.課堂報告與討論 2.個案討論 3.期末專題報告					
評量方式：					
1.課堂參與 2.期末報告 3.考試(open book)					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					
1.人力資源管理。黃良志、黃家齊、溫金豐、廖文志、韓志翔著 華泰 2.人力資源 5/e 黃郁仁等譯 東華 3.人力資源管理 簡建忠 前程 4.圖解人力資源管理 戴國良 五南 5.人力資源管理 許世雨等 五南 6.論文與專文選讀					

班級：文創系	學分：2.0	選別：選修				
科目代碼：	科目:市場調查與分析					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
認知過程能力 培養撰寫學術論文的能力。 培養文化與產業研究的能力。 社會實踐 具有社會區域產業分析、規劃設計與執行的能力。						
教學目標：						
本課程採協同方式進行： 一、進行文化創意產業統計資料分析 二、量化統計方法基本概念教學 三、相關量化調查表設計 四、量化調查資料分析與討論 五、完成自我研究論文或小型研究報告並投稿						
教材大綱：						
第一週 0303 授課內容、課程目標、統計學基本概念 第三週 0317 藝文產業及研究報告統計資料分析 第五週 0331 量化問卷設計一 第七週 0414 量化問卷設計二及問卷調查 第九週 0428 資料編碼、信效度分析及描述統計（李金泉教授協同教學） 第十一週 0512 卡方考驗、變異數分析、相關分析、預測分析（李金泉教授協同教學） 第十三週 0526 典型相關、權重分析、線性分析一（李金泉教授協同教學） 第十五週 0609 線性分析二（李金泉老師協同教學） 第十七週 0623 統計分析與報告撰寫一						
實施方法：						
一、理論與實務相配合，應用講解及實作教學。 二、教師進行統計理論、實例分析、作業指導及意見講解。 三、學生進行統計軟體操作、問卷設計、統計分析、投稿論文撰寫等。						
評量方式：						
一、學習中之態度、出席及參與討論佔 30% 二、學習後之統計分析報表撰寫佔 70%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						
李金泉(2009)。易學易用 SPSS PASW 統計分析實務。台北：全華。(本課程使用教科書) 徐昊杲、邱佳椿（2002）。職教育研究教單手---SPSS 基礎篇。台北：師大書苑。 吳明隆(2005)。SPSS 統計應用學習實務-問卷分析與用用統計。台北：知城數位科技。 賴虹燕 譯(2006)。問卷設計、市場調查與統計分析實務入門。台北：博誌。 石計生(2003)。社會科學研究與 SPSS 資料分析。台北：雙葉書廊。 林券華、史麗珠 譯（2004）。統計學。台北：學富。 林清山（1992）。心理與教育統計學。台北：東華。 賴虹燕 譯(2006)。問卷設計、市場調查與統計分析實務入門。台北：博誌。						

班級：文創系 學分：2.0 選別：選修					
科目代碼： 科目：文化創意產業經營管理專題					
開課系所：文化創意產業經營學系					
課程核心能力：					
教學目標：					
一、學生研究主題專題報告與討論 二、分享文化創意產業專家學者之理論與實務 三、進行文化創意產業參觀與策略規劃 四、學生研究主題相關碩士論文報告分享					
教材大綱：					
第一週 9/15 授課內容、課程目標 第二週 9/22 論文剖析重點案例分析 第三週 9/29 第一組主要參考論文剖析 第四週 10/6 第二組主要參考論文剖析 第五週 10/13 第三組主要參考論文剖析 第六週 10/20 第四組主要參考論文剖析 第七週 10/27 參觀文博會 第八週 11/3 第五組主要參考論文剖析 第九週 11/10 文創產業專題講演一 第十週 11/17 文創產業專題講演二 第十一週 11/24 文創產業區域參訪行程文創產業專題講演三 第十二週 12/1 區域文創產策略規劃一 第十三週 12/8 區域文創產策略規劃二 第十四週 12/15 區域文創產策略規劃三 第十五週 12/22 區域文創產策略規劃四 第十六週 12/29 規劃計畫報告分享暨專家參與一 第十七週 1/5 規劃計畫報告分享暨專家參與二 第十八週 1/12 論文期末報告與分享					
實施方法：					
一、教師進行理論、實例、作業及意見之講解。 二、學生進行研究主題發表、相關碩士分享及論文計畫撰寫等。					
評量方式：					
一、學習中之態度、出席及參與討論佔 30% 二、學習後之報告撰寫佔 70%					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					
專題講演資料、研究論文、策略計畫等課程資料					

班級：文產系 學分：3.0 選別：選修				
科目代碼： 科目：生產管理				
開課系所：文化創意產業經營學系				
課程核心能力：				
教學目標：				
1.了解生產管理基本理論與知識 2.掌握目前生產管理技術發展概況 3.具備生產管理專題研究能力				
教材大綱：				
作業管理導論 競爭力、策略和生產力 預測 產品與服務設計 產品與服務之策略性產能規劃 製程選擇與設施佈置 工作系統設計 地點規劃與分析 品質管理與品質管制 供應鏈管理 存貨管理與排程 總體規劃 MRP 與 ERP 系統				
實施方法：				
1.課堂報告與討論 2.個案討論 3.期末專題報告				
評量方式：				
1.課堂參與 2.期末報告 3.考試				
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】				
作業管理原理，原作者:Heizer & Render，賴奕銓審閱，雙葉書廊出版。 作業管理，李友錚著，前程出版社。 作業管理(第十版) 何應欽編譯 華泰出版社				

班級：文產系 學分：2.0 選別：選修				
科目代碼： 科目：組織行為				
開課系所：文化創意產業經營學系				
課程核心能力：				
教學目標：				
1. 研究組織行為學的目的，是在掌握一定組織中人的心理和行為規律的基礎上，提高人的行為的預測、引導和控制的能力，以便更有效地實現預期的組織目標。 2. 通過學習，要求學生較為系統地掌握組織行為學中個體行為、群體行為、領導行為、組織行為的相關理論，並通過案例分析和實踐練習，加深對相關理論的認識。				
教材大綱：				
第一章 緒 論 第二章 個體行為的基礎 第三章 價值觀、態度與滿足 第四章 性格與情緒 第五章 知覺與個體決策 第六章 激勵 第七章 團體行為的基礎 第八章 工作團隊 第九章 溝通 第十章 領導與信任 第十一章 權力與政治行為 第十二章 組織結構與文化 第十三章 組織變革與衝突管理				
實施方法：				
1. 課堂報告與討論 2. 個案討論 3. 期末專題報告				
評量方式：				
1. 課堂參與 2. 期末報告 3. 考試				
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】				
1·《組織行為學》 李青芬、李雅婷與趙慕芬 譯 華泰文化 2·《組織行為》 吳美蓮審訂 智勝文化 3·《組織行為》 吳玲玲審訂 智勝文化 4·《組織行為學》 陳素勤譯 普林斯頓				

班級：文產系		學分：2.0		選別：選修	
科目代碼：		科目：服務管理			
開課系所：文化創意產業經營學系					
課程核心能力：					
教學目標：					
藉由本課程讓學生對服務業管理的概論、本質、策略與市場定位、傳送系統、設施設計與位置接觸、品質，生產力與品質改進，以及台灣個案探討等之理論與實務有更進一步的了解。					
教材大綱：					
1. 服務業管理概論 2. 服務業在經濟體所扮演的角色 3. 服務業的本質 4. 服務業策略與市場定位 5. 資訊資源的策略性角色 6. 服務業傳送系統 7. 服務業設施設計與佈置 8. 服務業設施位置 9. 服務業接觸 10. 服務業品質 11. 管理供應與需求 12. 管理等候線 13. 生產力與品質的改進 14. 成長與擴張 15. 台灣個案的探討					
實施方法：					
1.課堂報告與討論 2.個案討論 3.期末專題報告					
評量方式：					
1.課堂參與 2.期末報告 3.考試					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					
陳澤義，服務管理，華泰書局 張瑞芬，顧客服務管理，華泰書局					

班級：文產系		學分：2.0		選別：選修												
科目代碼：		科目：企業個案分析														
開課系所：文化創意產業經營學系																
課程核心能力：																
教學目標：																
課程強調個案討論，訓練學生之思考力及判斷力，經由自我學習與群體學習的方式，希望以「個案教學」之方式達到學生深入將學理知識與實務運用結合一體，培養學生對於企業經營問題的分析與決策能力。希望以「個案教學」之方式，來提升學生之創意、溝通技巧及思考能力，進而培育出有分析與決策能力的管理者。學生應該配合下列事項:																
1. 閱讀工商時報、經濟日報及商管相關週刊在企業經營管理議題的相關報導，並請關心產業動態，以培養敏銳分析與判斷能力。																
2. 課程中積極爭取討論機會，以培養表達與溝通技巧。																
教材大綱：																
挑選有特色的教學個案進行討論分析，例如																
富強鑫—全球服務加值網																
寶雅國際—協同運籌管理																
匯豐汽車-eMotor 首部曲																
百鍊鋼成繞指柔-元能股份有限公司																
南緯紡織-紡織業的全球運籌																
供應鏈融資電子化個案—大同公司																
LCD 產業協同設計個案個案—瑞軒科技公司。																
實施方法：																
1.課堂報告與討論																
2.個案討論																
3.期末專題報告																
評量方式：																
1.課堂參與																
2.期末報告																
3.考試																
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】																
管理個案集-實務解析與應用 中山大學企業管理系著 前程文化																
企業經營管理個案資料庫，光華管理基金會																
哈佛大學經營管理個案集																

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目：設計圖學					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
設計圖學繪圖之透視。 基礎設計圖學繪圖 標準化設計繪圖練習						
教材大綱：						
1. 認識設計圖學 2. 認識投影 3. 認識工程線型 4. 認識加工尺寸 5. 儀具使用 6. 線法和字法 7. 應用幾何 8. 正投影 9. 期中 10. 尺度標註(1) 11. 尺度標註(2) 12. 交線 13. 展開 14. 輔助視圖 15. 剖視圖 16. 草圖 17. 透視圖 18. 期末考						
實施方法：						
講授、實作、分享						
評量方式：						
期中 30%、期末 30%、平時 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目： 認知心理學					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
瞭解認知心理學的緣起與研究取向 熟悉人類重要認知能力如注意力、記憶與遺忘、語言產生與理解、推理與決策、問題解決以及創造力等的研究成果與應用						
教材大綱：						
1. 導論：演化與認知 2. 學習：我們如何發現事件之間的關聯 3. 知覺：我們如何經驗這個世界 4. 注意力：基本記憶歷程 5. 注意力：我們如何克服訊息處理的瓶頸 6. 記憶（一）：我們如何編碼、儲存與提取訊息 7. 記憶（二）：我們如何理解這個世界 8. 記憶（三）：我們如何表徵與處理視覺與空間訊息 9. 期中 10. 語言與溝通 11. 語言與溝通、概念與範疇的形成 12. 概念與範疇的形成 13. 概念：我們如何組織與利用經驗 14. 推理：我們如何由已知推論未知 15. 問題解決：我們如何解決各種問題 16. 創造力：我們如何產生原創且有價值的想法 17. 判斷與決策：我們如何面對不確定性 18. 期末						
實施方法：						
講授、實作、分享						
評量方式：						
期中 30%、期末 30%、平時 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						
Ashcraft, M. H. (2004). <u>認知心理學</u> （陳學志主譯）。台北市：學富文化。 Eysenck, M. W. & Keane, M. T. (2003) <u>認知心理學</u> （李素卿譯）。台北市：五南圖書公司						

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目： 使用者經驗設計					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
學習使用者研究之要領與方法 學習如何將使用者經驗視覺化 學習如何透過 UX 的知識與方法產出好的設計						
教材大綱：						
24. 使用者經驗設計介紹 (UX Introduction) 25. 使用者經驗設計流程 (UX Process) 26. 使用者經驗設計方法 (UX Design Methods) 27. 使用者研究的緣由 (UX Research Introduction) 28. 使用者研究與市場研究關係 (UX Research and Market) 29. 使用者經驗研究趨勢方法 (UX Trendy Study) 30. 服務設計介紹 (SD Introduction) 31. 服務設計方法與執行 (SD Process) 32. 使用者中心設計介紹 (UCD Introduction) 33. 使用者中心設計流程 (UCD Process) 34. 使用者中心設計方法與實例介紹 (UCD Methods and Case Study) 35. 介面圖像設計介紹 36. 原型(Prototyping)介面開發工具與配色技巧 37. 易用性設計介紹 (Usability Introduction) 38. 易用性設計流程 (Usability Design Process) 39. 易用性設計評估流程與方法 (Usability Review) 40. 互動設計介紹 (IxD Introduction) 41. 互動設計規劃與流程 (IxD Process)						
實施方法：						
講授、實作、分享						
評量方式：						
期中 30%、期末 30%、平時 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目：電腦輔助平面設計(二)					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
了解 Auto CAD 功能及基礎應用 熟練 Auto CAD 軟體操作 運用 Auto CAD 進行平面設計						
教材大綱：						
1. 了解 Auto CAD 功能及基礎應用 2. 點線面原理與基本操作的運用 3. 繪圖基本操作編輯指令運用 4. 2D 座標與絕對座標的認知、正交模式與座標模式 5. 性質控制器的運用、物件鎖點的運用 6. 圖層概念與線型管理、凍結與關閉圖層的進階應用 7. 平面繪圖尺寸標註與類型分析與公差 8. 剖面線的剖切方式與意義分割線的繪製與判斷 9. 期中 10. CNS 與 ISO 的圖框建立、多行文字的建立與編輯 11. 設計中心元件的匯入與編修、工具面板與工具元件的製作 12. CAD 輔助繪圖工能應用 13. CAD 快速作圖技巧與實務 14. 快速的作圖技巧與指令查詢 15. CAD 漸層填色、表格繪製、外部參考 16. CAD 動態圖塊、比例出圖、文字型式 17. 標註型式、文字型式、圖紙集、頁面設定、設計圖出圖 18. 期末						
實施方法：						
講授、實作、分享						
評量方式：						
期中 30%、期末 30%、平時 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目：多媒體與網頁設計(二)					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
1.學習 wordpress 的架站流程與方法 2.熟悉網站設計與製作的各個元素 3.瞭解網站的發展現況與未來趨勢						
教材大綱：						
1. Wordpress 安裝與基本設定 2. Usbwebserver 伺服器設定 3. Wodpress 前台與後台環境介紹 4. SEO 搜尋優化設定 5. 發表文章與內容分類管理 6. 標籤管理器 7. Wordpress 外掛程式 8. 建立網站地圖 (Google Sitemap) 9. 整合 Facebook 10. Wordpress 佈景主題版面設計 11. 認識 Wordpress 佈景架構 12. Google 流量分析設定 13. 版面規畫與配置 14. Wordpress 手機版佈景主題 15. 認識手機版型佈景架構 16. 加到桌面籤 APP 圖示設定 17. 基本手機佈景主題安裝 18. 手機版型版頭版尾設計						
實施方法：						
講授、實作、分享						
評量方式：						
期中 30%、期末 30%、平時 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目： 互動媒體設計(一)					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
1.學習互動媒體的製作程序的完整概念。 2.熟悉互動媒體的各個元素 3.認識互動媒體特色與趨勢						
教材大綱：						
1. 何謂多媒體? 課程介紹 2. 多媒體製作介紹，多媒體型態 3. 電子漫畫書製作 4. iClone 3D 製作(一)、小組分組 5. iClone 3D 製作(二)、目標單位參訪 6. iClone 3D 製作(三) 7. 整合軟體 Director (一) 8. 整合軟體 Director (二) 9. 整合軟體 Director (三) 10. 期中企畫報告 11. ActionScript 3.0 基礎 12. 認識 Apple iOS 與 Google Android 行動裝置平台、App Market 13. ActionScript 3.0 物件導向程式設計 (一) 14. ActionScript 3.0 物件導向程式設計 (二) 15. 設計行動裝置程式的 UI 16. 運用加速計/速度感應器開發體感遊戲 (一) 17. 運用加速計/速度感應器開發體感遊戲 (二) 18. 期末作品報告						
實施方法：						
講授、實作、分享						
評量方式：						
期中 30%、期末 30%、平時 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目： 影像創作與傳播					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
影像的創作像一波波無可抗拒的巨浪，湧入現代生活中，無論在藝術的領域或大眾傳播的領域都扮演重要的角色，這些不同領域的影像工作者，使用相同工具 DV 數位攝影機，電腦非線性剪輯，因此各領域之間的美學和語言正彼此相互滲透跨越，影像之間的流串使得各類型的影片：如錄影藝術、紀錄片、行為錄影藝術、非劇情實驗電影、電影、廣告影片...等影像創作的界限愈來愈模糊。在這門課程希望藉欣賞與分析來探討影像的可能性和影片間的分界和對話，同時指導學生進行各類型影像創作。						
教材大綱：						
一 課程說明 / 以生活為出發—短片賞析/ 故事如何形成 “跳格子” & “十分鐘前後”						
二劇情長片賞析，” 到阜陽六百里”—台灣導演鄧勇星，中國社會資本主義下的無奈小人物故事						
三 非劇情實驗電影賞析， ”172 小時” -英國名導丹尼爾寫實快節奏的求生力/影像風及格手法						
四專家演講-短片拍攝實務分析						
五廣告故事行銷影片賞析 “世界廣告精選輯”						
六. 3 1 分鐘不剪接/ 分組影像創作試拍						
七 “被遺忘的天使” 影片紀實與人道關懷功能/ 動態影像運鏡與構圖解析						
八 分組工作，分組影片製作企畫						
九 分組影片分鏡圖製作 (期中考周)						
十 Premiere 剪輯教學，視窗功能介紹						
十一 Premiere 剪輯教學，-轉場融洽轉場特效的使用融接						
十二 Premiere 剪輯教學，特效應用						
十三 Premiere 剪輯教學，影像顏色效果處理						
十四 Premiere 剪輯教學，字幕的處理						
十五 Premiere 剪輯教學，精修,轉檔錄製完成作品						
十六 基礎剪接課堂考試						
十七 影像創作聯展						
十八 期末考周/ 創作成果分享						
實施方法：						
影片觀賞、實作、展覽						
評量方式：						
1 平時出席狀況 20% 、2 期中影像作品發表 40%、3 期末影像作品發表 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						
七堂課學會為電影/ Ted Jones & Chris Patmore 城邦文化出版						

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目：電腦輔助立體設計(二)					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
教材大綱：						
1. 課程介紹 2. SolidWorks 環境設定 3. SolidWorks 草圖繪製 4. SolidWorks 限制條件 5. SolidWorks 伸長特徵 6. SolidWorks 旋轉特徵 7. SolidWorks 動畫模擬 1 8. SolidWorks 動畫模擬 2 9. 期中 10. SolidWorks 參考幾何 11. SolidWorks 曲線的產生 12. SolidWorks 掃出特徵 13. SolidWorks 疊層拉伸 14. SolidWorks 工程圖 15. SolidWorks 組合件 16. SolidWorks 動畫模擬 17. 期末報告 18. 期末分享						
實施方法：						
講授、實作、分享						
評量方式：						
期中 30%、期末 30%、平時 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						

班級：	學分：	選別：			
科目代碼：	科目： 互動媒體設計(二)				
開課系所：文化創意產業經營學系					
課程核心能力：					
教學目標：					
學習 3D 互動媒體展示的呈現 熟練使用 Unity 3D 遊戲引擎工具 提升 3D 互動媒體設計之能力					
教材大綱：					
1. 課程說明與遊戲引擎概論 2. Unity3D 系統介紹與視窗介面 3. Unity3D 專案建立及基本操作 4. Unity3D 資源建立流程 模型物件匯入技巧 5. Unity3D 場景材質設定 6. Unity3D 場景攝影機/燈光設定 7. Unity3D 場景進階燈光效果 8. 3D 互動展示設計討論 9. 期中週 3D 互動作品發表 10. Unity3D 基本角色控制 11. FPS 控制/資源設定 12. FPS 控制/資源設定 13. Unity3D 地形編輯系統 14. Unity3D 學習測驗 上機考試 15. Unity3D 場景物理碰撞 16. Unity3D 場景粒子效果 17. 3D FPS 互動場景設計 18. 期末週					
實施方法：					
講授、實作、分享					
評量方式：					
期中 30%、期末 30%、平時 40%					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					

班級：	學分：	選別：			
科目代碼：	科目： 影音剪輯與後製				
開課系所：文化創意產業經營學系					
課程核心能力：					
教學目標：					
爲了增加溝通的效果，人類常用不同的方式表達自己的理性或感性意念。例如口語、文字、圖像、音樂、戲劇、舞蹈..等。現代的電影和戲劇也都隨劇情發展，加上一些配樂以增加氣氛。在電腦科技日益發展的今天，透過電腦工具所整合而成的多媒體溝通媒介，達到了人類文明前所未有的溝通效率與豐富的感官效果。本課程即是延續影像串流(一)透過有效的技能學習以達到多媒體溝通的藝術語彙精準度與創新能力。					
教材大綱：					
一：開學周 課程說明 二：影片分析一,微電影行銷概論 / 上學期影片成果分享 三：影片分析二,潛水鐘與蝴蝶/讓被禁錮的靈魂飛翔 四：專家演講- 當代影像特效技巧解析 五：影片分析三,生命中的每一天/ 全世界人們共享的愛與希望 六：課程試拍- 台北的早晨 一分鐘影片 七：放假一日 八：影片分析四,錄像藝術作品賞析 “skoltz_kolgen silent room” 等 九：專題製作(一)分組提案/ 概念,主題,和故事討論 十：專題製作(二) 企劃定案(預算.劇本.場景.選角.技術需求...) 十一：專題製作(三) 分鏡圖定案 十二：進階剪接(一) 十三：進階剪接(二) 十四：後製特效(一) 十五：後製特效(二) 十六：專題製作(四) 影片初剪修正與討論 十七：成果分享 影像創作聯展					
實施方法：					
專題製作:1-5 人爲一組, 影片長度 5-10 分鐘, 類型 1.錄像藝術創作 2.參與微電影行銷					
評量方式：					
1.出席率 10% 2.課程參與 30% 三.專題製作 60%					
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】					
閱讀電影影像/羅宏·朱利耶 米榭爾·馬利/ 積木文化出版 影像下的現代文化-電影與視覺文化/ 周英雄 馮品佳主編 鏡頭之後/作者 Gustavo Mercado/大家出版社 七堂課學會微電影/ 宏仁傑譯/ 城邦文化					

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目： 文創商品設計開發(二)					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
學習將如何激發新產品的創意點子並將其商品化 了解如何在構想階段評估產品開發的可行性 運用電腦輔助設計製造軟體的實際學習操作，將產品概念具體化， 透過 3D printer 呈現新產品概念的原型						
教材大綱：						
1. 新產品設計與開發 2. 產品開發程序 3. 產品企劃 4. 設計方法概述 5. 產品概念發展及可行性評估 6. 商品開發專案管理 7. CAD/CAM 產品設計實務 8. 模型建構原理 9. 商品化設計與 3D 模型建構 10. 參數化設計的原理 11. 實體模型建構 12. 實體與曲面造形設計 13. 進階曲面設計 14. 組立的基本概念 15. 3D 模型檢測 16. 工程圖繪製 17. 工程圖與檔案型式之轉換 18. 模型製作						
實施方法：						
講授、實作、分享						
評量方式：						
期中 30%、期末 30%、平時 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目： App 設計與開發					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
學習行動裝置 APP 之規劃、設計到製作 透過遊戲軟體之實作，使學員具備開發出一套行動裝置 App 之能力						
教材大綱：						
1. 行動裝置遊戲特性介紹 2. 行動裝置遊戲企劃 3. APP 互動企劃 4. APP 過程企劃 5. APP 故事創作企劃 6. APP 美術企劃 7. APP 機制企劃 8. APP 介面企劃 9. APP 商業模式 10. 特殊視覺效果設計 11. 藝術風格運用設計 12. 色彩概念設計 13. 如何導入獨具風格的角色 14. 決定呈現順序及排列組合 15. 加入多樣化的事件內容 16. 加入豐富曲折的故事情節 17. 背景音樂、音效、圖示與背景插圖 18. GameSalad 工具實作						
實施方法：						
講授、實作、分享						
評量方式：						
期中 30%、期末 30%、平時 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						
GameSalad 遊戲 APP 開發實戰演練白乃遠、陳慶駿、黃文興、趙逸萍著 博碩文化出版						

班級：	學分：	選別：				
科目代碼：	科目：作品集					
開課系所：文化創意產業經營學系						
課程核心能力：						
教學目標：						
能運用 4 年所學設計之技巧，從概念形成、作品整理、表現形式到整體作品集的完成。能整合課業創作及自由創作編排整理，由老師對學生做個別的指導與建議。						
教材大綱：						
1. 作品集與創作研究概述 2. 設計簡報流程 3. 說故事方式 4. Case study 5. 情境表現 6. Mind map 使用 7. 作品表現技法與製作 8. 平面 3d 使用概念 9. 期中 10. 細節及質感表現 11. 情境處理及合成 12. 整體視覺呈現 13. 作品集製作 14. 排版技巧與規則 15. 規劃及企劃方式 16. 資料收集與觀摩 17. 後製方式及色彩計畫 18. 期末報告分組及作品創作研究評量						
實施方法：						
講授、實作、分享						
評量方式：						
期中 30%、期末 30%、平時 40%						
參考資料：【請遵守智慧財產權，不得非法影印】						