**《流行文化》教学大纲**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **课程名称：流行文化** | | | | | | **课程类别（必修/选修）：选修** | | | | | |
| **课程英文名称：** | | | | | | | | | | | |
| **总学时/周学时/学分：32/2/2** | | | | | | **其中实验/实践学时：18** | | | | | |
| **先修课程：** | | | | | | | | | | | |
| **授课时间：週四 上午 三四節 10:25-12:00** | | | | | | **授课地点：实218** | | | | | |
| **授课对象：18级多媒体1班** | | | | | | | | | | | |
| **开课学院：粤台产业科技学院 计算机科学与技术多媒体专业** | | | | | | | | | | | |
| **任课教师姓名/职称：张鸿兪** | | | | | | | | | | | |
| **答疑时间、地点与方式：** | | | | | | | | | | | |
| **课程考核方式：**开卷**（ ）** 闭卷**（ ）** 课程论文**（ ）** 其它**（v）** | | | | | | | | | | | |
| **使用教材：**  **1.流行文化社会学/高宣扬/杨智文化出版社/2002**  **2.文创地图：文化创意产业的经营路径 周钰庭 现代出版社**  **教学参考资料：1.产品设计（全国高等院校艺术设计专业“十三五”规划教材）/作者:**[**陈文龙**](http://search.dangdang.com/?key2=%B3%C2%CE%C4%C1%FA&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)**、**[**沈元**](http://search.dangdang.com/?key2=%C9%F2%D4%AA&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00) **/编着出版社:**[**中国轻工业出版社**](http://search.dangdang.com/?key3=%D6%D0%B9%FA%C7%E1%B9%A4%D2%B5%B3%F6%B0%E6%C9%E7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)**/出版时间:2017年07月2. 产品设计(第2版中国高等院校艺术设计专业系列教材)/** [**王虹**](http://search.dangdang.com/?key2=%CD%F5%BA%E7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)**，**[**沈杰**](http://search.dangdang.com/?key2=%C9%F2%BD%DC&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)**，**[**张展**](http://search.dangdang.com/?key2=%D5%C5%D5%B9&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)**/出版社:**[**上海人民美术出版社**](http://search.dangdang.com/?key3=%C9%CF%BA%A3%C8%CB%C3%F1%C3%C0%CA%F5%B3%F6%B0%E6%C9%E7&medium=01&category_path=01.00.00.00.00.00)**/出版时间:2006年01月  /3. 文化创意产业基础/卢涛 李玲/武汉大学出版社产** | | | | | | | | | | | |
| **课程简介：延伸设计与创意运用于文化的传递,让学生了解与实际操作文化元素在设计的策略，并且区分流行文化与文化创意本质之相关性。课程前前半段以文化定义/文化创意分类至后半段区分流行文化的历史与定义，最后将流行文化如何操作与方式进行，过程中将会举出相应例子作为补充之必要。** | | | | | | | | | | | |
| **课程教学目标**  **A.理解－创意产业的概述与应用文化**  **B.运用－学会文化元素应用与设计加值**  **C.综合－找到适合的创意体现于文化传递上。**  **一、知识目标：**  **1.文化元素應用的概念、方法、逻辑、结构及重要性；**  **2.文創产品设计的模式应用,交互应用与细项处理。**  **3.流行文化与文化本质之异同。**  **二、能力目标：**  **1. 熟练产品设计概念建立,并且能够独立思考与解题；**  **2. 分析判断与下决定的过的建立。**  **三、素质目标：**  **1. 培养学生具有主动练习、持之以恒、认知产品设计的真实**  **想法、探究设计态度和意识；** | | | | | | | **本课程与学生核心能力培养之间的关联(授课对象为理工科专业学生的课程填写此栏）：**  **□核心能力1.**  **■核心能力2.**  **■核心能力3.**  **□核心能力4.**  **□核心能力5.**  **■核心能力6.**  **□核心能力7．**  **□核心能力8．** | | | | |
| **理论教学进程表** | | | | | | | | | | | |
| **周次** | **教学主题** | **主讲教师** | **学时数** | **教学的重点、难点、课程思政融入点** | | | | **教学模式**  **（线上/混合式/线下** | **教学方式** | | **作业安排** |
| 1 | 文化创意概念 | 張鴻兪 | 2 | 文化是什么/文化推展的优与缺  课程思政融入点:从文化各观点看待设计,让学生可以理解设计产品的各種可行方向,且分析相应的问题 | | | | 線上 | 课堂讲授 | | 家鄉地圖 |
| 2 | 文化创意产业特征 | 張鴻兪 | 2 | 产业与创意与文化的结合－文创的多变性  课程思政融入点:找尋文化特徵並且運用執行 | | | | 線上 | 课堂讲授 | | 家鄉特色 |
| 3 | 文化创意产业发展的功能与意义 | 張鴻兪 | 2 | 文创的实质帮助－正确的使用文化创意的策略  课程思政融入点:让学生可以理解文化多層次,透过文化理解與發展,让設計生活更多彩 | | | | 線上 | 课堂讲授 | | 課堂筆記整理 |
| 4 | 文化创意产业实务 | 張鴻兪 | 2 | 文创的实质帮助－正确的使用文化创意的策略  课程思政融入点:透過實際案例理解文化設計之過程 | | | | 线下 | 课堂讲授 | | 課堂筆記整理 |
| 7 | 文创产业下的活动形式(咏物成金) | 張鴻兪 | 2 | 活动举办的模式介绍/無法融入生活驗證课程  思政融入点:提高要求让学生作品美感提升 | | | | 线下 | 综合 | | 課堂筆記整理 |
| 9 | 流行文化研究与历史脉络 | 張鴻兪 | 2 | 理解流行文化之脉络进程/无法分别文化与流行文化之差异  课程思政融入点: 从社会与文化看待时代之演进,让学生可以理流行文化的各種阶层,且分析相应的问题 | | | | 线下 | 课堂讲授 | | 課堂筆記整理 |
| 10 | 流行文化的定义与特徵 | 張鴻兪 | 2 | 理解流行文化特徵与区隔/无法真实解构流行文化的真实面  课程思政融入点: 各时代流行文化的主要想法与内容，影响的层面。 | | | | 线下 | 综合 | | 課堂筆記整理 |
| **合计：** | | | 14 |  | | | | |  | |  |
| **实践教学进程表** | | | | | | | | | | | |
| **周次** | **实验项目名称** | **主讲教师** | **学时** | **重点、难点、课程思政融入点** | | | **项目类型（验证/综合/设计）** | | **教学**  **方式** | | |
| 5 | 创意的设计方法 | 張鴻兪 | 2 | 元素的收集与设计运用－设计流程的多变性  课程思政融入点:创意设计草稿实际演练,多张的设计让学生实战演练.練習問題分析與抓重點 | | | 综合 | | 設計方法筆記 | | |
| 6 | 文化创意的设计方法2 | 張鴻兪 | 2 | 文化元素的收集与设计运用－设计流程的多变性  课程思政融入点:要求學生理解並且應用作品中 | | | 综合 | | 設計方法筆記 | | |
| 8 | 期中报告 | 張鴻兪 | 2 | 地方文化财的分析与元素运用－文创小论-东莞计划  课程思政融入点:提高要求让学生作品提高整体性 | | | 综合 | | ＰＰＴ報告 | | |
| 11 | 流行文化与商业 | 張鴻兪 | 2 | 藉由现代商业行为分野，作为流行文化讨论的重点项目/商业模式的理解与组织  课程思政融入点：理解中国商业文化与世界运用流行文化操作的 | | | 综合 | | ＰＰＴ報告 | | |
| 12 | 数据理解流行文化商品卖座原因 | 張鴻兪 | 2 | 韩流为例理解相应产业影响－数值分析之重点  课程思政融入点:透过案例理解国家透过流行文化商品传递相应的影响力」。 | | | 综合 | | 找数据解读 | | |
| 13 | 文化产业的获利行为-经济模式 | 張鴻兪 | 2 | 经济模式的操作手法－理想的操作手段与事实相违被  课程思政融入点: 透过手段方式接应个国家商业模式。 | | | 综合 | | 找资料证明影响 | | |
| 14 | 文化产业的操作方式与运作 | 張鴻兪 | 2 | 各国操作文化的基本架构/对应国家推行之政策整合  课程思政融入点:透过文化产业观察我们的生长环境。 | | | 综合 | |  | | |
| 15 | 流行文化的心理学,心态与品味 | 張鴻兪 | 2 | 个性与社会群体交汇的流行文化/认同与反思的相应性  课程思政融入点:藉由流行文化的美学原则探讨生活环境的影响与生活品味的建立。 | | | 综合 | | 找出一群组 | | |
| 16 | 期末作业展 | 張鴻兪 | 2 | 地方文化财的分析与元素运用－文创企画书-家乡  课程思政融入点:配合产业的设计需求加入设计的训练让学生快速进入设计的要求 | | | 综合 | | 報告書與海報 | | |
| 合计： | | | 18 |  | | |  | |  | | |
| **考核方法及标准** | | | | | | | | | | | |
| **考核形式** | | | | | **评价标准** | | | | | **权重** | |
| **课题执行成果** | | | | | **上课课题是否都完成，在细节上的处理有达到要求。** | | | | | **30%** | |
| **作业缴交情况** | | | | | **作业的执行完成度。** | | | | | **30%** | |
| **期中考** | | | | | **作品呈现完成度。** | | | | | **15%** | |
| **期末考** | | | | | **作品呈现完成度。** | | | | | **25%** | |
| **大纲编写时间：2021.02.25** | | | | | | | | | | | |
| **系（部）审查意见：同意**  **簽名PNG.png**  系（部）主任签名： 日期： 2021 年 2 月 27 日 | | | | | | | | | | | |