**《文化创意产业导论》教学大纲**

|  |  |
| --- | --- |
| **课程名称：文化创意产业导论** | **课程类别（必修/选修）：必修** |
| **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：週二 上午1-2節** | **授课地点：实验楼216** |
| **授课对象：19级多媒系1班** |
| **开课学院：粤台产业科技学院 多媒系** |
| **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：文化创意产业基础/卢涛 李玲/武汉大学出版社产****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** |
| **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中** |
| **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。****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 | 线下 | 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 | 线下 | 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 | 线下 | 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 | 全球时代的文化创意产业 | 張鴻兪 | 2 | 全球性文化活動參考價值/無法融入生活驗證课程课程思政融入点: 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 | 线下 | 课堂讲授 | 課堂筆記整理 |
| 10 | 台湾与中国的文创产业 | 張鴻兪 | 2 | 全球性文化活動參考價值/無法融入生活驗證课程课程思政融入点: 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 | 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 | 期末提报-文创提案. | 張鴻兪 | 2 | 广东为主题各组企划报告－找出广东的切入点(食衣住行育乐)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 |
| 12 | 如何写好一个企划书 | 張鴻兪 | 2 | 企划书的内容与流程－让文化性纳入企画书中课程思政融入点:撰寫文案透过系统性整理方式,来厘清帮助设计方案 | 综合 | 企劃書前章 |
| 13 | 如何写好一个企划书2 | 張鴻兪 | 2 | 企划书的内容与流程－让文化性纳入企画书中课程思政融入点: 撰寫文案透过系统性整理方式,来厘清帮助设计方案 | 综合 | 企劃書後章 |
| 14 | 草模制作与产品推广视觉呈现 | 張鴻兪 | 2 | 草模製作/草模呈現與實用性結合之困難度课程思政融入点:透過草模看見自己設計產品的缺點 | 综合 | 宣傳方式 |
| 15 | 产品制作与包装 | 張鴻兪 | 2 | 设计呈现与周边商品制作/体现商店贩卖的概念课程思政融入点:设计自己的产品实际做出模型制作来验证自己的作品 | 综合 | 宣傳方式 |
| 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：2020.09.10** |
| **系（部）审查意见：**簽名PNG.png系（部）主任签名： 日期： 年 月 日 |