**《流行文化》教学大纲**

|  |  |
| --- | --- |
| **课程名称：人文、艺术、自然与生活3（ 流行文化）** | **课程类别（必修/选修）：必修** |
| **课程英文名称：Humanities, Arts, Nature and Life 3 (Pop Culture)** |
| **总学时/周学时/学分：32学时/2学时/2学分** | **其中实验/实践学时：16学时** |
| **先修课程：** |
| **授课时间：周二下午（14：30-16：10）** | **授课地点：实验楼218** |
| **授课对象：2018级工业设计班** |
| **开课学院：粤台产业科技学院** |
| **任课教师姓名/职称：郭正宜** |
| **答疑时间、地点与方式：实验楼218** |
| **课程考核方式：**开卷**（）**闭卷**（）**课程论文**（）**其它**（√）** |
| **使用教材：《物体系》，林志明译，时报****教学参考资料：****《数位麦克鲁汉》，宋伟航译，猫头鹰出版社等** |
| **课程简介：****流行文化是时装、时髦、消费文化、休闲文化、奢侈文化、物质文化、流行生活方式、流行品味、都市文化、次文化、大众文化以及群众文化等概念所组成的一个内容丰富、成分复杂的总概念。这个总概念所表示的是按一定节奏、以一定周期，在一定地区或全球范围内，在不同层次、阶层和阶级的人口中广泛传播起来的文化。本课程透过消费文化、流行文化相关经典读本、电影、小说及生活日常例子等相关文本，解读、分析、运用，使学生认识当代流行文化及当代流行文化，并运用到学生设计应用之能力。** |
| **一、知识与技能目标：****通过本课程的学习，使学生了解流行文化的基本概念，并能够掌握并熟练当代生活世界，从中汲取当代生活设计思想，运用于产品的设计与创新。****二、过程与方法目标：****通过本课程的学习，学生能够掌握当代生活世界的流行文化，掌握当代生活流行文化的脉动。在此基础上能够结合自身的创意与当代生活世界流行文化，启发学生的流行文化的敏感度，促发创新的设计理念。****三、素质目标：****在本课程的学习中，不断分析与讨论能够为每位同学提供一个平等的自我表现的平台并了解当代生活世界的流行文化；同时培养作为一个工业设计师必须具备的坚持不懈的学习精神，严谨治学的科学态度和积极向上的价值观，为未来的学习、工作和生活奠定良好的基础。** | **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（以《有机化学》课程部分知识点为例）** |
| **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** | **教学方法** | **作业安排** |
| 1 | **导论：流行文化及其研究的重要意义** | **郭正宜** | **2** | **介绍总体课程的简介与课程安排，初步介绍当代生活世界与流行文化的概念，以及文化对产品设计的影响。。** | **混合式** | **讲授** | **表述功能设计与非功能设计** |
| 2 | **场域竞争与四种资本1** | **郭正宜** | **2** | **介绍场域竞争、四种资本的理论与应用，及对当代生活世界的交流与互动** | **混合式** | **讲授** | **根据自己的理解，描述当今社会下的文化产品，以可口口乐、星巴克城市杯等为例，不限以上例子** |
| 3 | **场域竞争与四种资本2** | **郭正宜** | **2** | **针对学生之文化产品分析作业进行检查，找出学生作业中所呈现的优缺点，引导学生更好的了解产品与流行文化之间的相互联系。** | **混合式** | **讲授** | **评估流行文化产品与城市营销的柯能性** |
| 4 | **场域竞争与四种资本3** | **郭正宜** | **2** | **从四种资本的理论出发，评估学生作业的前瞻性。** | **混合式** | **讲授** | **呈现学生作业(学生自行寻找一座城市，做相关饮料的营销)** |
| 5 | **当代生活世界的解读1** | **郭正宜** | **2** | **从当代生活世界寻找流行文化的趋势：以快速、缓慢为主题。** | **混合式** | **讲授** | **请同学搜寻当代生活世界中快、慢的设计理念** |
| 6 | **当代生活世界的解读2** | **郭正宜** | **2** | **从当代生活世界寻找流行文化的趋势：以穿着、配戴为主题。** | **混合式** | **讲授** | **请同学搜寻当代生活世界中穿戴等的设计理念** |
| 7 | **当代生活世界的解读3** | **郭正宜** | **2** | **从当代生活世界寻找流行文化的趋势：以在场与不在场为主题。** | **混合式** | **讲授** | **请同学搜寻当代生活世界中在场与不在场的设计理念** |
| 8 | **当代生活世界与物体系的建构1** | **郭正宜** | **2** | **探索流行文化产品设计中的文化因素，并介绍中国传统文化与现代设计的联系：时尚文化** | **混合式** | **讲授** | **搜集与中国传统文化密切联系的产品设计案例** |
| 9 | **当代生活世界与物体系的建构2** | **郭正宜** | **2** | **探索流行文化产品设计中的文化因素，并介绍中国传统文化与现代设计的联系：建筑、室内设计** | **混合式** | **讲授** | **搜集与中国传统文化密切联系的产品设计案例** |
| 10 | **当代生活世界与物体系的建构3** | **郭正宜** | **2** | **探索当代流行文化与物体系的关系：骨董与收藏物** | **混合式** | **讲授** | **搜集骨董与收藏物的案例** |
| 11 | **当代流行文化1** | **郭正宜** | **2** | **引导学生了解流行文化在实践中体会文化的魅力：明星文化** | **混合式** | **讲授** | **搜集明星文化的案例** |
| 12 | **当代流行文化2** | **郭正宜** | **2** | **引导学生了解流行文化在实践中体会文化的魅力：运动文化** | **混合式** | **讲授** | **搜集运动文化案例** |
| 13 | **当代流行文化3** | **郭正宜** | **2** | **引导学生了解流行文化在实践中体会文化的魅力：电影文化** | **混合式** | **讲授** | **搜集电影文化案例** |
| 14 | **当代流行文化4** | **郭正宜** | **2** | **引导学生了解流行文化在实践中体会文化的魅力：自媒体文化** | **混合式** | **讲授** | **搜集自媒体文化案例** |
| 15 | **当代流行文化5** | **郭正宜** | **2** | **引导学生了解流行文化在实践中体会文化的魅力：可爱文化** | **混合式** | **讲授** | **搜集可爱文化的案例** |
| 16 | **当代流行文化6** | **郭正宜** | **2** | **引导学生了解流行文化在实践中体会文化的魅力：动漫文化** | **混合式** | **讲授** | **搜集动漫文化的案例** |
| **合计：** | **32** |  |  |  |  |
| **考核方法及标准** |
| **考核形式** | **评价标准** | **权重** |
| **出席** | **缺席一次扣10分** | **20%** |
| **平時作業** | **作業平均分數** | **40%** |
| **期中报告** | **依据完成度给分** | **20%** |
| **期末报告** | **依据完成度给分** | **20%** |
|  |  |  |
| **大纲编写时间：2020.09.09** |
| **系（部）审查意见：** 系（部）主任签名： 日期： 年 月 日 |