**《当代流行文化趋势》教学大纲**

|  |  |
| --- | --- |
| **课程名称：当代流行文化趋势** | **课程类别（必修/选修）：必修** |
| **课程英文名称：** Contemporary popular culture |
| **总学时/周学时/学分：**32/2/2 | **其中实验/实践学时: 16** |
| **先修课程：**  |
| **授课时间：**周一第五、六节 | **授课地点：6212** |
| **授课对象：** 18级多媒体设计系 |
| **开课院系：** 粤台学院多媒体设计 |
| **任课教师姓名/职称：**洪秀锦  |
| **答疑时间、地点与方式:** 实208 面对面 |
| **课程考核方式：**开卷**（ ）** 闭卷**（ √）** 课程论文**（√ ）** 其它**（ ）** |
| 使用教材：新媒介·新青年·新文化：中国青少年网络流行文化现象研究, 作者:马中红 杨长征 主编 陈霖 李广文 副主编出版社:清华大学出版社出版时间:2016年10月, ISBN：9787302444534教学参考资料:* 当代中国流行文化生成机制与传播动力阐释, 作者:孙瑞祥, 出版社:中国社会科学出版社出版时间:2018年12月, ISBN：9787520335492
* 流行文化社会学(第2版) 作者：高宣扬, 出版社：中国人民大学出版社, 出版时间：2015-07-30, ISBN：9787300187785
* 符号车间：流行文化关键词, 作者:张闳著, 出版社:上海文艺出版社出版时间:2016年08月, ISBN：9787532161096
 |
| **课程简介：**流行文化并不容易被定义。 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。此课程从早期西方流行文化与资本主义发展为切入点, 探讨当代流行文化趋势与当代中国流行文化的生成机制与消费市场的转变，以及在高科技与新媒体的高速发展之下，流行文化意涵的转变与现象研究 (例如: 网络流行文化)。学生从中习得中国的改革开放既是经济层面也是文化层面的大事件，培育了官方与国民开放自信的文化心态, 进而有效运用在多媒体设计与文化创意产业的发展与创新。 |
| **课程教学目标**一、知识目标：1. 掌握文化、流行文化的多元定义与社会范畴与价值的相 关性2. 了解熟悉当代消费社会中站主导地位的意识形态并不只是对于「物」的崇拜,更重要的是包括刺激人们产生无数梦幻似欲望的影像文化**二**、能力目标：1. 熟练掌握有流行文化的理论与趋势运用在多媒体设计；2. 学生树立起文化自觉和文化自信三、素质目标：1. 培养学生具有主动参与、积极进取、培养美学、艺文思想意识；2. 高尚的文化素养、健康的审美情趣、乐观的生活态度，注重爱国主义与文化实践 | **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.具有运用数学、基础科学、计算机科学与技术、基本美学、基础设计、多媒体、数位游戏与文化创意产业设计相关专业知识的能力。 ■核心能力2. 设计与执行多媒体、数位游戏与文化创意产业设计专业相关实践，以及分析与整合能力。 □核心能力3.多媒体、数位游戏与文化创意产业设计领域所需技能、技术以及使用软硬体工具的能力。■核心能力4.多媒体、数位游戏与文化创意产业设计的能力。■核心能力5.项目管理、有效沟通协调、团队合作及创新能力。□核心能力6. 具有运用计算机科学与技术理论及应用知识，分析与解决相关问题的能力，亦可以将自己的专业知识创造性地应用于新的领域或跨多重领域，进行研发或创新的能力, 以及发掘、分析与解决复杂多媒体设计问题的能力。■核心能力7．认识科技发展现况与趋势，了解设计技术对环境、社会及全球的影响，具有应对计算机科学与技术快速变迁的能力，并培养持续学习的习惯与能力。■核心能力8．理解职业道德、具有专业伦理、社会责任、国际观及前瞻视野的能力**。** |
| **理论教学进程表** |
| **周次** | **教学主题** | **学时数** | **教学的重点、难点、课程思政融入点** | **教学方式** | **作业安排** |
| 2 | 课程介绍 | 2 | **何谓流行文化?** 课程思政融入点：介绍流行文化的演变过程,，引导学生树立起文化自觉和文化自信 | 讲授  |  |
| 3 | 理论理解与讨论 | 2 | **流行文化与社会**课程思政融入点：介绍流行文化与社会演变过程，培育高尚的社会文化素养学生 | 讲授 |  |
| 4 | 理论理解与讨论 | 2 | **流行文化与日常生活**课程思政融入点：介绍流行文化与日常生活相关性，培育乐观的生活态度，树立起文化自信。 | 讲授 |  |
| 5 | 理论理解与讨论 | 2 | **流行文化与青少年文化/文化認同**课程思政融入点：把爱国主义、民族情怀贯穿渗透到教学中，引导学生树立起文化自觉和文化自信。 | 讲授 |  |
| 6 | 理论理解与讨论 | 2 | **流行文化与消费文化**课程思政融入点：介绍流行文化与消费市场相关性，培育健康的消费习惯 | 讲授 |  |
| 7 | 理论理解与讨论 | 2 | **流行文化符号象征与批判**课程思政融入点：将社会学与符号学融入流行文化的探讨，培养学生独立思考，树立学生文化自信 | 讲授 |  |
| 8 | 理论理解与讨论 | 2 | **流行文化与美学創意**课程思政融入点：将美学与创意融入流行文化的探讨，培养学生高尚的文化素养、健康的审美情趣、乐观的生活态度 | 讲授 |  |
| 9 | **期中考** | 2 | **笔试** | **考试** |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **合计：** | 16 |  |  |  |
| **实践教学进程表** |
| **周次** | **实验项目名称** | **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** |
| 10 | 翻转课堂流行文化实例分析与探讨 | 2 | **流行文化与新媒体(社群媒体)**课程思政融入点：让学生在实践活动中深化专业知识、将所学理论知识分析、发现、解决实际问题，真正做到学以致用、知行合一 | 综合 | 翻转课堂、混合式教学 |
| 11 | 翻转课堂流行文化实例分析与探讨 | 2 | **流行文化与炫耀式消费**课程思政融入点：让学生在实践活动中深化专业知识、将所学理论知识分析、发现、解决实际问题，真正做到学以致用、知行合一 | 综合 | 翻转课堂、混合式教学 |
| 12 | 翻转课堂流行文化实例分析与探讨 | 2 | **流行文化与影视媒体 (电影、电视、动漫)**课程思政融入点：让学生在实践活动中深化专业知识、将所学理论知识分析、发现、解决实际问题，真正做到学以致用、知行合一 | 综合 | 翻转课堂、混合式教学 |
| 13 | 翻转课堂流行文化实例分析与探讨 | 2 | **流行文化与音乐**课程思政融入点：让学生在实践活动中深化专业知识、将所学理论知识分析、发现、解决实际问题，真正做到学以致用、知行合一 | 综合 | 翻转课堂、混合式教学 |
| 14 | 翻转课堂流行文化实例分析与探讨 | 2 | **流行文化与饮食习惯**课程思政融入点：让学生在实践活动中深化专业知识、将所学理论知识分析、发现、解决实际问题，真正做到学以致用、知行合一 | 综合 | 翻转课堂、混合式教学 |
| 15 | 翻转课堂流行文化实例分析与探讨 | 2 | **流行文化与时尚**课程思政融入点：让学生在实践活动中深化专业知识、将所学理论知识分析、发现、解决实际问题，真正做到学以致用、知行合一 | 综合 | 翻转课堂、混合式教学 |
| 16 | 翻转课堂流行文化实例分析与探讨 | 2 | **中国流行文化生成与传播**课程思政融入点：让学生在实践活动中深化专业知识、将所学理论知识分析、发现、解决实际问题，真正做到学以致用、知行合一 | 综合 | 翻转课堂、混合式教学 |
| 17 | 翻转课堂流行文化实例分析与探讨 | 2 | **中国青少年网络流行文化**课程思政融入点：让学生在实践活动中深化专业知识、将所学理论知识分析、发现、解决实际问题，真正做到学以致用、知行合一 | 综合 | 翻转课堂、混合式教学 |
| 18 | 期末考 |  | 个人论文 | 书面报告 |  |
|  |  |  |  |  |
| 合计： | 16 |  |  |  |
| **考核方法及标准** |
| **考核形式** | **评价标准** | **权重** |
| 平时成绩 | 上课讨论参予度、学习态度与出席 | 30% |
| 期中成绩 | 笔试 | 30% |
| 期末成绩 | 个人书面报告 | 40% |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **大纲编写时间：2019年9月**  |
| **系（部）审查意见：****簽名GIF.gif**系（部）主任签名： 日期： 年 月 日 |