

宏國德霖科技大學「博雅通識」必修課程開課計畫表

(通過年度為 115 學年度第 1 學期)

課程名稱	日本流行文化與文化創意產業	Japanese Pop Culture in the Creative Industries	
授課教師	鍾俐玲	學分/時數	2/2
類 別	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域	<input type="checkbox"/> 自然科學領域	<input type="checkbox"/> 社會科學領域
教學目標	1、了解日本流行文化的形成與特色。 2、探討日本文化創意產業的發展與全球影響力。 3、透過案例分析與活動體驗，培養學生文化觀察與創意能力。		
學生學習能力 (請說明與通識 核心能力之關 連性)	透過動漫、音樂、影視、設計與觀光等案例，引導學生分析日本文化如何轉化為具有市場價值的創意產業，培養學生的 創意思考與表達能力 。在課程中，透過討論流行文化現象與產業發展，訓練學生進行 理性分析與社會觀察 ，理解文化與社會之間的互動關係。同時，藉由欣賞日本在設計、美學與生活文化上的特色，引導學生培養 人文素養與美學意識 。課程並結合報告、討論與創意企劃等學習活動，讓學生將理論與實際應用連結，提升 觀察、思考與表達能力 ，進而培養跨文化理解與創新能力。		
教 學 計 劃 進 度 與 大 綱	週次	大 綱 (章、節)	
	1	課程介紹與日本流行文化概論 介紹課程內容、評量方式，討論什麼是流行文化與文化創意產業。	
	2	日本流行文化的歷史發展 從戰後文化到現代動漫、偶像文化的形成	
	3	日本動漫文化與產業 介紹動漫產業結構、角色 IP 與全球市場。	
	4	動漫角色與 IP 經濟 討論角色商品、周邊商品	
	5	日本漫畫文化 漫畫的分類、讀者群與文化影響	
	6	J-POP 與日本音樂文化 日本流行音樂、偶像團體與粉絲文化	
	7	偶像文化與粉絲經濟 偶像經紀模式與粉絲市場	
	8	日本影視文化與娛樂產業 日劇、電影與娛樂產業的文化特色	
	9	期中報告 學生分組介紹一項日本流行文化	
	10	日本流行時尚文化 原宿文化、街頭時尚與設計品牌。	
	11	日本飲食文化與流行美食 拉麵、甜點、咖啡文化與品牌行銷	
	12	日本飲食文化與流行美食 拉麵、甜點、咖啡文化與品牌行銷	
	13	日本文創商品與設計 文具、角色商品、生活設計品牌。	
14	日本文創商品與設計 文具、角色商品、生活設計品牌。		

	15	日本流行文化與觀光產業 動漫聖地巡禮、主題樂園與文化觀光
	16	日本流行文化的全球影響 日本文化如何影響亞洲與世界
	17	文化創意產業案例分析 分析成功的日本文創品牌或文化商品
	18	期末報告-分組設計一個日本文化主題文創商品或活動
教學方法	上課方式是由教師部分上課加上與同學討論的方式引導同學了解日本文化 流行文化與文化創意產業學習思考問題及學習如何將內容了解及清楚表達	
成績評量方式 與計算比例	期中報告:30% 期末報告:30% 上課參與度:40%(含出席率 上課發表回答及筆記)	
教科書與 參考書目	自編教材+參考書目(1、看日本發燒話題學日語 Live ABC2 用日語暢遊日 本玩味日本文化 Live ABC)及日本流行相關網站	