

【當文化創意產業遇上漫畫同人誌】學習單

邱敏芳老師設計 94.09

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____ 成績：_____

一、 什麼是文化創意產業：(填充題每一格 4 分)

1. 定義：源自創意或文化積累，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業
2. 原則：就業人數多或參與人數多，產值大或關聯效益大、成長潛力大，原創性高或創新性高及附加價值高
3. 範疇：視覺藝術產業、音樂與表演藝術產業、文化展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、設計產業、數位休閒娛樂產業、設計品牌時尚產業、建築設計產業、創意生活產業等共十三項產業
4. 五大工作重點：整備文化創意產業發展機制、設置文化創意產業資源中心、發展藝術產業、發展重點媒體文化產業、台灣設計產業起飛
5. 核心構成元素：以創意為產品內容、利用符號意義創造產品價值、智慧財產權受到保障
6. 社會價值：投入成本低、附加價值高，產出不追求生產力、還有生活品質，不僅創造就業機會、降低失業率、並提供有趣的工作
7. 發展基本要素：「文化資本」、「創意經營」、「城市基盤」
8. 成功發展：文化資本的盤點、保存與創造，創意經營的專業化，傳統再現：保存文化並賦予新生命，創新平台：以獨特的體制設計，吸引創意人聚集，中介服務：適合買賣雙方聚集的城市機制

二、 何謂漫畫同人誌：(填充題每一格 4 分)

1. 同人誌定義：『同人誌 Dojinshi』源自日本，「同人」指有一共同嗜好之團體，即「同好」之意，『誌』表示任何文字形式的刊物，『同人誌』指漫畫創作者自費發行的出版物
2. 漫畫同人誌定義：『漫畫同人誌』可分為「原創派」與「演繹派」兩大系統，『台灣同人誌創作主題』大致分為七類：電玩、漫畫、卡通、電視劇或偶像劇、電影、霹靂布袋戲、自創
3. 『cosplay』指的是角色扮演

三、 請舉例你最喜歡的漫畫同人誌展售商品種類，並說明為什麼。(問答題 12 分)

【創意變生意】回饋單

邱敏芳老師設計 94.09

親愛的同學：

在【**創意變生意**】主題課程中，我們學到了『當文化創意產業遇上漫畫同人誌』、『創意商品設計』、『創意市集』等單元，了解文化創意產業及漫畫同人誌活動，進行創意商品設計與成果展示販售，並於美術成果展開幕式時上台發表簡報……，相信你一定有很多心得要和老師分享！請你將心得寫下來，作為老師教學改進的方向喔！

一、課程分享～

所有創意商品設計中你最喜歡哪一項？為什麼？製作時間是否充足？

二、想對老師說～

關於老師的上課方式（授課內容、舉例說明、多媒體教材、教具範例、學習單與回饋單設計、與同學互動上課氣氛、協調小組工作分配與執行...），提出你寶貴的建議。

三、有關美術班第十二屆成果展心得感想～

相關展場規劃、商品展售、開幕式上台簡報的優缺點與改進建議

四、你會投入漫畫界嗎～

想想自己未來是否會從事漫畫相關行業的可能性？若是可能，從現在起你的生涯規劃要如何進行？