

# 107-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資料

課程名稱	動漫文化商品設計	科目序號/代號	0754 /MDI1020
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)9 /H718、(五)9 /H718
授課語言別	英文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	江家慶 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 / 1年1班		

## 課程簡介與目標

動漫文化在流行市場無遠弗屆，除了文創內容精彩之外，週邊商品更扮演重要推手，本課程除了解市場之外，更重視產品製作方式與開發可能性，讓學生以更寬廣視野融入創意。

## 課程大綱

分析市場型態與目前動漫週邊商品種類，如何將設計經過各式媒材加以發揚，如服裝、文具、公仔、地區性結合商品開發等，經過設計手做，奠定完整概念設計開發之基礎。

## 基本能力或先修課程

無

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備創意思維及創新設計的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
- 能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

## 教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
具備多媒體設計 專業知識的能力	20	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動 漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之 能力，包括文創、藝 術與美學等	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 60%	加總: 100	20
具備執行多媒體 設計實務所需技 術、技巧及使 用現代工具的能力	20	培養學生具備且能運用 多媒體數位內容相關專 業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代 多媒體軟硬體設計工具 之能力 培養學生實作多媒體數 位內容系統之能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 60%	加總: 100	20
具備整合多媒體 設計知識及技術 的能力	20	培養學生整合理論知識 與實務技術之能力 培養學生整合視覺傳達 、資訊科技及內容管理 相關領域知識之能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 60%	加總: 100	20
具備發掘、分 析及因應複雜跨 領域多媒體設計 問題的能力	10	培養學生具備探究複雜 多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組 織複雜多媒體設計問題 之能力 培養學生具備解決與實 作複雜多媒體設計系統 之能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	作業: 40% 課程參與度: 40% 成品製作: 20%	加總: 100	10

具備創意思維及創新設計的能力	10	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 20% 課程參與度: 40% 成品製作: 40%	加總: 100	10
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	5	培養學生專案規劃、執行及管理之能力 培養學生溝通協調與團隊合作之能力 培養學生尊重多元觀點之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 40% 課程參與度: 40% 成品製作: 20%	加總: 100	5
認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響	5	培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際問題之能力	講述法	作業: 20% 課程參與度: 40% 小組合作狀況: 40%	加總: 100	5
能夠培養持續學習的習慣與能力	5	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 20% 課程參與度: 40% 成品製作: 40%	加總: 100	5
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	5	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 培養學生具備專業領域社會責任之素養	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 30% 課程參與度: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	5

### 成績稽核

成品製作: 46.5%

課程參與度: 28%

作業: 23.5%

小組合作狀況: 2%

書籍類別

書名

作者

教科書

日本進口 美少女公仔製作圖解工具書 中文版

柚野香織

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	材料介紹.課程走向. & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書)此課程與時事的連結性質 & 智財權宣導(含 告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
2	角色三視圖繪製.骨架編製示範	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
3	骨架編製示範.雛型製作	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
4	雛型製作.烤箱熱硬化示範講解	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
5	臉部細節雕塑	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
6	二次進烤箱熱硬化.熱硬化示範	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
7	身體造型製作	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
8	整體造型製作完畢.進烤箱熱硬化	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
9	檢視作品進度&角色三視圖.期中成績	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
10	未達到進度的同學繼續加強	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
11	整體造型完成後.進行打磨作業.	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
12	打磨完成後噴底漆.講解如何檢視	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
13	上好底漆.開始製作細節(AB土示範)	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
14	細節製作	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
15	最後修磨.	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
16	.上色示範.壓克力.油彩.模型漆.噴筆	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
17	.上色示範.壓克力.油彩.模型漆.噴筆	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
18	作品完成.打成績.	講述法