

107-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

| | | | |
|-------------|----------------------------|----------|---------------|
| 課程名稱 | 造形基礎 | 科目序號/代號 | 0731 /MDI1012 |
| 必選修/學分數 | 必修 /3 | 上課時段/地點 | (四)5678 /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2班 | | |

課程簡介與目標

設計造形基礎運用感性與理性的方法，系統地，分階段地研究藝術設計領域裡共同存在的造型問題，為學生今後的專業學習，建立良好與堅實的基礎。

課程大綱

設計造形基礎不是指某一專業的初級的狀態，而是對設計領域的各專業共同存在的造型問題，即對形態、色彩、質感、形式美規律、造型的組合構架、創造思維等的教學與研究，是對“三大構成”和空間構成這四大設計基礎元素的綜合運用。

基本能力或先修課程

- 1.Photo Shop
- 2.Illustrator

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 | 30 | 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) | 課程參與度: 40% 成品製作: 60% | 加總: 100 | 30 |
| 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: 60% 課程參與度: 40% | 加總: 100 | 20 |
| 具備整合多媒體 設計知識及技術 的能力 | 10 | 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: 60% 課程參與度: 40% | 加總: 100 | 10 |
| 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 | 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作 | 作業: 60% 課程參與度: 40% | 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 實務操作(實驗、上機或實習等) | 作業: 60% 課程參與度: 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 | 10 | 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 | 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 | 作業: 60% 小組合作狀況: 40% | 加總: 100 | 10 |
| 能夠培養持續學習的習慣與能力 | 10 | 培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力 | 實務操作(實驗、上機或實習等) | 作業: 60% 課程參與度: 40% | 加總: 100 | 10 |

成績稽核

作業: 42%

課程參與度: 36%

成品製作: 18%

小組合作狀況: 4%

書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

| 書籍類別 | 書名 | 作者 |
|------|------|-----|
| 教科書 | 基礎設計 | 林崇宏 |

上課進度

| 週次 | 教學內容 | 教學策略 |
|----|--|-----------------|
| 1 | 1.課程內容講解與作業繪製規格.訂製材料 & 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 |
| 2 | 2. 形態構成的理論基礎 | 講述法 |
| 3 | 3.上課繪畫實作 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 4 | 上課繪畫實作 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 5 | 基礎構成講解 | 講述法 |
| 6 | 上課繪畫實作 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 7 | 上課繪畫實作 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 8 | 期中作業 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 9 | 意象構成 | 講述法 |

| | | |
|----|-----------|-----------------|
| 10 | 上課繪畫實作 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 11 | 上課繪畫實作 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 12 | 肌理構成與技法開拓 | 講述法 |
| 13 | 上課繪畫實作 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 14 | 上課繪畫實作 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | 黃金比例 | 講述法 |
| 16 | 上課繪畫實作 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 上課繪畫實作 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 期末打成績 | 講述法 |