

108-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	數位媒體導論	科目序號/代號	1904 /MDI1022
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(一)78 /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃鈴玲 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 / 1年2班		

課程簡介與目標

本課程首先介紹數位媒體的發展，及對學習模式及產業經濟之影響。其次將介紹比較基礎的數位媒體軟體，如做簡報的PowerPoint、能錄製與編輯影片的 Camtasia、及能快速製作動畫的軟體 Muvizu。在PowerPoint 的部分除了介紹軟體的運用及簡報技巧，並將協助同學考取 MOS PowerPoint 證照以通過本校資訊能力檢定的要求。

課程大綱

1. 介紹數位媒體的發展，及對學習模式及產業經濟之影響
2. PowerPoint - 軟體操作與簡報技巧
3. PowerPoint - 證照考試
4. Camtasia - 影片製作與編輯
5. Camtasia - 影片編輯實作與發佈
6. Muvizu – 創建角色 / 佈景 / 道具 / 時間軸 / 攝影機
7. Muvizu – 角色動作 / 特效 / 光線 / 文字
8. Muvizu – 專案製作

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 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 專業證照考取: 20%	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) 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 專業證照考取: 20%	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) 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 專業證照考取: 20%	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) 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 專業證照考取: 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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 專業證照考取: 20%	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) 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 專業證照考取: 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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 專業證照考取: 20%	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) 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 專業證照考取: 20%	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) 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 專業證照考取: 20%	加總: 100	5

成績稽核

作業: 30%

專業證照考取: 20%

成品製作: 20%

期末考: 20%

課程參與度: 10%

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
參考教材及專業期刊導讀	Microsoft MOS PowerPoint 2016 原廠國際認證應考指南	劉文琇

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	數位媒體的發展，及對學習模式及產業經濟之影響 & 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	PowerPoint 功能簡介	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	PowerPoint 功能簡介	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	PowerPoint 功能簡介	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	PowerPoint 證照考題講解與練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	PowerPoint 證照考題講解與練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	PowerPoint 證照考題講解與練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	Camtasia 影片編輯	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
9	PowerPoint 證照考試	考試、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Camtasia 影片編輯	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	Camtasia 影片編輯	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
12	Camtasia 影片編輯	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
13	Muvizu 動畫製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
14	Muvizu 動畫製作	考試、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞

- | | | |
|----|-----------------|---------------------------------|
| 15 | Muvizu 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
、影片欣賞 |
| 16 | Muvizu 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
、影片欣賞 |
| 17 | Muvizu 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
、影片欣賞 |
| 18 | Muvizu 期末作品demo | 實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣
賞、學生上台報告 |