

108-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	進階素描	科目序號/代號	2180 /MDI3036
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)34 /H718
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳志隆 / 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 /3年1班		

課程簡介與目標

- 1:本課程以創造式素描為主，學習思考與創作，搜集資料與運用，為創作奇幻或具有視覺衝擊之素描作品為目的。
- 2:材料選擇並不限制，鉛筆、原子筆、色鉛筆、壓克力、水彩與油畫均可。
- 3:每幅創作之作品需提設計圖報告通過。

課程大綱

- 1:多元性手繪材料探討
- 2:創作與設計圖思考
- 3:主題與構圖思維
- 4:鉛筆、原子筆、色鉛筆之運用
- 5:色彩與素描關係原理
- 6:精緻作品創作為主軸

基本能力或先修課程

- 1:已具備素描基礎能力，對於人體結構透視均已了解。
- 2:適合已修課程、設計素描、手繪動漫人體等學生參與。

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	10	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	10
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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	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	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	10
具備創意思維及創新設計的能力	30	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	30
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	20	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	20

能夠培養持續學習的習慣與能力	20	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	20
----------------	----	---------------------	--	--	---------	----

成績稽核

作業: 30%
 期末考: 30%
 實驗操作: 20%
 課程參與度: 20%

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
自編教材	進階素描	陳志隆

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹與說明 & 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、 個案討論
2	創作概念與媒材方法表現	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)
3	創作作品前期準備與報告-1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)
4	創作作品前期準備與報告-2	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)
5	創作作品前期準備與報告-3	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)
6	創作作品檢視與修正探討-1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)
7	創作作品檢視與修正探討-2	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)
8	創作作品檢視與修正探討-3	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)
9	繳交第一次創作作品	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 專題報告

10	創作概念與媒材方法表現-2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	期末考作品前期準備與報告-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、專題報告
12	期末考作品前期準備與報告-2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、專題報告
13	期末考作品前期準備與報告-3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、專題報告
14	期末考作品檢視與修正探討-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	期末考作品檢視與修正探討-2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	期末考作品檢視與修正探討-3	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	期末考作品繳交與老師講評-1	講述法、個案討論
18	期末考作品繳交與老師講評-2	講述法、個案討論