

108-1 Full Curriculum of Da-Yeh University

Information			
Title	International:Visiting Artists/Critics Lecture Series (1)	Serial No./ID	3538 /PDD3066
Required/Credit	Optinal /3	Time/Place	(Tue)89A /G402
Language	English	Grade Type	Number
Lecturer /Full- or Part-time	Hsiu-Ling , Liao /Full-time	Graduate Class	Non-graduating Class
School System /Dept /Class, Grade	Bachelor /Department of Plastic Arts /Class 1, Grade 3		
Office Hour / Place	(Mon) 12:00~13:20, (Tue) 12:00~13:20, (Wed) 12:00~13:20, (Thu) 12:00~13:20, (Fri) 12:00~13:20 / g206		
Lecturer	、 MASSIMILIANO DATTI		

Introduction
A, Form Arts, the aims of education Nurturing artists form the new century, the pursuit of emotional and cultural life. B, core competencies students 1, the heart of one of the c r e a t i v e hand 2, the basic form of expression 3, art and aesthetic power of literacy C, form Department of Fine Arts features 1, pure art and applied arts 2 workshops, and mentoring system 3. painting, craft, sculpture First, the understanding of wood carving art. (A, C1) Second, learning wood carving based on performance. (B1, B2, C1, C1) Third, the engraving tool grinding practice. (B2) Fourth, knowledge of wood material. (A, B2, B3, C1) Fifth, the establishment of the concept of three-dimensional sculpture. (B2)

Outline
I. Course De s c r i p t i o n Second, the wood Overview Third, the tool grinding Fourth, rough-shaped embryos V. sculpture form Sixth, adapt and modify the VII, detail modification VIII, color wax IX, Final score

Prerequisite

The sketch should have the ability to some extent.

The Relationship Between Courses and Departmental Core Competencies and Basic Skills

-  1.ability to apply professional arts/design knowledge
- 2.ability to apply techniques, skills, and modern tools necessary for arts/design practice
- 3.ability to integrate arts/design theories and techniques
- 4.ability to identify, analyze, and respond to complex arts/design problems
- 5.ability to manage projects, communicate effectively, respect for diversity, and function on interdisciplinary teams
-  6.knowledge of contemporary issues; an understanding of the impact of arts/design practices in a environmental, societal, and global context; and the ability and habit to engage in life-long learning
-  7.understanding of professional ethics and acknowledgment of social responsibility

Teaching Plan

Core Capability	Weight(%) 【A】	Ability index(Performance Indicators)	Teaching Methods	Assessment and Weight	Core Competency Learning Outcomes 【B】	Final Exam Grades 【C=B*A 】
1.ability to apply professional arts/design knowledge	80	.	Lecturing Practical Operation (Experiment, Machine Operation Special Report	Group Report: 50% Product Manufacturing: 50%	Total: 100	80
6.knowledge of contemporary issues; an understanding of the impact of arts/design practices in a environmental, societal, and global context; and the ability and habit to engage in life-long learning	15	.	Lecturing Field Trips/Visits	Class Discussion: 100%	Total: 100	15
7.understanding of professional ethics and acknowledgment of social responsibility	5	.	Lecturing Case Study	Assessment on Teamwork: 100%	Total: 100	5

Grade Auditing

Group Report: 40%

Product Manufacturing: 40%

Class Discussion: 15%

Assessment on Teamwork: 5%

Book Type (Respect intellectual property rights. Please use official textbooks and do not illegally photocopy others' works.)

Book Type	Book name	Author
-----------	-----------	--------

Instructor-compiled	45 ANNI di SUCCESSI 1973 > 2018 >	Massimiliano Datti
---------------------	-----------------------------------	--------------------

Lesson Plan

Weeks	Content	Teaching Methods
1	Presentare la storia e i risultati del design della scuola ISIA. & Intellectual Property Protection (use legitimate textbooks only) & Traffic safety Propaganda	Lecturing
2	Come scegliere i media che rappresentano Taiwan.	Lecturing, Field Trips/Visits
3	Introdurre il metodo di insegnamento della progettazione del sistema ISIA (Compasso d'oro Award) Compito: ricerca, ricerca, organizzazione, sintesi, elaborazione, produzione e materiali più completi di bambù.	Lecturing
4	Discutere in che modo i media possono influire sull'immagine del marchio della progettazione del sistema (marchio), usando ad esempio il bambù: il bambù	Lecturing
5	Discutere in che modo i media possono influire sull'immagine del marchio della progettazione del sistema (marchio), usando ad esempio il bambù: il bambù	Lecturing
6	Organizzazione del pensiero progettuale basata sull'immagine del marchio di progettazione del sistema. (Vista ad albero)	Lecturing, Case Study
7	Logica del pensiero progettuale basata sull'immagine del marchio di progettazione del sistema. (5w + 1H)	Lecturing, Case Study
8	Esplora la definizione di obiettivi per influenzare il design dell'immagine del marchio.	Lecturing, Case Study
9	L'esplorazione di un chiaro obiettivo può portare a un percorso verso l'obiettivo.	Lecturing
10	Il design dell'immagine del marchio richiede un chiaro ambito di progettazione del dominio.	Lecturing

11	Il design dell'immagine del marchio richiede uno scopo etnico specifico.	Lecturing	
12	Scopri in che modo Made in Taiwan influenza l'immagine del marchio del design del sistema	Lecturing、	Case Study
13	Discutere di come l'immagine del marchio di progettazione del sistema (marchio) sviluppa una serie di progetti di prodotti.	Lecturing	
14	Discutere su come stabilire un'immagine di marca (principalmente con nomi e caratteristiche).	Lecturing、	Case Study
15	Esercitati usando spiegazioni foto-assistite (formazione di immagini) per esprimere più emozioni astratte, qualità ,	Lecturing、	Case Study
16	La sostenibilità (Sostenibilità) è il valore fondamentale del marchio di design del sistema contemporaneo (Brand). Compito: il rapporto include copertina, albero di progettazione, obiettivi, progettazione del prodotto, serie di prodotti (formato A3 come allegato)	Lecturing、	Case Study
17	Century (East-West) Dialogue of Contemporary Design, ISIA Direttore Massimiliano Datti Xu Gengxiu, direttore del Caotun Craft Center.	Lecturing、	Special Report
18	Esplora l'immagine del marchio del design sistematico basato sulla prospettiva dell'umanità Design funzionale sistematico. (Il design funzionale è morto, il design del sistema risolve i problemi della vita umana Domande per migliorare la qualità della vita.)	Lecturing、	Case Study