

108-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

| | | | |
|-------------|-----------------------------|----------|---------------|
| 課程名稱 | 品牌形象設計 | 科目序號/代號 | 0702 /MDI2029 |
| 必選修/學分數 | 選修 /2 | 上課時段/地點 | (一)34 /PX304 |
| 授課語言別 | 中文 | 成績型態 | 數字 |
| 任課教師 / 專兼任別 | 黃懷德 / 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 /2年1班 | | |

課程簡介與目標

本課程以商品企業品牌形象的建立為主軸，讓學生了解品牌策略包含：品牌願景、品牌承諾、品牌識別、品牌定位、品牌架構、品牌形象等之概念與實務。

課程大綱

何為品牌差異區別，設計品牌的標誌、產品、溝通文宣、網站、賣場、廣告等別形象設計、品牌管理策略以讓學習者瞭解，行銷的重點，打造品牌藝術。

基本能力或先修課程

設計素描、數位影像處理與版面編排

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 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10% | 加總: 100 | 10 |
| 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 | 10 | 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 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 | 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 30% 作業: 30% 實驗操作: 10% 課程參與度: 30% | 加總: 100 | 10 |
| 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) | 期末考: 30% 課程參與度: 30% 作業: 30% 實驗操作: 10% | 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) | 期末考: 30% 作業: 30% 實驗操作: 10% 課程參與度: 30% | 加總: 100 | 10 |

| | | | | | | |
|-------------------------------------|----|--|------------------------|--|---------|----|
| 具備創意思維及創新設計的能力 | 10 | 培養學生具備創新設計之能力 培養學生具備創意思維之能力 | 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10% | 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 | 20 | 培養學生溝通協調與團隊合作之能力 培養學生專案規劃、執行及管理之能力 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) | 期末考: 30% 作業: 30% 實驗操作: 10% 課程參與度: 30% | 加總: 100 | 20 |
| 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 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10% | 加總: 100 | 20 |

成績稽核

作業: 30%

課程參與度: 30%

期末考: 30%

實驗操作: 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 | 設計是什麼？：保羅．蘭德 給年輕人的第一堂啟蒙 | 麥可．克魯格 Michael Kroeger |

上課進度

| 週次 | 教學內容 | 教學策略 |
|----|--|------|
| 1 | 課程簡介。品牌設計概念 & 個人品牌設計 & 作業創作介紹。 & 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 | CIS(Corporation Identity System) 企業識別系統。 | 講述法 |

| | | | |
|----|--|------|-----------------|
| 3 | MI理念識別 (Mind Identity) BI行為識別 (Behavior Identity) VI視覺識別 (Visual Identity) | 講述法 | |
| 4 | CIS企業識別系統 – 【基本系統設計-吉祥物LOGO標誌、標準字、色彩計劃、基本組合、象徵圖形】。 | 講述法 | |
| 5 | CIS企業識別系統 – 【應用系統設計-名片、信封、包裝、型錄、手提袋、招牌、旗幟圖形...】。 | 講述法 | |
| 6 | 個人CIS系統計畫品牌繪製。【個人 & 品牌設計討論】。 | 講述法、 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 7 | 個人CIS系統計畫品牌草圖繪製。【平時作業繳交】。 | 講述法 | |
| 8 | 個人CIS系統計畫品牌繪製討論。 | 講述法、 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 9 | 期中考。個人CIS品牌設計提報【品牌LOGO + 標準字+色彩計劃+個人品牌確定】。 | 講述法、 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 10 | CIS基本系統設計-吉祥物。 | 講述法 | |
| 11 | 個人CIS基本系統設計-吉祥物。 【個人吉祥物繪製與討論】。 | 講述法、 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 12 | 個人CIS基本系統設計-輔助角色設計。【個人輔助角色繪製與討論】。 | 講述法、 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 13 | CIS應用系統設計-名片&招牌。 | 講述法 | |
| 14 | 個人CIS應用系統設計-週邊商品設計。【個人週邊應用繪製與討論】。 | 講述法、 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | 企業實質店面&外觀造型設計。 | 講述法 | |
| 16 | 個人實質店面設計。 【個人店面應用繪製與討論】。 | 講述法、 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 個人實質外觀造型設計。 【個人外觀造型應用繪製與討論】。 | 講述法、 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 期末考。(CIS品牌設計插畫完整系列報告)【品牌LOGO+吉祥物+標準字+週邊商品+基本店面&外觀造型繪製】。 | 講述法、 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |