

109-1 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	0647 / MDI1022
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(一)78 /PX304
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		
Office Hour / 地點	(二) 15:20~16:10、(四) 08:10~09:00、(四) 13:20~14:10、(四) 14:20~15:10、(四) 15:20~16:10 / H429		

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，如能錄製與編輯影片的 Camtasia、能快速製作3D動畫的軟體 Muvizu、及2D動畫軟體Animate。

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. Camtasia - 影片製作與編輯
3. Camtasia - 影片編輯實作與發佈
4. Muvizu – 創建角色 / 佈景 / 道具 / 時間軸 / 攝影機
5. Muvizu – 角色動作 / 特效 / 光線 / 文字
6. Muvizu – 專案製作
7. Animate – 軟體簡介 / 繪圖 / 文字 / 圖層及遮色片
8. Animate – 動畫及補間 / 按鈕與音效 / 發佈處理

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
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 影片欣賞	成品製作: 25% 課程參與度: 10% 期中考: 20% 作業: 35% 同儕互評: 10%	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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 影片欣賞	成品製作: 25% 課程參與度: 10% 作業: 35% 期中考: 20% 同儕互評: 10%	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	期中考: 20% 作業: 35% 課程參與度: 10% 成品製作: 25% 同儕互評: 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) 影片欣賞	期中考: 20% 作業: 35% 課程參與度: 10% 成品製作: 25% 同儕互評: 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	5	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。 培養學生溝通協調與團隊合作之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 35% 期中考: 20% 課程參與度: 10% 同儕互評: 10% 成品製作: 25%	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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 影片欣賞	成品製作: 25% 課程參與度: 10% 作業: 35% 期中考: 20% 同儕互評: 10%	加總: 100	5
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	10	培養學生具備人文藝術涵養。 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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 影片欣賞	成品製作: 25% 課程參與度: 10% 作業: 35% 期中考: 20% 同儕互評: 10%	加總: 100	10
具備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	期中考: 20% 作業: 35% 課程參與度: 10% 成品製作: 25% 同儕互評: 10%	加總: 100	5
具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。	5	培養學生具備認識全球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。 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。 培養學生具備前瞻性與國際觀。 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	期中考: 20% 作業: 35% 成品製作: 25% 課程參與度: 10% 同儕互評: 10%	加總: 100	5

成績稽核

作業: 35%
成品製作: 25%
期中考: 20%
課程參與度: 10%
同儕互評: 10%

書籍類別

書名

作者

參考教材及專業期刊導讀 Adobe Animate CC製作HTML5動畫與互動效果 蔡國強

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	Camtasia 影片編輯	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	Camtasia 影片編輯	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	Camtasia 影片編輯	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	Muvizu 動畫製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
6	Muvizu 動畫製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	Muvizu 動畫製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	Muvizu 動畫製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	Muvizu 期中專案製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Muvizu 期中作品demo	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞、學生上台報告
11	Animate 動畫製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
12	Animate 動畫製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
13	Animate 動畫製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	Animate 動畫製作	考試、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	Animate 動畫製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	Animate 動畫製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	Animate 期末專案製作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	Animate 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