

109-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	專題研究(一)	科目序號/代號	0673 /MDI3090
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(六)56 /PX302
授課語言別	英文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	江家慶 / 專任	畢業班/非畢業班	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 /4年1班		
Office Hour / 地點	(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(四) 12:00~13:20、(四) 13:20~14:10、(四) 14:20~15:10、(五) 12:00~13:20 / PX301		

課程簡介與目標

此課程為學生製作畢業專題之主要執行課程，學生需以3至5名同儕一組完成畢業專題製作，並自行尋找專題指導老師。此課程無固定上課時段及教室，但學生需定時與指導老師討論製作內容，並報告專題執行進度與所遭遇之問題及可能解決方案，以利未來畢業專題之完成。

課程大綱

無固定課程大綱。各教師可根據所指導專題需求，訂定各別所需之討論主題與執行內容。

基本能力或先修課程

基本上，此課程沒有特別規定需先修何種課程，但各教師需根據所指導學生欲執行之專題內容，要求學生需具備相關基本能力與技能，以利專題之完成。

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	15	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。	講述法	成品製作: 25% 課程參與度: 25% 作業: 25% 實驗紀錄: 25%	加總: 100	15
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) 小組合作	成品製作: 25% 課程參與度: 25% 作業: 25% 實驗紀錄: 25%	加總: 100	20
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 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 25% 課程參與度: 25% 成品製作: 25% 實驗紀錄: 25%	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 25% 課程參與度: 25% 成品製作: 25% 實驗紀錄: 25%	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	15	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 小組合作 小組討論	作業: 25% 課程參與度: 25% 實驗紀錄: 25% 成品製作: 25%	加總: 100	15
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	成品製作: 25% 課程參與度: 25% 作業: 25% 實驗紀錄: 25%	加總: 100	5
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	15	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。	講述法 小組討論 影片欣賞	成品製作: 25% 課程參與度: 25% 作業: 25% 實驗紀錄: 25%	加總: 100	15
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	作業: 25% 課程參與度: 25% 成品製作: 25% 實驗紀錄: 25%	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	作業: 25% 成品製作: 25% 課程參與度: 25% 實驗紀錄: 25%	加總: 100	5

成績稽核

作業: 25%

課程參與度: 25%

成品製作: 25%

實驗紀錄: 25%

書籍類別	書名	作者
自編教材	無固定課程大綱。根據所指導專題需求，訂定各別所需之討論主題與執行內容。	自編教材

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程簡介與分組 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法、 專題報告
2	認識歸納與演繹 講述法、 小組討論、 個案討論	講述法、 小組討論、 小組合作
3	報告注意事項 講述法、 小組討論、	講述法、 小組討論
4	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告
5	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告
6	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告
7	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告
8	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告
9	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告
10	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告
11	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告
12	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告
13	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告
14	個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 專題報	講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上台報告、 專題報告

- | | | |
|----|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 15 | 個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、上機或實習等)、
專題報 | 講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上
台報告、 專題報告 |
| 16 | 個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、上機或實習等)、
專題報 | 講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上
台報告、 專題報告 |
| 17 | 個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、上機或實習等)、
專題報 | 講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上
台報告、 專題報告 |
| 18 | 個人報告與建議回饋 實務操作(實驗、上機或實習等)、
專題報 | 講述法、 小組討論、 小組合作、 學生上
台報告、 專題報告 |