

# 110-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	設藝總整專題(三)	科目序號/代號	1599 / MDI4018
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(六)34 / PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	程仲勝 / 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	(一) 10:10~11:00、(二) 11:10~12:00、(二) 13:20~14:10、(二) 14:20~15:10、(二) 15:20~16:10、(二) 16:20~17:10 / H318		
協同授課教師	n.a.		

## 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。	小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組討論 學生上台報告	成品製作: 60% 課程參與度: 10% 分組報告: 15% 小組合作狀況: 15%	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。	小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組討論 學生上台報告	成品製作: 60% 課程參與度: 10% 分組報告: 15% 小組合作狀況: 15%	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。	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 學生上台報告	分組報告: 15% 課程參與度: 10% 成品製作: 60% 小組合作狀況: 15%	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。	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 學生上台報告	分組報告: 15% 課程參與度: 10% 成品製作: 60% 小組合作狀況: 15%	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。	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告 小組合作	分組報告: 15% 課程參與度: 10% 小組合作狀況: 15% 成品製作: 60%	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。	小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組討論 學生上台報告	成品製作: 60% 課程參與度: 10% 分組報告: 15% 小組合作狀況: 15%	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。	小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組討論 學生上台報告	成品製作: 60% 課程參與度: 10% 分組報告: 15% 小組合作狀況: 15%	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。	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 學生上台報告	分組報告: 15% 課程參與度: 10% 成品製作: 60% 小組合作狀況: 15%	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。	小組討論 小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	分組報告: 15% 成品製作: 60% 課程參與度: 10% 小組合作狀況: 15%	加總: 100	5

## 成績稽核

成品製作: 60%

分組報告: 15%

小組合作狀況: 15%

課程參與度: 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 略

略

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	專題製作 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
2	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
3	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
4	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
5	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
6	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
7	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
8	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
9	期中報告	學生上台報告
10	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
11	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
12	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作

13	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
14	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
15	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
16	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
17	專題製作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
18	期末報告	學生上台報告