

110-2 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	0470 /VDD1039
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(三)34 /G506
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳瀚凱 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 視覺傳達設計學系 / 1年1班		
Office Hour / 地點	(二) 10:10~11:00、(二) 11:10~12:00、(三) 12:00~13:20、(四) 12:00~13:20 / J401-5		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

本課程透過視覺傳達設計的觀點，讓同學們初步認識本學系的兩個核心學程；包括「視覺設計」與「動態媒體」等。

- 1.輔導同學們可以獲得 Adobe Certified Professional (ACP) 原廠國際認證，使其提升就業的競爭力。
- 2.瞭解數位媒體設計之基本概念，以及擁有設計分析能力；例如廣告影片、虛擬實境、虛擬博物館、動畫設計等相關分析。
- 3.具備數位媒體設計之整合能力，藉由Maya軟體與AI、PS軟體整合，使其運用於廣告設計、商品設計、包裝設計等。

課程大綱

- 1.數位媒體設計初探：例如廣告影片、虛擬博物館、動畫敘事等相關應用。
- 2.獲得ACP原廠國際認證：輔導同學們可以獲得 Adobe Certified Professional (ACP) 原廠國際認證。
- 3.數位媒體設計與運用：藉由Maya軟體與AI、PS軟體整合，運用於廣告設計、商品設計、包裝設計等。
- 4.Adobe Illustrator軟體進階應用：例如月曆設計、報紙廣告設計、包裝設計等。

基本能力或先修課程

Adobe Illustrator CC的基本應用

Adobe Photoshop CC的基本應用

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  專業知識能力
-  設計執行能力
-  媒體整合能力
-  解決問題能力
- 團隊合作能力
- 社會關懷責任
- 專業倫理態度

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 】
專業知識能力	25	1.具備設計專業知識的能力。 2.滿足設計專業知識的相關課程需求 3.具備設計藝術類外語之聽讀說寫能力。 4.參與國際設計藝術相關競賽。	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	成品製作: 20% 課程參與度: 15% 作業: 20% 期末考: 25% 專業證照考取: 20%	加總: 100	25
設計執行能力	25	1.執行設計實務所需技術與技巧。 2.具備基本資訊處理能力。 3.數位科技學習與應用的能力。 4.培養數位創新與發展能力。	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	成品製作: 20% 課程參與度: 15% 作業: 20% 期末考: 25% 專業證照考取: 20%	加總: 100	25
媒體整合能力	25	1.媒體整合與實踐能力。 2.專案企劃與分析能力。 3.跨領域整合能力。 4.作品展示與行銷能力。 5.整合設計知識及技術的能力。	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 25% 作業: 20% 課程參與度: 15% 成品製作: 20% 專業證照考取: 20%	加總: 100	25
解決問題能力	25	1.發掘、分析及因應複雜設計問題的能力。 2.具備構思、發展與完成創作計畫之能力。 3.主動發現問題與培養解決問題的能力 4.想像力與創意思考的表現能力。 5.具備藝術創作之觀念與思辨能力。 6.具備視覺藝術思辨能力與美學判斷力。	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 25% 作業: 20% 課程參與度: 15% 成品製作: 20% 專業證照考取: 20%	加總: 100	25

成績稽核

期末考: 25%

專業證照考取: 20%

作業: 20%

成品製作: 20%

課程參與度: 15%

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
自編教材	Adobe Certified Professional (ACP) 試題庫解題	陳瀚凱老師編著
自編教材	簡易運用MAYA 3D來輔助商業設計	陳瀚凱老師編著
自編教材	互動性介面之使用性設計分析	陳瀚凱老師編著

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程大綱介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	課程大綱介紹、 講述法
2	虛擬博物館探討(1)：虛擬實境與擴增實境介紹	虛擬博物館之使用性分析、 講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
3	虛擬博物館探討(2)：使用性與介面設計分析	虛擬博物館之使用性分析、 講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
4	Adobe Certified Professional (ACP) 試題解題(1)	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	Adobe Certified Professional (ACP) 試題解題(2)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
6	Adobe Certified Professional (ACP) 試題解題(3)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
7	春假	校慶日補假、 講述法
8	Adobe Certified Professional (ACP)：課堂模擬考(1)，模擬考題解題與總複習(1)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
9	ACP專業證照考試：課堂模擬考(2)、模擬考題解題與總複習(2)	正式ACP-PS考試_04/20(三)第7~8節，地點在多媒學程PX302教室、 講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)

10	數位媒體設計：椅子設計(1)(Maya基礎建模+Maya介面介紹)	海報設計、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	數位媒體設計：椅子設計(2)(Maya 材質運用+燈光)	海報設計、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	數位媒體設計：椅子設計(3)(Maya 算圖+視覺語彙)	海報設計、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	數位媒體設計：手錶設計(1)(Maya 手錶建模)	廣告設計、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	數位媒體設計：手錶設計(2)(Maya 手錶材質與燈光)	廣告設計、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	數位媒體設計：手錶設計(3)(Maya 算圖+PS商業攝影呈現手法)	廣告設計、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	期末考(一)：前置作業開始(Maya+商品或AI包裝設計)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	期末考(二)：期末上機考試(Maya+商品或AI包裝設計)	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末總檢討(補繳平時作業、不上課)	講述法