

## 110-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	藝術與設計導論	科目序號/代號	2265 / MDI1023
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)78 /B003-2
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	丁后儀 / 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) 10:10~11:00、(二) 11:10~12:00、(四) 10:10~11:00、(四) 11:10~12:00 / A513		
協同授課教師	n.a.		

### 課程簡介與目標

本課程以藝術與設計所呈現的視覺經驗出發，除了介紹各種藝術表現方式，更強調引導學生能夠運用美的形式與原則(視覺語言)進行鑑賞、創作，進而能學習分析畫面，並以文字和語言來傳達想法。

### 課程大綱

- 1.介紹藝術與設計的視覺語言
- 2.了解視覺藝術的各種表現形式以及其關係
- 3.熟悉美的形式與設計原則在視覺影像的應用
- 4.能運用美的形式與設計原則進行創作

### 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	25	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 小組討論 學生上台報告	課程參與度: 20% 分組報告: 30% 成品製作: 30% 小組合作狀況: 20%	加總: 100	25
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	25	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)	課程參與度: 20% 分組報告: 30% 成品製作: 30% 實驗操作: 20%	加總: 100	25
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	25	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。	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	分組報告: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗操作: 20%	加總: 100	25
具備持續學習的習慣與能力。	25	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力。	實務操作(實驗、上機或實習等)	書面報告: 80% 上課筆記: 20%	加總: 100	25

## 成績稽核

分組報告: 22.5%

成品製作: 22.5%

書面報告: 20%

課程參與度: 15%

實驗操作: 10%

上課筆記: 5%

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	藝術的故事	E. H. Gombrich
參考教材及專業期刊導讀	生態藝術：人類世與造型的創作	Paul Ardenne

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	2/22 課程介紹：藝術 = 設計？ & 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、 小組討論
2	3/1 藝術的形式及內容如何感知？	講述法、 小組討論
3	3/8 設計思維與方法	講述法、 小組討論
4	3/15 藝術與設計結合實作工作坊(一) -3/19上課(6H)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作
5	3/22 生活中的藝術與設計美學	講述法、 小組討論
6	3/29 藝術的形式	實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作、 學生上台報告
7	4/5 清明節放假一周	小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 學生上台報告
8	4/12 美的原理與藝術形式	實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作、 學生上台報告
9	4/19 配合實作工作坊(6H) 於3/19進行	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作
10	4/26 美的原理與藝術形式	小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 學生上台報告
11	5/3 美的原理與藝術形式	小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 學生上台報告
12	5/10 美的原理與藝術形式	小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 學生上台報告
13	5/17 文化脈絡與藝術設計(一)	講述法、 小組討論
14	5/24 文化脈絡與藝術設計(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作

- |    |                                 |                       |
|----|---------------------------------|-----------------------|
| 15 | 5/31 流行文化與藝術設計(一)               | 講述法、 小組討論             |
| 16 | 6/7 流行文化與藝術設計(二)                | 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作 |
| 17 | 6/14 數位科技與藝術設計                  | 講述法、 小組討論             |
| 18 | 6/21 反思與回饋--配合實作工作坊(6H) 於3/19進行 | 講述法、 小組討論             |