

# 111-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資料

課程名稱	全職實習(一)	科目序號/代號	0603 / MDI4092
必選修/學分數	選修 / 9	上課時段/地點	(日)12345678 / 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、(三) 13:20~14:10、(四) 14:20~15:10、(五) 15:20~16:10 / H318		
協同授課教師	n.a.		

## 課程簡介與目標

本課程主要在協助學生利用所學專業知識及技能，至企業從事全職實習，培養學生應用所學解決實務問題的能力，並讓學生了解企業實際運作情形，以及培養正確職場倫理觀念。

## 課程大綱

此課程除了企業實習行前說明、實習期間指導老師探視及實習結束繳交實習報告之外，整個實習期間並無特定課程大綱，端視實習企業要求。

## 基本能力或先修課程

原則上實習學生需具備良好的基礎專業知識與技能，然實際上實習學生需具備企業要求之能力。

## 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。	校外實習	書面報告: 10% 實驗紀錄: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 30%	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。	校外實習	書面報告: 10% 實驗紀錄: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 30%	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。	校外實習	課程參與度: 30% 實驗紀錄: 30% 書面報告: 10% 實驗操作: 30%	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	5	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。	校外實習	課程參與度: 30% 實驗紀錄: 30% 書面報告: 10% 實驗操作: 30%	加總: 100	5

具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	10	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。	校外實習	課程參與度: 30% 實驗紀錄: 30% 實驗操作: 30% 書面報告: 10%	加總: 100	10
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	10	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。	校外實習	書面報告: 10% 實驗紀錄: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	10
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。	校外實習	書面報告: 10% 實驗紀錄: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 30%	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。	校外實習	課程參與度: 30% 實驗紀錄: 30% 書面報告: 10% 實驗操作: 30%	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。	校外實習	課程參與度: 30% 書面報告: 10% 實驗紀錄: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	5

## 成績稽核

實驗操作: 30%  
課程參與度: 30%  
實驗紀錄: 30%  
書面報告: 10%

書籍類別	書名	作者
參考教材及專業期刊導讀	omit	omit

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	至校外實習 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	校外實習
2	至校外實習	校外實習
3	至校外實習	校外實習
4	至校外實習	校外實習
5	至校外實習	校外實習
6	至校外實習	校外實習
7	至校外實習	校外實習
8	至校外實習	校外實習
9	至校外實習	校外實習
10	至校外實習	校外實習
11	至校外實習	校外實習
12	至校外實習	校外實習
13	至校外實習	校外實習
14	至校外實習	校外實習
15	至校外實習	校外實習
16	至校外實習	校外實習
17	至校外實習	校外實習
18	至校外實習	校外實習