

111-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	動漫文化商品設計	科目序號/代號	1583 /MDI1020
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)78 /PX304
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	朱泳潁 / 兼任	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 /3年2班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

動漫文化在流行市場無遠弗屆，除了文創內容精彩之外，週邊商品更扮演重要推手，本課程除了解市場之外，更重視產品製作方式與開發可能性，讓學生以更寬廣視野融入創意。

課程大綱

分析市場型態與目前動漫週邊商品種類，如何將設計經過各式媒材加以發揚，如服裝、文具、公仔、地區性結合商品開發等，經過設計手做，奠定完整概念設計開發之基礎。

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	同儕互評: 10% 課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 實驗操作: 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。	講述法	同儕互評: 10% 課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 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。	講述法	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 同儕互評: 10% 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。	講述法	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 同儕互評: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	25

成績稽核

期末考: 40%

作業: 20%

實驗操作: 20%

同儕互評: 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
自編教材	自製素材及參考資料	朱泳潯

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	前導 & 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
2	動漫產業與市場介紹	講述法
3	同人圈-同人市場介紹與講解	講述法
4	同人市場入門	講述法
5	前期經營與變現度講解	講述法
6	小型周邊製作方法-徽章、吊飾、立牌	講述法
7	大型周邊製作方法-抱枕、掛軸	講述法
8	期中前自由練習	講述法
9	期中	講述法
10	主軸商品-插畫本介紹	講述法
11	主軸商品-漫畫本介紹	講述法
12	美術設定類商品介紹	講述法
13	公仔與模型淺談	講述法
14	期末作業創作	講述法
15	期末作業創作2	講述法
16	期末作業創作3	講述法
17	期末作業創作4	講述法
18	期末	講述法