

111-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	造形基礎	科目序號/代號	0506 /MDI1012
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(四)5678 /H718
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	江家慶 / 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	(一) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(四) 12:00~13:20、(五) 12:00~13:20 / PX301		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

設計造形基礎運用感性與理性的方法，系統地，分階段地研究藝術設計領域裡共同存在的造型問題，為學生今後的專業學習，建立良好與堅實的基礎。

課程大綱

設計造形基礎不是指某一專業的初級的狀態，而是對設計領域的各專業共同存在的造型問題，即對形態、色彩、質感、形式美規律、造型的組合構架、創造思維等的教學與研究，是對“三大構成”和空間構成這四大設計基礎元素的綜合運用。

基本能力或先修課程

- 1.Photo Shop
- 2.Illustrator

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	30	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	30
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	30	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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗紀錄: 20% 成品製作: 30%	加總: 100	30
具備持續學習的習慣與能力。	40	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)	作業: 30% 成品製作: 30% 課程參與度: 20% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	40

成績稽核

成品製作: 30%
作業: 30%
課程參與度: 20%
實驗紀錄: 20%

書籍類別

書名

作者

教科書

基礎設計

林崇宏

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	1.課程內容講解與作業繪製規格.訂製材料 & 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	2. 形態構成的理論基礎	講述法
3	3.上課繪畫實作	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	上課繪畫實作	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	基礎構成講解	講述法
6	上課繪畫實作	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	上課繪畫實作	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	期中作業	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	意象構成	講述法
10	上課繪畫實作	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	上課繪畫實作	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	肌理構成與技法開拓	講述法
13	上課繪畫實作	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	上課繪畫實作	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	黃金比例	講述法
16	上課繪畫實作	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	上課繪畫實作	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末打成績	講述法