

# 111-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	版面編排設計(二)	科目序號/代號	1465 /MDI1014
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(一)56 /H615
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳宥鄺 / 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 /2年1班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

## 課程簡介與目標

- 1.培養版面設計基礎認知
- 2.培養illustrator軟體基本運用能力
- 3.培養InDesign軟體基本運用能力
- 4.了解設計品印刷實務

## 課程大綱

- 1.學習平面編排基本概念、美學
- 2.實際運用illustrator編輯各項平面實務
- 3.運用InDesign編輯簡單書籍
- 4.了解印刷相關實務注意事項

## 基本能力或先修課程

認真的心

## 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	10	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)	同儕互評: 10% 作業: 10% 期末考: 40% 期中考: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
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	10	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。 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 同儕互評: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	同儕互評: 10% 作業: 10% 期末考: 40% 期中考: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	20	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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 期中考: 30% 作業: 10% 同儕互評: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	20	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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 期中考: 30% 作業: 10% 實驗操作: 10% 同儕互評: 10%	加總: 100	20

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。	20	<p>培養學生具備認識全球多媒體產業時事議題之能力。</p> <p>培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。</p> <p>培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。</p> <p>培養學生具備前瞻性與國際觀。</p> <p>培養學生解決產業實際問題之能力。</p>	<p>講述法</p> <p>實務操作(實驗、上機或實習等)</p>	<p>期中考: 30%</p> <p>期末考: 40%</p> <p>同儕互評: 10%</p> <p>作業: 10%</p> <p>實驗操作: 10%</p>	加總: 100	20
------------------------------------	----	--	-----------------------------------	--	---------	----

### 成績稽核

期末考: 40%  
 期中考: 30%  
 同儕互評: 10%  
 作業: 10%  
 實驗操作: 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
參考教材及專業期刊導讀	版面設計學	FLAIR

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程規劃與教學說明 & 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	自我學習日	自我學習日
3	中心點設計練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	階層設計練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	導引線設計練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	放大元素設計練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	自我學習日	自我學習日
8	視覺平衡設計練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中作品分享	講述法

10	一致性設計練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	元素重複設計練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	留白設計練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	網格設計練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	黃金螺旋設計練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	UI設計練習(一)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	UI設計練習(二)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	UI設計練習(三)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末作品分享	講述法