

112-1 大葉大學 完整版課綱

| 基本資料 | | | |
|------------------|--|----------|----------------|
| 課程名稱 | 數位媒體導論 | 科目序號/代號 | 0448 / MDI1022 |
| 必選修/學分數 | 必修 / 2 | 上課時段/地點 | (三)12 / H615 |
| 授課語言別 | 中文 | 成績型態 | 數字 |
| 任課教師 / 專兼任別 | 黃鈴玲 / 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1班 | | |
| Office Hour / 地點 | (三) 13:20~14:10、(三) 14:20~15:10、(五) 11:10~12:00、(五) 12:00~13:20 / H429 | | |
| 協同授課教師 | n.a. | | |

課程簡介與目標

本課程首先介紹數位媒體的發展，及對學習模式及產業經濟之影響。其次將介紹比較基礎的數位媒體軟體，如能錄製與編輯影片的 Camtasia、能快速製作3D動畫的軟體 Muvizu、及2D動畫軟體Animate。

課程大綱

1. 介紹數位媒體的發展，及對學習模式及產業經濟之影響
2. Camtasia - 影片製作與編輯
3. Camtasia - 影片編輯實作與發佈
4. Muvizu – 創建角色 / 佈景 / 道具 / 時間軸 / 攝影機
5. Muvizu – 角色動作 / 特效 / 光線 / 文字
6. Muvizu – 專案製作
7. Animate – 軟體簡介 / 繪圖 / 文字 / 圖層及遮色片
8. Animate – 動畫及補間 / 按鈕與音效 / 發佈處理

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

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 | 35 | 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 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) 影片欣賞 | 作業: 40% 課程參與度: 10% 成品製作: 40% 同儕互評: 10% | 加總: 100 | 35 |
| 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 | 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 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。 | 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 | 作業: 40% 課程參與度: 10% 成品製作: 40% 同儕互評: 10% | 加總: 100 | 25 |
| 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) 影片欣賞 | 作業: 40% 課程參與度: 10% 同儕互評: 10% 成品製作: 40% | 加總: 100 | 20 |
| 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。 | 10 | 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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 | 作業: 40% 課程參與度: 10% 成品製作: 40% 同儕互評: 10% | 加總: 100 | 10 |
| 具備持續學習的習慣與能力。 | 10 | 培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力。 | 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 | 作業: 40% 成品製作: 40% 課程參與度: 10% 同儕互評: 10% | 加總: 100 | 10 |

成績稽核

成品製作: 40%

作業: 40%

課程參與度: 10%

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

參考教材及專業期刊導讀 Adobe Animate CC製作HTML5動畫與互動效果 蔡國強

上課進度

| 週次 | 教學內容 | 教學策略 |
|----|---|--------------------------|
| 1 | 數位媒體的發展及影響、Camtasia影片錄製 & 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、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞 |
| 2 | Camtasia 影片編輯 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 3 | Camtasia 影片編輯 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 4 | Camtasia 影片編輯 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 5 | Camtasia 影片編輯 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 6 | Muvizu 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 7 | Muvizu 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 8 | Muvizu 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 9 | Muvizu 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 10 | Animate 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 11 | Animate 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞 |
| 12 | Animate 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞 |
| 13 | Animate 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 14 | Animate 動畫製作 | 考試、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | Animate 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | Animate 動畫製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |

- 17 Animate 期末專案製作 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
- 18 Animate 期末作品demo 實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞、學生上台報告